

# Máster Título Propio

## Animación 2D





## Máster Título Propio Animación 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/master/master-animacion-2d](http://www.techtitute.com/videojuegos/master/master-animacion-2d)

# 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

Los desarrolladores de Videojuegos se enfrentan cada día a nuevos desafíos para ofrecer experiencias visuales cautivadoras, entre los que destaca la integración de gráficos de alta calidad con un rendimiento técnico óptimo. En este sentido, un nuevo estudio realizado por la Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos destaca el potencial de la Animación 2D para agilizar los ciclos de desarrollo y mantener un alto impacto visual. Por eso, es esencial que los expertos adquieran competencias avanzadas para dominar las herramientas más innovadoras para optimizar los flujos de trabajo y adaptarse a diferentes estilos narrativos. Con esta idea en mente, TECH ha creado una pionera titulación enfocada en el campo de la Animación 2D. ¡Y todo bajo una modalidad totalmente online!





“

*Gracias a este Máster Título Propio 100% online, dominarás las técnicas más innovadoras para diseñar animaciones impactantes con un elevado rendimiento técnico”*

La evolución de las tecnologías de la Animación está revolucionando la industria de la producción audiovisual, especialmente en la industria de los Videojuegos al permitir la creación de experiencias inmersivas. En ese sentido, la Animación 2D brinda a los profesionales la oportunidad de combinar la tradición artística con la innovación tecnológica, facilitando la creación de mundos visuales expresivos que capturan la atención del jugador. Al mismo tiempo, ofrece ventajas en términos de coste y tiempo de producción, permitiendo ciclos de desarrollo más ágiles sin comprometer la calidad estética. Sin embargo, para disfrutar de estos beneficios, los especialistas requieren disponer de un conocimiento integral relativo al funcionamiento de los motores de juego y técnicas modernas para optimizar tanto los recursos como la eficiencia de los procesos creativos.

En este contexto, TECH presenta un innovador Máster Título Propio en Animación 2D. Concebido por referentes del sector, el itinerario académico profundizará en materias que van desde las particularidades del lenguaje audiovisual o la elaboración del guion gráfico hasta el uso de herramientas digitales modernas para la creación de personajes. Además, el temario ofrecerá una variedad de estrategias para garantizar la consistencia visual de las piezas a lo largo de todo el proceso creativo. En esta línea, los materiales didácticos ahondarán en la aplicación tanto de efectos visuales como de movimientos. Gracias a esto, los alumnos desarrollarán competencias avanzadas para diseñar animaciones fluidas y coherentes que se integren eficazmente en diferentes entornos interactivos.

Por otra parte, la titulación universitaria se basa en una cómoda modalidad 100% online que permite a los diseñadores planificar individualmente sus horarios. De hecho, lo único que precisarán es un dispositivo electrónico con conexión a internet para acceder al Campus Virtual. Además, TECH emplea su disruptivo sistema del *Relearning*, que garantiza que los profesionales incrementen sus conocimientos de manera natural y progresiva.

Este **Máster Título Propio en Animación 2D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Animación 2D
- ♦ 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
- ♦ 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



*Serás capaz de elaborar storyboards que apoyen la narrativa y las diferentes mecánicas del videojuego”*

“

*Manejarás software de última generación en edición 2D como Adobe Animate, lo que te permitirá optimizar los flujos de trabajo y adaptarlos a diversos formatos digitales”*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Animación 3D, 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 contextual, 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.

*Profundizarás en la integración avanzada de efectos especiales, movimientos complejos y sincronización labial en los proyectos audiovisuales.*

*Realiza esta titulación para aprender a tu propio ritmo y sin inconvenientes temporales gracias al disruptivo sistema Relearning que TECH pone a tu alcance.*



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».

**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 diez 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

Los materiales didácticos de este Máster Título Propio han sido elaborados por expertos en Animación 2D. Gracias a ello, el plan de estudios profundizará en aspectos que comprenden desde las especificidades del lenguaje audiovisual o técnicas innovadoras de diseño de personajes hasta el empleo de *software* especializado para la producción de las piezas. En este sentido, los contenidos didácticos ahondarán en múltiples estrategias para garantizar la coherencia visual y narrativa a lo largo de todo el proceso creativo. De este modo, los egresados obtendrán habilidades avanzadas para liderar animaciones de primera calidad que capten el interés de diferentes públicos.





“

*Estarás altamente preparado para gestionar proyectos integrales de Animación 3D, desde la planificación o el control de calidad hasta el cumplimiento de los plazos establecidos”*

## Módulo 1. Lenguaje 2D

- 1.1. Animación 2D
  - 1.1.1. Fotogramas
  - 1.1.2. Exposición de fotogramas y tipos de Animación
  - 1.1.3. Estilos de Animación 2D
- 1.2. Guion
  - 1.2.1. Guion audiovisual
  - 1.2.2. Precursores del guion. Sinopsis, escaleta y uso de la aplicación Storybeats
  - 1.2.3. Estructura y terminología del guion
- 1.3. Uso de interfaz Toon Boom Harmony
  - 1.3.1. Reconocimiento del área de trabajo
  - 1.3.2. Línea de tiempo
  - 1.3.3. Herramientas básicas
- 1.4. Lenguaje gráfico
  - 1.4.1. Dibujo
  - 1.4.2. Lenguaje compositivo
  - 1.4.3. Lenguaje del color
- 1.5. Lenguaje cinematográfico y audiovisual -*se-en-scène*
  - 1.5.1. Planos según la relación que guardan con su objetivo
  - 1.5.2. Movimientos de cámara, su nomenclatura y utilidad
  - 1.5.3. Elementos morfológicos de una obra audiovisual
- 1.6. Lenguaje cinematográfico y audiovisual - aspecto semántico
  - 1.6.1. Montaje y edición
  - 1.6.2. Transiciones y ritmo
  - 1.6.3. Descripción de planos y secuencias según sus fines narrativos
- 1.7. Lenguaje de producción
  - 1.7.1. Flujo de trabajo y organigrama en la producción de un proyecto animado
  - 1.7.2. El animador y su relación con el área de producción
  - 1.7.3. El animador y su relación con el área de dirección y otras áreas creativas
- 1.8. Interfaz de Adobe Animate
  - 1.8.1. Exploración y reconocimiento del área de trabajo
  - 1.8.2. Línea de tiempo

- 1.9. Adobe Animación 2D tradicional aplicada a medios digitales
  - 1.9.1. Terminologías comparadas en Toon Boom Harmony
  - 1.9.2. Terminologías comparadas en Adobe Animate
  - 1.9.3. Terminologías exclusivas de medios digitales
- 1.10. Lenguajes adicionales
  - 1.10.1. Lenguaje sonoro
  - 1.10.2. Lenguaje del color y narrativo
  - 1.10.3. Tono, género y discurso de la obra audiovisual

