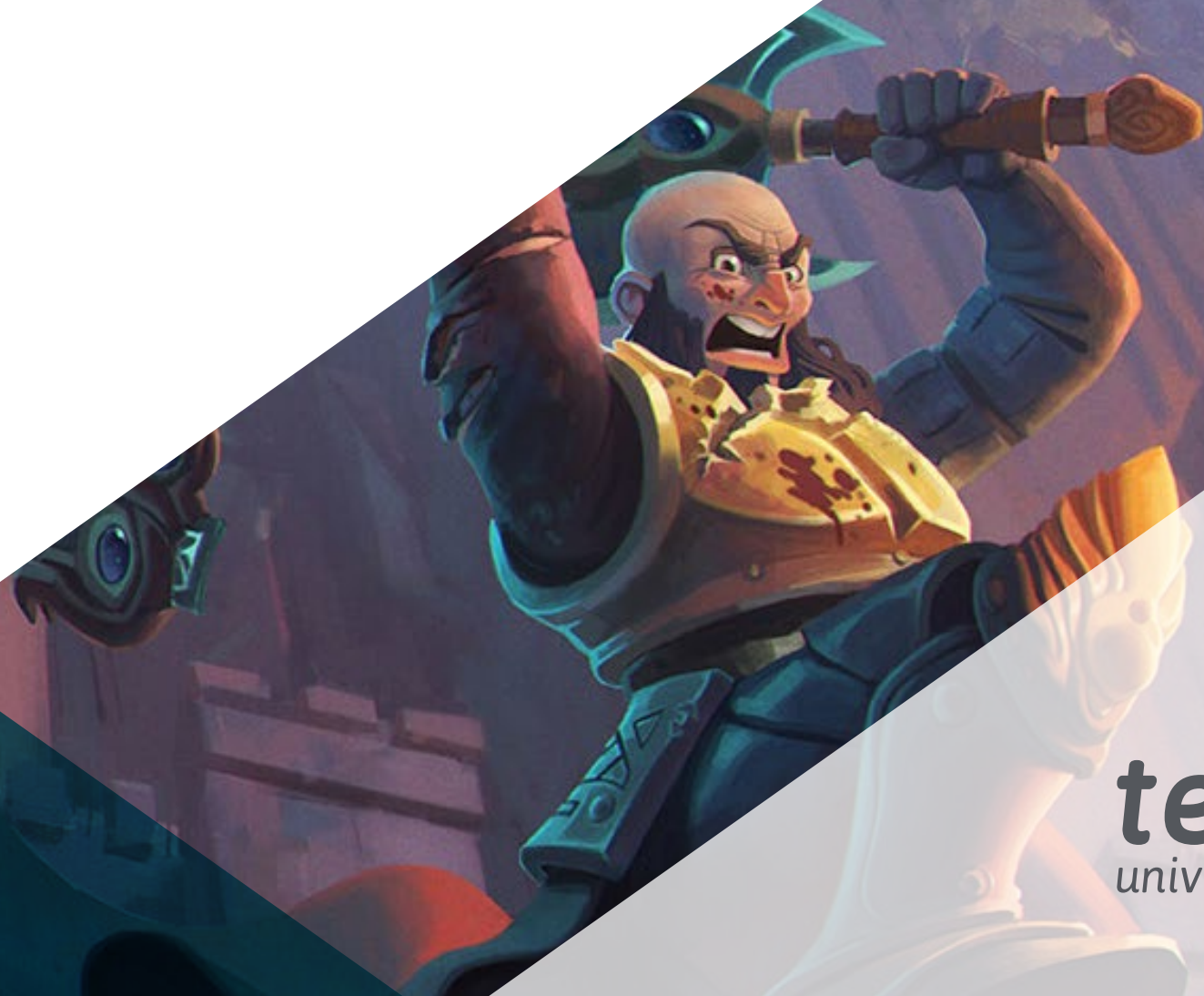


Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes
2D para Animación y Videojuegos





Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/master/master-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

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Metodología de estudio

pág. 32

07

Cuadro docente

pág. 42

08

Titulación

pág. 46

01

Presentación del programa

La Creación de Personajes 2D es un arte fundamental en la industria del entretenimiento digital, comprendiendo desde la animación tradicional hasta los Videojuegos modernos. De hecho, según un informe del Fondo Monetario Internacional, se espera que el mercado global de Videojuegos alcance los 218.700 millones de dólares de cara al próximo año, impulsado en gran medida por la demanda de contenido visual atractivo y Personajes memorables. Consciente de esta creciente necesidad, TECH presenta esta oportunidad académica desarrollada para especializar a los profesionales en el Diseño y Creación de Personajes 2D. Todo ello, con un itinerario académico 100% online, flexible y con el respaldo de expertos.



“

*Gracias a este programa
universitario 100% online, crearás
Personajes 2D que transmitan
personalidad, emociones y
narrativas visuales coherentes”*

El Diseño de Personajes 2D es una disciplina que combina habilidades artísticas con conocimientos técnicos y narrativos. Por lo tanto, un personaje bien concebido puede ser el alma de una historia, el motor de un Videojuego o la imagen icónica de una marca. De este modo, la demanda de profesionales capaces de dar vida a mundos visuales a través de sus creaciones es constante y evoluciona con las nuevas tecnologías y estilos.

Ante este panorama dinámico y demandante, TECH Universidad ha desarrollado el Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos, un programa universitario que explorará los diferentes estilos y tipologías de personajes, su aplicación en diversos medios y las claves para crear diseños atractivos y funcionales. Asimismo, el itinerario académico aborda temas como la construcción de Personajes a partir de formas geométricas y líneas de acción, el estudio detallado de la anatomía humana y animal, la creación de *model sheets* profesionales y el diseño de *props* y complementos.

Posteriormente, los profesionales potenciarán su destreza en la conceptualización visual, explorando distintos enfoques estilísticos y adaptando sus creaciones a las exigencias narrativas de cada medio. También, fortalecerán su dominio del lenguaje visual para representar emociones, roles y dinámicas de Personajes, al tiempo que adquirirán soltura en procesos técnicos esenciales para la producción profesional en estudios de Animación y desarrollo de Videojuegos.

Al mismo tiempo, esta titulación universitaria se imparte bajo una metodología 100% online, brindando a los egresados la flexibilidad de adaptar su capacitación a sus propios horarios y compromisos. Por lo tanto, el acceso al material didáctico es ininterrumpido, disponible en todo momento, desde cualquier dispositivo con conexión a internet, facilitando una capacitación cómoda y personalizada. Además, el enfoque académico se basa en la eficacia del método *Relearning*, que optimiza la asimilación de conceptos clave a través de la reiteración y la práctica constante.

Este **Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica 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 en el Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Aplicarás principios de anatomía, proporción, expresión facial y lenguaje corporal al Diseño de Personajes”

“

Desarrollarás turnarounds, poses clave y expresiones para definir el comportamiento visual del personaje”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de los Videojuegos, que vierten en este programa 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 contextualizado, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Optimizarás Personajes para su uso en motores de Animación o Videojuegos, asegurando su funcionalidad técnica y artística.

Aprovecha todos los beneficios de la metodología Relearning, la cual te permitirá organizar tu tiempo y ritmo de estudio, adaptándose a tus horarios.



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.



“

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».

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 Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

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.



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.

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 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.

