

Maestría Oficial Universitaria Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Nº de RVOE: 20231254





Nº de RVOE: 20231254

Maestría Oficial Universitaria Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **10/05/2023**

Acceso web: www.techtute.com/mx/videojuegos/maestria-universitaria/maestria-universitaria-diseno-creacion-personajes-2d-animacion-videojuegos

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 24

05

Objetivos docentes

pág. 30

06

Salidas profesionales

pág. 36

07

Idiomas gratuitos

pág. 40

08

Metodología de estudio

pág. 44

09

Cuadro docente

pág. 54

10

Titulación

pág. 58

11

Reconocimiento en USA

pág. 62

12

Homologación del título

pág. 66

13

Requisitos de acceso

pág. 70

14

Proceso de admisión

pág. 74

01

Presentación del programa

El Diseño y la Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos representan una disciplina fundamental en la industria del entretenimiento digital. Según un informe de la Entertainment Software Association (ESA), el mercado global de videojuegos ha alcanzado los 184,4 mil millones de dólares, consolidándose como una de las industrias más lucrativas a nivel internacional. Bajo esta premisa, TECH presenta este programa como la mejor opción para adentrarse en una de las áreas más fascinantes y demandadas del mundo creativo y digital. Esta titulación, impartida en modalidad 100% online, ofrece una experiencia académica inigualable, combinando técnicas artísticas tradicionales con herramientas digitales de vanguardia para dar vida a personajes que trascienden las pantallas y se convierten en íconos culturales. Además, este título universitario está considerado equivalente en EE. UU. por un Master of Science.

Este es el momento, te estábamos esperando





“

Forma parte de este programa 100% online y oficial de TECH y obtén una equivalencia académica reconocida en EE. UU.”

El Diseño y la Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos son esenciales para dar vida a las historias que cautivan audiencias de todas las edades. Los personajes son el corazón de cualquier narrativa visual, actuando como el puente emocional entre el público y la trama. Por ello, su diseño no solo determina el atractivo visual, sino que también define la profundidad emocional y la conexión que logran establecer con los usuarios, pudiendo marcar la diferencia entre el éxito y el olvido.

La Maestría Oficial Universitaria en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos de TECH es una experiencia académica diseñada para transformar el talento creativo en una carrera exitosa. Mediante una capacitación integral, que combinará la enseñanza de técnicas artísticas tradicionales con el dominio de las herramientas digitales más avanzadas, los profesionales podrán dar vida a personajes que impacten en el mundo del entretenimiento interactivo y visual. Además, adquirirán habilidades prácticas y conceptuales para diseñar personajes únicos y memorables, capaces de conectar con audiencias globales en videojuegos, películas y series animadas.

Asimismo, este conocimiento especializado fortalecerá las competencias creativas de los programadores, preparándolos para liderar equipos de diseño, adaptarse a las demandas del mercado global y destacar en un sector en constante evolución tecnológica. Con una creciente demanda de contenido 2D en plataformas de *streaming*, dispositivos móviles y videojuegos, tendrán la ventaja competitiva de estar altamente calificados para trabajar en proyectos innovadores.

Adicionalmente, la modalidad 100% online brindará una experiencia académica flexible, adaptada a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los egresados. También se beneficiarán de la metodología *Relearning*, una estrategia revolucionaria que optimiza la adquisición de conocimientos mediante la repetición sistemática de conceptos clave en diferentes contextos. Este enfoque promoverá la retención a largo plazo y su aplicación práctica en proyectos reales.





“

El enfoque innovador de TECH convierte el aprendizaje en una experiencia interactiva y efectiva, asegurando que alcances tu máximo potencial en el mundo del diseño y la animación”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



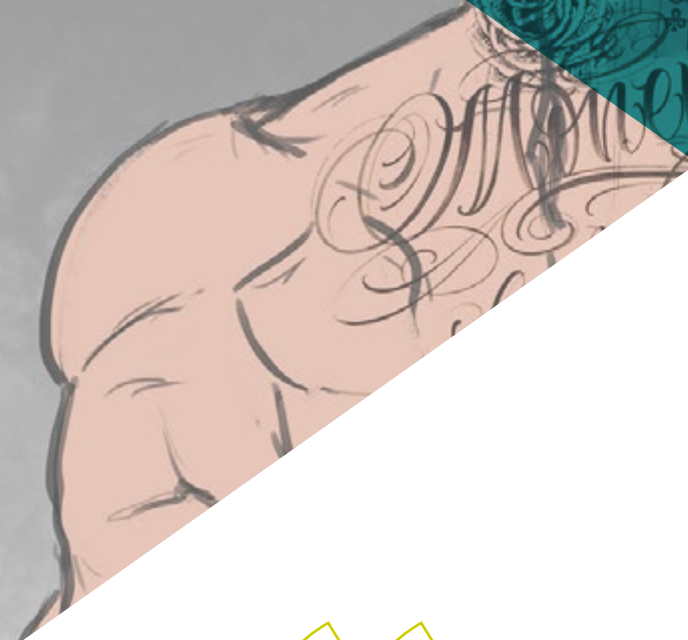
03

Plan de estudios

El plan de estudios proporcionará a los programadores una capacitación avanzada y especializada en uno de los campos más dinámicos y creativos de la industria digital. En este sentido, desarrollarán habilidades técnicas y artísticas esenciales para diseñar y dar vida a personajes memorables, desde los bocetos iniciales, hasta las animaciones finales, cubriendo cada aspecto del proceso creativo. De igual manera, dominarán el diseño conceptual, la anatomía del personaje, la interacción entre los elementos visuales y narrativos, así como la integración de personajes en videojuegos y animaciones.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*





“

Accederás a una capacitación integral que se adaptará a las necesidades actuales del mercado, permitiéndote desarrollar una visión creativa y estratégica para liderar la animación 2D”

A su vez, se ofrecerá acceso a una amplia gama de recursos multimedia y académicos, que enriquecerán y potenciarán la experiencia de aprendizaje. Así, los profesionales se equiparán con las herramientas más avanzadas, contando con el apoyo necesario para desarrollar su creatividad y perfeccionar sus habilidades técnicas en un entorno digital de vanguardia. Desde una plataforma interactiva, hasta lecturas especializadas y casos de estudio, esta titulación proporcionará un enfoque integral y actualizado en cada área del diseño de personajes 2D.

