

Experto Universitario

Producción en Animación Tradicional





Experto Universitario Producción en Animación Tradicional

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario-produccion-animacion-tradicional

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Desde las primeras imágenes que dieron nombre a la Animación hace ya más de un siglo y hasta la actualidad, las herramientas de diseño y de creación de personajes han ido evolucionando acorde a al desarrollo tecnológico. Sin embargo, muchos profesionales aún siguen utilizando las técnicas tradicionales para sus proyectos, adaptadas, por supuesto, a la actualidad. Conocer al detalle las estrategias clásicas de la Animación a través de las mesas de luz, entre otras, es ahora posible gracias a este programa. Se trata de una titulación multidisciplinar y 100% online con la que el egresado podrá adquirir un conocimiento especializado sobre la Producción en Animación Tradicional, así como en la gestión de proyectos y en el manejo de los recursos más comunes y útiles de la industria.





“

Se trata de una capacitación multidisciplinar que te aportará la mejor y más exhaustiva información para convertirte en un Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional”

La Animación Tradicional es, sin lugar a dudas, una de las muestras más representativas de la calidad artística del productor, que emplea en cada proyecto sus habilidades y destrezas distintivas en la creación de personajes. Con el desarrollo de la era digital, estas técnicas de diseño basadas, en la gran mayoría de casos, en la realización a mano de series consecutivas de dibujos que, al trasponerse uno sobre otro, dan la sensación visual de movimiento, han sido consideradas por algunos artistas como obsoletas. Sin embargo, la evolución de sus herramientas, así como su adaptación a la demanda del mercado, han hecho que muchos profesionales sigan empleándolas en sus trabajos, obteniendo resultados de gran calidad adaptados a las especificaciones de la industria.

Es por ello que TECH y su equipo de expertos han considerado necesario elaborar este Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional, un programa que aportará al egresado la información más exhaustiva y completa sobre este sector, otorgándole un conocimiento especializado, en concreto, sobre las técnicas clásicas adaptadas a la actualidad. Se trata de una titulación que ahonda en las funciones de la empresa productora, así como en la figura del profesional en los distintos medios, haciendo especial hincapié en las distintas gestiones que debe hacer para dirigir un proyecto, aprendiendo a manejarse con los recursos más comunes y útiles de la industria.

Sin embargo, el grueso del programa recae en el módulo dedicado a la Animación Tradicional con el cual, el futuro especialista, podrá conocer al detalle las labores de producción de este tipo de proyectos, haciendo uso de las herramientas clásicas como las mesas de luz o de las tecnologías actuales con las tabletas gráficas. Además, podrá profundizar en las etapas del proceso de creación, distinguiendo las labores que son necesarias para la correcta realización del trabajo, sus tiempos y las posibles intervenciones posteriores.

A través del mejor contenido teórico y práctico, y de las decenas de horas del material adicional en diferentes formatos que el egresado encontrará en el Aula Virtual, podrá obtener un conocimiento adaptado a sus necesidades académicas y profesionales. Es, sin lugar a duda, una oportunidad única de acceder a una titulación 100% online que le otorgará un grado de especialización alto dentro del sector de la Animación Tradicional.

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

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en producción audiovisual y animación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información actual y dinámica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Conocerás al detalle los objetivos de la Animación Tradicional, centrándote en las herramientas necesarias para superarlos con éxito”

“

Tendrás acceso al Aula Virtual las 24 horas del día, pudiendo conectarte siempre que quieras y desde donde quieras a través de cualquier dispositivo con conexión a internet”

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

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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

Este Experto Universitario te dará las claves para dominar las funciones del productor en Animación, gracias a las cuales lograrás ampliar y perfeccionar sus habilidades profesionales en este sector.

Profundizar en la industria de la animación actual te aportará un conocimiento amplio sobre el sector, pudiendo adaptar tus proyectos a los requisitos actuales de la demanda profesional.



