

Experto Universitario

Producción en Animación para Proyectos Transmedia





Experto Universitario Producción en Animación para Proyectos Transmedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-produccion-animacion-proyectos-transmedia

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 narrativa *Transmedia* abre un mundo muy amplio de oportunidades para cualquier profesional de la Animación, ofreciéndole la posibilidad de adaptar sus proyectos a los diferentes formatos, destacando su implicación en el sector de los videojuegos. Conocer al detalle las características de sus técnicas, así como las herramientas tecnológicas más adecuadas para su empleo, es fundamental para cualquier profesional que quiera destacar en la industria *gaming*, razón por la que este programa es perfecto para él. Se trata de una titulación que aúna, en el mejor contenido diseñado por expertos en Animación y presentado en un formato 100% online altamente capacitante, la información necesaria para adquirir el conocimiento más exhaustivo y actualizado sobre proyectos de Animación *Transmedia* en menos de 6 meses.



“

¿Te gustaría cursar una titulación que te sitúe a la altura de los productores en Animación de Microsoft, PlayStation o Nintendo? Si la respuesta es que sí, matricúlate en este programa y consíguelo fácilmente”

Desde la aparición del primer videojuego de la historia en los años 50 y hasta el momento, esta industria ha vivido un desarrollo enorme potenciado, por un lado, por la evolución de la tecnología y de internet, y por otro, por la mejora que ha protagonizado la Animación. Gracias a estos dos pilares, es posible encontrar, hoy en día, proyectos hiperrealistas como el Red Dead Redemption o el Streets of Rage, que distan completamente de los lanzamientos primigenios de las primeras consolas.

Dentro de este sector toma especial relevancia la Animación *Transmedia*, capaz de crear contenido diverso y adaptarlo a los diferentes formatos y plataformas: desde trabajos para PlayStation, Xbox o Nintendo, hasta para medios analógicos, digitales e híbridos y proyectos de realidad aumentada o virtual. Por esa razón, disponer de un conocimiento exhaustivo sobre esta especialidad de la profesión puede abrirle a cualquier profesional las puertas a un mercado amplio y exitoso.

En base a eso, esta universidad ha considerado necesario el diseño del Experto Universitario en Producción en Animación para Proyectos *Transmedia*, una titulación que permitirá al egresado implementar a su perfil y a su praxis las técnicas y estrategias más novedosas del sector en menos de 6 meses y a través de un programa 100% online altamente capacitante y compatible con cualquier otra actividad personal o laboral.

A través del mejor contenido elaborado por versados de la industria, podrá conocer al detalle, no solo las especificaciones de la Animación en videojuegos, sino en los múltiples formatos que engloban la narrativa *Transmedia*. Además, aprenderá a gestionar proyectos a pequeña y gran escala haciendo especial hincapié en la legislación vigente relacionada con la industria y con la negociación. Se trata, por tanto, de una oportunidad única de crecer profesionalmente de la mano de TECH Universidad FUNDEPOS, su equipo de expertos y el mejor programa diseñado, en exclusiva, para mejorar su carrera profesional.

Este **Experto Universitario en Producción en Animación para Proyectos Transmedia** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en producción audiovisual y animación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información actual y dinámica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ 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



Adquirirás las habilidades necesarias para dominar las técnicas de Animación Transmedia en videojuegos con TECH Universidad FUNDEPOS y este completísimo Experto Universitario

“

El equipo docente ha seleccionado casos reales con los que podrás poner en práctica tus habilidades profesionales y mejorar tus competencias en la gestión de proyectos Transmedia”

