

Programa Avançado

Animação 2D Tradicional,
Vetorial e Especializada





Programa Avançado Animação 2D Tradicional, Vetorial e Especializada

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-animacao-2d-tradicional-vetorial-especializada

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

A animação 2D Tradicional, com sua metodologia meticulosa para cada quadro desenhado à mão, traz um toque nostálgico e uma estética única aos jogos de videogame, remetendo à sensação artesanal da animação clássica. Por outro lado, a Animação Vetorial oferece uma flexibilidade excepcional, permitindo a escalabilidade sem perda de qualidade e uma eficiência notável em termos de armazenamento e desempenho. Além disso, a Animação Especializada, que inclui técnicas como *rigging* e interpolação de movimentos, proporciona um nível de realismo e expressividade que leva a imersão do jogador a novos níveis. Dessa forma, a TECH introduziu um programa totalmente digital e versátil, permitindo que os alunos se conectem a qualquer hora e em qualquer lugar.





“

A combinação de Animação 2D Tradicional, Vetorial e Especializada oferecerá uma ampla variedade de possibilidades, consolidando a Animação como um componente crucial na narrativa visual dos jogos de videogame”

A Animação 2D Tradicional, conhecida por seu estilo de arte clássico, encontrou seu lugar nos jogos de videogame, trazendo um toque nostálgico e uma estética exclusiva aos títulos. Por outro lado, a Animação Vetorial 2D ganhou popularidade, devido à sua versatilidade e eficiência em termos de armazenamento e desempenho, permitindo movimentos fluidos e detalhados em personagens e cenários. Além disso, a Animação Especializada aumenta a qualidade visual dos jogos de videogame ao introduzir elementos como partículas, iluminação dinâmica e expressões faciais mais realistas.

Assim nasceu este Programa Avançado, graças ao qual os designers se aprofundarão no refinamento dos movimentos por meio da animação de posições, onde criarão silhuetas expressivas, usando linhas de ação eficazes e dominando *contrapostos* e *reversals* para dar vida aos personagens. Além disso, irão explorar a sincronização labial e os ciclos de caminhada, aprofundando-se em detalhes como giros completos e exagero de movimentos, para adicionar dinamismo e expressividade às animações.

Os profissionais também irão adquirir habilidades específicas em programas como o Adobe Animate e o Toon Boom Harmony. Desde a criação de personagens até o uso de iluminação e sombreamento, serão dominadas as ferramentas necessárias para produzir animações vetoriais de alta qualidade, trabalhando com mapas de *bits*, vetores e software especializado para animação.

Por fim, será abordada a criação de ciclos de movimento para seres não bípedes, efeitos especiais como fogo, fumaça e fenômenos climáticos, além de técnicas para animar cabelos, tecidos e outros elementos complexos. Isso proporcionará uma visão aprofundada da criação de efeitos especiais de ficção científica e fantasia, bem como da manipulação de iluminação e sombras, para obter resultados realistas e cativantes.

Dessa forma, a proposta acadêmica irá proporcionar uma experiência única para os alunos, oferecendo-lhes um formato totalmente virtual e adaptável. Essa iniciativa permitirá que os alunos tenham maior autonomia na organização de seu tempo de estudo, permitindo que equilibrem seus compromissos pessoais e profissionais de forma mais proveitosa.

Este **Programa Avançado de Animação 2D Tradicional, Vetorial e Especializado** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Animação 2D Tradicional, Vetorial e Especializada
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações teóricas e práticas sobre as disciplinas fundamentais para o exercício da profissão
- ♦ Contém exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Este Programa Avançado 100% online irá lhe fornecer as habilidades e conhecimentos necessários para se destacar no setor de Animação 2D, em todas as suas formas e aplicações”

“

Você irá analisar conceitos detalhados, como silhuetas, linhas de ação, contraposto, inversões, movimentos da boca, ciclos de caminhada e giros de enganados, entre outros, para aperfeiçoar suas habilidades em Animação 2D Tradicional”

A equipe de professores deste programa inclui profissionais desta área, cuja experiência é somada a esta capacitação, além de reconhecidos especialistas de conceituadas sociedades científicas e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional um aprendizado contextualizado, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Você aprenderá a usar ferramentas como Adobe Animate, Toon Boom Harmony e Story Board Pro, além de softwares alternativos como Krita, Animation Paper, Open Toonz, Moho e Greased Pencil do Blender.

