

Diplomado

Diseño y Creación de Personajes
de Terror en 2D





Diplomado

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/disenio-creacion-personajes-terror-2d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

La temática de terror es bastante recurrente en los videojuegos. Por esto es cada vez mayor el número de empresas del sector de videojuegos que buscan personas especializadas para crear nuevos personajes que sorprendan y aterricen a partes iguales. Esta titulación cuenta con un temario, elaborado por profesionales del sector, en el que se trabajan los aspectos más importantes de la creación de personajes del género. Así mismo, también cuenta con una metodología única, siendo la única universidad online que cuenta con el sistema de aprendizaje *Relearning*. Este ha sido catalogado como uno de los más eficaces del panorama docente actual.





“

Aprende a mejorar la calidad de tus personajes de terror con nosotros. Te enseñaremos las claves para que tus diseños triunfen”

El miedo es un sentimiento innato con el que se nace. Los personajes de terror han estado siempre en diferentes ámbitos a través de historias que impiden dormir y crean intranquilidad. Pero a la vez todo ese terror provoca una adrenalina que atrae y gusta a partes iguales. Desde sus inicios, el mundo de los videojuegos se ha basado en obras cinematográficas y literarias para producir personajes que acompañen una trama escalofriante. Zombis que atacan una ciudad en busca de alimento, vampiros con afilados colmillos o el famoso Frankenstein son ejemplos de personajes típicos que nunca pasan de moda.

Este Diplomado ofrece al egresado la posibilidad de aprender a desarrollar personajes de esta temática junto a expertos del diseño de personajes. Con un temario muy completo, que va desde el reconocimiento y clasificación de los diferentes personajes de terror hasta el diseño de otros nuevos teniendo en cuenta unas pautas estilísticas muy concretas. Formas y expresiones, poses, anatomía a través de formas geométricas, etc. Todo conforma parte de unos contenidos de calidad que tienen como objetivo formar al estudiante con todo detalle.

Una de las novedades de este Diplomado es la posibilidad de realizarlo desde cualquier parte del mundo. Esta opción existe dado que TECH ofrece una enseñanza 100% online que permite estudiar en cualquier lugar del mundo mientras se tenga acceso a internet. Otro de los puntos fuertes de su metodología, es la implantación de un novedoso sistema de aprendizaje conocido como *Relearning* que consiste en la repetición de conceptos clave por parte del profesor hacia el alumnado.

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Personajes de Terror 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



Esta titulación te ofrece un sinfín de recursos educativos para hacer tu aprendizaje efectivo y cómodo”

“

TECH apuesta por la metodología Relearning que se basa en la repetición cíclica de conceptos por parte del personal docente al alumnado”

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.

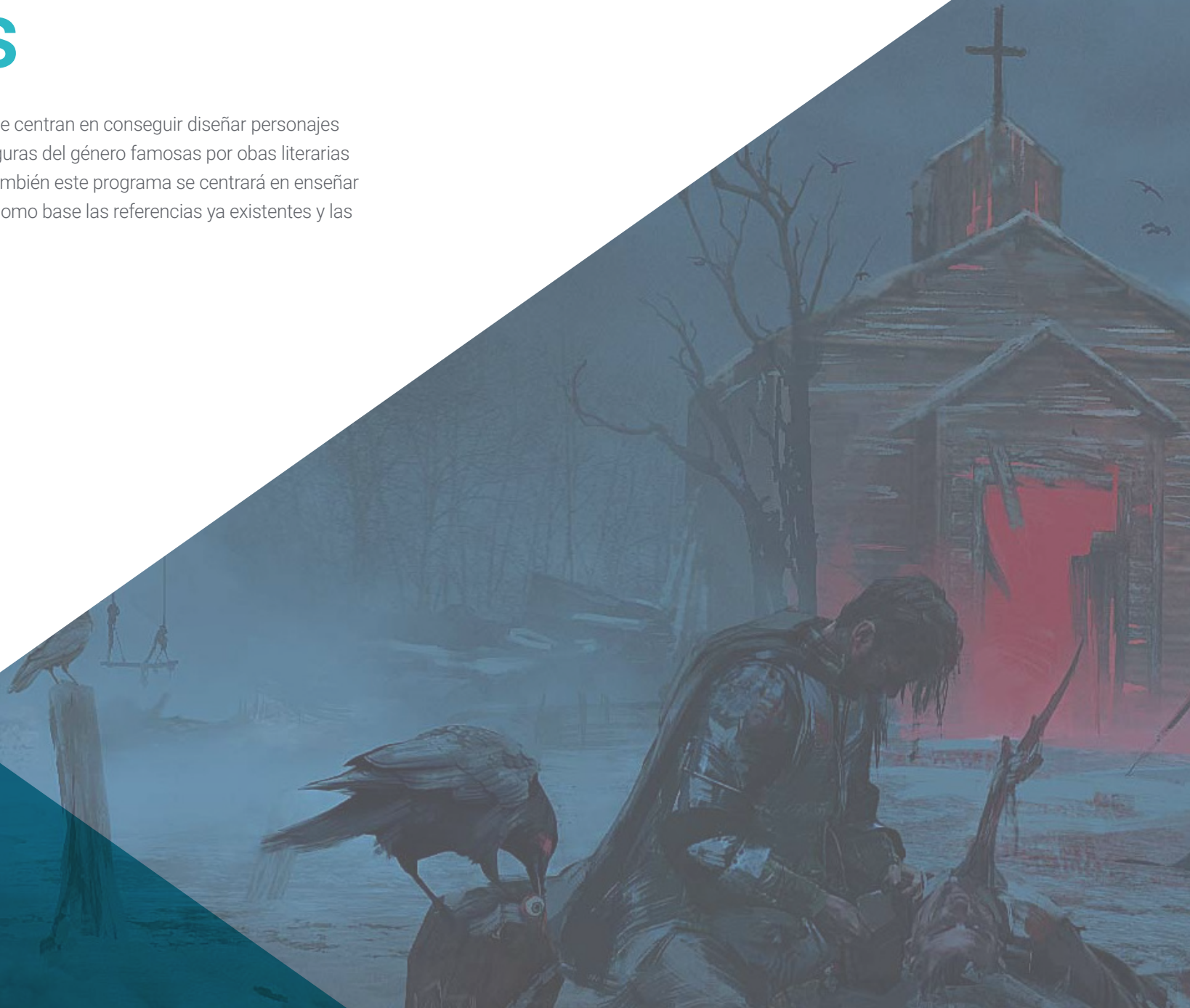
Una ciudad llena de zombis, o una momia del antiguo Egipto pueden ser ejemplos de tus próximas creaciones.