02 Objetivos

La continuidad en el empleo de las técnicas tradicionales de Animación y la adaptación de sus herramientas a la actualidad es lo que ha motivado a TECH para lanzar este moderno Experto Universitario. Es por ello que el objetivo de esta titulación es aportar al egresado un conocimiento amplio y especializado sobre la industria, el cual le ayude a emprender y participar en este tipo de proyectos con la garantía de conocer al detalle sus entresijos y especificaciones para así garantizarse un desarrollo profesional amplio y próspero.





“

Acceder a esta titulación te aportará un conocimiento especializado sobre la industria de la Animación, el cual te ayudará a alcanzar tus objetivos profesionales más ambiciosos en este sector”

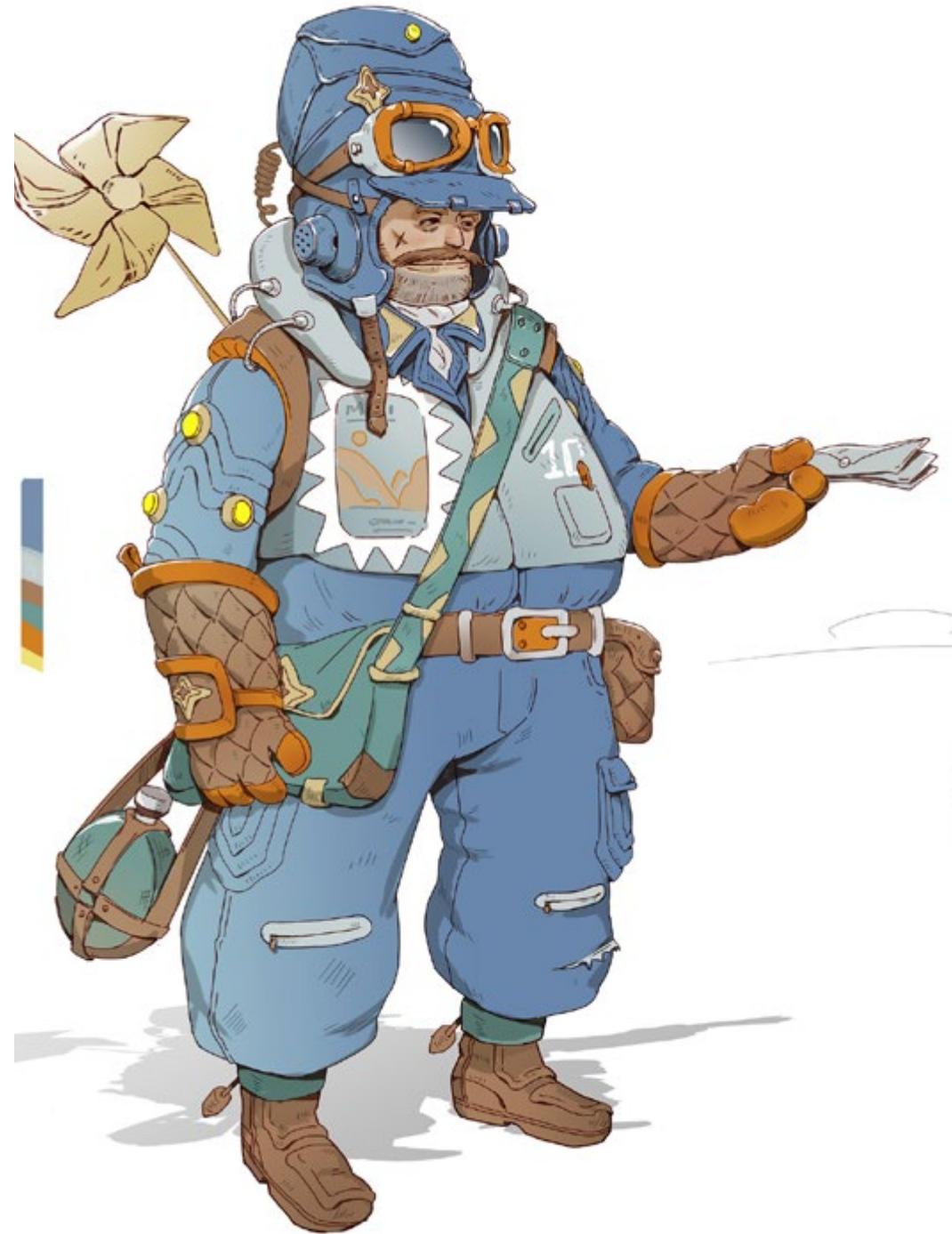


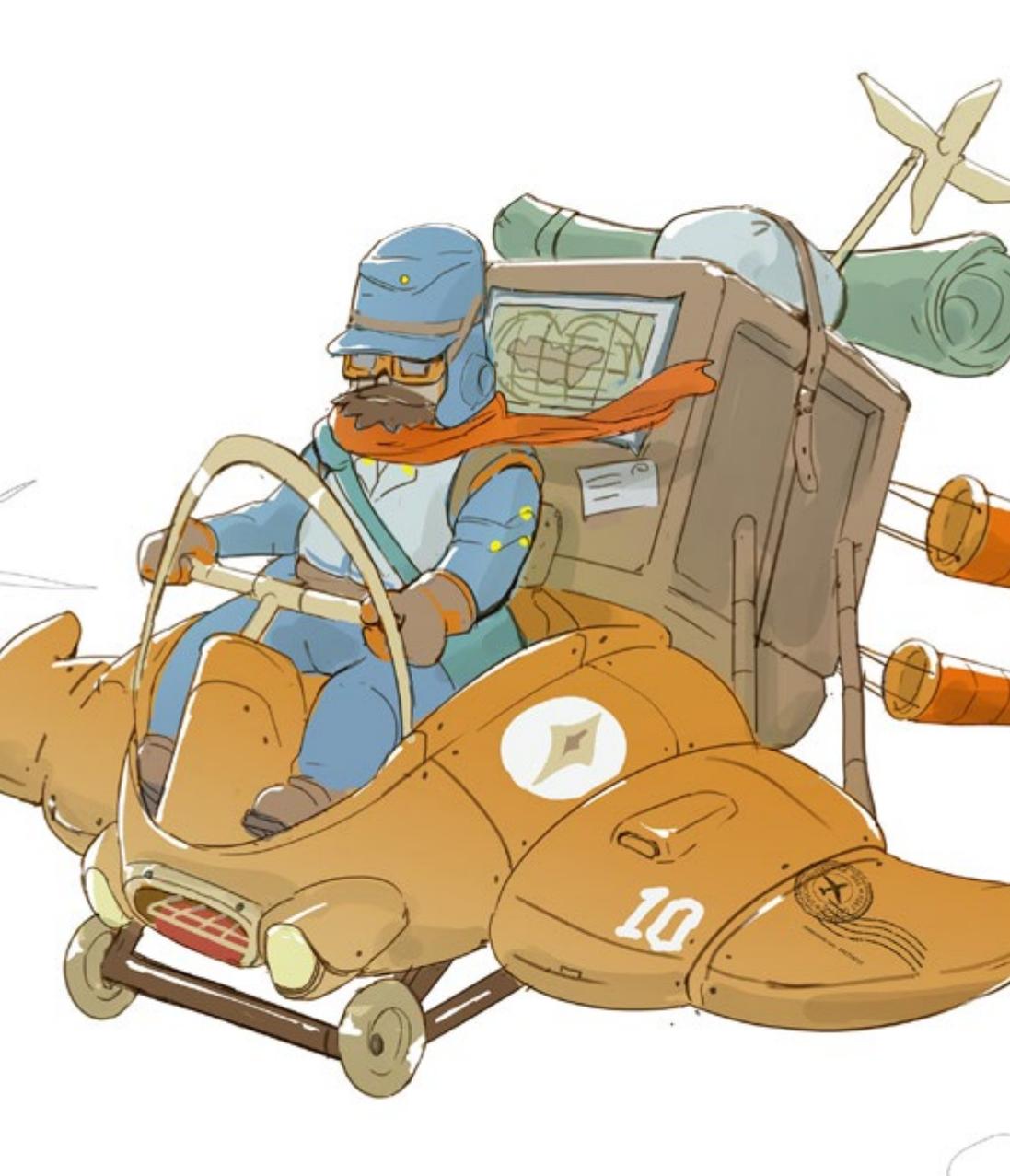
Objetivos generales

- ♦ Adquirir el conocimiento necesario para establecer las diferentes empresas que existen a la hora de trabajar como productor, así como su formalización
- ♦ Conseguir un dominio profesional de los programas para la gestión de los tiempos del equipo
- ♦ Conocer los roles necesarios en función del tipo de producción y gestionar los distintos equipos en las fases del proyecto

“

Podrás aplicar los conocimientos adquiridos en este curso a cualquier formato: desde cortos y largometrajes, hasta la representación gráfica en videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. El productor en animación