Você usará técnicas detalhadas para criar animações impressionantes e realistas em diversas situações, desde cenas de ação até efeitos de magia e ficção científica.



02

Objetivos

O principal objetivo desse Programa Avançado é equipar os profissionais com as habilidades técnicas e criativas necessárias para se destacarem no setor animação 2D. Assim, o programa lhes proporcionará um capacitação abrangente, desde os conceitos básicos da animação tradicional até as técnicas mais avançadas em animação vetorial e especializada. Dessa forma, os designers serão capazes de aplicar os princípios de design, movimento e narrativa em seus projetos, desenvolvendo um profundo conhecimento das ferramentas e dos softwares relevantes nesse campo.



-VALVES V

VARIANT -



“

Você irá aprimorar sua capacidade de trabalhar em equipe, resolver problemas de forma criativa e se adaptar às demandas em constante mudança do setor. O que está esperando para se matricular?”



Objetivos gerais

- ♦ Pesquisar e aplicar tendências e avanços tecnológicos em animação 2D, se mantendo a par das inovações e adaptando as práticas aos padrões do setor
- ♦ Incentivar a criatividade e a originalidade na criação de conceitos, personagens e enredos, promovendo a inovação e a diferenciação em projetos de animação
- ♦ Especializar-se em áreas específicas da animação, adaptando as habilidades a diferentes estilos e gêneros
- ♦ Analisar e avaliar seu próprio trabalho e o de outras pessoas, identificando áreas de melhoria e aplicando ajustes para otimizar a qualidade final das animações



Escolha a TECH! Você estará preparado para carreiras de sucesso em áreas como cinema produção de filmes, séries animadas, publicidade, videogame e efeitos visuais”.





Objetivos específicos

Módulo 1. Animação Tradicional Avançada

- ♦ Aperfeiçoar a técnica de animação de posições, garantindo transições suaves e coerentes entre diferentes poses para obter sequências visuais dinâmicas e expressivas
- ♦ Dominar a criação de ciclos de caminhada, otimizando a naturalidade e a fluidez na animação de movimentos básicos
- ♦ Executar giros completos com perfeição na animação 2D, realizando uma representação realista e estilizada das rotações de personagens e objetos em diferentes contextos narrativos
- ♦ Desenvolver habilidades avançadas na aplicação de cores na animação, considerando a paleta, a iluminação e a consistência visual

Módulo 2. Animação Vetorial

- ♦ Usar adequadamente o Adobe Animate, aplicando suas ferramentas e recursos para criar animações 2D com eficiência e precisão
- ♦ Usar o Toon Boom Harmony com destreza, aproveitando suas funções avançadas para a criação e a manipulação de animações 2D
- ♦ Explorar os recursos do Story Board Pro na fase de pré-produção, usando suas ferramentas para o planejamento detalhado de sequências animadas e a criação de storyboards
- ♦ Usar o Moho de forma eficaz, explorando suas características específicas para a criação e a manipulação de personagens e elementos animados
- ♦ Aplicar o *Greased Pencil* do Blender em animação 2D, aproveitando suas ferramentas para a criação e a manipulação de traços e elementos visuais

Módulo 3. Animação Especializada

- ♦ Explorar e aplicar técnicas avançadas em animação especializada, com foco em estilos e gêneros específicos para ampliar a versatilidade criativa em projetos animados
- ♦ Desenvolver habilidades na animação de criaturas e seres fantásticos, abordando aspectos como movimentos e comportamentos exclusivos e características visuais distintas
- ♦ Desenvolver habilidades na animação de sequências de ação, garantindo fluidez, impacto e coerência na representação visual de movimentos rápidos e emocionantes
- ♦ Aplicar técnicas específicas de animação para jogos de videogame, adaptando a narrativa visual e os movimentos dos personagens à dinâmica e restrições da animação interativa

