

# Esperto Universitario

## Produzione di Animazione 2D





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Produzione di Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-produzione-animazione-2d](http://www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-produzione-animazione-2d)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

L'Applicazione della Produzione di Animazione 2D nello sviluppo di videogiochi presenta una serie di importanti vantaggi. In primo luogo, questa tecnica consente una maggiore flessibilità e agilità nella creazione della grafica, che facilita l'iterazione e la sperimentazione durante il processo di progettazione. Inoltre, l'estetica visiva unica dell'Animazione 2D contribuisce alla creazione di giochi con uno stile artistico distintivo e di richiamo per il pubblico. Inoltre, l'uso di queste animazioni ottimizza le risorse hardware, con conseguente migliore ottimizzazione delle prestazioni del gioco, soprattutto su dispositivi con capacità limitate. TECH ha quindi implementato un programma completamente digitale e adattabile, che consente agli studenti di connettersi in qualsiasi momento.





“

*Opta per la Produzione di Animazione 2D, applicata ai videogiochi, per offrire un'esperienza visivamente accattivante e migliorare l'efficienza nello sviluppo e nell'esperienza di gioco"*

L'applicazione della Produzione di Animazione 2D nello sviluppo di videogiochi comporta una serie di vantaggi significativi che arricchiscono l'esperienza del giocatore. Prima di tutto, l'animazione 2D consente un'espressione artistica dettagliata e stilizzata, offrendo ai progettisti la possibilità di creare mondi visivi accattivanti e personaggi memorabili. Questo approccio artistico, con la sua estetica unica, contribuisce all'identità visiva distintiva di un gioco, attirando l'attenzione del pubblico.

Ecco perché TECH ha progettato questo Esperto Universitario, che comprenderà la direzione di animazione, dove si analizzerà la definizione di stile e visione, e come le responsabilità di leadership e comunicazione con i team creativi e di produzione. Inoltre, verrà approfondita la suddivisione dello script, che implica l'identificazione delle risorse di animazione e la creazione di una ripartizione dettagliata, per pianificare in modo efficiente il processo di produzione.

Inoltre, sarà affrontato l'uso di Rough Animation, per creare le prime bozze di movimento, così come il design del movimento, sia corpo che viso, e l'importanza delle pose chiave nell'Animazione. Inoltre, verranno esplorate tecniche avanzate come l'intercutting, l'ombreggiatura digitale e l'animazione con effetti speciali, oltre al compositing digitale e al rendering.

Infine, i professionisti si addenteranno nell'editing finale e nel compositing, nel sound design e nel mixaggio, nonché nel color grading e nella creazione di demo *reels*, per presentare il lavoro in modo efficace in una varietà di mercati e piattaforme. Verranno esplorate le strategie di marketing e di auto-rappresentazione, oltre agli aspetti legali e finanziari, come la registrazione delle opere, il copyright e il project financing.

In questo modo, gli studenti avranno un'opportunità unica, grazie all'approccio digitale e versatile di questo programma universitario. Ciò consentirà loro una maggiore flessibilità nella gestione dei programmi di studio, facilitando l'armonizzazione delle responsabilità quotidiane personali e professionali.

Questo **Esperto Universitario in Produzione di Animazione 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Produzione di Animazione 2D
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teoriche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Cogli subito l'opportunità! Beneficerai dell'efficienza di termini di risorse di animazione 2D, in quanto richiede meno capacità di elaborazione rispetto alle loro controparti 3D"*

“

*Acquisirai le competenze pratiche e creative necessarie per condurre la Produzione di Animazioni 2D, fluide e precise, dalla concettualizzazione all'implementazione finale"*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