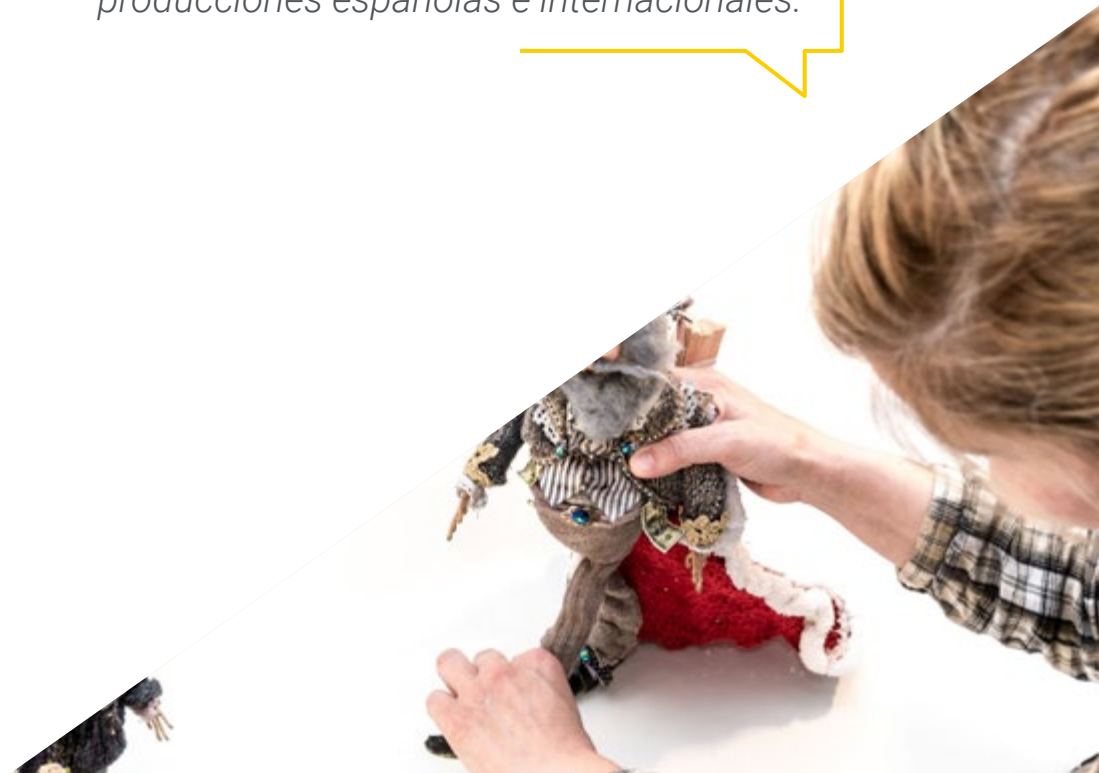
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Podrás ponerte al día y conocer en profundidad las leyes y los convenios interprofesionales vigentes, para que puedas crear proyectos con total garantía y legalidad.

Conoce cómo ha cambiado la profesión del productor tras la pandemia y ahonda en las nuevas características de las producciones españolas e internacionales.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario es dotar al egresado de las mejores herramientas académicas que le permitan alcanzar sus metas profesionales de manera garantizada y en el menor tiempo posible. Por ello, el equipo de TECH Universidad FUNDEPOS ha puesto en esta titulación todo su esfuerzo para crear el mejor contenido y brindarle la información más vanguardista en base a las técnicas, estrategias y protocolos que engloban la Animación *Transmedia* en la actualidad.





“

Dominarás las técnicas de creación de contenido basado en Realidad Aumentada y Virtual y su aplicación en los videojuegos”



Objetivos generales

- ♦ Adquirir un conocimiento amplio y detallado sobre las tecnologías que se deben implementar a un proyecto *Transmedia*, así como las características de la Animación en los distintos medios durante los próximos años
- ♦ Conocer en profundidad la legislación vigente sobre la Producción en Animación, así como los problemas a los que se puede enfrentar un productor a la hora de tener que gestionar equipos humanos
- ♦ Dominar los recursos que debe gestionar un productor y de los programas para la gestión de los tiempos de desarrollo de un proyecto según su tipo y su duración





Objetivos específicos

Módulo 1. Proyecto Transmedia

- ♦ Conocer los proyectos actuales e innovadores, que marcan la producción de nuevos contenidos
- ♦ Conocer al detalle las tecnologías usadas en estos proyectos y la inclusión de otras en desarrollo
- ♦ Poseer una noción de futuros usos en la Animación para la humanización de inteligencias artificiales
- ♦ Gestionar la producción de animaciones en la industria del videojuego
- ♦ Conocer la utilización de la animación en publicidad y programas televisivos

Módulo 2. Proyectos de Animación 3D

- ♦ Aprender en profundidad cada uno de los roles que intervienen en una producción de Animación 3D, en función del estilo y equipamiento artístico que se use y la duración de la pieza final
- ♦ Distinguir las fases que se llevarán a cabo en estas producciones y el tiempo de duración de estas en función del proyecto
- ♦ Calcular el coste monetario por tiempo trabajado según el trabajador
- ♦ Calcular el coste en el equipamiento y software necesarios