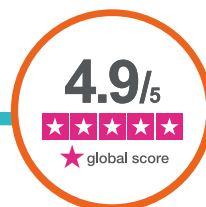
Líderes en empleabilidad

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

Los contenidos de este Máster Título Propio de TECH Universidad, han sido cuidadosamente diseñados por profesionales con una amplia trayectoria en la Creación de Personajes para Animación y Videojuegos. Por lo tanto, el plan de estudios profundizará en el desarrollo de Personajes, así como en los diversos estilos y técnicas de estilo aplicables a cada tipo de producción. De igual forma, el temario explorará en detalle la construcción de Personajes, la elaboración de *model sheets* y la creación de *props* y criaturas. Como resultado, esta oportunidad académica proporcionará las herramientas esenciales para desenvolverse con éxito en la industria.



“

*Analizarás referencias visuales
y tendencias del mercado para
crear Personajes innovadores”*

Módulo 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 estilo
 - 1.3.1. El 2D
 - 1.3.2. El 3D
 - 1.3.3. El *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. *Cartoon*
 - 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. *Merchandising* de Personajes
 - 1.10.1. Historia
 - 1.10.2. Guías de estilo
 - 1.10.3. Aplicación comercial

Módulo 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 *cartoon*
 - 2.7.1. Exagerar proporciones
 - 2.7.2. Cabezas y expresiones
 - 2.7.3. Silueta y poses
- 2.8. Animales *cartoon*
 - 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. *Cartoon*

Módulo 3. *Model sheet*

- 3.1. Construcción
 - 3.1.1. Tres cuartos
 - 3.1.2. División en cabezas
 - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. *Turn around*
 - 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 *props*
 - 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 *props*
- 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 fonéticas y lectura
 - 3.7.3. Neutras, alegres, enfado, tristeza
- 3.8. *Blinks*
 - 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 fondos
 - 3.9.2. Posición de cámaras
 - 3.9.3. Interrelaciones
- 3.10. Hojas de fallos
 - 3.10.1. Síes
 - 3.10.2. Noes
 - 3.10.3. Ayudas a los animadores

Módulo 4. *Props. Vehículos y Complementos*

- 4.1. *Props*
 - 4.1.1. ¿Qué es un *prop*?
 - 4.1.2. Generalistas
 - 4.1.3. *Props* 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. Props en Videojuegos
 - 4.10.1. Diferencias con los props de Animación
 - 4.10.2. Props y su uso
 - 4.10.3. Diseño



Módulo 5. Animales

- 5.1. Cuadrúpedos
 - 5.1.1. Anatomía comparada
 - 5.1.2. Realistas y su empleo
 - 5.1.3. *Cartoon*
- 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. *Cartoon*
- 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. *Cartoon*
- 5.8. Reptiles anfibios
 - 5.8.1. Construcción
 - 5.8.2. Poses
 - 5.8.3. *Cartoon*

- 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

Módulo 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

Módulo 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

Módulo 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. Zombis
 - 8.7.1. Anatomía humana
 - 8.7.2. Zombis 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

Módulo 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. CMYK y RGB
 - 9.2.3. Hexadecimal y 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

Módulos 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. *Cut out I*
 - 10.6.1. Referencias
 - 10.6.2. Metodología
 - 10.6.3. Construcción





- 10.7. *Cut out II*
 - 10.7.1. Color
 - 10.7.2. *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 sombras



Esta titulación universitaria representa la propuesta académica más actual del mercado y te garantizará una actualización inmediata y rigurosa

04

Objetivos docentes

Esta oportunidad académica se ha estructurado con el propósito de dotar a los profesionales de las habilidades esenciales para la concepción de Personajes 2D destinados a la Animación y los Videojuegos. De hecho, la titulación universitaria abarcará desde el dominio de los principios del dibujo hasta la aplicación experta del color, capacitando facultativo para materializar Personajes con personalidad y coherencia visual. Por consiguiente, los objetivos docentes pretenden que los egresados desarrollen competencias en la conceptualización, el diseño, la lustración y la presentación de Personajes 2D impactantes y versátiles.