## Módulo 2. Principios de Animación 2D

- 2.1. Comprimir y estirar (*squash* y *stretch*)
  - 2.1.1. Comprimir y conservación de la masa
  - 2.1.2. Estirar y conservación de la masa
  - 2.1.3. Aplicación en medios digitales y otras deformaciones
- 2.2. Anticipación, la composición de fuerzas paralelas e inversas y su valor narrativo
  - 2.2.1. Anticipación física
  - 2.2.2. Anticipación narrativa y otros tipos de anticipación
  - 2.2.3. Anticipación de la anticipación
- 2.3. Puesta en escena
  - 2.3.1. Puesta en escena
  - 2.3.2. Atractivo visual y dibujo firme
  - 2.3.3. Animación secundaria
- 2.4. Animación lineal (*straight ahead*)
  - 2.4.1. Animación lineal
  - 2.4.2. Animación pose a pose
  - 2.4.3. Animación híbrida
- 2.5. Cambios de pose de personajes (*breakdowns*)
  - 2.5.1. Intercalación directa e intercalación con *breakdowns*
  - 2.5.2. Cambios de dirección
  - 2.5.3. Cambios de velocidad
- 2.6. Acción complementaria y acción superpuesta
  - 2.6.1. Acción complementaria
  - 2.6.2. Peines
  - 2.6.3. Acción superpuesta



- 2.7. Aceleraciones, desaceleraciones y ritmo
  - 2.7.1. Desaceleración
  - 2.7.2. Aceleración
  - 2.7.3. Curvas de aceleración
- 2.8. Arcos
  - 2.8.1. El pivote y el eje de rotación
  - 2.8.2. Arcos de movimiento
  - 2.8.3. Otras rutas orgánicas de movimiento
- 2.9. Exageración
  - 2.9.1. Exageración de pose
  - 2.9.2. Exageración en el ritmo
  - 2.9.3. Reacciones de personajes (*take* y *double take*)
- 2.10. Contactos y fricción
  - 2.10.1. Registro
  - 2.10.2. Contactos
  - 2.10.3. Fricción y resistencias

### Módulo 3. Animación tradicional avanzada

- 3.1. Animación de posiciones
  - 3.1.1. Silueta
  - 3.1.2. Líneas de acción
  - 3.1.3. *Contraposes* y *reversals*
- 3.2. Sincronización labial
  - 3.2.1. Movimientos de la boca
  - 3.2.2. Intercalación de vocalizaciones y actuación en la boca
  - 3.2.3. Sincronización automatizada digitalmente
- 3.3. Ciclos de caminado
  - 3.3.1. Contactos y cambios de posiciones
  - 3.3.2. Cambios de posición del ciclo de caminado
  - 3.3.3. Ciclaje de un caminado lineal y ciclos en Animate y Toon Boom
- 3.4. Caminatas, ciclos de carreras y ciclos alternativos
  - 3.4.1. Caminatas
  - 3.4.2. Carreras
  - 3.4.3. Ciclos alternativos

- 3.5. Giros completos
  - 3.5.1. De la cabeza
  - 3.5.2. Completos y de objetos
  - 3.5.3. Giros truqueados
- 3.6. Exagerar y calmarse
  - 3.6.1. Exagerar
  - 3.6.2. Calmarse
  - 3.6.3. Rebotes (*bounce*)
- 3.7. Rotoscopia, referencia y documentación
  - 3.7.1. Rotoscopia
  - 3.7.2. Vídeo referencia
  - 3.7.3. Integración con acción viva
- 3.8. Barridos, múltiples y desenfocues
  - 3.8.1. Barridos
  - 3.8.2. Múltiples
  - 3.8.3. Desenfocues
- 3.9. Limpiar trazos y asistencia
  - 3.9.1. Asistencia
  - 3.9.2. Intercalación
  - 3.9.3. Limpieza de trazos
- 3.10. Aplicación de color
  - 3.10.1. El sombreado como segundo nivel de Animación
  - 3.10.2. Proyección de sombras
  - 3.10.3. Automatización digital del color y sombras usando Toon Boom

## Módulo 4. Herramientas digitales

- 4.1. Miniaturas
  - 4.1.1. Importancia del guion gráfico (*storyboard*) como herramienta narrativa y de producción
  - 4.1.2. Guion gráfico básico y previsualizaciones
  - 4.1.3. Miniaturas y guiones iniciales
- 4.2. Grabación de voz
  - 4.2.1. Grabación de voz
  - 4.2.2. Edición de diálogos
  - 4.2.3. Edición musical y de efectos sonoros
- 4.3. Preparación
  - 4.3.1. Formato y relación de aspecto
  - 4.3.2. Composición
  - 4.3.3. Zonas de seguridad
- 4.4. Simbología
  - 4.4.1. Simbología estandarizada
  - 4.4.2. Simulación de movimientos de cámara
  - 4.4.3. El guion gráfico digital
- 4.5. Uso de Storyboard Pro
  - 4.5.1. Interface
  - 4.5.2. Línea de sonido y línea de tiempo
  - 4.5.3. Herramientas adicionales
- 4.6. Alternativas digitales
  - 4.6.1. Guion gráfico en Photoshop
  - 4.6.2. Guion gráfico en Adobe Animate
  - 4.6.3. Guion gráfico en After Effects
- 4.7. Guion gráfico para animadores
  - 4.7.1. El artista de guion gráfico
  - 4.7.2. Claves de animación en el guion gráfico
  - 4.7.3. Trabajo en capas
- 4.8. Uso de Roughboard
  - 4.8.1. Exploración gráfica
  - 4.8.2. Preparación del Roughboard
  - 4.8.3. Ejecución
- 4.9. Guion gráfico
  - 4.9.1. Composición
  - 4.9.2. Fondos
  - 4.9.3. Trabajo con personajes
- 4.10. Animación
  - 4.10.1. Edición en tiempo real
  - 4.10.2. Revisiones
  - 4.10.3. Postproducción

**Módulo 5. Diseño y Animación de personajes**

- 5.1. Diseño de personajes
  - 5.1.1. Silueta y proporción
  - 5.1.2. Color, estilo y personalidad
- 5.2. Guía del personaje
  - 5.2.1. Estudios de personaje
  - 5.2.2. Consistencia y tolerancia
  - 5.2.3. Redacción y estructura de una guía de personaje
- 5.3. Hoja de modelo
  - 5.3.1. Presentarlo en distintas poses
  - 5.3.2. Hoja de expresiones y lenguaje corporal
  - 5.3.3. Hoja de Vocalizaciones, de escala y adicionales
- 5.4. Interpretación de texto
  - 5.4.1. El texto, el género y el tono. La información que de él podemos obtener
  - 5.4.2. El subtexto y la ironía
  - 5.4.3. La función narrativa y la intención autoral
- 5.5. Herramientas de actuación
  - 5.5.1. Actuación formal y vivencial
  - 5.5.2. Análisis de personaje y antecedentes
  - 5.5.3. Estímulos externos y estímulos internos
- 5.6. Pantomima y lenguaje corporal
  - 5.6.1. Lenguaje corporal, interacciones
  - 5.6.2. Gestualidad de las manos
  - 5.6.3. Ritmo, movimientos mínimos y tarea escénica
- 5.7. Expresiones faciales
  - 5.7.1. Estudio de las facciones y las expresiones faciales
  - 5.7.2. Los ojos y sus propiedades expresivas
  - 5.7.3. Referencia y documentación
- 5.8. Animación de un diálogo
  - 5.8.1. La aportación del actor de voz
  - 5.8.2. Exploración de un diálogo grabado
  - 5.8.3. Explotación de la pausa

