

# MÁSTER TÉCNICO EN ANIMACIÓN PARA AUDIOVISUALES Y VIDEOJUEGOS

## OBJETIVOS

### ESPECIALIZACIÓN

Este master técnico responde a una necesidad básica del sector audiovisual, tanto a nivel nacional como internacional, la demanda cada vez mayor de profesionales cualificados.

Nuestro compromiso es que adquieras una especialización técnica y artística en concepto y dirección de animación 2D y 3D, combinando técnicas tradicionales y digitales. Asimismo conocerás y aprenderás el manejo de herramientas VFX y la integración de estas con imagen real.

Serás capaz de gestionar y desarrollar un proyecto audiovisual en este sector desde su conceptualización hasta el acabado final. Conocerás todas las herramientas de trabajo a nuestro alcance y entenderás la importancia del trabajo colaborativo y el papel fundamental de la planificación en este tipo de proyectos.

### FORMACIÓN PRÁCTICA

En paralelo a las clases desarrollarás tu Trabajo Final, que consiste en la producción de un cortometraje de animación realizado en equipo y un portfolio o reel personal, que será tu mejor tarjeta de presentación en el mundo profesional.

## PROGRAMA

1. Animación avanzada 2D-3D
  1. Sincronización
    1. Musical
    2. Labial
  2. Body mechanics en 2D y 3D
    1. Animación de bípedos
    2. Animación de cuadrúpedos
    3. Personajes fantásticos
    4. Escenas de persecución
    5. Escenas de lucha
    6. Acciones cotidianas
    7. Animación realista vs cartoon
  3. Acting de personajes
    1. Expresión facial
    2. Expresión corporal
    3. El diálogo
    4. La mirada
  4. Efectos especiales en 2D y 3D
    1. Explosiones
    2. Humo
    3. Fuego
    4. Agua
  5. Animación en Pixel Art
  
2. Técnicas mixtas
  1. Integración 2D en 3D
  2. Integración 3D en 2D

3. Integración 2D en imagen real
4. Integración 3D en imagen real

### 3. El audiovisual: cine y televisión

1. Introducción a la realización audiovisual
2. El guión para cine y televisión
3. El sonido en la producción audiovisual
4. Dirección de iluminación
5. La postproducción

### 4. Animación para producción audiovisual

1. Proceso de creación de una prod. audiovisual en 2D y 3D
2. El storyboard para animación
3. El layout
4. Planificación
  1. La producción
  2. Las escenas
  3. Los planos
5. Animación de un plano en 2D
6. Animación de un plano en 3D
7. Procesos de postproducción
  1. Producciones 2D
    1. Color y montaje en animación tradicional
    2. Render y composición final en 2D
  2. Producciones 3D
    1. Render y composición en 3D

### 5. Los videojuegos

1. Diseño de videojuegos
2. Programación de videojuegos
3. Arte en videojuegos
4. Producción para videojuegos
5. Introducción al desarrollo de videojuegos
6. Teoría de videojuegos
7. Game Design
8. Producción para videojuegos
9. UI&UX

### 6. Animación para videojuegos

1. Iniciación al manejo de motor de videojuegos Unity3D
2. Animación 2D por Sprites en Unity 3D
3. Animación 2D por Cut out en Unity 3D
4. Animación 2D con esqueletos en Unity 3D
5. Animación 3D en Unity 3D
6. Implementación de animaciones en videojuegos

### 7. Animación 2D/3D

1. Introducción a la animación para videojuegos
2. Body mechanics avanzadas, habilidades: acciones y reacciones
3. Combates, ritmo y timing avanzando
4. Polish

5. Cinemáticas
6. Rigging para videojuegos
7. MoCap: Captura y procesamiento de animaciones
8. Integración en Unity
8. Programación
  1. Programación avanzada C#
  2. Desarrollo de Videojuegos 3D y 2D
  3. Iluminación avanzada
  4. Herramientas de animación y Timeline
  5. Herramientas avanzadas de navegación: NavMesh
  6. Sistemas de partículas
  7. Interfaces de usuario
  8. Shaders y Efectos de pantalla
  9. Herramientas de Audio
  10. Realidad aumentada

## METODOLOGÍA

### Formación Mobile Learning

Entrega gratuita alumnos Máster de herramienta de estudio de última generación

iPad



### MOBILE LEARNING

Metodología didáctica complementaria basada en la Formación Mobile Learning. Entrega gratuita a los alumnos Máster de herramienta de estudio de última generación.