- ◆ Obtener las habilidades comunicativas para el funcionamiento de equipos y el entendimiento de las tareas
- ◆ Entender la evolución de la industria de la Animación y como ha afectado al rol del productor
- ◆ Manejar las capacidades de producción en otros sectores
- ◆ Comprender el estado de la industria de la Animación, cifras, estudios y desarrollos
- ◆ Distinguir las empresas y los distintos proyectos que pueden realizar en función de su estructura
- ◆ Distribuir las pequeñas piezas de animación en redes sociales

Módulo 2. Programas y gestión

- ◆ Preparar al egresado para la gestión del tiempo del productor en las distintas tareas que pueda realizar a lo largo del día
- ◆ Gestionar el tiempo del personal implicado en la producción
- ◆ Conocer las direcciones a tomar en la contratación de personal en los distintos momentos en función de las necesidades y el tiempo
- ◆ Entender las pautas en la comunicación entre distintos departamentos
- ◆ Elaborar documentos de vital importancia en una producción

Módulo 3. Productor en proyectos de Animación tradicional

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

03

Dirección del curso

La dirección de este Experto Universitario corre a cargo de un claustro joven, pero versado en la Producción en Animación. Se trata de un equipo de expertos de la industria con una dilatada carrera laboral en la gestión de proyectos a pequeña y gran escala, que, además, han participado de manera especializada en las