Módulo 3. Producción en Animación: legislación, negociación e industria

- ♦ Disponer de un conocimiento profundo sobre la legislación española a la hora de amparar el sector de la animación y los oficios ligados a él
- ♦ Conciliar la vida laboral y personal de los empleados, en función a los imprevistos estacionales, y la realización de tareas

- ♦ Conocer la realización de múltiples tareas ajenas a tus funciones ante la falta suficiente de trabajadores en empresas pequeñas
- ♦ Gestionar el acceso a los archivos para los distintos departamentos, y el cumplimiento de los plazos de entrega
- ♦ Conocer la información a tener en cuenta en el sector de cara a futuro en España
- ♦ Entender la situación actual de la Animación española postpandemia, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras



Apuesta por una titulación diseñada por especialistas en Animación Transmedia y dirigida a futuros expertos de este sector”

03

Dirección del curso

Tanto la dirección como la docencia de esta titulación corren a cargo de un equipo de profesionales del sector de la Animación, que disponen de una larga y dilatada trayectoria en la gestión de proyectos internacionales. De esta forma, el egresado que acceda a ella podrá conocer en primera persona las claves de esta industria a través de la experiencia del claustro, quienes aportarán, además de un carácter realista y crítico al temario, una variedad de casos prácticos para que pueda perfeccionar sus habilidades de la mano de expertos especialistas en el área.



“

Una oportunidad única de ampliar y perfeccionar tus competencias profesionales de la mano de expertos en el sector especializados en la industria de los videojuegos”

Dirección



D. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Director y Productor
- ♦ Socio fundador de Planet 141
- ♦ Director y Productor de videos musicales
- ♦ Productor de largometrajes
- ♦ Graduado en Ingeniería Electrónica por la Pontificia Universidad Javeriana

Profesores

D. Lascano, Carlos

- ♦ Director en DREAMLIFE Filmworks
- ♦ Experto en Actuación para Cámara por el Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Especializado en Rodaje de Animación en Stop Motion, Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Experto en Escritura Creativa por el Mercado de Industrias Culturales Argentinas
- ♦ Licenciado en Derecho por la Universidad Nacional de Mar del Plata

D. Herguera Acosta, Diego

- ♦ Productor de Sultana Films SL
- ♦ Licenciado en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ♦ Productor de Largometrajes de animación
- ♦ Productor de Cortometrajes de animación



04

Estructura y contenido

El éxito de TECH Universidad FUNDEPOS reside, en parte, en el diseño de titulaciones altamente capacitantes, pero en la que la carga lectiva se ha reducido considerablemente. De esta manera, encontramos programas intensivos como este Experto Universitario en los que, gracias a la exhaustividad con la que ha sido compuesto su temario, al empleo de la metodología *Relearning* en su desarrollo, y al material adicional que el equipo docente ha seleccionado para cada módulo, el egresado no tendrá que invertir horas de más estudiando largos y tediosos temas. Todo ello, por supuesto, sin renunciar a la calidad que define a esta universidad.



“

Tendrás acceso a material adicional en diferentes formatos en cada módulo, para que profundices en cada uno de ellos de manera personalizada”

Módulo 1. Proyecto *transmedia*

- 1.1. Tecnologías
 - 1.1.1. Capturas
 - 1.1.2. Movimientos
 - 1.1.3. Librerías
- 1.2. Medios
 - 1.2.1. Digitales
 - 1.2.2. Analógicos
 - 1.2.3. Híbridos
- 1.3. Inteligencias artificiales
 - 1.3.1. IA con apariencia
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. Futuro
- 1.4. *Vitubers*
 - 1.4.1. Nuevas formas del medio
 - 1.4.2. Futuro del anonimato
 - 1.4.3. Desarrollo
- 1.5. Videojuegos
 - 1.5.1. Tecnologías usadas
 - 1.5.2. Desarrollo
- 1.6. Videojuegos y procesos
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. Procesos
 - 1.6.3. Jerarquía
- 1.7. Publicidad
 - 1.7.1. La animación en anuncios
 - 1.7.2. *Motion graphics*
 - 1.7.3. Repercusión visual
- 1.8. Entradillas
 - 1.8.1. Entradillas
 - 1.8.2. Otros tipos de animación
 - 1.8.3. Producción