“

Esta combinación de recursos digitales y académicos no solo te asegurará una capacitación completa y dinámica, sino que también te permitirá mantenerte al día en las últimas tendencias de la industria”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1	Personajes
Asignatura 2	Construcción de personajes
Asignatura 3	Creación de hoja modelo
Asignatura 4	Accesorios, vehículos y complementos
Asignatura 5	Animales
Asignatura 6	Objetos y plantas como personajes
Asignatura 7	Criaturas fantásticas
Asignatura 8	Personajes de terror
Asignatura 9	Color
Asignatura 10	Videjuegos y personajes

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. Personajes

- 1.1. Personajes
 - 1.1.1. Análisis y desarrollo de los personajes
 - 1.1.2. Estilos y diseños por zonas y culturas
 - 1.1.3. Evolución de los personajes a los estilos actuales
- 1.2. Estilos en cada producto
 - 1.2.1. Los personajes para cine
 - 1.2.2. Los personajes para series
 - 1.2.3. Los personajes para videojuegos
- 1.3. Técnicas de estilos
 - 1.3.1. El 2D
 - 1.3.2. El 3D
 - 1.3.3. La animación con recortes (*cut-out*)
- 1.4. Personajes en publicidad
 - 1.4.1. Estilos publicitarios a través de la historia
 - 1.4.2. El 2D actual
 - 1.4.3. El 3D actual
- 1.5. Análisis de tipos de personajes
 - 1.5.1. Caricatura
 - 1.5.2. Manga
 - 1.5.3. Realistas
- 1.6. Tipología
 - 1.6.1. Héroe – antihéroe
 - 1.6.2. Villano – antítesis
 - 1.6.3. Fortachón – bobalicón
- 1.7. La imagen tipo
 - 1.7.1. Profesiones
 - 1.7.2. Edades
 - 1.7.3. Personalidades

- 1.8. Personajes animales
 - 1.8.1. Humanos zoomorfos
 - 1.8.2. Animales antropomorfos
 - 1.8.3. Mascotas
- 1.9. Características de los personajes
 - 1.9.1. Literarias
 - 1.9.2. Psicológicas
 - 1.9.3. Físicas
- 1.10. Comercialización de personajes
 - 1.10.1. Historia
 - 1.10.2. Guías de estilo
 - 1.10.3. Aplicación comercial

Asignatura 2. Construcción de personajes

- 2.1. Formas geométricas
 - 2.1.1. Básicas
 - 2.1.2. Combinación de formas
 - 2.1.3. Ejes
- 2.2. Líneas de acción
 - 2.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
 - 2.2.2. Formas simples en la línea de acción
 - 2.2.3. Estructura y extremidades
- 2.3. Formas complejas
 - 2.3.1. Geometrías combinadas
 - 2.3.2. La pose
 - 2.3.3. División en cabezas
- 2.4. La anatomía
 - 2.4.1. Canon clásico humano
 - 2.4.2. Proporciones
 - 2.4.3. Poses de acción

- 2.5. La cabeza
 - 2.5.1. Construcción
 - 2.5.2. Ejes
 - 2.5.3. Ojos y partes de la cara
- 2.6. El pelo
 - 2.6.1. Femenino
 - 2.6.2. Masculino
 - 2.6.3. Peinados
- 2.7. Creación de personajes de caricatura
 - 2.7.1. Exagerar proporciones
 - 2.7.2. Cabezas y expresiones
 - 2.7.3. Silueta y poses
- 2.8. Animales de caricatura
 - 2.8.1. Mascotas
 - 2.8.2. Cuadrúpedos y aves
 - 2.8.3. Otros tipos
- 2.9. Extremidades
 - 2.9.1. La construcción
 - 2.9.2. Articulaciones
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Manos
 - 2.10.1. Construcción general
 - 2.10.2. Humanos
 - 2.10.3. Caricatura

Asignatura 3. Creación de hoja modelo

- 3.1. Construcción
 - 3.1.1. Tres cuartos
 - 3.1.2. División en cabezas
 - 3.1.3. Limpieza de trazos
- 3.2. Giro de 360 grados
 - 3.2.1. Las cinco poses
 - 3.2.2. Líneas de guía
 - 3.2.3. Simetrías y no simetrías
- 3.3. Poses
 - 3.3.1. Poses de acción
 - 3.3.2. Interrelación con accesorios
 - 3.3.3. Posición de cámara en la pose
- 3.4. Expresiones
 - 3.4.1. Neutras
 - 3.4.2. Alegres
 - 3.4.3. Tristes y enfado
- 3.5. Manos
 - 3.5.1. La construcción
 - 3.5.2. Posiciones y giros
 - 3.5.3. Interrelación con accesorios
- 3.6. Comparativos
 - 3.6.1. División en cabezas y líneas de guía
 - 3.6.2. Ajuste de los otros personajes al protagonista
 - 3.6.3. Interrelación
- 3.7. Códigos de bocas
 - 3.7.1. Universales estándar y complementos
 - 3.7.2. Corresponden decías fonéticas y lectura
 - 3.7.3. Neutras, alegres, enfado, tristeza

- 3.8. Parpadeo
 - 3.8.1. Formas neutras y otras expresiones
 - 3.8.2. Su posición cerrada
 - 3.8.3. Los intercalados
- 3.9. Puesta en escena
 - 3.9.1. Su posición en fondo
 - 3.9.2. Posición de cámaras
 - 3.9.3. Interrelaciones
- 3.10. Hojas de fallos
 - 3.10.1. Aciertos
 - 3.10.2. Errores
 - 3.10.3. Ayudas a los animadores

Asignatura 4. Accesorios, vehículos y complementos

- 4.1. Accesorios
 - 4.1.1. ¿Qué son?
 - 4.1.2. Generalistas
 - 4.1.3. Accesorios con peso en el argumento
- 4.2. Complementos
 - 4.2.1. Complementos y vestuario
 - 4.2.2. Complementos reales. Profesiones
 - 4.2.3. Complementos fantásticos y de ciencia ficción
- 4.3. Coches
 - 4.3.1. Clásicos
 - 4.3.2. Actuales
 - 4.3.3. Futuristas
- 4.4. Motocicletas
 - 4.4.1. Actuales
 - 4.4.2. Futuristas
 - 4.4.3. Motos de 3 ruedas
- 4.5. Otros vehículos
 - 4.5.1. Terrestres
 - 4.5.2. Aéreos
 - 4.5.3. Marítimos

- 4.6. Armas blancas
 - 4.6.1. Tipos y tamaños
 - 4.6.2. Diseño por época
 - 4.6.3. Escudos
- 4.7. Armas de fuego
 - 4.7.1. Largas
 - 4.7.2. Cortas
 - 4.7.3. Funcionamiento. Partes móviles
- 4.8. Armas futuristas
 - 4.8.1. De fuego
 - 4.8.2. De energía
 - 4.8.3. FX de las armas futuristas
- 4.9. Armaduras
 - 4.9.1. Clásicas y actuales
 - 4.9.2. Futuristas
 - 4.9.3. Mecanizadas y robóticas
- 4.10. Accesorios en videojuegos
 - 4.10.1. Diferencias con los accesorios de animación
 - 4.10.2. Accesorios y su uso
 - 4.10.3. Diseño

Asignatura 5. Animales

- 5.1. Cuadrúpedos
 - 5.1.1. Anatomía comparada
 - 5.1.2. Realistas y su empleo
 - 5.1.3. Caricaturas
- 5.2. Caninos
 - 5.2.1. Anatomía
 - 5.2.2. Diseño
 - 5.2.3. Poses
- 5.3. Felinos
 - 5.3.1. Anatomía comparada
 - 5.3.2. Diseño
 - 5.3.3. Poses

