

MICROCREDENCIAL EN

La Influencia de la Animación en los Videojuegos

11 HORAS

COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Establece limitantes bajo las cuales se desarrollará el proyecto, definiendo su diseño conceptual.

OBJETIVOS

- Analizar la influencia de la animación en diversos países.
- Definir el diseño conceptual del videojuego.

BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá la industria de los videojuegos como la influencia en los diferentes países del poder detallado de la animación y nivel de observación.

DIRIGIDO A

- Profesionistas de diseño por computación y personas en general que quieran desarrollar sus habilidades en la animación digital para videojuegos.

DURACIÓN Y MODALIDAD

11 horas |  Autodirigido

TEMARIO

Módulo

1

2

3

4

5

Tema

La influencia de la animación.

Espacio y tiempo en la animación.

Creación de unidades mínimas animadas.

Física animada.

Movimiento de masas corporales.