“

*Utilizarás técnicas de ilustración digital
y procesos de producción profesional
en la creación de Personajes”*

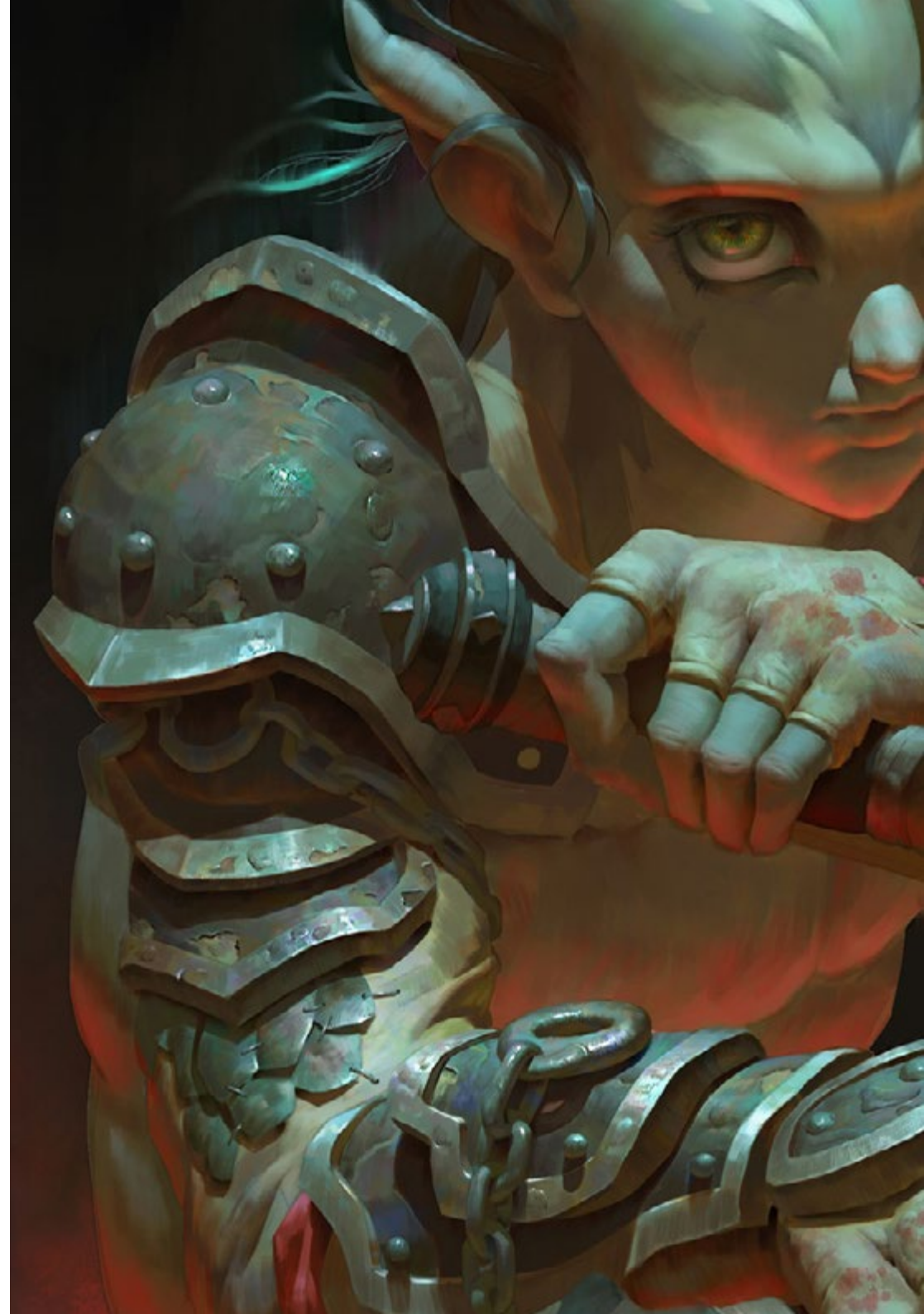


Objetivos generales

- ♦ Fomentar la documentación exhaustiva y la toma de referencias visuales y conceptuales necesarias para fundamentar un desarrollo de Personajes sólido
- ♦ Profundizar en el desarrollo integral de las carpetas de modelos esenciales en la industria de la Animación para comunicar eficazmente el Diseño de los Personajes
- ♦ Dominar la anatomía comparada de todo tipo de animales, tanto reales como fantásticos, para diseñar Personajes zoomorfos y antropomorfos creíbles
- ♦ Analizar en detalle el desarrollo y la creación de Personajes específicamente diseñados para generar terror
- ♦ Dominar el arte de la aplicación del color en los Personajes creados, comprendiendo la teoría del color, la iluminación y su impacto narrativo y emocional
- ♦ Desarrollar de manera exhaustiva Personajes específicos para la industria de los Videojuegos en 2D y 3D, considerando sus mecánicas de juego, *target* y coherencia visual
- ♦ Comprender y aplicar los principios del Diseño de Personajes para objetos y plantas antropomorfizadas, dotándolos de personalidad y capacidad expresiva
- ♦ Explorar la creación de criaturas fantásticas y seres mitológicos con diseños originales y funcionales para diversos contextos narrativos



Fomentarás la creatividad, la innovación estética y la comprensión narrativa en el Diseño de Personajes”





Objetivos específicos

Módulo 1. Personajes

- ♦ Comprender el concepto de Personaje y su importancia en la narrativa visual
- ♦ Identificar los diferentes estilos de Personajes según el medio en el que se aplican
- ♦ Explorar las técnicas de estilo 2D, 3D y *cut - out* en la creación de Personajes
- ♦ Analizar la aplicación de Personajes en la publicidad y su evolución