- 5.4. Herbívoros
 - 5.4.1. Rumiantes
 - 5.4.2. Equinos
 - 5.4.3. Caricaturas
- 5.5. Grandes mamíferos
 - 5.5.1. Anatomía comparada
 - 5.5.2. Construcción
 - 5.5.3. Poses
- 5.6. Marinos
 - 5.6.1. Mamíferos
 - 5.6.2. Peces
 - 5.6.3. Crustáceos
- 5.7. Aves
 - 5.7.1. Anatomía
 - 5.7.2. Poses
 - 5.7.3. Caricaturas
- 5.8. Reptiles anfibios
 - 5.8.1. Construcción
 - 5.8.2. Poses
 - 5.8.3. Caricaturas
- 5.9. Dinosaurios
 - 5.9.1. Tipos
 - 5.9.2. Construcción
 - 5.9.3. Poses
- 5.10. Insectos
 - 5.10.1. Diseño
 - 5.10.2. Poses
 - 5.10.3. Comparativos

Asignatura 6. Objetos y plantas como personajes

- 6.1. Flores
 - 6.1.1. Ejemplos
 - 6.1.2. Construcción
 - 6.1.3. Poses y expresiones
- 6.2. Hortalizas
 - 6.2.1. Ejemplos
 - 6.2.2. Construcción
 - 6.2.3. Poses y expresiones
- 6.3. Frutas
 - 6.3.1. Ejemplos
 - 6.3.2. Construcción
 - 6.3.3. Poses y expresiones
- 6.4. Plantas carnívoras
 - 6.4.1. Ejemplos
 - 6.4.2. Construcción
 - 6.4.3. Poses y expresiones
- 6.5. Árboles
 - 6.5.1. Tipos
 - 6.5.2. Construcción
 - 6.5.3. Poses y expresiones
- 6.6. Arbustos
 - 6.6.1. Tipos
 - 6.6.2. Construcción
 - 6.6.3. Poses y expresiones
- 6.7. Objetos
 - 6.7.1. Ejemplos
 - 6.7.2. Personalidad
 - 6.7.3. Tipos
- 6.8. Electrodomésticos
 - 6.8.1. Tipos
 - 6.8.2. Construcción
 - 6.8.3. Poses y expresiones

- 6.9. Vehículos
 - 6.9.1. Tipos
 - 6.9.2. Construcción
 - 6.9.3. Poses y expresiones
- 6.10. Otros objetos
 - 6.10.1. Tipos
 - 6.10.2. Construcción
 - 6.10.3. Poses y expresiones

Asignatura 7. Criaturas fantásticas

- 7.1. Dragones e hidras
 - 7.1.1. Ejemplos
 - 7.1.2. Construcción
 - 7.1.3. Poses y expresiones
- 7.2. Gigantes
 - 7.2.1. Ejemplos
 - 7.2.2. Construcción
 - 7.2.3. Poses y expresiones
- 7.3. Voladoras
 - 7.3.1. Anatomía comparada
 - 7.3.2. Construcción
 - 7.3.3. Poses y expresiones
- 7.4. Acuáticas
 - 7.4.1. Modificaciones de tipos reales
 - 7.4.2. Construcción
 - 7.4.3. Poses y expresiones
- 7.5. Subterráneas
 - 7.5.1. Formas geométricas
 - 7.5.2. Desarrollo
 - 7.5.3. Poses y expresiones
- 7.6. Seres feéricos
 - 7.6.1. Anatomía humana
 - 7.6.2. Construcción
 - 7.6.3. Poses y expresiones

- 7.7. Híbridos
 - 7.7.1. Bases
 - 7.7.2. Diseño
 - 7.7.3. Poses y expresiones
- 7.8. Seres demoníacos
 - 7.8.1. Anatomía
 - 7.8.2. Diseño
 - 7.8.3. Poses y expresiones
- 7.9. Dioses y semidioses
 - 7.9.1. Anatomía humana
 - 7.9.2. Construcción
 - 7.9.3. Poses y expresiones
- 7.10. Otras criaturas fantásticas
 - 7.10.1. Ejemplos
 - 7.10.2. Construcción
 - 7.10.3. Poses y expresiones

Asignatura 8. Personajes de terror

- 8.1. Vampiros
 - 8.1.1. Anatomía humana
 - 8.1.2. Diseño
 - 8.1.3. Poses y expresiones
- 8.2. Monstruo de Frankenstein
 - 8.2.1. Anatomía
 - 8.2.2. Construcción
 - 8.2.3. Poses y expresiones
- 8.3. Hombre lobo
 - 8.3.1. Anatomía comparada
 - 8.3.2. Construcción
 - 8.3.3. Poses y expresiones
- 8.4. Momia
 - 8.4.1. Anatomía humana
 - 8.4.2. Diseño
 - 8.4.3. Poses y expresiones

- 8.5. Monstruo del pantano
 - 8.5.1. Anatomía
 - 8.5.2. Construcción
 - 8.5.3. Poses y expresiones
- 8.6. Fantasmas
 - 8.6.1. Ejemplos
 - 8.6.2. Construcción
 - 8.6.3. Poses y expresiones
- 8.7. *Zombies*
 - 8.7.1. Anatomía humana
 - 8.7.2. *Zombies* animales
 - 8.7.3. Construcción y poses
- 8.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
 - 8.8.1. Anatomía humana
 - 8.8.2. Construcción
 - 8.8.3. Poses y expresiones
- 8.9. La muerte
 - 8.9.1. Anatomía
 - 8.9.2. Construcción
 - 8.9.3. Poses y expresiones
- 8.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
 - 8.10.1. Formas geométricas
 - 8.10.2. Diseño
 - 8.10.3. Poses y expresiones

Asignatura 9. Color

- 9.1. Bases del color
 - 9.1.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
 - 9.1.2. El color digital y la problemática del color en distintas pantallas y soportes
 - 9.1.3. El color y el pigmento
- 9.2. Teoría del color
 - 9.2.1. El círculo cromático y sus escalas
 - 9.2.2. Formato de color CMYK y composición de color RGB
 - 9.2.3. Hexadecimal Pantone
- 9.3. Teoría de la luz
 - 9.3.1. La luz y sus efectos
 - 9.3.2. Esquemas en el cine de animación
 - 9.3.3. Cualidades físicas del color
- 9.4. Relaciones cromáticas
 - 9.4.1. Temperatura
 - 9.4.2. Contraste, equilibrio
 - 9.4.3. Percepción. Sinestesia
- 9.5. Contrastes y armonías
 - 9.5.1. Peso visual del color
 - 9.5.2. El color y la música
 - 9.5.3. Armonías y equivalencias
- 9.6. Psicología, simbología y metáfora del color
 - 9.6.1. El color emocional y simbólico
 - 9.6.2. El significado del color en diferentes culturas
 - 9.6.3. El color de Goethe
- 9.7. El color en la narración
 - 9.7.1. Análisis del color en distintas narraciones
 - 9.7.2. *Color Script*
 - 9.7.3. Proyecto
- 9.8. Color del personaje sobre fondo
 - 9.8.1. Ambientación
 - 9.8.2. Contrastes
 - 9.8.3. Paletas de color
- 9.9. Aplicación digital
 - 9.9.1. Capas
 - 9.9.2. Filtros
 - 9.9.3. Texturas
- 9.10. Iluminación
 - 9.10.1. Luces
 - 9.10.2. Sombras
 - 9.10.3. Brillos