- 5.9. Auto referencia en vídeo
  - 5.9.1. Auto referencia
  - 5.9.2. Transcripción y reinterpretación
  - 5.9.3. Limpieza y pulido
- 5.10. Animación de personajes
  - 5.10.1. Taller de Animación corporal
  - 5.10.2. Adición de actuación facial
  - 5.10.3. Adición de sincronización vocal

**Módulo 6. Animación vectorial**

- 6.1. Mapas de bits y vectores
  - 6.1.1. Mapa de bits
  - 6.1.2. Dibujo vectorial
  - 6.1.3. Comparativos y aplicaciones
- 6.2. Uso de Adobe Animate
  - 6.2.1. Símbolos, gráficos y herramienta *movie clip*
  - 6.2.2. Interpolación de movimiento y movimiento semi tridimensional
  - 6.2.3. Interpolación de forma y cámara virtual
- 6.3. Uso de Toon Boom Harmony
  - 6.3.1. Librerías
  - 6.3.2. Huesos y deformadores
  - 6.3.3. Auto color
- 6.4. Preparación de un personaje para Adobe Animate
  - 6.4.1. Separación de elementos y trazado
  - 6.4.2. Trazos clave internos
  - 6.4.3. Construcción de personaje
- 6.5. Preparación de un personaje para Toon Boom Harmony
  - 6.5.1. Trazado
  - 6.5.2. Huesos y control digital
  - 6.5.3. Ajustes
- 6.6. Luces y sombreado en Toon Boom Harmony
  - 6.6.1. Establecer volúmenes
  - 6.6.2. Luces y cámara virtuales
  - 6.6.3. Proyección de sombras

- 6.7. Uso de Story Board Pro
  - 6.7.1. Interfaz
  - 6.7.2. Línea de tiempo
  - 6.7.3. Edición digital
- 6.8. Softwares alternativos
  - 6.8.1. Krita
  - 6.8.2. Animation Paper
  - 6.8.3. Open Toonz- Anime
- 6.9. Uso de Moho
  - 6.9.1. Exploración de la interfaz
  - 6.9.2. Herramienta Smart Warp
  - 6.9.3. Herramientas Smart Bones y Pin Bones
- 6.10. Uso de *greased pencil* de Blender
  - 6.10.1. Reconocimiento del *software*
  - 6.10.2. Controladores y características adicionales
  - 6.10.3. Sincronización labial automatizada

## Módulo 7. Animación especializada

- 7.1. Ciclos de caminado de seres no bípedos
  - 7.1.1. Cuadrúpedos
  - 7.1.2. Otros animales no plantígrados
  - 7.1.3. Ciclos alternativos de locomoción
- 7.2. Movimientos prácticos adicionales
  - 7.2.1. Ciclos de vuelo
  - 7.2.2. Escaleras, levantamiento de peso, caídas
  - 7.2.3. Golpes, interacciones, baile
- 7.3. Efectos especiales, fluidos
  - 7.3.1. Pequeños cuerpos de agua
  - 7.3.2. Grandes masas de agua
  - 7.3.3. Fluidos viscosos
- 7.4. Efectos especiales, fuego y humo
  - 7.4.1. Fuego
  - 7.4.2. Humo
  - 7.4.3. Incendios, llamaradas y lava





- 7.5. Animación de fenómenos meteorológicos y climáticos
  - 7.5.1. Lluvia, tormentas y relámpagos
  - 7.5.2. Nieve y viento
  - 7.5.3. Refracciones
- 7.6. Animación de efectos especiales fantásticos y de ciencia ficción
  - 7.6.1. Efectos mágicos
  - 7.6.2. Efectos enfáticos
  - 7.6.3. Efectos de ciencia ficción
- 7.7. Animación de cabello y tela
  - 7.7.1. Cabello
  - 7.7.2. Tela
  - 7.7.3. Papel, cuerdas y otros
- 7.8. Explosiones, caídas y rompimientos
  - 7.8.1. Derrumbes
  - 7.8.2. Explosiones
  - 7.8.3. Rompimientos
- 7.9. Efectos de iluminación y proyección de sombras
  - 7.9.1. Sombras sobre la figura
  - 7.9.2. Efectos de iluminación
  - 7.9.3. Proyección de sombras y sombras automatizadas digitalmente
- 7.10. Transición de imágenes y transformaciones
  - 7.10.1. Transición de imágenes
  - 7.10.2. Deformaciones extremas
  - 7.10.3. Órbitas

## Módulo 8. Preproducción

- 8.1. Dirección de Animación
  - 8.1.1. Estilo y visión
  - 8.1.2. Responsabilidades, proactividad, disposición y delegación
  - 8.1.3. Comunicación con los equipos creativos y de producción
- 8.2. Desglose de guion
  - 8.2.1. Software de planeación
  - 8.2.2. Identificación de recursos de Animación (assets)
  - 8.2.3. Creación de un desglose de guion

- 8.3. Producción en línea y flujo de trabajo
  - 8.3.1. Producción en línea
  - 8.3.2. Flujo de trabajo
  - 8.3.3. Introducción al programa Shotgun
- 8.4. Arte conceptual
  - 8.4.1. Del guion al arte conceptual
  - 8.4.2. Estilo visual
  - 8.4.3. Trabajo con el director y referencias
- 8.5. Diseño de locaciones
  - 8.5.1. Estructura y necesidades narrativas de una locación
  - 8.5.2. La locación fuera de cuadro, atmosferas y color
  - 8.5.3. Concept art y diseño de locaciones para proyecto final
- 8.6. Diseño de accesorios y sus hojas de modelo
  - 8.6.1. Necesidades prácticas del diseño de utilería
  - 8.6.2. Vehículos y practicables
  - 8.6.3. Diseño de accesorios para proyecto final
- 8.7. Guion de color
  - 8.7.1. El valor narrativo del color
  - 8.7.2. Claves de color
  - 8.7.3. Guion de color para proyecto final
- 8.8. Interpretación de guion gráfico
  - 8.8.1. Interpretación de guion gráfico
  - 8.8.2. Diseño de *layout*
  - 8.8.3. *Layout* definitivo para proyecto final
- 8.9. Grabación de voces finales
  - 8.9.1. Dirección de actores de voz
  - 8.9.2. Edición de audio en digital
  - 8.9.3. Sobre posición de voz para proyecto final
- 8.10. Animación de prueba y piloto
  - 8.10.1. Prueba a lápiz
  - 8.10.2. Integración con locaciones y color
  - 8.10.3. Ajustes y correcciones del piloto