Módulo 2. Construcción de Personajes

- ♦ Comprender el uso de formas geométricas en la construcción de Personajes
- ♦ Desarrollar Personajes utilizando formas geométricas complejas
- ♦ Ahondar en los fundamentos de la anatomía para la construcción de Personajes
- ♦ Comprender la construcción de la cabeza y sus elementos faciales

Módulo 3. *Model sheet*

- ♦ Comprender la construcción de un *model sheet* profesional
- ♦ Desarrollar un *turn around* completo del Personaje
- ♦ Crear diversas poses para el Personaje
- ♦ Diseñar expresiones faciales para el Personaje

Módulo 4. *Props*. Vehículos y Complementos

- ♦ Definir el concepto de *prop* y su importancia en la narrativa visual
- ♦ Diseñar complementos y vestuario para Personajes
- ♦ Crear diseños de coches en diferentes estilos
- ♦ Desarrollar diseños de motocicletas actuales y futuristas

Módulo 5. Animales

- ♦ Comprender la anatomía comparada de los cuadrúpedos para su Diseño
- ♦ Diseñar Personajes caninos considerando su anatomía y poses

Módulo 6. Objetos y plantas como Personajes

- ♦ Desarrollar frutas como Personajes, considerando su construcción, poses y expresiones
- ♦ Diseñar plantas carnívoras como Personajes, considerando su construcción, poses y expresiones
- ♦ Crear árboles como Personajes, considerando sus tipos, construcción y poses
- ♦ Diseñar otros objetos diversos como Personajes, considerando sus tipos, construcción, poses y expresiones

Módulo 7. Criaturas fantásticas

- ♦ Elaborar dragones e hidras, considerando su construcción, poses y expresiones
- ♦ Crear Personajes gigantes, considerando su construcción, poses y expresiones
- ♦ Desarrollar criaturas voladoras, considerando su anatomía comparada, construcción, poses y expresiones
- ♦ Diseñar criaturas acuáticas, considerando modificaciones de tipos reales, construcción, poses y expresiones