03

Direção do curso

Os professores, cuidadosamente selecionados pela TECH, são profissionais altamente qualificados e experientes no campo da Animação. Com uma combinação de experiência prática e conhecimento teórico, esses educadores se dedicarão a orientar os alunos em um rigoroso plano de estudos, que abrange todos os aspectos da Animação 2D. Além de transmitir habilidades técnicas, os professores incentivarão a criatividade, o pensamento crítico e a solução de problemas para ajudar cada aluno a atingir seu potencial máximo.





“

O corpo docente garante a você uma capacitação completa, preparando-o para enfrentar os desafios do mundo do trabalho e contribuir significativamente para o campo da Animação”

Direção



Dr. Julián Larrauri

- ♦ Diretor de cinema e televisão
- ♦ Produtor executivo do Homem Aranha
- ♦ Produtor Executivo da Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Diretor e roteirista da B-Water
- ♦ Produtor executivo, Direção de produção e Responsável de Desenvolvimento na Ilion Animation Studios
- ♦ Diretor de Produção na Entertainment
- ♦ Doutor em CIÊNCIAS HUMANAS pela Universidade Rey Juan Carlos
- ♦ Mestrado em Produção Executiva de Filmes e Séries pela Audiovisual Business School
- ♦ Mestrado em Gestão de Comunicação e Publicidade pela ESIC
- ♦ Formado em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Indicado a "Melhor Diretor de Produção" no Prêmio Goya pelo filme "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo".

Professores

Sr. Iñaki Amurrio Vesga

- ♦ Diretor Técnico e Especialista em Animação
- ♦ Criador de Storyboards para o longa-metragem “Blue’s Big City Adventure” (Paramount +)
- ♦ Animador para o programa de TV “Tiny toons”
- ♦ Diretor de animação para o curta-metragem “Amanece la noche más larga”
- ♦ Animador no longa-metragem “The rise of Ninja Turtles” (Netflix)
- ♦ Animador para a websérie “Bellies” (Famosa)
- ♦ Diretor de animação e gerente de estúdio da série de anime “Memórias de Idhun” (Netflix)
- ♦ Diretor de Animação e Diretor Técnico da Imira Entertainment

Sra. Miriam Ocaña

- ♦ Especialista em Design Gráfico
- ♦ *Freelance Illustrator* (Tessera Studios, Graffiti Games, TRT, Binalogue)
- ♦ *Freelance Concept Artist* na Tessera Studios
- ♦ *2D Background Artist* na Team Ugly Games
- ♦ *Intern 3D Artist* na Secret 6, Inc.
- ♦ Mestrado em Modelagem e Texturização de *Environments* y *Props* pela Voxel School
- ♦ Graduada em Design Gráfico pela Escuela Superior de Diseño de Madrid (ESD).

Sr. Jorge Coronado Pozo

- ♦ Especialista em Animação de Personagens
- ♦ Supervisor de Animação em *Dreamwall*
- ♦ Animador de personagens *Lead/Artista* de *Layout* em Arcadia Motion Pictures
- ♦ Animador de Personagens Sênior em vários projetos
- ♦ Animador de personagens (2D/ 3D) várias empresas
- ♦ *Storyboard* e *layout* para TV
- ♦ Animação de Videogames



Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos avanços nesta área e aplicá-los em sua prática diária”

04

Estrutura e conteúdo

O programa de estudos abrangerá uma ampla variedade de conteúdo para desenvolver habilidades técnicas e criativas no campo da Animação 2D. Desde os fundamentos da Animação Tradicional, onde serão discutidos princípios como antecipação, ultrapassagem e aceleração, até a Animação Vetorial avançada, incluindo o uso de softwares especializados, como o Adobe Animate e o Toon Boom Harmony. Dessa forma, os alunos adquirirão conhecimentos aprofundados sobre a criação de personagens, movimentos fluidos e narrativas visualmente impressionantes.