Asignaturas 10. Videojuegos y personajes

- 10.1. Personajes y videojuegos
 - 10.1.1. Análisis de personajes en videojuegos
 - 10.1.2. Target del personaje
 - 10.1.3. Referencias
- 10.2. Tipos
 - 10.2.1. 2D-3D
 - 10.2.2. Plataformas y tipos
 - 10.2.3. Personajes pixelados
- 10.3. Metodología
 - 10.3.1. Planificación del trabajo y Tipos de Documentos
 - 10.3.2. Dibujo Analítico
 - 10.3.3. Dibujante de línea y dibujante de formas
- 10.4. Definir un estilo
 - 10.4.1. Referencias y Puntos clave
 - 10.4.2. Luz y Color: Creando una Atmósfera
 - 10.4.3. Personajes: Personalidad y coherencia
- 10.5. 2D tradicional
 - 10.5.1. Referencias
 - 10.5.2. Creación
 - 10.5.3. Paquete de model *sheet*
- 10.6. Animación con recortes I
 - 10.6.1. Referencias
 - 10.6.2. Metodología
 - 10.6.3. Construcción
- 10.7. Animación con recortes II
 - 10.7.1. Color
 - 10.7.2. Modelo digital (*Rig*)
 - 10.7.3. Bibliotecas





- 10.8. 3D
 - 10.8.1. Referencias
 - 10.8.2. Diseño
 - 10.8.3. Construcción
- 10.9. Personajes pixelados
 - 10.9.1. Referencias y documentación
 - 10.9.2. Diseño
 - 10.9.3. Poses
- 10.10. Referencia para el modelado 3D
 - 10.10.1. Paletas de color
 - 10.10.2. Texturas
 - 10.10.3. Luces y sombra

“

Conviértete en parte de una nueva experiencia académica y comienza a crecer profesional y personalmente, fomentando el cambio en el sistema educativo”

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

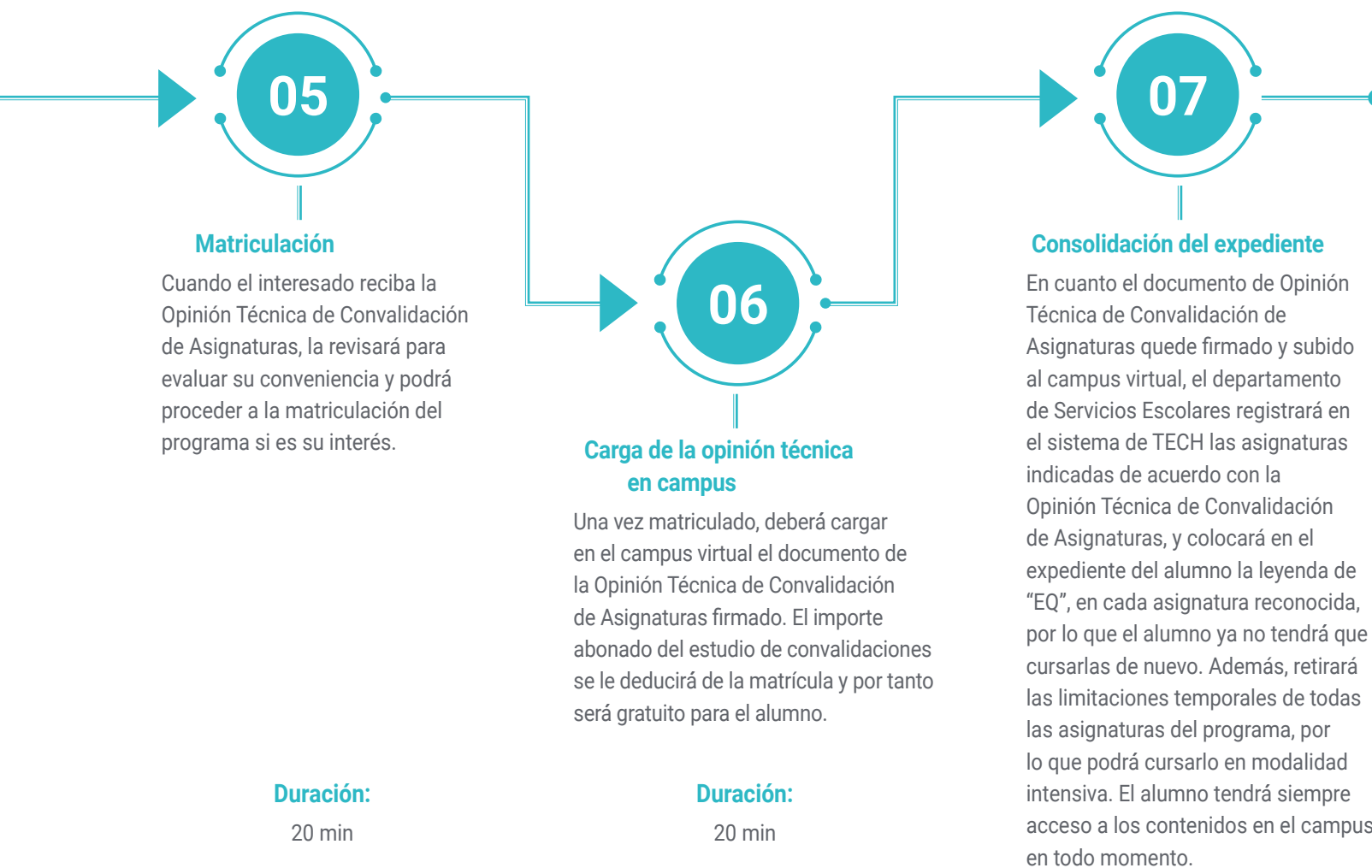


¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Esta titulación académica tendrá como meta principal preparar a profesionales altamente capacitados en el arte de crear personajes visualmente impactantes y técnicamente sofisticados para los mundos de la animación y los videojuegos. Así, no solo dominarán las técnicas tradicionales del diseño y la animación 2D, sino que también ahondarán en el uso de las últimas herramientas digitales para desarrollar personajes que sean únicos, funcionales y adecuados a las necesidades narrativas y estéticas. Además, desarrollarán una comprensión profunda sobre los principios fundamentales del diseño.

*Living
SUCCESS*





“

Gracias a este innovador programa, destacarás como experto en el diseño de personajes 2D, enfrentando los desafíos de una industria en constante evolución. ¡Con todas las garantías de calidad de TECH!”



Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D
- Dominar la anatomía de todo tipo de animales
- Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror
- Manejar el arte de colorear los personajes creados
- Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D





Objetivos específicos

Asignatura 1. Personajes

- ♦ Conocer los personajes más originales y exitosos en distintos estilos y culturas
- ♦ Identificar las técnicas más apropiadas de creación de personajes para cada formato y disciplina

Asignatura 2. Construcción de personajes

- ♦ Crear un personaje desde el primer trazo hasta su composición final
- ♦ Aplicar todas las formas anatómicas posibles
- ♦ Trabajar en la línea de acción, en los ejes y en sus posiciones delante de una cámara
- ♦ Detallar cada parte del personaje, ya sea animal o humano

Asignatura 3. Creación de la hoja modelo

- ♦ Utilizar los recursos necesarios para la animación su personaje, desde la construcción de tres cuartos al desarrollo completo de todos los componentes de una hoja modelo o *model sheet*
- ♦ Identificar las últimas producciones internacionales y seguir los pasos adecuados que exige la industria en la creación de personajes

Asignatura 4. Accesorios, vehículos y complementos

- ♦ Emplear las estrategias para construir modelos de vehículos y complementos para la interrelación con los personajes
- ♦ Saber cómo aportar texturas, colores y demás acabados indispensables en el diseño

Asignatura 5. Animales

- ♦ Trabajar con toda la fauna animal real existente
- ♦ Conocer en profundidad y desarrollar una amplia gama de personajes animales a partir del método de anatomía comparada

Asignatura 6. Objetos y plantas como personajes

- ♦ Convertir el mundo vegetal en personajes animados
- ♦ Analizar las variantes para crear personajes contruidos sobre todo tipo de geometrías que se adapten al diseño de personajes vegetales

Asignatura 7. Criaturas fantásticas

- ♦ Crear personajes fantásticos basándose en otros personajes conocidos
- ♦ Combinar y mezclar distintos tipos de animales reales para crear nuevas criaturas

Asignatura 8. Personajes de terror

- ♦ Analizar el recurso audiovisual de la creación de personajes de terror
- ♦ Trabajar con detalle con toda la gama de personajes terroríficos conocidos

Asignatura 9. Color

- ♦ Comprender que la creación de personajes necesita un acabado en color, con una paleta estudiada y creativa
- ♦ Trabajar con colores base para realizar acabados donde se aplique la luz, la ambientación y las sombras en el diseño final de los personajes
- ♦ Gozar de conocimientos sobre cómo trabajar con el color, sus combinaciones y su aplicación en el personaje
- ♦ Ayudar en su personalidad y estado de ánimo realizando varias paletas por ambientación

Asignaturas 10. Videojuegos y personajes

- ♦ Aplicar el conocimiento y la metodología a la creación concreta de personajes para videojuegos
- ♦ Analizar el tipo de videojuego y el público al que va dirigido para crear los más adecuados personajes que se requieran en cada uno de ellos





“ Para desarrollarte como un experto en este campo, TECH te brindará los mejores contenidos didácticos y una metodología educativa de primer nivel: el Relearning. ¿A qué esperas para matricularte?”

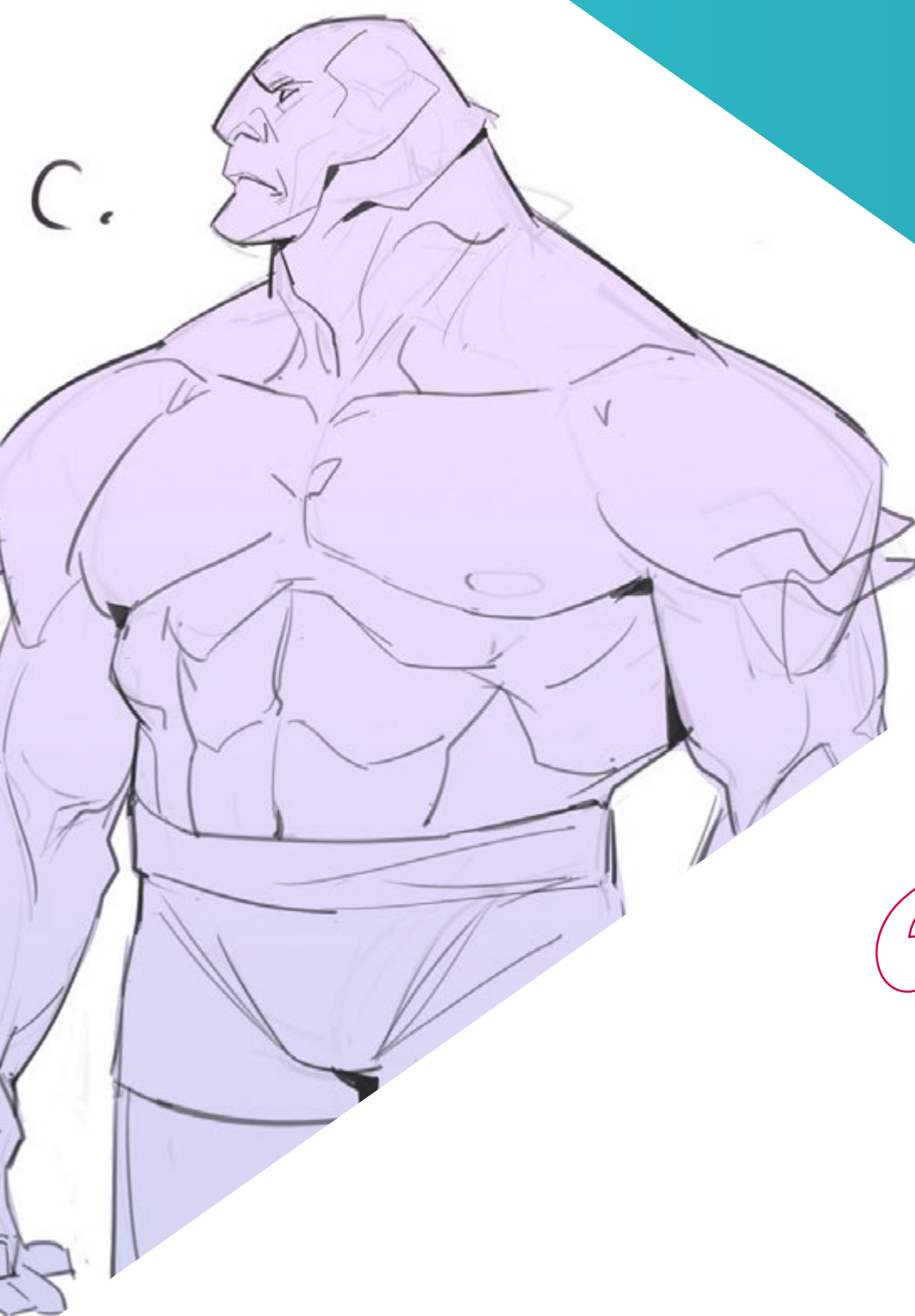
06

Salidas profesionales

Los egresados estarán capacitados para desempeñarse en industrias como la animación, el diseño de videojuegos, la publicidad y la producción audiovisual, respondiendo a la creciente demanda de especialistas en la creación de personajes originales y cautivadores. Gracias a su preparación académica, ocuparán posiciones estratégicas en estudios de animación, empresas desarrolladoras de videojuegos, agencias creativas y en proyectos independientes. Además, podrán liderar proyectos artísticos y técnicos, contribuyendo de manera significativa al éxito de productos visuales y narrativos en diferentes plataformas y medios.