## Módulo 9. Producción

- 9.1. Uso de Rough Animation
  - 9.1.1. Primer pase
  - 9.1.2. Masas, arcos y contactos
- 9.2. Diseño de movimiento
  - 9.2.1. Actuación corporal y claves narrativas
  - 9.2.2. *Acting* facial
  - 9.2.3. *Break downs* y *spacing*
- 9.3. Poses clave
  - 9.3.1. Resolución de poses clave
  - 9.3.2. Repaso de masas
  - 9.3.3. Claves de sincronización labial
- 9.4. Intercalación
  - 9.4.1. Principios de intercalación
  - 9.4.2. Intercalación de arcos y rutas
  - 9.4.3. Intercalación digital
- 9.5. Limpieza de trazos y asistencia
  - 9.5.1. La labor del asistente de Animación
  - 9.5.2. La línea en la limpieza de trazos
  - 9.5.3. Limpieza de trazos y asistencia digital
- 9.6. Sombreado digital y trazo a trazo
  - 9.6.1. Sombreado, un segundo nivel de Animación
  - 9.6.2. Gradientes, medios tonos y capas de sombra
  - 9.6.3. Taller de sombreado automatizado
- 9.7. Animación adicional
  - 9.7.1. Animación de efectos especiales
  - 9.7.2. Introducción al programa After Effects
  - 9.7.3. Efectos digitales
- 9.8. Composición digital y cámaras
  - 9.8.1. Composición digital
  - 9.8.2. Animación de cámaras
  - 9.8.3. Cámara multiplanos y 2.5D

- 9.9. Renderizado
  - 9.9.1. Estándares de la industria
  - 9.9.2. Entrega de pruebas
  - 9.9.3. Entregas finales
- 9.10. Diseño de títulos
  - 9.10.1. Introducción a grafismo en movimiento
  - 9.10.2. Diseño de títulos
  - 9.10.3. Prácticas de créditos de entrada y salida

## Módulo 10. Postproducción y mercadotecnia

- 10.1. Edición y composición final
  - 10.1.1. Montaje
  - 10.1.2. Transiciones
  - 10.1.3. Bloqueo de movimiento
- 10.2. Diseño sonoro
  - 10.2.1. Definición y análisis de ejemplos
  - 10.2.2. Dirección del diseñador sonoro
  - 10.2.3. Puntajes y banda sonora
- 10.3. Mezcla de sonido
  - 10.3.1. Definición y análisis de ejemplos
  - 10.3.2. Dirección en la mezcla de sonido
  - 10.3.3. Mezcla final
- 10.4. Corrección de color a través de DaVinci Resolve
  - 10.4.1. Introducción a DaVinci Resolve
  - 10.4.2. Balance de color
  - 10.4.3. Rango dinámico
- 10.5. Carrete de presentación (*demo reel*)
  - 10.5.1. Selección de trabajo y edición
  - 10.5.2. Aspecto sonoro
  - 10.5.3. Plataformas y promoción
- 10.6. Mercados
  - 10.6.1. Publicidad
  - 10.6.2. Autogestión de redes sociales
  - 10.6.3. Animación, técnica, médica y de otras especialidades

- 10.7. Autorepresentación
  - 10.7.1. Negociación
  - 10.7.2. Pruebas de Animación y su cotización
  - 10.7.3. Preguntas operacionales y de situación
- 10.8. Financiación de proyectos
  - 10.8.1. Canales y convocatorias
  - 10.8.2. Creación de carpetas
  - 10.8.3. Financiamiento mixto
- 10.9. Financiación privada
  - 10.9.1. Sociedades de capital y sociedad creativa
  - 10.9.2. Micromecenazgo
  - 10.9.3. Tratamiento y estrategia de venta
- 10.10. Registro y derechos de obra
  - 10.10.1. Registro de obra
  - 10.10.2. Derecho internacional de autor
  - 10.10.3. Regalías internacionales



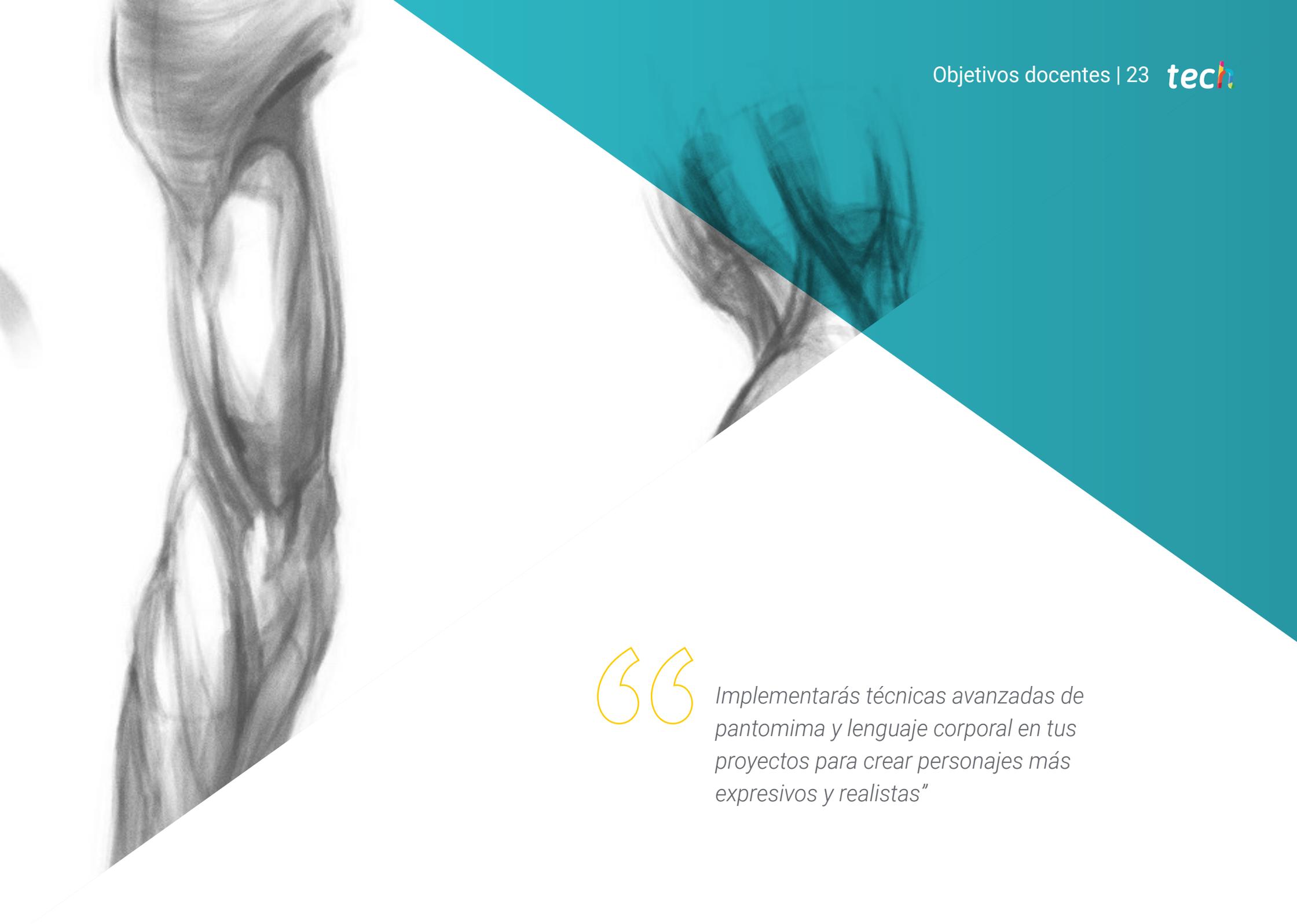
*Los resúmenes interactivos de módulo tema te permitirán consolidar de manera más dinámica los conceptos relativos a la limpieza de trazos”*