“

Você irá cobrir aspectos especializados, como efeitos visuais, sincronização labial, animação de clima e técnicas de iluminação, por meio de uma extensa biblioteca dos recursos multimídia mais inovadores”

Módulo 1. Animação Tradicional Avançada

- 1.1. Animação das posições
 - 1.1.1. Silhueta
 - 1.1.2. Linhas de ação
 - 1.1.3. *Contraposições e reversals*
- 1.2. Sincronização labial
 - 1.2.1. Movimento da boca
 - 1.2.2. Combinação de vocalização e atuação da boca
 - 1.2.3. Sincronização automatizada digitalmente
- 1.3. Ciclo de caminhar
 - 1.3.1. Contatos e alterações de posição
 - 1.3.2. Alterações na posição do ciclo de caminhada
 - 1.3.3. Ciclo de uma caminhada linear e ciclos no Animate e no Toon Boom
- 1.4. Caminhadas, ciclos de corrida e ciclos alternativos
 - 1.4.1. Caminhadas
 - 1.4.2. Corridas
 - 1.4.3. Ciclos alternativos
- 1.5. Giros completos
 - 1.5.1. Da cabeça
 - 1.5.2. Completo e de objetos
 - 1.5.3. Giros enganados
- 1.6. Exagerar e se acalmar
 - 1.6.1. Exagero
 - 1.6.2. Calma
 - 1.6.3. Saltos (*Bounce*)
- 1.7. Rotoscopia, referência e documentação
 - 1.7.1. Rotoscopia
 - 1.7.2. Referência em vídeo
 - 1.7.3. Integração com ação viva
- 1.8. Varreduras, múltiplos e desfoques
 - 1.8.1. Varreduras
 - 1.8.2. Multiplicação
 - 1.8.3. Desenfoque





- 1.9. Traços limpos e assistência
 - 1.9.1. Assistentes
 - 1.9.2. Intercalação
 - 1.9.3. Limpeza dos traços
- 1.10. Aplicação de cor
 - 1.10.1. Sombreamento como segundo nível de animação
 - 1.10.2. Projeção de sombras
 - 1.10.3. Automação digital de cores e sombras usando o Toon Boom

Módulo 2. Animação Vetorial

- 2.1. Bitmaps e vetores
 - 2.1.1. Mapa de bits
 - 2.1.2. Desenho vetorial
 - 2.1.3. Comparações e aplicações
- 2.2. Uso do Adobe Animate
 - 2.2.1. Símbolos, gráficos e ferramentas *movie clip*
 - 2.2.2. Interpolação de movimento e movimento semi-tridimensional
 - 2.2.3. Interpolação de forma e câmera virtual
- 2.3. Uso do Toon Boom Harmony
 - 2.3.1. Bibliotecas
 - 2.3.2. Ossos e deformadores
 - 2.3.3. Cor automática
- 2.4. Preparação de um personagem para o Adobe Animate
 - 2.4.1. Separação de elementos e layout
 - 2.4.2. Toques de tecla internos
 - 2.4.3. Construção de personagens
- 2.5. Preparação de um personagem para o Toon Boom Harmony
 - 2.5.1. Traço
 - 2.5.2. Ossos e controle digital
 - 2.5.3. Ajustes
- 2.6. Luzes e sombreamento no Toon Boom Harmony
 - 2.6.1. Definir volumes
 - 2.6.2. Luzes e câmera virtuais
 - 2.6.3. Projeção de sombras