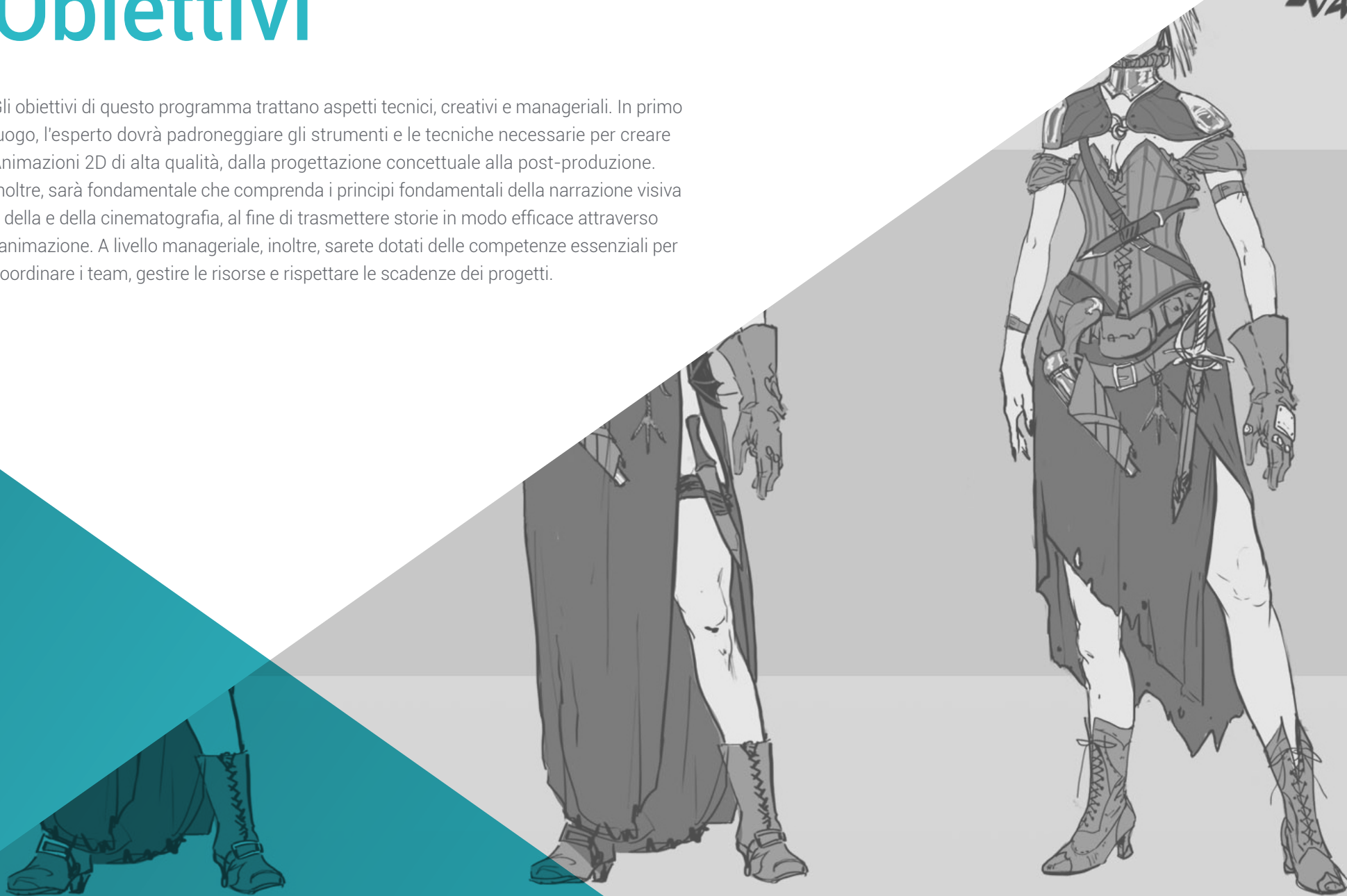
*Ti immergerai nella Produzione online e nel flusso di lavoro, con un'introduzione al programma Shotgun, facilitando il coordinamento e l'organizzazione del team in tutte le fasi del progetto.*

*Analizzerai la chiusura del ciclo di produzione, promuovendo la tua carriera nel settore dell'Animazione con successo e fiducia, tutto grazie a questo programma online al 100%.*