Diseña personajes que inspiren un terror sobrenatural.



02 Objetivos

Los objetivos de este programa académico se centran en conseguir diseñar personajes de terror teniendo como base las distintas figuras del género famosas por obras literarias o de la industria del cine. Pero no solo eso, también este programa se centrará en enseñar al alumno a crear nuevos diseños tomando como base las referencias ya existentes y las pautas de diseño correspondientes.



“

Sigue los objetivos de este programa. Al llegar a ellos, habrás alcanzado un alto grado de conocimiento de las principales características de la creación de personajes de terror”



Objetivos generales

- ◆ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ◆ Conocer ampliamente como estructurar, crear y construir personajes
- ◆ Adquirir todas las competencias necesarias para crear todo tipo de personajes de terror





Objetivos específicos

- ◆ Trabajar en detalle toda la gama de personajes terroríficos ya conocidos
- ◆ Experimentar creando más variedades y generando nuevos personajes

“

*Sigue los objetivos de este
Diplomado para desarrollar todo tu
potencial y dar lo mejor de ti”*

03

Dirección del curso

El personal docente de esta titulación está compuesto por expertos en la materia que ayudarán al alumno a desarrollar personajes con sus correspondientes puntos a destacar dentro del ámbito de terror. Con importantes trabajos en su currículum, ejercerán de guías dentro del mundo de la animación usando su propia experiencia como base para un correcto desarrollo de las habilidades de los egresados.





“

Durante este programa te acompañarán profesionales del diseño de personajes para darte los mejores trucos y claves para que tus creaciones triunfen”

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*



04

Estructura y contenido

Este programa cuenta con un contenido diseñado para aprender todas las peculiaridades de la construcción de un personaje de terror. A través de él, el egresado trabajará varios puntos clave como por ejemplo su anatomía y los pasos a seguir para su construcción. Todo esto va condensado en diferentes temas que abarcan desde zombis hasta momias o vampiros.





“

Transilvania, el Lago Ness, una ciudad abandonada, etc. Son los escenarios perfectos para desarrollar personajes espeluznantes”

Módulo 1. Personajes de terror

- 1.1. Vampiros
 - 1.1.1. Anatomía humana
 - 1.1.2. Diseño
 - 1.1.3. Poses y expresiones
- 1.2. Monstruo de Frankenstein
 - 1.2.1. Anatomía
 - 1.2.2. Construcción
 - 1.2.3. Poses y expresiones
- 1.3. Hombre lobo
 - 1.3.1. Anatomía comparada
 - 1.3.2. Construcción
 - 1.3.3. Poses y expresiones
- 1.4. Momia
 - 1.4.1. Anatomía humana
 - 1.4.2. Diseño
 - 1.4.3. Poses y expresiones
- 1.5. Monstruo del pantano
 - 1.5.1. Anatomía
 - 1.5.2. Construcción
 - 1.5.3. Poses y expresiones
- 1.6. Fantasmas
 - 1.6.1. Ejemplos
 - 1.6.2. Construcción
 - 1.6.3. Poses y expresiones





- 1.7. Zombis
 - 1.7.1. Anatomía humana
 - 1.7.2. Zombis animales
 - 1.7.3. Construcción y poses
- 1.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
 - 1.8.1. Anatomía humana
 - 1.8.2. Construcción
 - 1.8.3. Poses y expresiones
- 1.9. La muerte
 - 1.9.1. Anatomía
 - 1.9.2. Construcción
 - 1.9.3. Poses y expresiones
- 1.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
 - 1.10.1. Formas geométricas
 - 1.10.2. Diseño
 - 1.10.3. Poses y expresiones