Módulo 8. Personajes de terror

- ♦ Crear vampiros, considerando su anatomía humana, diseño, poses y expresiones
- ♦ Construir el monstruo de Frankenstein, considerando su anatomía, construcción, poses y expresiones
- ♦ Desarrollar hombres lobo, considerando su anatomía comparada, construcción, poses y expresiones
- ♦ Diseñar momias, considerando su anatomía humana, diseño, poses y expresiones

Módulo 9. Color

- ♦ Comprender las bases fundamentales del color
- ♦ Aplicar la teoría del color en el Diseño de Personajes
- ♦ Analizar la teoría de la luz y su efecto en el color
- ♦ Establecer relaciones cromáticas efectivas en las composiciones

Módulo 10. Videojuegos y Personajes

- ♦ Analizar Personajes en el contexto de los Videojuegos
- ♦ Identificar los diferentes tipos de Personajes según el formato y la plataforma del Videojuego
- ♦ Aplicar la metodología adecuada para la creación de Personajes para Videojuegos
- ♦ Definir un estilo visual para los Personajes de Videojuegos

05

Salidas profesionales

Con este programa universitario de TECH Universidad, los egresados adquirirán las destrezas esenciales para incursionar en la industria de la Animación, el desarrollo de Videojuegos y la publicidad, campos ávidos de profesionales innovadores en la Creación de Personajes 2D. Además, se capacitarán para generar *model sheets* detallados, diseñar *props* con personalidad y dar vida a criaturas fantásticas, elementos cruciales en cualquier producción audiovisual interactiva. Como resultado, esta oportunidad académica abrirá puertas a roles dinámicos y creativos en un mercado laboral demandante.



“

¿Buscas ejercitarte como Artista de Concept Art para Personajes? Lógralo mediante este programa universitario en solo pocos meses”

Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio de TECH Universidad, dominará la Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos, abarcando desde el análisis conceptual hasta la elaboración de *model sheets*. Igualmente, estará capacitado para diseñar una amplia variedad de Personajes, incluyendo humanos, animales y criaturas, adaptando los estilos y narrativas visuales. Además, tendrá la habilidad de construir *props* y vehículos, enriqueciendo los mundos diegéticos. Finalmente, demostrará destreza en la preparación de material de referencia para modelado 3D, evidenciando una comprensión integral del flujo de trabajo en la industria.

Ilustrarás Personajes siguiendo estilos artísticos variados, desde cartoon hasta realismo estilizado.

- ♦ **Desarrollo de la Pericia Artística Digital:** Idear y plasmar digitalmente Personajes bidimensionales originales y atractivos, dominando las técnicas de estilo y formas geométricas esenciales
- ♦ **Maestría en la Definición Visual de Personajes:** Elaborar *model sheets* exhaustivos y *turn arounds* precisos, comunicando de manera efectiva las características, poses y expresiones de los Personajes para su producción
- ♦ **Compromiso Ético y Gestión de la Propiedad Intelectual:** Aplicar normativas de derechos de autor y propiedad intelectual en la Creación de Personajes, asegurando la originalidad y el respeto
- ♦ **Colaboración Interdisciplinaria en Proyectos Creativos:** Cooperar eficazmente con equipos de Animación y desarrollo de Videojuegos, aportando la visión del Diseño de Personajes al flujo de trabajo colectivo