- 1.9. Realidad aumentada
 - 1.9.1. RA
 - 1.9.2. Usos
 - 1.9.3. Actualidad
- 1.10. Realidad virtual
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. Usos
 - 1.10.3. Metaverso

Módulo 2. Proyectos de Animación 3D

- 2.1. Objetivos de un proyecto de animación 3D
 - 2.1.1. Inicio del proyecto
 - 2.1.2. Interludio
 - 2.1.3. Llegar al proyecto
- 2.2. Fases del proyecto
 - 2.2.1. Distinción
 - 2.2.2. Fases
 - 2.2.3. Duración de cada fase
- 2.3. Fase de desarrollo
 - 2.3.1. Departamentos
 - 2.3.2. Roles
 - 2.3.3. Trabajo
- 2.4. Fase de preproducción
 - 2.4.1. Departamentos
 - 2.4.2. Roles
 - 2.4.3. Trabajo
- 2.5. Fase de producción
 - 2.5.1. Departamentos
 - 2.5.2. Roles
 - 2.5.3. Trabajo
- 2.6. Fase de postproducción
 - 2.6.1. Departamentos
 - 2.6.2. Roles
 - 2.6.3. Trabajo

- 2.7. Equipación necesaria
 - 2.7.1. Software
 - 2.7.2. Hardware
 - 2.7.3. Otros
- 2.8. Largometraje
 - 2.8.1. Tiempos
 - 2.8.2. Gestión del personal
 - 2.8.3. Gestión de recursos
- 2.9. Cortometraje
 - 2.9.1. Tiempos
 - 2.9.2. Gestión del personal
 - 2.9.3. Gestión de recursos
- 2.10. Series
 - 2.10.1. Tiempos
 - 2.10.2. Gestión del personal
 - 2.10.3. Gestión de recursos

Módulo 3. Producción en Animación: legislación, negociación e industria

- 3.1. Leyes
 - 3.1.1. Documentación que ampara
 - 3.1.2. Convenios interprofesionales
 - 3.1.3. Jurisprudencia
- 3.2. Vacaciones y enfermedades
 - 3.2.1. Evolución anual
 - 3.2.2. Imprevisto
 - 3.2.3. Soluciones en producción
- 3.3. Negociación
 - 3.3.1. Partes en conflicto
 - 3.3.2. Formas de acuerdo
 - 3.3.3. Resoluciones
- 3.4. Múltiples funciones
 - 3.4.1. Ausencia de recursos humanos
 - 3.4.2. Trabajos en otros departamentos
 - 3.4.3. Interdepartamentalidad

- 3.5. Gestión de archivos
 - 3.5.1. Plataformas de recursos
 - 3.5.2. Copias de seguridad
 - 3.5.3. Acceso
- 3.6. Crunch
 - 3.6.1. Momento actual
 - 3.6.2. Problema o solución
 - 3.6.3. Repercusiones
- 3.7. Industria Nacional de Producción en Animación
 - 3.7.1. Visión
 - 3.7.2. Industria cinematográfica
 - 3.7.3. Formas de pago
- 3.8. Representación cuantitativa y cualitativa
 - 3.8.1. Representación femenina
 - 3.8.2. Representación LGTBI
 - 3.8.3. Representación internacional
- 3.9. Situación postpandemia
 - 3.9.1. Profesionalización
 - 3.9.2. Producciones españolas
 - 3.9.3. Producciones internacionales
- 3.10. Consumo de Animación
 - 3.10.1. Incentivos
 - 3.10.2. Exportaciones
 - 3.10.3. Importaciones



Tras la finalización de este Experto Universitario, lograrás alcanzar todo lo que te propongas a partir de entonces dentro de la industria de la Animación Transmedia”

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 Universidad FUNDEPOS
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 Universidad FUNDEPOS 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 emitieran 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS. 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.