# 04

## Objetivos docentes

Por medio de este completísimo programa universitario, los profesionales adquirirán una comprensión holística relativa a los fundamentos de la Animación 2D. Asimismo, desarrollarán competencias avanzadas que les permitirán crear personajes manteniendo una elevada coherencia narrativa y estética. En este sentido, los alumnos dominarán herramientas tecnológicas de última generación para simular movimientos complejos e integrar efectos visuales. También, aplicarán principios de lenguaje audiovisual para dotar de expresividad a sus creaciones. Gracias a esto, los expertos liderarán iniciativas de Animación 2D definidas por su realismo y calidad técnica.





“

*Implementarás técnicas avanzadas de pantomima y lenguaje corporal en tus proyectos para crear personajes más expresivos y realistas”*



## Objetivos generales

- ♦ Dominar los fundamentos técnicos de la Animación 2D y sus diferentes estilos  
Obtener habilidades creativas para el diseño de personajes, escenarios y elementos visuales narrativos
- ♦ Profundizar en las particularidades del lenguaje audiovisual y guion gráfico, garantizando proyectos animados coherentes
- ♦ Manejar herramientas tecnológicas modernas para la producción, edición y postproducción de piezas animadas
- ♦ Ser capaz de gestionar procesos completos de producción en Animación 2D, desde la preproducción hasta la comercialización y presentación del producto final
- ♦ Disponer de una sólida comprensión sobre los aspectos legales y comerciales relacionados con la Animación





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Lenguaje 2D

- ♦ Desarrollar habilidades para la creación de guiones específicos para proyectos de Animación 2D, considerando los diferentes factores de la narrativa visual
- ♦ Comprender y aplicar principios clave del lenguaje gráfico en la creación de elementos visuales coherentes y estéticamente atractivos
- ♦ Analizar los conceptos de lenguaje cinematográfico y audiovisual para potenciar la narrativa visual

### Módulo 2. Principios de Animación 2D

- ♦ Analizar la anticipación y su valor narrativo en movimientos animados
- ♦ Ejecutar múltiples cambios de pose y manejar intercalaciones con *breakdowns*
- ♦ Controlar aceleraciones, desaceleraciones y ritmo en diversos movimientos

### Módulo 3. Animación tradicional avanzada

- ♦ Dominar técnicas avanzadas de Animación de posiciones, siluetas y líneas de acción
- ♦ Ser capaz de desarrollar giros completos y movimientos complejos con coherencia
- ♦ Aplicar métodos sofisticados de barridos, desenfoques y limpieza de trazos para optimizar la calidad visual
- ♦ Aplicar de forma eficiente color y sombreado digital para enriquecer las animaciones

### Módulo 4. Herramientas digitales

- ♦ Manejar *software* especializado para crear guiones gráficos y previsualizaciones
- ♦ Gestionar grabaciones de voz y edición de diálogos para diversas animaciones
- ♦ Preparar composiciones respetando formatos, relaciones de aspecto y zonas seguras
- ♦ Organizar y ejecutar el trabajo en capas para facilitar la fluidez de la Animación

### Módulo 5. Diseño y Animación de personajes

- ♦ Crear personajes coherentes con siluetas, proporciones, color y estilo definidos
- ♦ Diseñar hojas de modelo con diversas poses, expresiones e incluso vocalizaciones
- ♦ Aplicar métodos vanguardistas pantomima, lenguaje corporal y expresiones faciales para animar personajes con realismo

### Módulo 6. Animación vectorial

- ♦ Utilizar herramientas de Adobe Animate para la creación y manipulación de movimientos complejos
- ♦ Aplicar luces, sombras y efectos visuales para aumentar el realismo de las creaciones visuales
- ♦ Implementar la sincronización labial automatizada mediante herramientas digitales avanzadas