- 2.7. Uso do Story Board Pro
 - 2.7.1. Interface
 - 2.7.2. Linha do tempo
 - 2.7.3. Edição digital
- 2.8. Softwares alternativos
 - 2.8.1. Krita
 - 2.8.2. Animation Paper
 - 2.8.3. Open Toonz- Anime
- 2.9. Uso do Moho
 - 2.9.1. Exame da Interface
 - 2.9.2. Ferramenta *Smart Warp*
 - 2.9.3. Ferramentas *Smart bones* e *pin bones*
- 2.10. Uso do *Greased Pencil* de Blender
 - 2.10.1. Reconhecimento do software
 - 2.10.2. Drivers e características adicionais
 - 2.10.3. Sincronização labial

Módulo 3. Animação Especializada

- 3.1. Ciclos de caminhada de criaturas não-bípedes
 - 3.1.1. Quadrúpedes
 - 3.1.2. Outros animais não plantígrados
 - 3.1.3. Ciclos de locomoção alternativos
- 3.2. Movimentos práticos adicionais
 - 3.2.1. Ciclos de voo
 - 3.2.2. Escadas, levantamento de peso, quedas
 - 3.2.3. Golpes, interações, dança
- 3.3. Efeitos especiais, fluidos
 - 3.3.1. Pequenos corpos d'água
 - 3.3.2. Grandes massas d'água
 - 3.3.3. Fluidos viscosos





- 3.4. Efeitos especiais, fogo e fumaça
 - 3.4.1. Incêndio
 - 3.4.2. Fumaça
 - 3.4.3. Incêndios, labaredas e lava
- 3.5. Animação de fenômenos meteorológicos e climáticos
 - 3.5.1. Chuva, tempestades e relâmpagos
 - 3.5.2. Neve e vento
 - 3.5.3. Refração
- 3.6. Animação de efeitos especiais de ficção científica e fantasia
 - 3.6.1. Efeitos mágicos
 - 3.6.2. Efeitos enfáticos
 - 3.6.3. Efeitos de ficção científica
- 3.7. Animação de cabelo e tecido
 - 3.7.1. Cabelo
 - 3.7.2. Tecido
 - 3.7.3. Papel, cordas e outros
- 3.8. Explosões, quedas e rupturas
 - 3.8.1. Deslizamento de terra
 - 3.8.2. Explosão
 - 3.8.3. Intervalos
- 3.9. Efeitos Iluminação e projeção de sombras
 - 3.9.1. Sombras sobre a figura
 - 3.9.2. Efeitos de iluminação
 - 3.9.3. Projeção de sombras e sombras automatizadas digitalmente
- 3.10. Transições e transformações de imagens
 - 3.10.1. Transição de imagens
 - 3.10.2. Deformações extremas
 - 3.10.3. Órbita