### FORMADORES PROFESIONALES DE 1ER NIVEL

LOS MEJORES EQUIPOS

CLASES 100% PRESENCIALES

TUTORIZACIÓN PERMANENTE

SEMINARIOS ESPECÍFICOS

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

PROYECTOS DE FIN DE MÁSTER

## PARTICIPANTES

### DIRIGIDO A

Titulados/graduados universitarios interesados en una formación especializada en animación. Titulados en Bellas Artes, Comunicación Audiovisual, Informática, Arquitectura, Diseño Industrial, Historia del Arte.

Técnicos Superiores en Animación, 3d y videojuegos.

Profesionales con experiencia previa: directores, animadores, artistas, publicistas, diseñadores o profesionales afines.

## CLAUSTRO DOCENTE

### **FRANCISCO ANTONIO PEINADO GAITÁN**

Licenciado en Bellas Artes en la facultad de Sevilla, especialidad de pintura.

20 años de experiencia como Animador 2D tradicional en producciones de cine y televisión. Destacar sus trabajos en "Dientín" 1996 para la Junta de Andalucía, "Sorpresa de Navidad" 1999 para RTVA, "Las tres Mellizas" 1999-2003 TVE y otras Televisiones, "¡Qué animales!" RTVA 2000, "Bandi" RTVA 2001, "EL Lazarillo de Tormes" 2012 RTVA, "La Puerta del Tiempo". 2003 Isla Mágica, "PlaymoTV". 2012 Playmobil entre otros.

Con su primer cortometraje de animación "El príncipe de las basuras"(2008) ganó más de 20 premios de cine donde destacan el ArtFutura2008 y dos premios RTVA. Con el segundo, "La sombra del Bambú" (2009) ha obtenido ya seis galardones nacionales.

Actualmente ejerce su labor como docente a título privado y como Profesor titular de animación 3D y videojuegos en el grado de Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en Nuevas Profesiones.

### **MARCOS BUSATORI**

Con una dilatada carrera profesional de más de 20 años de experiencia, Marcos Busatori ha desarrollado su vida profesional como productor, director y animador de cortometrajes, largometrajes y spots para televisión, entre otros. De entre las decenas de premios obtenidos por los cortometrajes cinematográficos en los que ha participado cabe destacar: Manipai (nominado a los Premios Goya en 2003), La Dama en el Umbral (Premio especial del Jurado en el Festival de Annecy 2008) y El Príncipe de las Basuras (Gran Premio Art Futura 2008).

### **PABLO MÁRQUEZ MUÑUMER**

Ingeniero Técnico en Informática de Gestión por la Universidad Pablo de Olavide, ha cursado másteres de especialización en Animación 2D y 3D.

Ilustrador y animador 2D/3D, es especialista en animación y diseño de personajes. Ha trabajado como diseñador conceptual para videojuegos en distintas compañías y posee experiencia como docente en el campo de la animación 2D y 3D.

En la actualidad, trabaja como ilustrador/animador 2D y 3D para la empresa sevillana Genera Games, es docente de la asignatura de Animación de Elementos 2D y 3D en el Grado Superior Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en Nuevas Profesiones y co-dirige Animalada, Festival de Animación de Sevilla desde 2013.

### **CRISTINA JIMÉNEZ SÁNCHEZ**

Ingeniera Técnica en Informática de Gestión por la Universidad Pablo de Olavide. Posteriormente realizó másteres nacionales e internacionales donde se especializó en animación (Animum, IAnimate).

En la actualidad es co-directora de Animalada Festival de Animación de Sevilla, proyecto que nació en 2013 y que se ha convertido en uno de los referentes del panorama nacional. Además, es co-fundadora y animadora en el estudio de reciente creación Bimbabum.