Upgrading...





“

No solo ampliarás tus horizontes laborales, sino que también te posicionarás como referente en un mercado en constante evolución, de la mano de la mejor universidad digital del mundo, según Forbes: TECH”

Perfil del egresado

Este programa preparará al profesional para que domine, tanto los fundamentos artísticos, como las herramientas digitales avanzadas, permitiéndole desarrollar personajes que son el alma de historias cautivadoras y videojuegos innovadores. Además, este perfil destacará por su creatividad, habilidad técnica y comprensión profunda sobre las necesidades del mercado audiovisual y del entretenimiento interactivo. Equipado con una perspectiva integral, también estará preparado para liderar equipos creativos, colaborar en proyectos internacionales y proponer soluciones visuales que impacten positivamente en narrativas y experiencias de usuario.

Tu preparación te posicionará como un talento imprescindible en la industria, listo para redefinir los estándares del diseño y la animación. ¡Con todas las garantías de calidad que solo te ofrece TECH!

- ♦ **Creatividad e innovación:** Desarrollar ideas originales y conceptos visuales únicos que potencien la narrativa y estética de proyectos animados y videojuegos, adaptándolos a diferentes audiencias y tendencias del mercado
- ♦ **Colaboración interdisciplinaria:** Trabajar en equipos multidisciplinares, integrando conocimientos técnicos, artísticos y narrativos en proyectos complejos, promoviendo la sinergia entre distintos enfoques profesionales
- ♦ **Resolución de problemas:** Abordar desafíos artísticos y técnicos mediante el uso de herramientas avanzadas y metodologías efectivas en diseño 2D, garantizando la calidad y coherencia en cada etapa del proyecto
- ♦ **Adaptabilidad tecnológica:** Incorporar y dominar nuevas herramientas y técnicas digitales, manteniéndose actualizado en un sector en constante evolución y preparado para anticipar cambios en el panorama creativo



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador de Personajes 2D:** Responsable de crear y desarrollar personajes para proyectos de animación y videojuegos, desde la conceptualización hasta su implementación final en diferentes plataformas visuales.
Responsabilidades: Crea y desarrolla personajes visualmente atractivos para animación y videojuegos, asegurando que se alineen con la estética y narrativa del proyecto.
- 2. Artista Conceptual:** Se encarga de diseñar las primeras ideas visuales de personajes, entornos y escenarios, estableciendo la estética de un proyecto de animación o videojuego.
Responsabilidades: Diseña y visualiza las primeras ideas de personajes y entornos, creando el aspecto general y estilo visual de un proyecto.
- 3. Ilustrador Digital:** Especialista en la creación de ilustraciones detalladas y dinámicas de personajes, usando herramientas digitales para dar vida a los diseños en 2D.
Responsabilidades: Produce ilustraciones detalladas de personajes en 2D, utilizando herramientas digitales para crear arte visual impactante y funcional.
- 4. Animador 2D:** Encargado de dar movimiento a los personajes creados, aplicando principios de animación tradicional y digital para garantizar fluidez y realismo en el diseño.
Responsabilidades: Da vida a los personajes mediante la animación, asegurando una transición suave y natural entre los movimientos en proyectos de animación o videojuegos.
- 5. Modelador 2D para Videojuegos:** Se enfoca en transformar los diseños de personajes en modelos 2D adecuados para ser usados en el desarrollo de videojuegos, asegurando su funcionalidad e interacción.
Responsabilidades: Transforma los diseños de personajes en elementos interactivos y funcionales para su integración en videojuegos.
- 6. Director de Arte:** Lidera el equipo de diseño, supervisando la creación de personajes, fondos y otros elementos visuales, asegurando que se mantenga la cohesión estética en todo el proyecto.
Responsabilidades: Supervisa la dirección visual de un proyecto, asegurando que el estilo gráfico de personajes y entornos sea coherente y atractivo.

- 7. Diseñador de Entornos 2D:** Desarrolla los escenarios y paisajes visuales de videojuegos y animaciones, trabajando estrechamente con el equipo de personajes para crear un mundo coherente.
Responsabilidades: Crea escenarios detallados que complementen los personajes, diseñando mundos visuales que enriquezcan la experiencia del usuario.
- 8. Ilustrador de Historia Gráfica:** Trabaja en la creación de storyboards y secuencias gráficas para narrativas visuales, ayudando a los equipos de animación y videojuegos a estructurar la historia de manera visualmente atractiva.
Responsabilidades: Elabora storyboards y secuencias gráficas que visualicen la narrativa de un proyecto de animación o videojuego, ayudando a estructurar la historia.



Gracias a este programa, aspirarás a roles clave como diseñador de personajes 2D, animador y director de arte, entre otros”

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

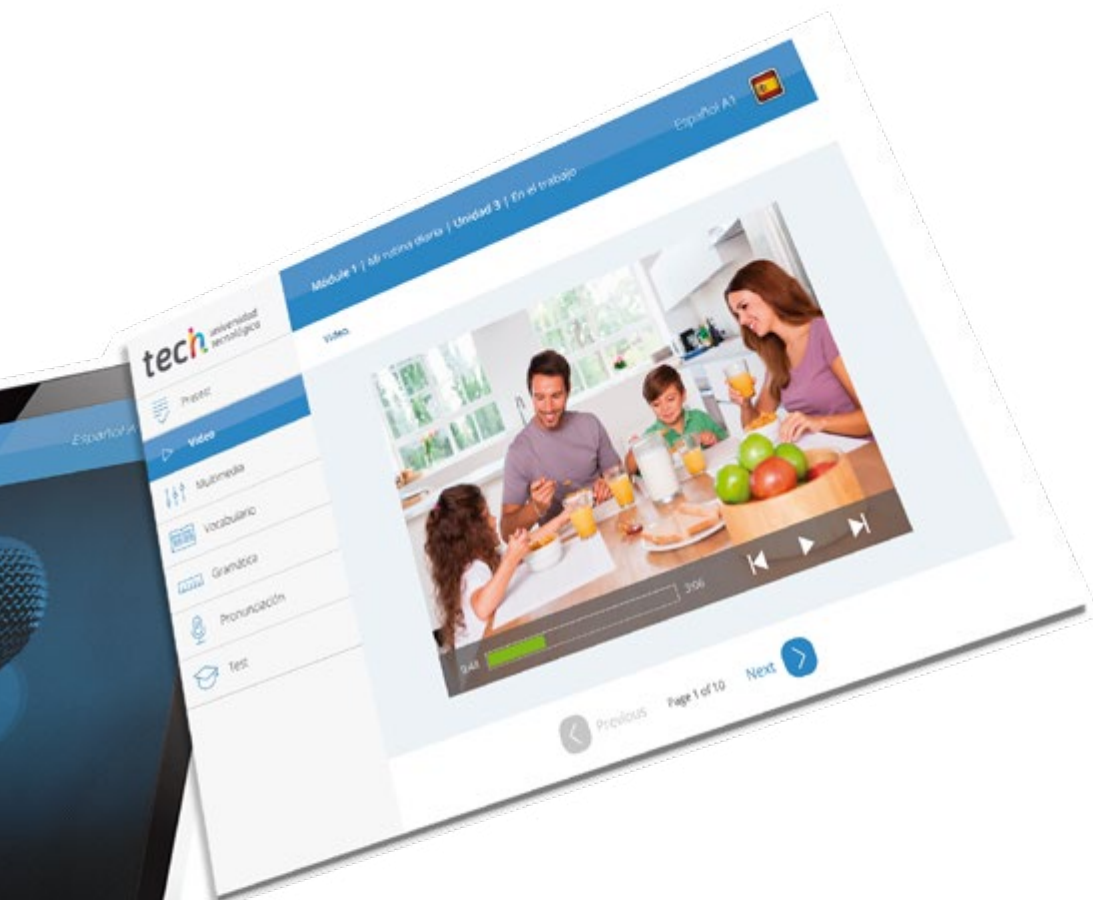
El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“ Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”