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



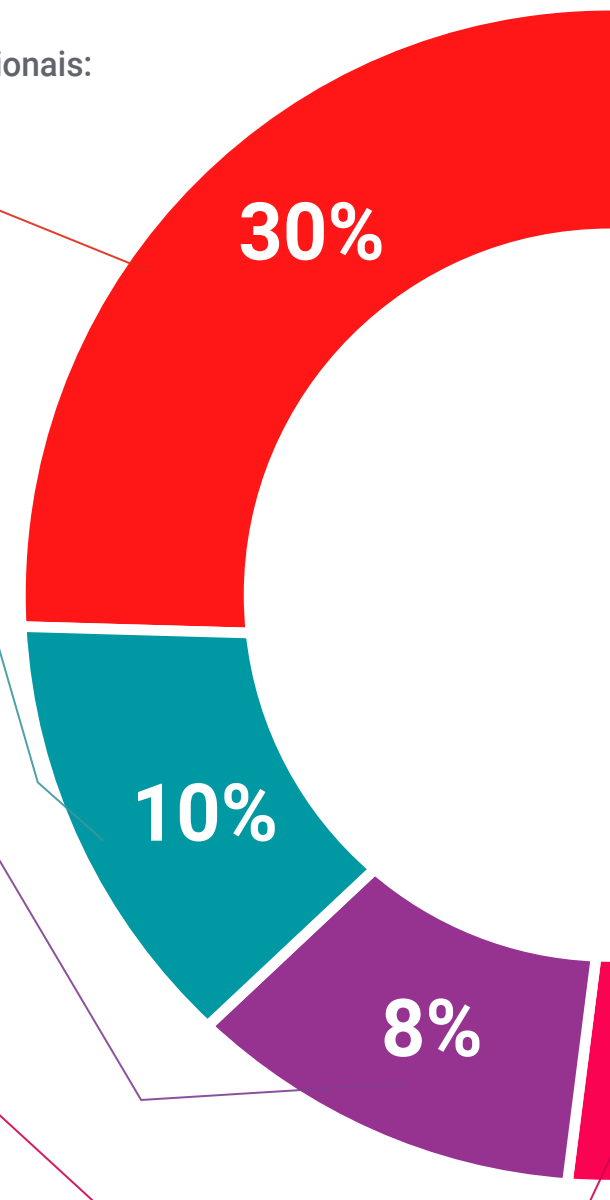
Práticas de habilidades e competências

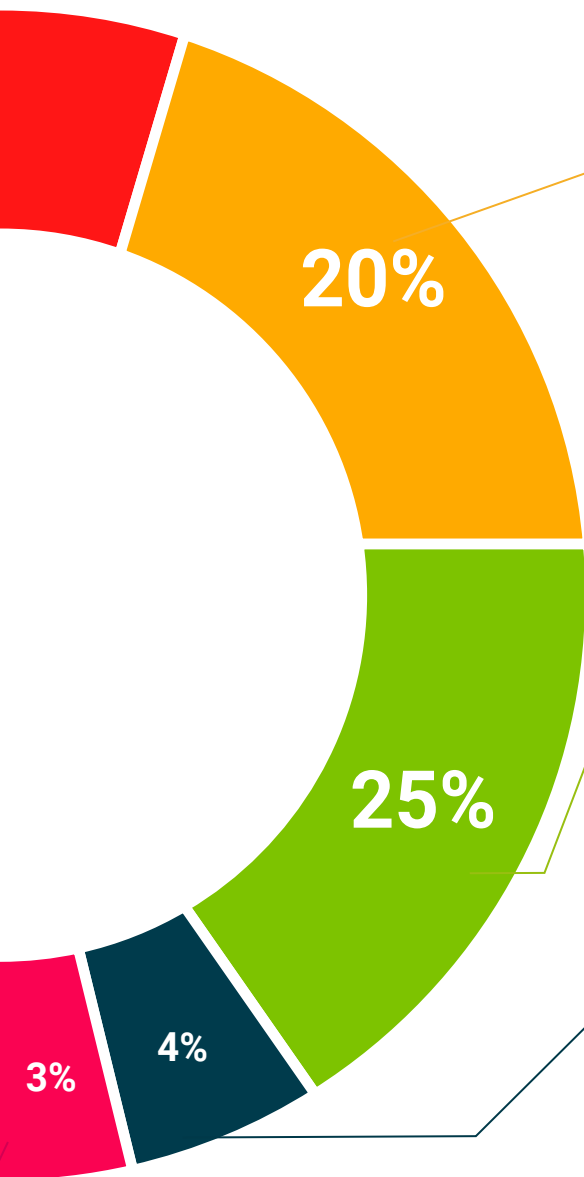
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Animação 2D Tradicional, Vetorial e Especializada garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Global University.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este programa permitirá a obtenção do certificado de **Programa Avançado de Animação 2D Tradicional, Vetorial e Especializada** reconhecido pela **TECH Global University**, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (**boletim oficial**). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento de seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, pesquisadores e acadêmicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências em sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

Título: **Programa Avançado de Animação 2D Tradicional, Vetorial e Especializada**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**

Créditos: **18 ECTS**



futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento



Programa Avançado
Animação 2D Tradicional,
Vetorial e Especializada

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Global University
- » Créditos: 18 ECTS
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Animação 2D Tradicional,
Vetorial e Especializada