Desarrolla su carrera profesional como animadora para videojuegos desde 2010 y ha trabajado en juegos móviles para Dreamworks (Cómo Entrenar a tu Dragón, Pingüinos de Madagascar), Warner Bros (My Friend Scooby Doo), Matel (Barbie) o Disney (Frozen Icy Shot, Maleficent Free Fall, Star Wars: Puzzle Droids) entre otras compañías pioneras. Además de su dilatada experiencia como animadora, ha impartido clase en diferentes másteres del sector (CEI, Universidad de Sevilla)

### **NACHO SÁNCHEZ ÁLVAREZ**

Licenciado en Ciencias de la Información, rama Imagen y Sonido, Apple Certified Trainer y experto en Diseño de Sistemas de Sonorización Meyer Sound

Actualmente desarrolla su labor profesional como Director Académico del Centro de Formación Profesional de Grado Superior Nuevas Profesiones y como profesor titular de Tecnología de los Medios Audiovisuales y de Realización de Documentales en EUSA, centro adscrito a la universidad de Sevilla EUSA

Director de la Escuela profesional Meyer Sound España.

Director técnico de la Escuela Superior Andaluza de Medios Audiovisuales (ESAMA)

Más de 10 años como Realizador freelance realizando trabajos para la RTVA y otras empresas productoras, realizando más de 20 programas documentales e infinidad de reportajes televisivos e industriales.  
Editor-Montador de video en RTVE

#### **MIGUEL ÁNGEL ABUJA RODRÍGUEZ**

Licenciado en Comunicación Audiovisual. Productor Ejecutivo, Realizador, Director Creativo y Fundador de Timber Films.

Nominación al Grammy Latino en su reciente edición en la categoría de "Mejor vídeo musical en formato largo".

Premio al Mejor Cortometraje de Ficción en el "Recent Spanish Cinema Los Angeles y Miami".

Amplia experiencia en realización de productos televisivos, para Televisión Española (TVE1) y Canal Sur (RTVA).

#### **PABLO MÁRQUEZ MUÑUMER**

Ingeniero Técnico en Informática de Gestión por la Universidad Pablo de Olavide, ha cursado másteres de especialización en Animación 2D y 3D.

Ilustrador y animador 2D/3D, es especialista en animación y diseño de personajes. Ha trabajado como diseñador conceptual para videojuegos en distintas compañías y posee experiencia como docente en el campo de la animación 2D y 3D.

En la actualidad, trabaja como ilustrador/animador 2D y 3D para la empresa sevillana Genera Games, es docente de la asignatura de Animación de Elementos 2D y 3D en el Grado Superior Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos en Nuevas Profesiones y co-dirige Animalada, Festival de Animación de Sevilla desde 2013.

#### **DAVID EROSA GARCÍA**

David Erosa García, Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas, es un profesional del desarrollo de software con más de diez años de experiencia en los que ha trabajado en campos tan variados como desarrollo con software libre en la administración pública, aplicaciones móviles, videojuegos, realidad virtual y enseñanza. Especializado en la herramienta Unity, durante los últimos 5 años ha desarrollado más de 25 juegos que abarcan desde mini juegos creados en competiciones de 48 horas hasta grandes proyectos de videojuegos educativos para administraciones públicas. Actualmente compatibiliza su trabajo como docente en EUSA con varios proyectos propios relacionados con la realidad virtual.

#### **CRISTINA JIMÉNEZ SÁNCHEZ**

Ingeniera Técnica en Informática de Gestión por la Universidad Pablo de Olavide. Posteriormente realizó másteres nacionales e internacionales donde se especializó en animación (Animum, IAnimate).

En la actualidad es co-directora de Animalada Festival de Animación de Sevilla, proyecto que nació en 2013 y que se ha convertido en uno de los referentes del panorama nacional. Además, es co-fundadora y animadora en el estudio de reciente creación Bimbabum.