distintas fases productivas. Asimismo, se trata de profesionales en activo que aportarán al temario un aspecto actual, dinámico y crítico, características que facilitarán su estudio y lo harán más enriquecedor para el egresado





“

El equipo docente estará a tu disposición durante todo el transcurso del programa, para que puedas consultar con ellos, siempre que los necesites, tus dudas e inquietudes sobre la profesión del productor”

Dirección



D. Quiñones Angulo, Marcial

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

Profesores

D. Herrero Larrumbide, Aitor

- ♦ CEO y supervisor de storyboard de AupaStudio
- ♦ Script doctoring en la serie Magic Mermaids
- ♦ Director de cortos de animación
- ♦ Músico y guionista en varios capítulos de la serie Cry Babies
- ♦ Diseñador de producción y guionista en la serie Meme y el Sr. Bobo



04

Estructura y contenido

TECH emplea en el contenido de todas sus titulaciones la metodología relearning. Se trata de una novedosa y efectiva técnica que consiste en reiterar los conceptos más relevantes a lo largo del temario, de tal manera que se produce una adquisición del conocimiento de manera natural y sin tener que invertir horas de más en estudiar largos y tediosos temarios puramente teóricos. Además, esta metodología prioriza en el aprendizaje a través de la resolución de situaciones complejas reales y simuladas, otorgándole un carácter práctico y altamente capacitante a esta experiencia académica.