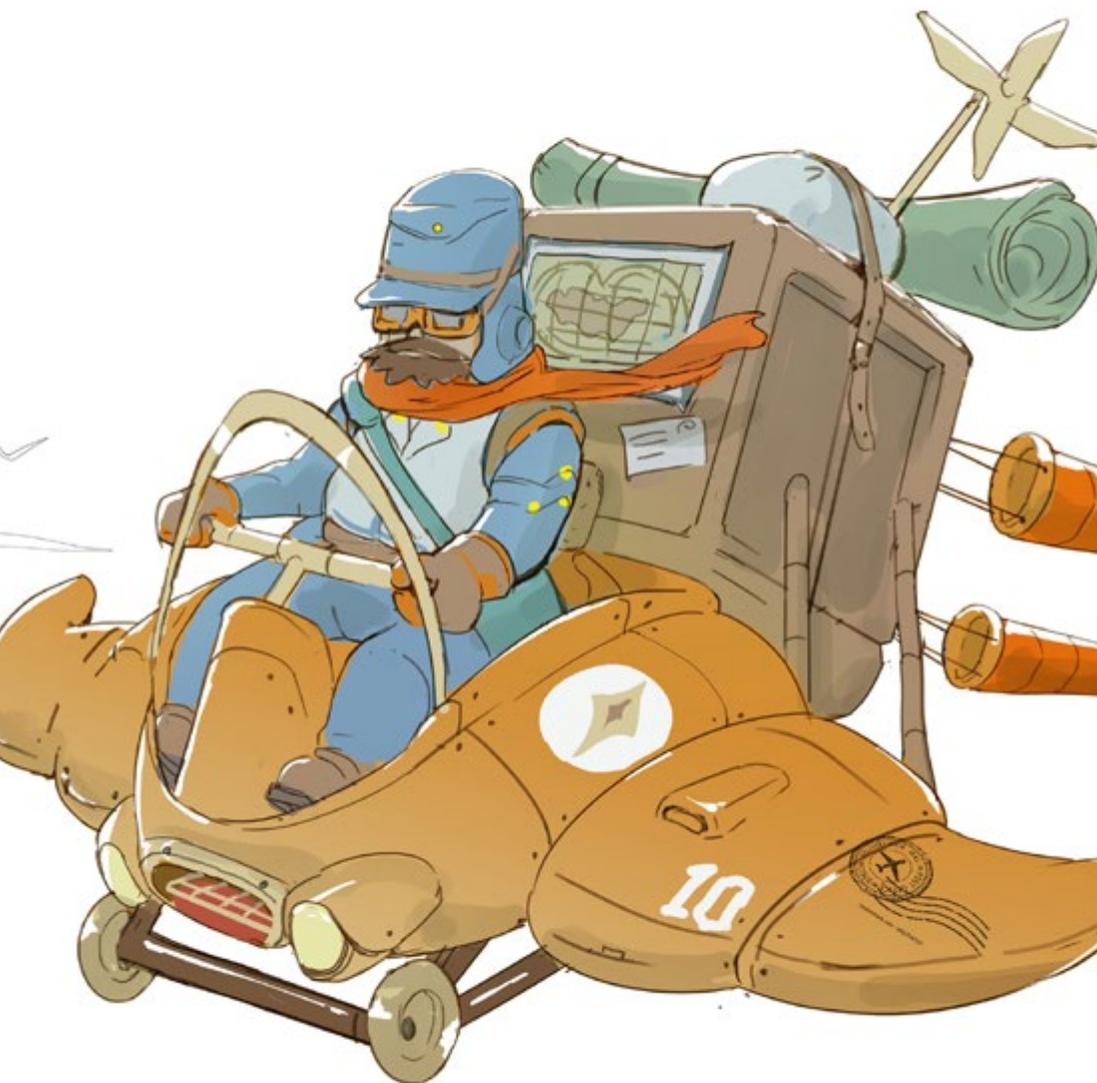
### Módulo 7. Animación especializada

- ♦ Confeccionar ciclos de caminata para seres no bípedos y locomoción alternativa
- ♦ Animar movimientos prácticos como vuelo, caídas, golpes e interacciones
- ♦ Desarrollar efectos especiales de fluidos, fuego, humo y fenómenos meteorológicos
- ♦ Crear transiciones de imágenes y deformaciones avanzadas

### Módulo 8. Preproducción

- ♦ Organizar el flujo de trabajo de manera efectiva utilizando *software* especializado en gestión
- ♦ Diseñar accesorios y elementos de utilería para optimizar las animaciones
- ♦ Elaborar guiones de color y diseño de *layouts* para proyectos finales
- ♦ Coordinar la grabación y edición de voces para las producciones animadas





### Módulo 9. Producción

- ♦ Diseñar movimientos con actuación corporal y facial narrativamente coherentes
- ♦ Resolver poses clave y asegurar una óptima sincronización labial de los personajes
- ♦ Desarrollar la intercalación y limpieza digital de trazos con asistencia
- ♦ Ser capaz de Implementar métodos de sombreado digital avanzado y efectos especiales

### Módulo 10. Postproducción y mercadotecnia

- ♦ Editar secuencias finales con transiciones y bloqueos de movimiento
- ♦ Crear carretes de presentación efectivos para promoción de los proyectos
- ♦ Manejar estrategias avanzadas de publicidad en redes sociales
- ♦ Registrar obras, gestionar derechos de autor y administrar regalías internacionales con minuciosidad

“

*Aplicarás estrategias de rough animation para confeccionar bocetos dinámicos que posibiliten ajustar los movimientos de los personajes de forma natural”*

# 05

## Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH representa una oportunidad única para los desarrolladores que desean perfeccionar sus competencias en Animación 2D. Es así como, tras concluir el plan de estudios, los egresados dominarán el uso de técnicas avanzadas de *acting facial* para dotar de expresividad auténtica a sus personajes. Asimismo, los especialistas estarán capacitados para ejecutar pruebas a lápiz de forma precisa, asegurando la coherencia en cada secuencia animada. Gracias a estos conocimientos especializados, los desarrolladores optimizarán su flujo de trabajo y desarrollarán piezas de alta calidad adaptadas al entorno profesional de los Videojuegos.





“

*¿Quieres especializarte en Animación de Personajes y dominar las técnicas innovadoras para dotarlos de vida? Consíguelo mediante este programa universitario en tan solo meses”*

### Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio en Animación 2D será un profesional capacitado para crear proyectos audiovisuales de primera calidad. Asimismo, desarrollará habilidades avanzadas en diseño de personajes, uso de *software* especializado y aplicación del lenguaje audiovisual. De esta forma, estará preparado para liderar producciones creativas, optimizar procesos de Animación y adaptarse a las innovaciones tecnológicas del sector. Todo ello garantizando la calidad y coherencia estética de sus piezas.

*Supervisarás la integración de efectos visuales, la corrección de color y la edición final de las piezas para asegurar la coherencia estética de los proyectos audiovisuales.*

- ♦ **Creatividad y Expresión Visual:** Capacidad para diseñar tanto personajes como escenas que transmitan narrativas claras y estéticas, integrando principios del lenguaje audiovisual en los proyectos 2D
- ♦ **Dominio Tecnológico:** Habilidad para manejar *software* avanzado de Animación digital como Toon Boom Harmony y Adobe Animate, optimizando así los flujos de trabajo creativo
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Aptitud para resolver retos técnicos y narrativos en la producción de Animación priorizando la coherencia en todo momento
- ♦ **Trabajo Colaborativo:** Competencia para comunicarse y coordinarse efectivamente con equipos multidisciplinares en proyectos de Animación; facilitando el flujo de trabajo y la innovación





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

- 1. Técnico en Animación 2D:** Se encarga de la creación y producción de contenidos animados en 2D utilizando herramientas digitales avanzadas para garantizar la calidad técnica y estética de los proyectos audiovisuales.
- 2. Asesor en Tecnologías de Animación 2D:** Profesional que brinda soporte a las instituciones sobre el uso de herramientas digitales, nuevas técnicas y metodologías innovadoras para fortalecer la innovación el sector de la Animación.
- 3. Consultor en Proyectos de Animación 2D:** Dedicado a la planificación, desarrollo y optimización de proyectos de Animación; colaborando con equipos creativos y técnicos para mejorar la eficiencia visual de las producciones.
- 4. Administrador de Producción en Animación 2D:** Responsable de supervisar los procesos productivos de Animación; gestionando recursos, tiempos y equipos para asegurar el cumplimiento de los objetivos creativos y técnicos.

“

*Te especializarás en la evaluación integral del cumplimiento de estándares técnicos, estéticos y narrativos de las producciones 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 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.



