

Curso Universitario

Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D





Curso Universitario Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/disenio-creacion-objetos-plantas-personajes-2d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La creación y el diseño de vegetación en general y todo tipo de objetos es un punto muy importante en el proceso de cualquier diseñador de videojuegos. Tanto es así que pueden ser desde protagonistas hasta complementos de un escenario que desarrolle la trama principal. Este programa ofrece un temario muy completo para aprender a crear elementos y plantas. De la mano de grandes profesionales, los alumnos aprenderán como construirlos de principio a fin con el objetivo de desarrollar todas sus habilidades en su diseño y creación.



“

Aumenta tus conocimientos en el mundo de los videojuegos. Aprende a diseñar plantas y objetos con los recursos que TECH pone a tu alcance”

Actualmente, son muchos los videojuegos que cuentan con plantas u objetos para que sean elementos protagonistas o antagonistas. Imposible no recordar el "Fruit Ninja" en el que el objetivo principal era cortar tantas frutas como fuera posible con un sable. Este ejemplo es bastante útil si se trata de ver hasta dónde puede llegar un juego que está compuesto por vegetales (fruta) y objetos (el sable) como únicos elementos. En este Curso Universitario el alumno se centrará en estas dos variantes para desarrollarlas tanto con roles protagonistas como con roles secundarios o a modo de decoración dentro del mundo virtual.

Cuidar los detalles a veces se convierte en una tarea complicada, aunque sin lugar a dudas, muy necesaria. El cuidado de los colores, las formas o los detalles pueden ser diferenciadores vitales. Es por eso que, en este programa, expertos altamente cualificados, se encargarán de transmitir al alumno todos los conceptos y destrezas necesarias para un diseño y una creación de plantas y objetos de categoría.

Este programa está pensado para aquellas personas que quieran complementar su capacitación profesional o simplemente quieran aprender más sobre este ámbito. Para ello, TECH ha desarrollado una metodología 100% online que facilita al alumno el estudio. Así, podrá estudiar adaptando sus horarios a su jornada laboral o a asuntos personales. Otra peculiaridad de esta metodología es la repetición de conceptos que, aunque parezca algo que ya se conoce, en el caso de esta universidad es posible decir que se ha reinventado. Estos conceptos ya no serán los alumnos quienes los repita, sino que será el profesor el encargado de hacerlo para así asegurarse un absoluto entendimiento de los mismos.

Este **Curso Universitario en Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- ♦ La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- ♦ Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Diseña elementos que complementen un espacio en el que se desarrolle el videojuego. O haz que esos elementos sean los protagonistas”

“

Olvídate de los problemas de horarios. Con la metodología de TECH, estudiar no te quitará el tiempo que necesites invertir en otro tipo de obligaciones del día a día”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Estudia sus expresiones y construcciones en función de si buscas crear algo animado o quizás darle un toque realista.

Plantas carnívoras, flores, frutas, etc. El mundo vegetal tiene posibilidades infinitas. Elige qué quieres diseñar.



02

Objetivos

En este programa el alumno desarrollara una serie de aptitudes y habilidades que le permitirán diseñar todo tipo de plantas y objetos para que formen parte de un videojuego. Se trabajarán plantas y vegetales al igual que objetos de la vida cotidiana o vehículos. Una vez finalizado este Curso Universitario el alumno estará altamente capacitado para diseñar representaciones gráficas de estos elementos a la perfección.



“

Imagina diseñar plantas u objetos que cobren vida propia. Con este programa puedes hacerlo”



Objetivos generales

- ♦ Crear todo tipo de vehículos y objetos para animación en 2D
- ♦ Crear personajes basados en todo tipo de vegetales
- ♦ Conocer ampliamente como estructurar, crear y construir personajes

“

Los objetivos de este programa harán que seas capaz de darle vida a cualquier objeto o planta y aportarle así una personalidad que no deje indiferente a nadie”





Objetivos específicos

- ◆ Convertir el mundo vegetal en dibujos animados aportándoles personalidad
- ◆ Analizar todas las variantes para crear personajes diseñados sobre todo tipo de geometrías
- ◆ Adaptar variantes al diseño de personajes vegetales

03

Dirección del curso

En TECH, cuentan con profesorado altamente cualificado. Es por eso que este programa trabaja con grandes profesionales del sector. Personajes del mundo del diseño que cuentan con trabajos de gran importancia en el sector. Todos ellos están cualificados para orientar al alumno acerca del diseño y la creación de objetos y plantas dentro del mundo de los videojuegos.



“

Aprende nuevas cosas cada día y déjate guiar por grandes profesionales. Dale a tus objetos y plantas el toque mágico que necesitan para brillar”

Dirección



D. Sirgo González, Manuel

- ♦ Director, Productor y Realizador de Animación
- ♦ Gerente y Director de la Productora 12 Pingüinos Dibujos Animados S.L.
- ♦ Gerente y Director de la Productora Cazatalentos S.L.
- ♦ Director, Productor y Realizador de varios cortometrajes
- ♦ Realizador de animación en campañas publicitarias
- ♦ Realizador de animación en series
- ♦ Colaborador dibujante de animación en diferentes productoras de animación nacionales e internacionales
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado
- ♦ Ganador del Premio Goya por el Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos y Pollo*