“

El equipo docente ha seleccionado horas de material adicional en diferentes formatos para que puedas profundizar en aquellos aspectos del temario que sean de mayor interés”

Módulo 1. El productor en animación

- 1.1. Funciones
 - 1.1.1. La producción
 - 1.1.2. Jerga especializada
 - 1.1.3. Datos
- 1.2. Tipos de compañías
 - 1.2.1. Tipos
 - 1.2.2. Compañías especializadas
 - 1.2.3. Formas de proyecto
- 1.3. Tipos de empresarios y sociedades
 - 1.3.1. Sociedades
 - 1.3.2. Freelances y autónomos
 - 1.3.3. Otras fórmulas legales
- 1.4. Desarrollo en medios
 - 1.4.1. El cine
 - 1.4.2. La televisión
- 1.5. Desarrollo multimedia
 - 1.5.1. Web
 - 1.5.2. El videojuego
 - 1.5.3. Aplicaciones
- 1.6. La industria de la Animación
 - 1.6.1. Industrias
 - 1.6.2. Momento actual
 - 1.6.3. Especificidad
- 1.7. Futuro de la Animación
 - 1.7.1. Tecnologías
 - 1.7.2. Puestos futuros
 - 1.7.3. Retos
- 1.8. La Animación y otros medios
 - 1.8.1. Redes sociales
 - 1.8.2. Youtube
 - 1.8.3. Twitch





- 1.9. Diferenciación de producciones
 - 1.9.1. Fin
 - 1.9.2. Interludio
 - 1.9.3. Inicio
- 1.10. Largometraje y cortometraje
 - 1.10.1. Largometraje
 - 1.10.2. Cortometraje
 - 1.10.3. Otras fórmulas