“

*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

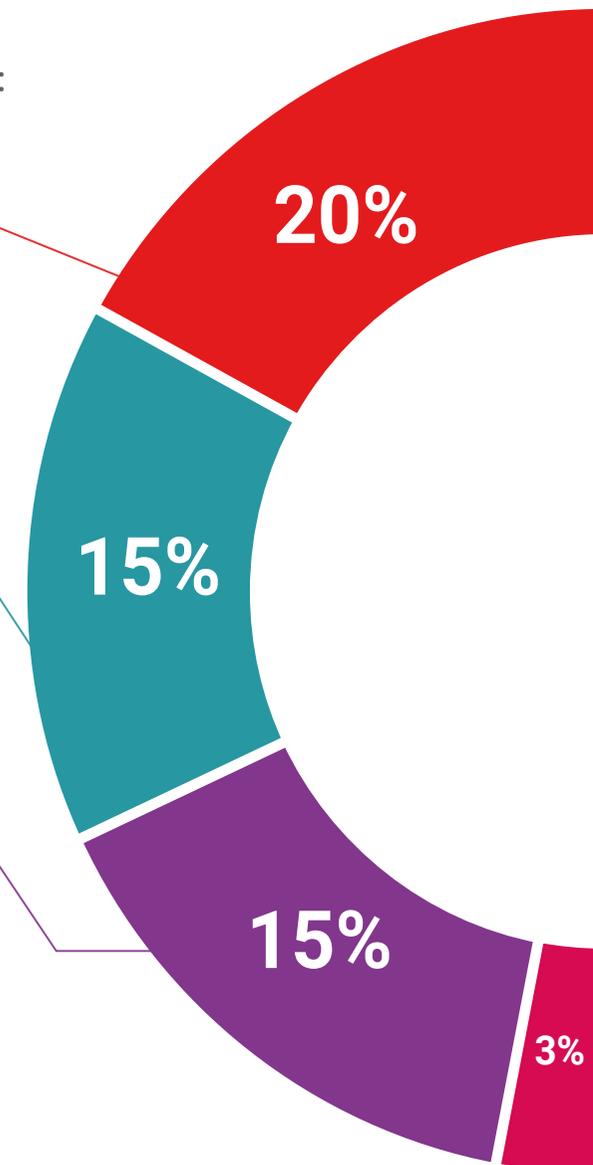
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

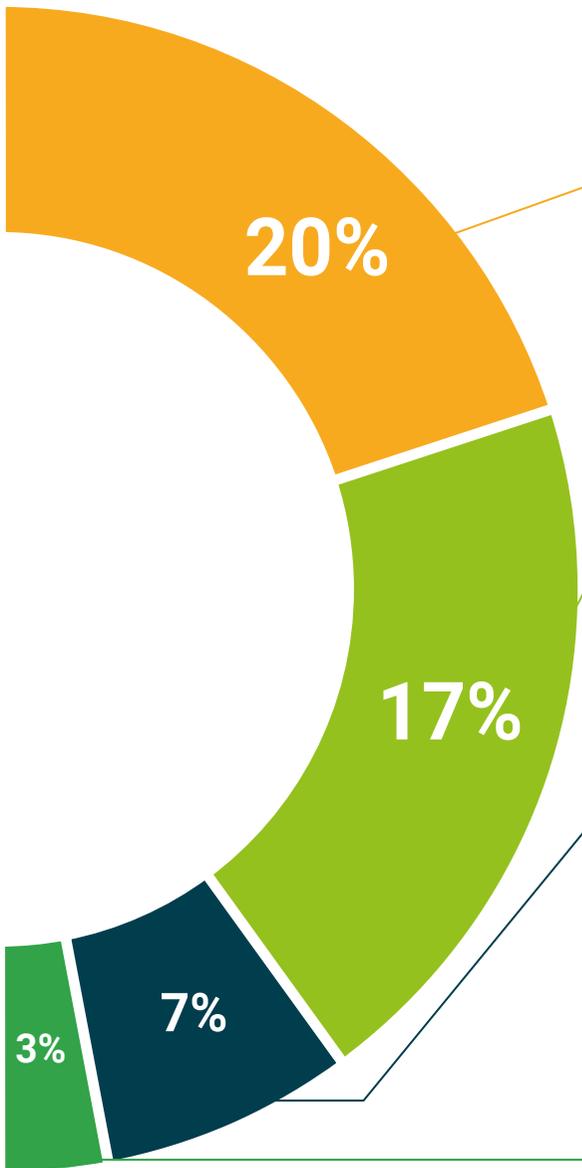
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### 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.

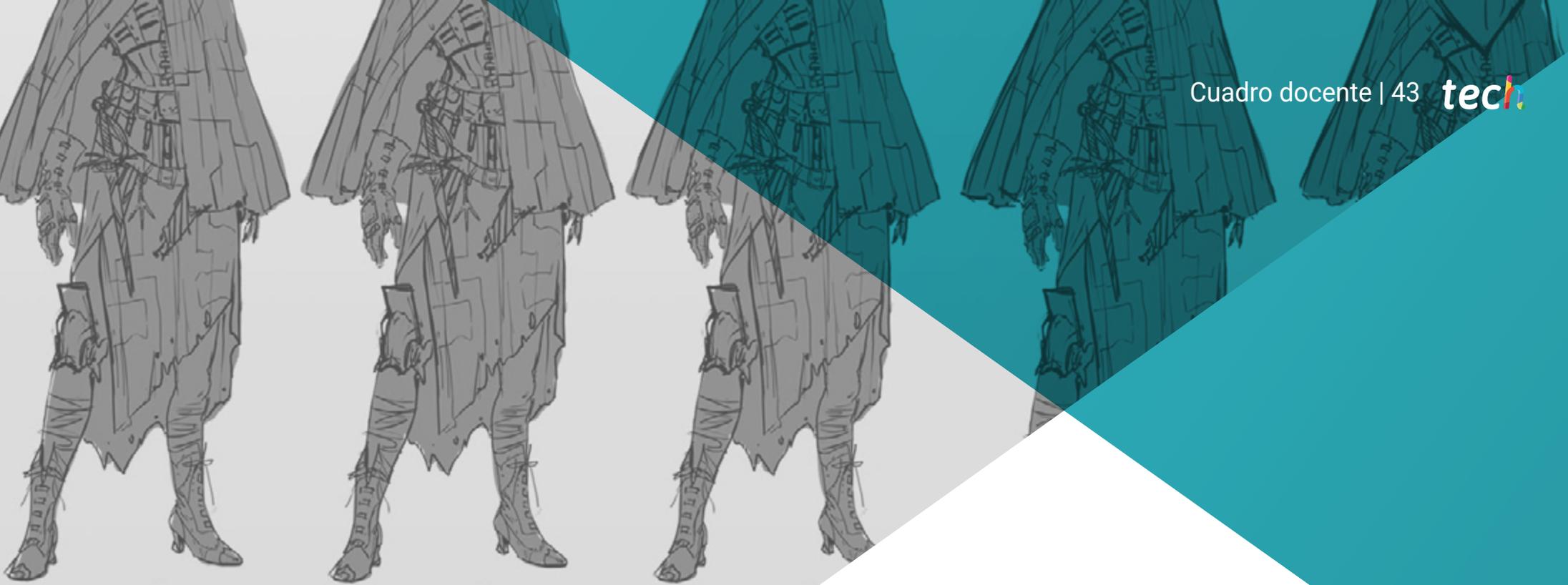


# 07

## Cuadro docente

La filosofía de TECH consiste en poner a disposición de cualquiera las titulaciones universitarias más actualizadas y completas del panorama académico. Por este motivo, lleva a cabo un riguroso proceso para constituir sus claustros docentes. Como resultado, este Máster Título Propio cuenta con la participación de auténticas referencias en el campo de la Animación 2D. Así pues, han elaborado una miríada de contenidos didácticos que sobresalen por su elevada calidad y por adaptarse a las exigencias del mercado laboral. De este modo, el alumnado disfrutará de una experiencia inmersiva que ampliará significativamente sus horizontes profesionales.