Profesores

D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Especialista en Animación e Ilustración 2D
- ♦ Animador y asistente en *Phineas y Ferb*
- ♦ Intercalador y Layoutero en *Las Tres Mellizas*
- ♦ Fondista y asistente en el cortometraje *Pollo*
- ♦ Storyboardista en anuncios publicitarios, series o películas televisivas
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado vinculados a la animación y la ilustración
- ♦ Ganador del Premio Goya con el cortometraje *Pollo*

D. Custodio Arenal, Nacho

- ♦ Animador Experto en 2D, 3D y *Cut Out*
- ♦ Animador *Freelance*
- ♦ Colaborador en cortometrajes y largometrajes
- ♦ Colaborador en series



04

Estructura y contenido

En este programa es posible encontrar todo el contenido necesario para, así, crear y diseñar nuevos personajes a partir de objetos y plantas. Las posibilidades son infinitas por lo que será muy fácil encontrar qué personalidad se ajusta a cada cosa, pero lo realmente importante es aprender a representarlos de la manera más correcta posible. Cuál será su construcción o qué poses adoptará son algunas de las cuestiones que alumno resolverá a lo largo de este Curso Universitario.





“

Apórtale personalidad a objetos y plantas siguiendo un completo plan de estudios”

Módulo 1. Objetos y Plantas como Personajes

- 1.1. Flores
 - 1.1.1. Ejemplos
 - 1.1.2. Construcción
 - 1.1.3. Poses y expresiones
- 1.2. Hortalizas
 - 1.2.1. Ejemplos
 - 1.2.2. Construcción
 - 1.2.3. Poses y expresiones
- 1.3. Frutas
 - 1.3.1. Ejemplos
 - 1.3.2. Construcción
 - 1.3.3. Poses y expresiones
- 1.4. Plantas carnívoras
 - 1.4.1. Ejemplos
 - 1.4.2. Construcción
 - 1.4.3. Poses y expresiones
- 1.5. Árboles
 - 1.5.1. Tipos
 - 1.5.2. Construcción
 - 1.5.3. Poses y expresiones
- 1.6. Arbustos
 - 1.6.1. Tipos
 - 1.6.2. Construcción
 - 1.6.3. Poses y expresiones





- 1.7. Objetos
 - 1.7.1. Ejemplos
 - 1.7.2. Personalidad
 - 1.7.3. Tipos
- 1.8. Electrodomésticos
 - 1.8.1. Tipos
 - 1.8.2. Construcción
 - 1.8.3. Poses y expresiones
- 1.9. Vehículos
 - 1.9.1. Tipos
 - 1.9.2. Construcción
 - 1.9.3. Poses y expresiones
- 1.10. Otros objetos
 - 1.10.1. Tipos
 - 1.10.2. Construcción
 - 1.10.3. Poses y expresiones

“

Una estructura clara y concisa son las bases para un buen aprendizaje. Con este programa aprende todo lo imprescindible con un contenido muy completo”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

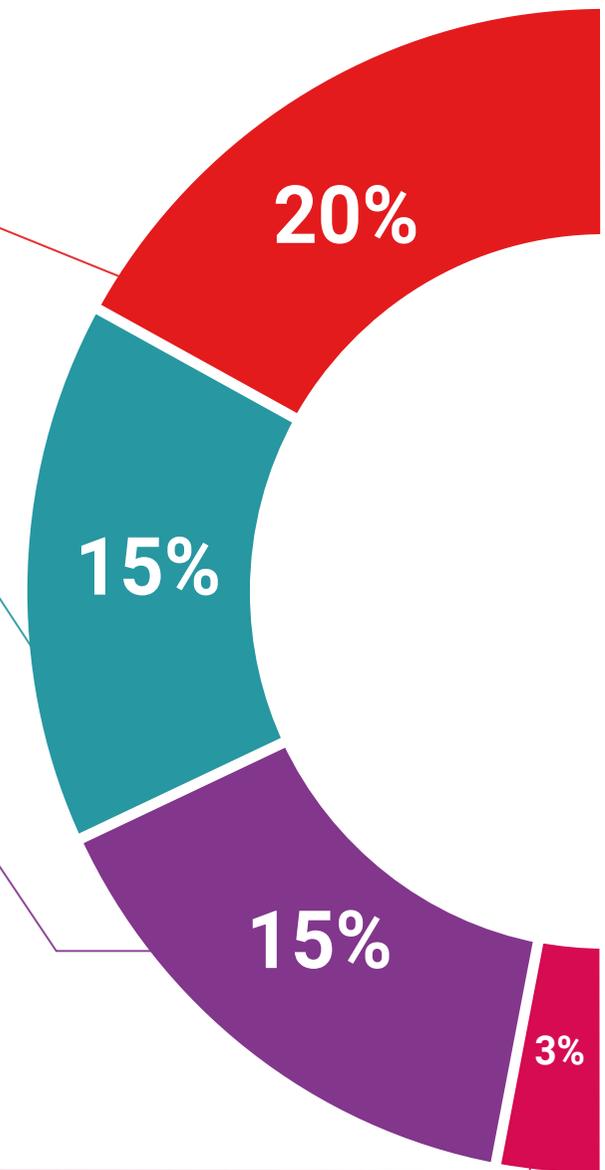
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Curso Universitario en Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario
Diseño y Creación
de Objetos y Plantas
como Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Diseño y Creación de Objetos y Plantas como Personajes en 2D