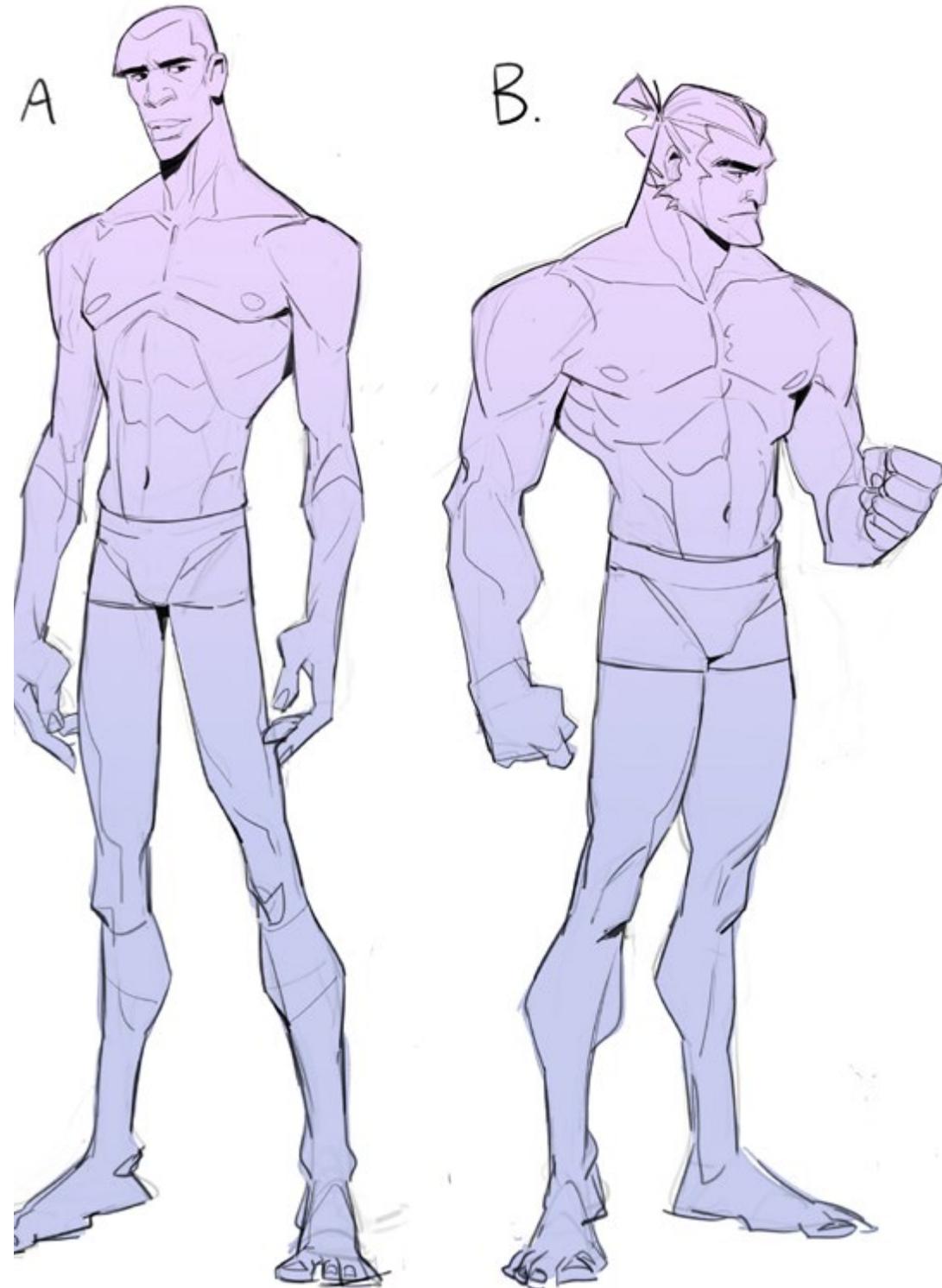
Módulo 2. Programas y gestión

- 2.1. Recursos
 - 2.1.1. Tiempo
 - 2.1.2. Comunicación
 - 2.1.3. Otros recursos
- 2.2. Tiempos
 - 2.2.1. Monetización
 - 2.2.2. Optimización
 - 2.2.3. Contratos
- 2.3. Flujo de trabajo
 - 2.3.1. Pipeline
 - 2.3.2. Superposición
 - 2.3.3. Tareas
- 2.4. Trabajos con distintitos equipos
 - 2.4.1. Comunicación
 - 2.4.2. Localizaciones
 - 2.4.3. Gestión en distintas ubicaciones
- 2.5. Jerarquías
 - 2.5.1. Productor
 - 2.5.2. Relación con otros departamentos
 - 2.5.3. Delegación
- 2.6. Programas
 - 2.6.1. Programas
 - 2.6.2. Actualizaciones
 - 2.6.3. Interacción

- 2.7. La biblia de Producción
 - 2.7.1. Contenidos
 - 2.7.2. Necesidades
 - 2.7.3. Usos
- 2.8. Postmortem
 - 2.8.1. Utilidad
 - 2.8.2. Postmortems
 - 2.8.3. Proyectos futuros
- 2.9. Proyectos
 - 2.9.1. Posibilidades
 - 2.9.2. Desarrollos
 - 2.9.3. Pérdida del objetivo
- 2.10. Publicación de proyectos
 - 2.10.1. Tiempos
 - 2.10.2. Publicaciones
 - 2.10.3. Difusión

Módulo 3. Productor en proyectos de Animación tradicional

- 3.1. Objetivos de un proyecto de Animación tradicional
 - 3.1.1. Start
 - 3.1.2. Llegar al proyecto
 - 3.1.3. Cumplir objetivos
- 3.2. Fases del proyecto
 - 3.2.1. Distinciones
 - 3.2.2. Fases
 - 3.2.3. Duración
- 3.3. Fase de desarrollo
 - 3.3.1. Departamentos
 - 3.3.2. Roles
 - 3.3.3. Trabajo
- 3.4. Fase de preproducción
 - 3.4.1. Departamentos
 - 3.4.2. Roles
 - 3.4.3. Trabajo