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador de Personajes 2D para Animación:** Encargado de la concepción Visual y el desarrollo estético de Personajes destinados a Producciones Animadas de diversa índole.
- 2. Creador de *Model Sheets* para Producción Audiovisual:** Responsable de la elaboración de guías visuales detalladas que faciliten la Animación y la coherencia de los Personajes a lo largo de un proyecto.
- 3. Artista de Personajes para Videojuegos:** Líder de la definición del estilo y las características visuales de los Personajes que interactúan en entornos de juego digital.
- 4. Desarrollador Visual de *Props* y Complementos Animados:** Gestor de la creación de los objetos, vehículos y vestuario que enriquecen la narrativa visual y el mundo de la Animación.
- 5. Especialista en Diseño de Criaturas Fantásticas:** Coordinador del proceso creativo para la concepción de seres imaginarios y monstruos para proyectos de Animación, Videojuegos y otros medios.
- 6. Consultor de Diseño de Personajes para *Merchandising*:** Asesor en la adaptación y el Diseño de Personajes para su aplicación en productos comerciales y estrategias de marketing.
- 7. Supervisor de Estilo Visual de Personajes en Proyectos 2D:** Gestor de equipos creativos, asegurando la coherencia estética y la calidad del Diseño de Personajes en todas las etapas de producción.
- 8. Creador de Personajes para Animación Publicitaria:** Encargado de la ideación y el Diseño de figuras memorables que transmitan mensajes efectivos en campañas publicitarias animadas.

06

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos 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.

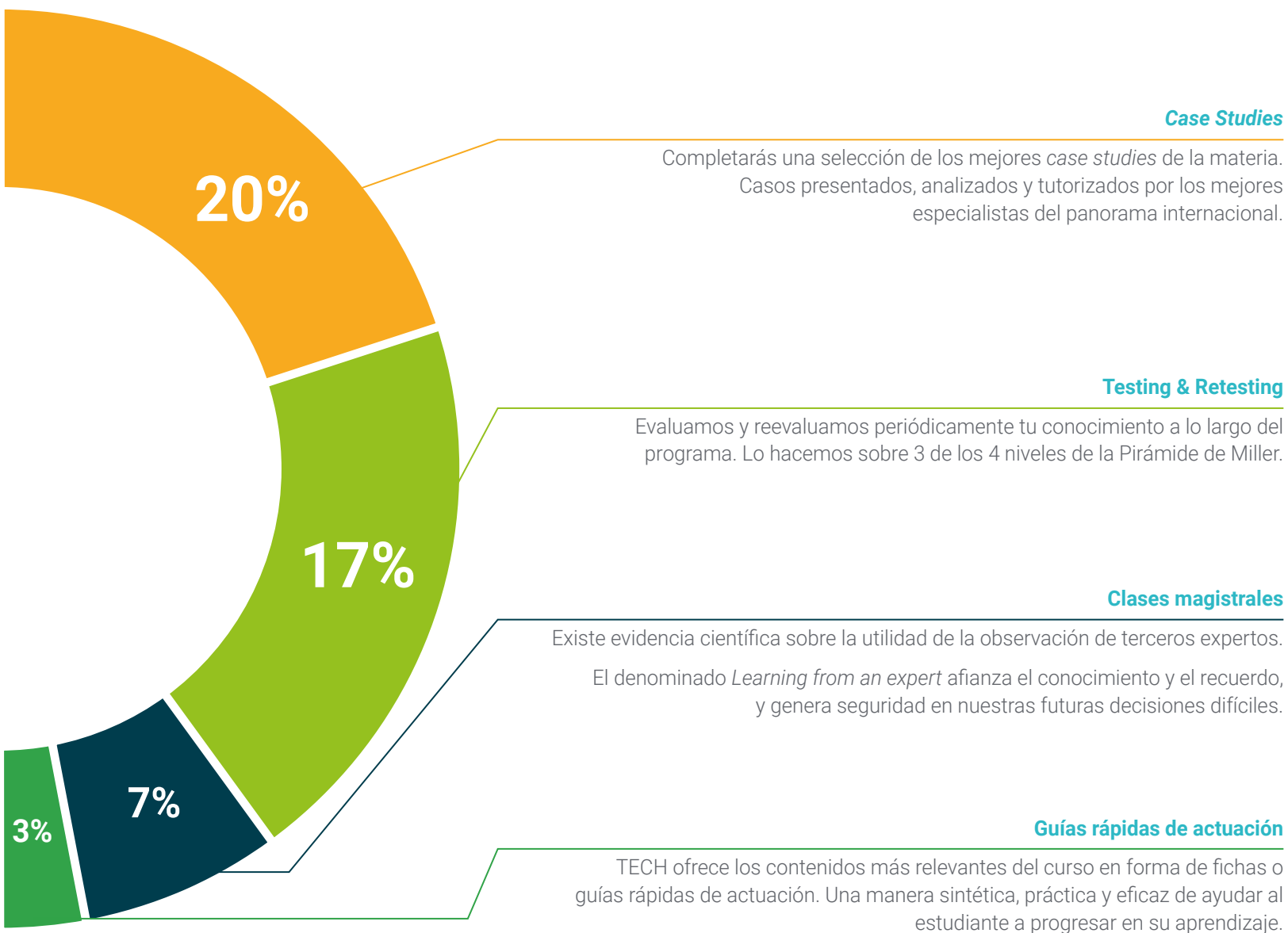
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