“*Diseña personajes aterradores para los mejores videojuegos del mercado*”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



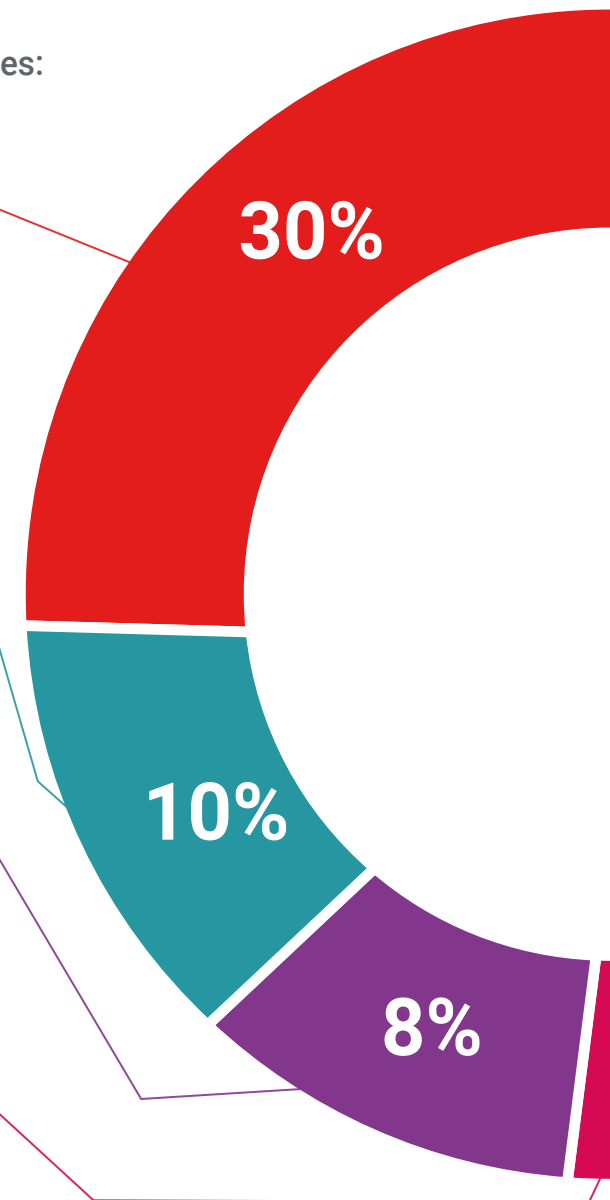
Prácticas de habilidades y competencias

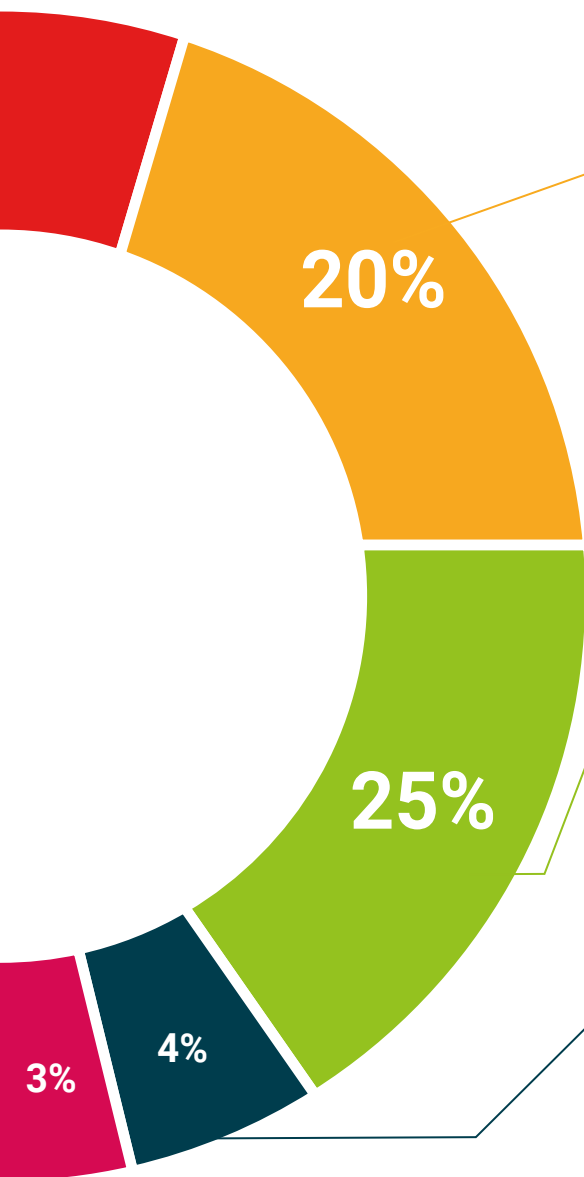
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Diplomado en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Diplomado en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Diseño y Creación de Personajes de Terror en 2D