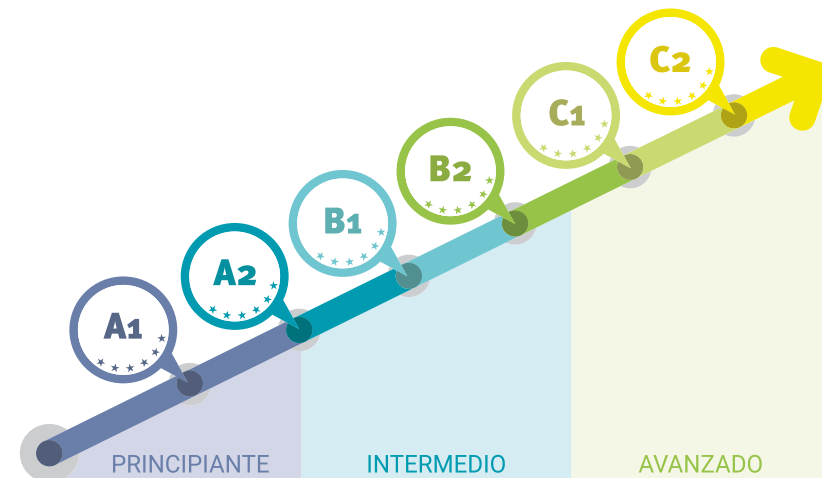




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08

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 intenso 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.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

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 según el índice global score, 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.

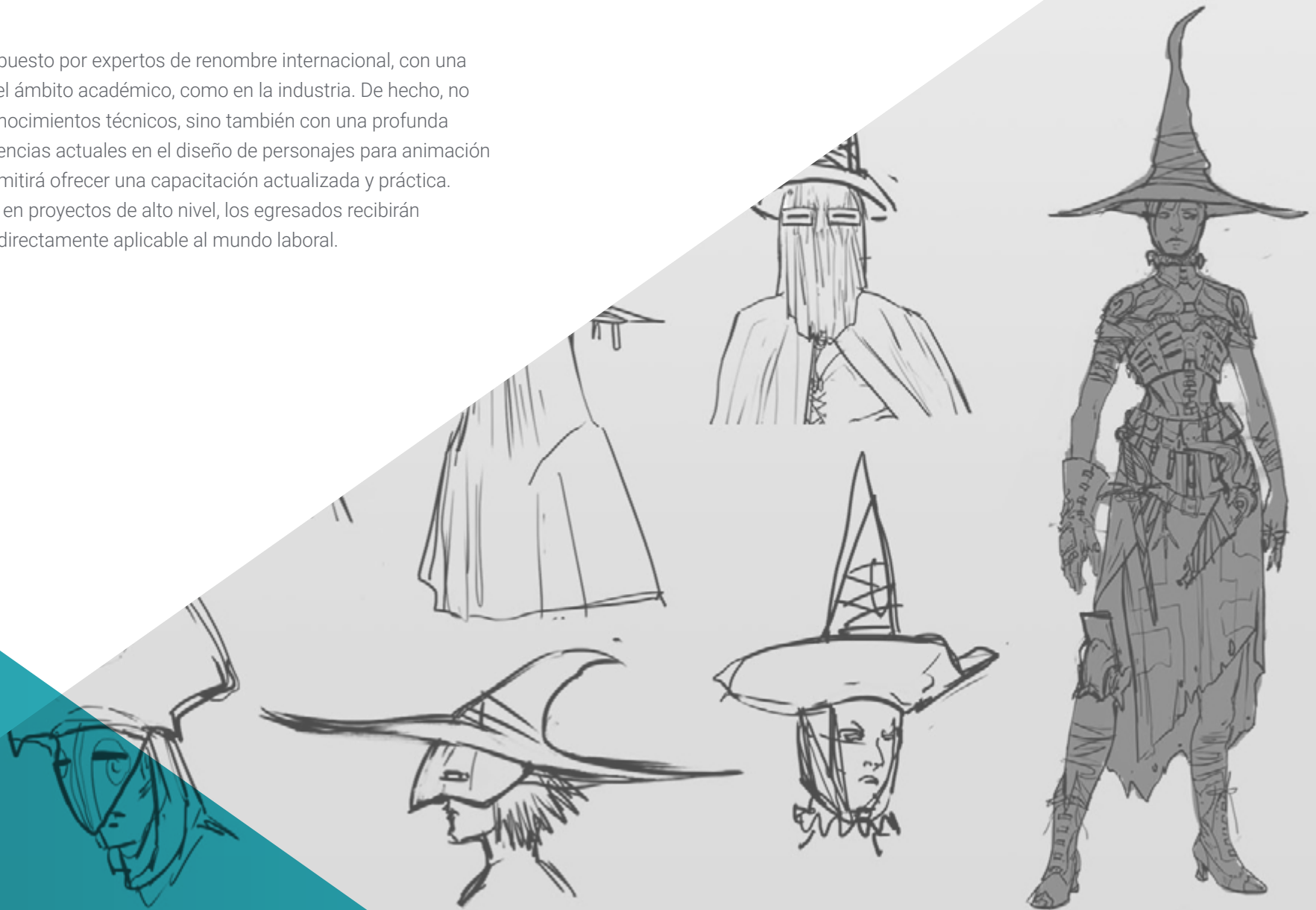


09

Cuadro docente

El cuadro docente está compuesto por expertos de renombre internacional, con una amplia trayectoria, tanto en el ámbito académico, como en la industria. De hecho, no solo cuentan con sólidos conocimientos técnicos, sino también con una profunda comprensión sobre las tendencias actuales en el diseño de personajes para animación y videojuegos, lo que les permitirá ofrecer una capacitación actualizada y práctica. Así, gracias a su experiencia en proyectos de alto nivel, los egresados recibirán una preparación de calidad, directamente aplicable al mundo laboral.