07

Cuadro docente

El equipo de expertos que lidera este programa universitario está compuesto por profesionales de renombre en la industria de la Animación y el Diseño de Personajes. Por lo tanto, su trayectoria abarca desde la Creación de figuras icónicas para cine y televisión hasta el desarrollo visual de Personajes para Videojuegos exitosos. Además, poseen una sólida experiencia en la aplicación de técnicas de estilo y la elaboración de *model sheets* para producciones de gran escala. A esto se suma su conocimiento práctico y su pasión por la capacitación, asegurando una oportunidad académica enriquecedora y conectada con las demandas actuales del sector.





“

*Disfrutarás del asesoramiento
personalizado del equipo docente,
integrado por especialistas de renombre
en 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, 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



Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"

08 Titulación

El Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Máster Título Propio en Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

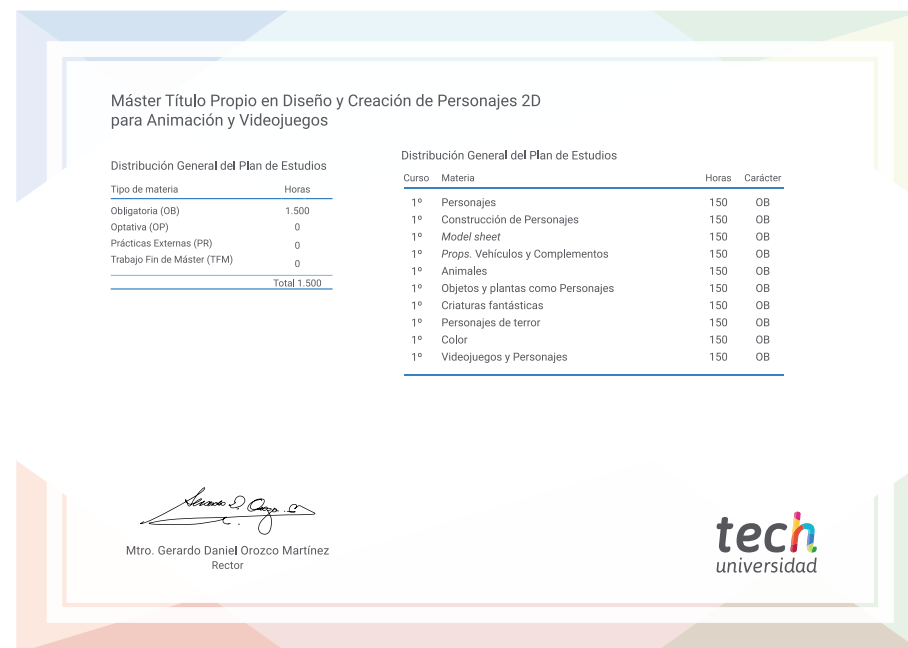
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

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

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

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 meses**





Máster Título Propio

Diseño y Creación
de Personajes 2D
para Animación
y Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Diseño y Creación de Personajes 2D para Animación y Videojuegos