VARIANT -



“

Accederás a un plan de estudios diseñado por un reputado cuadro docente especializado en Animación 2D, que te garantizará un aprendizaje exitoso”

## Dirección



### Dr. Larrauri, Julián

- ♦ Productor Ejecutivo en Capitán Araña
- ♦ Productor Delegado en Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Director y Guionista en B-Water
- ♦ Productor Ejecutivo, Director de Producción y Responsable de Desarrollo en Ilion Animation Studios
- ♦ Director de Producción en Imira Entertainment
- ♦ Doctor en Humanidades por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Master en Producción Ejecutiva de Películas y Series por la Audiovisual Business School
- ♦ Máster en Dirección de Comunicación y Publicidad por ESIC
- ♦ Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Nominado como “Mejor Director de Producción” en los Premios Goya por la obra “Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo”

## Profesores

### Dña. Marqueta Moreno, Patricia

- ♦ Coordinadora de Producción en Giggiebug Entertainment
- ♦ Coordinadora de Producción en Lighthouse Studios
- ♦ Asistente de Producción en Able and Baker
- ♦ Asistente de Producción en The SPA Studios
- ♦ Experta en Animación y Efectos Especiales
- ♦ Graduada por U-tad - Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

### D. Valle Casas, Carlos

- ♦ Realizador Audiovisual y Productor Independiente
- ♦ Especialista en Montaje y Postproducción de Cine y TV por la Escuela Séptima Ars
- ♦ Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Castilla La Mancha
- ♦ Miembro de producción del largometraje de animación *Robot Dreams* producida por Arcadia Motion Pictures

**D. Cereceda Criado, Juan**

- ♦ Animador 2D freelance en Dulaman Studios and Maru Exposito Studios
- ♦ Character Layout Artist en Hampa Studios
- ♦ Experto en Quick Start en Animación de personajes 2D por el Dorogov Animation's Institute
- ♦ Máster en Motion Graphics por la School of Arts and Design
- ♦ Máster en Animación de personajes 3D por la Lightbox Academy
- ♦ Grado Superior en Diseño Gráfico por la Escuela Superior de Diseño de Madrid

**D. González Miranda, Carlos Alejandro**

- ♦ Supervisor de Animación en B-Water Animation Studios
- ♦ Animador 2D en Anuncios Publicitarios
- ♦ Animador en Storyboards para series y publicidad
- ♦ Ilustrador para Audiolibros Musicales
- ♦ Diplomado en Animación Comercial por la VanArts School
- ♦ Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna
- ♦ Experto en Clown con Jesús Jara y Fraser Hooper
- ♦ Experto en Introducción a Maya, programa formativo "Anímate" por el Cabildo de Tenerife

**D. Martín Morales, Borja Manuel**

- ♦ Productor de Animación en Mr Miyagi Films
- ♦ Asistente de Producción en Warner Bros España, Atresmedia Cine y Colosé Producciones
- ♦ Productor de Cine y Televisión en Plano a Plano
- ♦ Productor de Animación en Amuse Studios
- ♦ Máster en Producción Audiovisual en Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Grado en Derecho por Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

**D. Sánchez, Alejandro**

- ♦ Artista de *Clean Up* en Hampa Studio
- ♦ Diseñador de Personajes en String Theater
- ♦ Experto en Diseño de Utilería en Giggiebug Entertainment
- ♦ Artista de limpieza y color en Rokyn Animation
- ♦ Máster en Creación Gráfica, Animación, Diseño y Publicidad en ESDIP Escuela de Arte

**D. García Jiménez, Gonzalo**

- ♦ Especialista de Animación en Rokyn Animation
- ♦ Diseñador Gráfico en Proddigia
- ♦ Experto en Modelado y Renderizado Digital en 3D
- ♦ Máster en Creación, Diseño y Programación de Videojuegos por Escola Espai
- ♦ Grado en Bellas Artes por Universidad de Granada

**D. Coronado Pozo, Jorge**

- ♦ Supervisor de Animación en Dreamwall
- ♦ Animador de Personajes *Lead/Artista* de *Layout* en Arcadia Motion Pictures
- ♦ Animador de Personajes Senior en varios proyectos
- ♦ Animador de personajes (2D/3D) en varias empresas
- ♦ *Storyboard* y *layout* para televisión
- ♦ Especialista en Animación de Personajes
- ♦ Animador de videojuegos

08

# Titulación

El Máster Título Propio en Animación 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Animación 2D** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

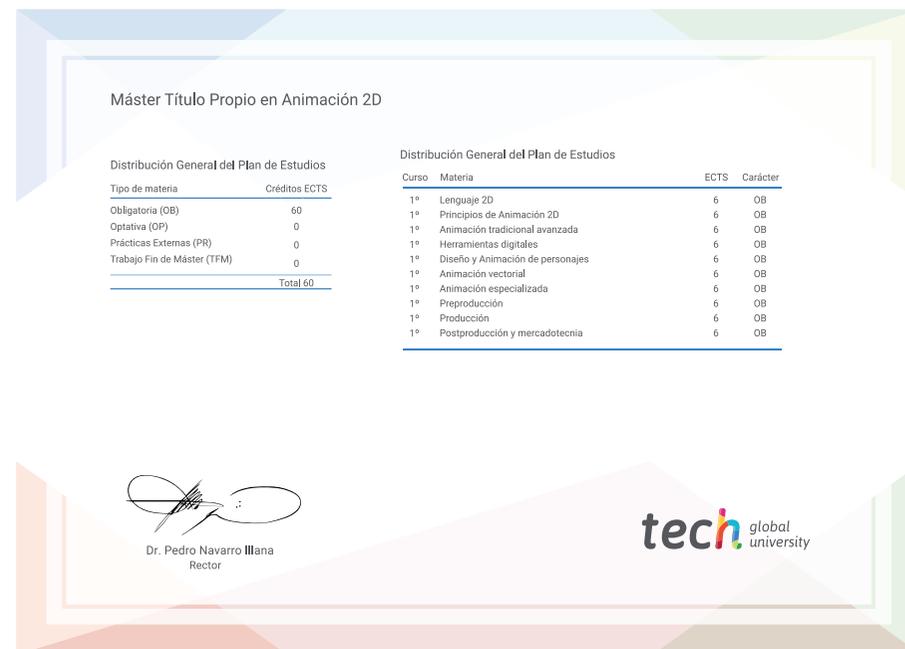
Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Título Propio en Animación 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



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



## Máster Título Propio Animación 2D

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Máster Título Propio

## Animación 2D