JDY-



-SILHOUETTES VARIANT-



“

Los docentes de TECH, expertos con múltiples años de experiencia a sus espaldas, te brindarán las herramientas necesarias para destacar en el Diseño y Creación de Personajes 2D”

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*

Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- Realizador y Guionista Experto en Animación
- Realizador y Guionista de diversos largometrajes y series de televisión
- Premio Goya a la mejor película de animación con *Los Cuatro Músicos de Bremen*
- Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- Doctor en Comunicación Audiovisual
- Licenciado en Ciencias de la Información
- Miembro de Círculo de Escritores Cinematográficos y Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas



D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Ilustrador y Diseñador con experiencia en videojuegos
- ♦ Ilustrador y Diseñador para la Campaña de Navidad de Ikea
- ♦ Ilustrador y Diseñador para Antivirus McAfee
- ♦ Ilustrador y Diseñador en la revista Club Megatrix
- ♦ Colaborador en anuncios publicitarios
- ♦ Colaborador en series de televisión
- ♦ Colaborador en videojuegos de PC
- ♦ Estudios en Ilustración y Diseño en la Escuela de Artes Aplicadas

D. Custodio Arenal, Nacho

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



Todos los docentes de este programa acumulan una amplia experiencia, ofreciéndote una perspectiva innovadora sobre los principales avances en este campo de estudios”

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos y da un paso adelante en tu carrera profesional”

La **Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos** es un programa con reconocimiento oficial.

El plan de estudios se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE **20231254**, de fecha **10/05/2023**, modalidad no escolarizada, otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Además de obtener el título oficial de Maestría Oficial Universitaria, con el que poder alcanzar una posición bien remunerada y de responsabilidad, servirá para acceder al nivel académico de doctorado y progresar en la carrera universitaria. Con TECH el egresado eleva su estatus académico, personal y profesional.

Este programa tiene reconocimiento en los Estados Unidos de América, gracias a la evaluación positiva de la National Association of Credential Evaluation Services de USA ([NACES](#)), como equivalente al **Master of Science in Animation** earned by distance education.

“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos”

TECH Universidad ofrece esta Maestría Oficial Universitaria con reconocimiento oficial RVOE de Educación Superior, cuyo título emitirá la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Se puede acceder al documento oficial de RVOE expedido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que acredita el reconocimiento oficial internacional de este programa.

Para solicitar más información puede dirigirse a su asesor académico o directamente al departamento de atención al alumno, a través de este correo electrónico:

informacion@techtitute.com.



[Ver documento RVOE](#)

Título: **Maestría en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos**

Título equivalente en USA: **Master of Science in Animation**

No. de RVOE: **20231254**

Fecha de vigencia RVOE: **10/05/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

11

Reconocimiento en USA

En **TECH Universidad**, te ofrecemos más que una educación de excelencia, este es un **título con reconocimiento en los Estados Unidos de América (USA)**.

Nuestros programas han sido evaluados por Josef Silny & Associates, Inc., agencia miembro de la **National Association of Credential Evaluation Services de USA** ([NACES](#)), la principal organización de validación de credenciales académicas en USA.





Obtén un título con reconocimiento en USA y expande tu futuro internacional”

Estudia este programa y obtendrás:

- ♦ **Equivalencia en USA:** este título será considerado equivalente a un Master of Science en los Estados Unidos de América, lo que te permitirá ampliar tus oportunidades educativas y profesionales. Esto significa que tu formación será reconocida bajo los estándares académicos norteamericanos, brindándote acceso a oportunidades profesionales sin necesidad de revalidaciones.
- ♦ **Ventaja competitiva en el mercado laboral:** empresas globales valoran profesionales con credenciales que cumplen con estándares internacionales. Contar con un título reconocido en USA te brinda mayor confianza ante los empleadores, facilitando la inserción en compañías multinacionales, instituciones académicas y organizaciones con operaciones en varios países.
- ♦ **Puertas abiertas para estudios de posgrado en USA:** si deseas continuar con una segunda licenciatura, una maestría o un doctorado en una universidad de USA, este reconocimiento facilita tu admisión. Gracias a la equivalencia de tu título, podrás postularte a universidades en USA sin necesidad de cursar estudios adicionales de validación académica.
- ♦ **Certificación respaldada por una agencia reconocida:** Josef Silny & Associates, Inc. es una institución acreditada en USA, que es miembro de la National Association of Credential Evaluation Services de USA (NACES), la organización más prestigiosa en la validación de credenciales internacionales. Su evaluación otorga confianza y validez a tu formación académica ante universidades y empleadores en USA.
- ♦ **Mejorar tus ingresos económicos:** tener un título con equivalencia en USA no solo amplía tus oportunidades de empleo, sino que también puede traducirse en mejores salarios. Según estudios de mercado, los profesionales con títulos reconocidos internacionalmente tienen mayor facilidad para acceder a puestos mejor remunerados en empresas globales y multinacionales.





- ♦ **Postularse a las Fuerzas Armadas de USA:** si eres residente en EE.UU. (Green Card Holder) y deseas unirme a las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos de América, este título universitario cumple con los requisitos **educativos mínimos** exigidos, sin necesidad de estudios adicionales. Esto te permitirá avanzar en el proceso de selección y optar a una carrera militar con mayores beneficios y posibilidades de ascenso.
- ♦ **Realizar trámites migratorios o certificación laboral:** si planeas solicitar una visa de trabajo, una certificación profesional o iniciar un trámite migratorio en USA, tener un título con equivalencia oficial puede facilitar el proceso. Muchas categorías de visa y programas de residencia requieren demostrar formación académica reconocida, y este reconocimiento te da una base sólida para cumplir con dichos requisitos.

Tras la evaluación realizada por la agencia de acreditación miembro de la **National Association of Credential Evaluation Services** ([NACES](#)), este programa obtendrá una equivalencia por el:

Master of Science in Animation

Tramita tu equivalencia

Una vez obtengas el título, podrás tramitar tu equivalencia a través de TECH sin necesidad de ir a Estados Unidos y sin moverte de tu casa.

TECH realizará todas las gestiones necesarias para la obtención del informe de equivalencia de grado académico que reconoce, en los Estados Unidos de América, los estudios realizados en TECH Universidad.

12

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título"

13

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“ Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

14

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20231254

**Maestría Oficial
Universitaria
Diseño y Creación de
Personajes 2D para
Animación y Videojuegos**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **10/05/2023**

Maestría Oficial Universitaria Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

Nº de RVOE: 20231254

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad