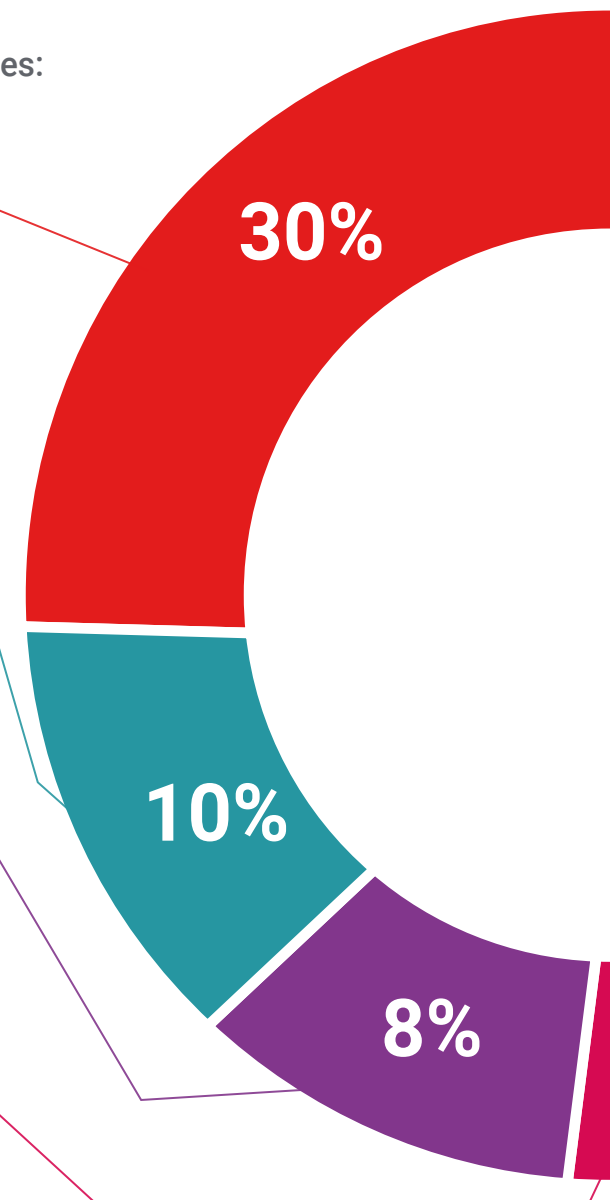
Prácticas de habilidades y competencias

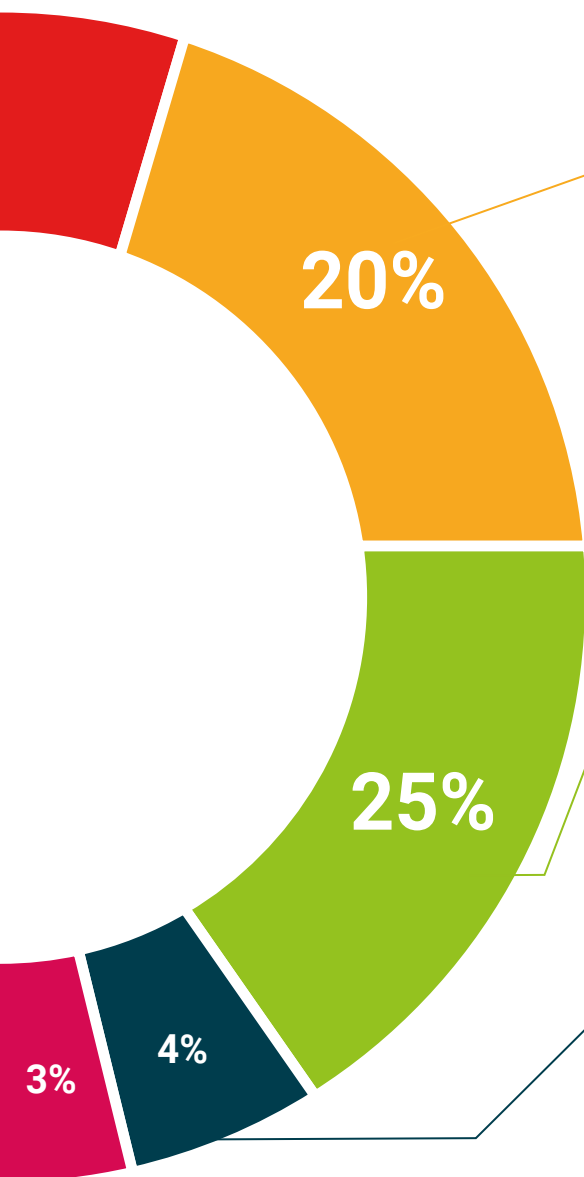
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Experto Universitario en Producción en Animación para Proyectos Transmedia garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Producción en Animación para Proyectos Transmedia** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica 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: **Experto Universitario en Producción en Animación para Proyectos Transmedia**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**





Experto Universitario
Producción en Animación
para Proyectos Transmedia

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Producción en Animación para Proyectos Transmedia