- 3.5. Fase de producción
 - 3.5.1. Departamentos
 - 3.5.2. Roles
 - 3.5.3. Trabajo
- 3.6. Fase de postproducción
 - 3.6.1. Departamentos
 - 3.6.2. Roles
 - 3.6.3. Trabajo
- 3.7. Equipación necesaria
 - 3.7.1. Software
 - 3.7.2. Hardware
 - 3.7.3. Otros
- 3.8. Largometraje
 - 3.8.1. Tiempos
 - 3.8.2. Gestión del personal
 - 3.8.3. Gestión de recursos
- 3.9. Cortometraje
 - 3.9.1. Tiempos
 - 3.9.2. Gestión del personal
 - 3.9.3. Gestión de recursos
- 3.10. Series
 - 3.10.1. Tiempos
 - 3.10.2. Gestión del personal
 - 3.10.3. Gestión de recursos



Matricúlate ahora y comienza esta maravillosa experiencia académica que marcará un antes y un después en tu carrera profesional como productor en Animación”

05

Metodología

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

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



“

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



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

Un método de aprendizaje innovador y diferente

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

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

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Lecturas complementarias

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





Case studies

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



Resúmenes interactivos

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

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



Testing & Retesting

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



06

Titulación

El Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario 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 **Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional** 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: **Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



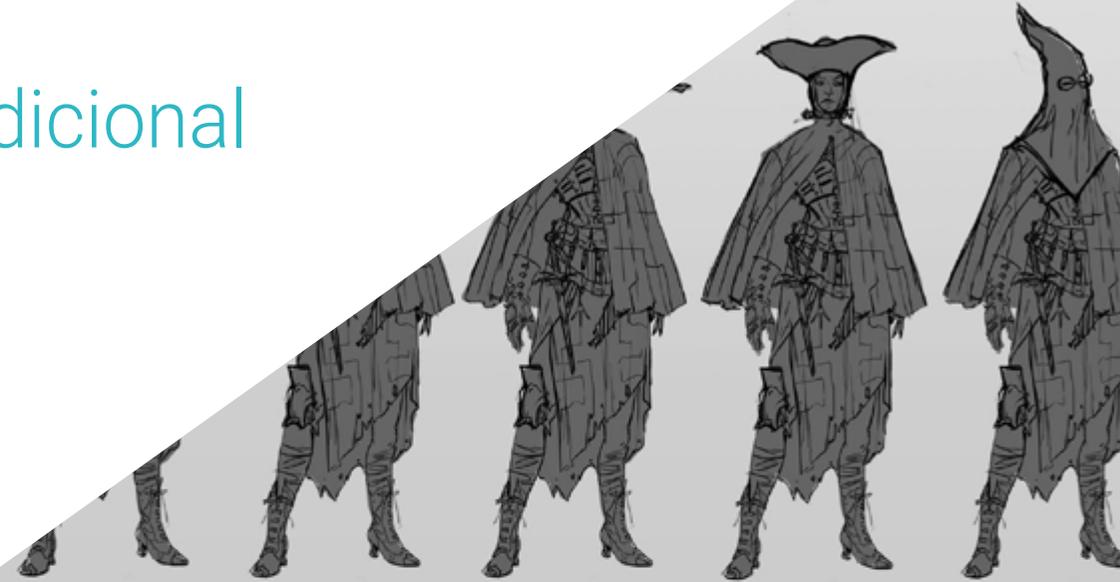


Experto Universitario Producción en Animación Tradicional

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Experto Universitario

Producción en Animación Tradicional



-VALVES VARIANT-