Desarrolla su carrera profesional como animadora para videojuegos desde 2010 y ha trabajado en juegos móviles para Dreamworks (Cómo Entrenar a tu Dragón, Pingüinos de Madagascar), Warner Bros (My Friend Scooby Doo), Matel (Barbie) o Disney (Frozen Icy Shot, Maleficent Free Fall, Star Wars: Puzzle Droids) entre otras compañías pioneras. Además de su dilatada experiencia como animadora, ha impartido clase en diferentes másteres del sector (CEI, Universidad de Sevilla)

#### **NACHO SÁNCHEZ ÁLVAREZ**

Licenciado en Ciencias de la Información, rama Imagen y Sonido, Apple Certified Trainer y experto en Diseño de Sistemas de Sonorización Meyer Sound

Actualmente desarrolla su labor profesional como Director Académico del Centro de Formación Profesional de Grado Superior Nuevas Profesiones y como profesor titular de Tecnología de los Medios Audiovisuales y de Realización de Documentales en EUSA, centro adscrito a la universidad de Sevilla EUSA

Director de la Escuela profesional Meyer Sound España.

Director técnico de la Escuela Superior Andaluza de Medios Audiovisuales (ESAMA)

Más de 10 años como Realizador freelance realizando trabajos para la RTVA y otras empresas productoras,

realizando más de 20 programas documentales e infinidad de reportajes televisivos e industriales.  
Editor-Montador de video en RTVE

## BECAS Y AYUDAS

### **BECAS:**

#### **POSGRADOS Y DESEMPLEADOS PARA PROGRAMAS MÁSTER:**

Becas del 20% hasta el 50% de descuento del importe total de la matrícula.

#### **AFFINITY CÁMARA:**

Becas del 10% al 100% de descuento del importe de la matrícula.

#### **ALUMNOS EXTRANJEROS:**

Becas del 30% de descuento del importe de la matrícula.

#### **BECAS EMPLEO JUNIOR:**

Ofrecen al alumno la posibilidad de cursar un Máster a coste 0 y a su vez, a la empresa, le dan la oportunidad de contar con un profesional becado durante 12 meses

#### **BECAS ANTIGUOS ALUMNOS EUSA Y NP:**

Estos antiguos alumnos podrán beneficiarse de un 30% de descuento automático sobre el importe total de los cursos presenciales (Máster, Expertías, Programas Superiores o módulos que se integren en alguno de los anteriores). Los beneficiarios de esta beca no recibirán el dispositivo electrónico tipo tablet (IPAD) ya que les fue entregado como herramienta de estudio para realizar el grado o ciclo superior.

#### **BECAS INTERNACIONAL TROYES:**

Una experiencia tanto académica como laboral resulta muy conveniente para terminar de formar a los profesionales actuales en un mercado empresarial cada vez más global y exigente. En este contexto, los alumnos de Máster de la Cámara de Comercio de Sevilla podrán estudiar y realizar prácticas en el extranjero gracias al acuerdo de colaboración suscrito con la Groupe Ecole Supérieure de Commerce de Troyes en Champagne, por el cual los alumnos de ambas instituciones tienen la posibilidad de obtener la doble titulación en ambas instituciones, asistiendo a los dos programas.

### **AYUDAS:**

**BONIFICACIONES A TRABAJADORES:** Este curso se puede bonificar de acuerdo con el sistema de Formación Continua a través de los boletines mensuales de cotización a la Seguridad Social. Todos los trámites deben realizarse como mínimo 7 días antes del inicio del curso. Consulte condiciones.

**GESTIÓN GRATUITA:** La Cámara de Comercio de Sevilla gestionará de manera gratuita las ayudas existentes.

**PROYECTO LANZADERA:** La Cámara de Comercio de Sevilla apuesta por el fomento del espíritu emprendedor y el desarrollo del emprendimiento, premiando tres proyectos fin de Máster, con un cheque de servicios valorado en 6000 euros, incluyendo la permanencia durante 6 meses en el Vivero de Empresas de la Cámara de Sevilla.

**POSIBILIDAD DE FINANCIACIÓN:** Consultar condiciones según cada caso.

(Consultar base reguladora en becas y ayudas)

## CARACTERÍSTICAS

Duración: 500 horas

Fecha Inicio: 9 de noviembre de 2018

Fecha Fin: JUNIO de 2019

Precio: 6500 €

El Máster tiene una duración total de 500 horas distribuidas del siguiente modo: 350 horas presenciales, 150 horas no presenciales, de las cuales 20 horas son para actividades complementarias y 130 para la realización del proyecto Fin de Master.

Los derechos de matrícula y participación en el curso tienen coste de 6.500 €. En dicha cantidad están incluidos los costes del material docente que se entregará a lo largo del período lectivo así como las visitas y salidas.

Para la realización del proyecto los alumnos contarán con el apoyo profesional de los tutores. Los alumnos presentarán y defenderán ante el tribunal académico los trabajos fin de máster realizados.

Una vez iniciado el curso, se retendrá el 100% del importe del mismo.  
Consulte condiciones y facilidades de pago.

## PROCESO DE SELECCIÓN

La selección de los alumnos/as y la configuración de un equipo de trabajo multidisciplinar, en el que se mezclan: experiencias, culturas, edades, sectores y aspiraciones, nos obliga a llevar a cabo un proceso de admisión exigente en el que se valora no sólo la experiencia de cada uno de los aspirantes sino además sus habilidades, actitudes y motivación de logro. Por ello, el proceso de admisión constará de varias etapas fundamentales durante las cuales se analizará la adecuación de cada candidato a los objetivos del programa:

- 1º Paso: Preinscripción on-line en la web de la Escuela de Negocios de la Cámara de Comercio de Sevilla.
- 2º Paso: Aportación de los documentos acreditativos como el CV, 1 fotografía, Títulos, Certificados de instituciones y empresas, así como referencias.
- 3º Paso: Solicitud de entrevista personal con el Director Académico del Máster.
- 4º Paso: Evaluación del Perfil de los candidatos por el Comité Académico.
- 5º Paso: Comunicación de Admisión o desestimación.

## DIPLOMA

A los alumnos que demuestren aprovechamiento y asistan, al menos al 80% del período lectivo, así como superen el proyecto Fin de Máster, la Escuela de Negocios de la Cámara de Comercio de Sevilla les otorgará el correspondiente DIPLOMA acreditativo de su participación en el curso.

La Escuela de Negocios se reserva el derecho de anular la celebración del curso de no llegar a un mínimo de alumnos así como la modificación de la programación académica.

## SERVICIOS GRATUITOS

- 1.PORTAL DE EMPLEO: [Quiero Empleo](#)
- 2.DESARROLLO DEL EMPRENDIMIENTO
- 3.RESERVA DE SALAS
- 4.EMPRESATE 360°. Evaluación, desarrollo y acompañamiento del alumnado durante su proceso formativo, con el propósito de ayudarles a incorporarse al mercado de trabajo y su mejora en la empleabilidad.



## EMPRESAS OFERTADAS PARA PRÁCTICAS

La Escuela de Negocios de Cámara de Comercio de Sevilla, y dentro de los programas formativos que así lo contemplan, máster, formaciones superiores y expertías, asume como objetivo la preparación de su alumnado para su próxima integración en la sociedad a través del desarrollo de sus capacidades.

Para ello, procurará que obtengan una experiencia profesional mediante la realización de prácticas en empresas que faciliten su incorporación al mercado de trabajo siendo el complemento perfecto a su formación en las aulas.

Con la realización de estas prácticas se persiguen los siguientes objetivos específicos:

- Contribuir a la formación integral del alumnado completando su aprendizaje teórico y práctico.
- Facilitar el conocimiento de la metodología de trabajo adecuada a la realidad profesional en que los/as alumnos/as habrán de operar, contrastando y aplicando los conocimientos adquiridos.
- Favorecer el desarrollo de competencias técnicas y transversales (sociales y actitudinales).
- Obtener una experiencia práctica que facilite la inserción en el mercado de trabajo y mejore la empleabilidad futura en el mercado laboral local, nacional e internacional.
- Favorecer los valores de la innovación, la creatividad, el emprendimiento y la globalización del mercado laboral.

[\(Ampliar información\)](#)

A continuación se detallan algunas de las empresas que tienen firmado convenio de prácticas con la Escuela de Negocios:

GUBIA SEVILLA S.L

UMI AERONÁUTICA, S.L.

INDICA SUR SL

CLICGOO GOODS

OPENWEBINARS

DOBLERC COMUNICACIONES S.L.

WEARIT SL

INVERTIONS PLUS S.L

INVENTTATTE SL

AGAPORNI GAMES SL

SOCIAL DOOR SL



Las prácticas no son obligatorias para la obtención del Título de Máster.