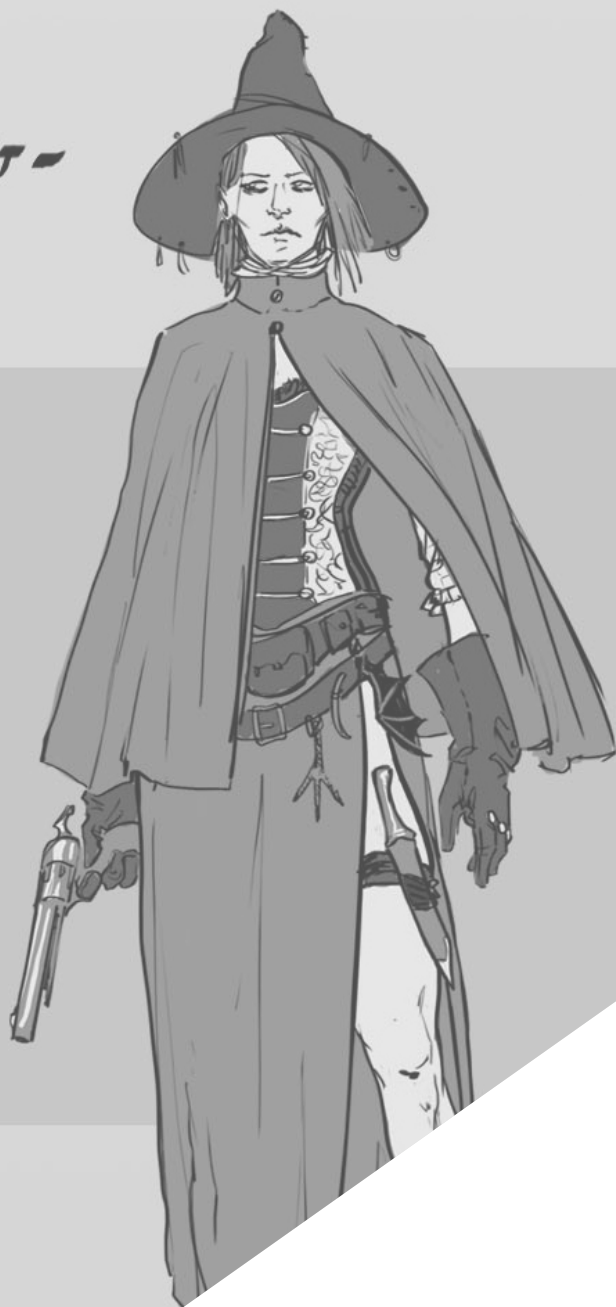
# 02 Obiettivi

Gli obiettivi di questo programma trattano aspetti tecnici, creativi e manageriali. In primo luogo, l'esperto dovrà padroneggiare gli strumenti e le tecniche necessarie per creare Animazioni 2D di alta qualità, dalla progettazione concettuale alla post-produzione. Inoltre, sarà fondamentale che comprenda i principi fondamentali della narrazione visiva e della e della cinematografia, al fine di trasmettere storie in modo efficace attraverso l'animazione. A livello manageriale, inoltre, sarete dotati delle competenze essenziali per coordinare i team, gestire le risorse e rispettare le scadenze dei progetti.





VARIANT -



“

*Affinerai le tue capacità tecniche e creative nella Produzione, tra cui l'uso di Rough Animation, motion design, interlacciamento, ombreggiatura digitale, composizione digitale e rendering”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Padroneggiare le fasi di pre-produzione per pianificare e concettualizzare efficacemente i progetti animati
- ◆ Implementare tecniche di post-produzione e strategie di marketing per ottimizzare la diffusione e l'impatto delle produzioni animate
- ◆ Analizzare e valutare il lavoro proprio e di altri, identificando le aree di miglioramento e applicando adeguamenti per ottimizzare la qualità finale delle animazioni

“

*Svilupperai competenze che ti permetteranno di contribuire in modo significativo nel settore dell'animazione, sia lavorando in studi di animazione, società di videogiochi o progetti indipendenti”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Pre-produzione

- ♦ Padroneggiare la creazione di storyboard e storyboard dettagliati, applicando principi narrativi e visivi per pianificare efficacemente la sequenza dell'animazione
- ♦ Utilizzare tecniche di animazione di anteprima per valutare la fattibilità e l'impatto visivo delle idee prima della fase di produzione completa
- ♦ Ricercare e analizzare riferimenti visivi, stili artistici e tendenze rilevanti per ispirare e arricchire il processo di pre-produzione
- ♦ Integrare efficacemente lo storyboard con elementi concettuali e visivi, garantendo una pianificazione completa e dettagliata delle sequenze animate

### Modulo 2. Produzione

- ♦ Monitorare e regolare la qualità visiva dell'animazione, effettuando revisioni e correzioni necessarie per garantire la coerenza e l'impatto estetico
- ♦ Risolvere problemi e sfide imprevisti durante la produzione, adattarsi ai cambiamenti e proporre soluzioni creative per garantire il successo del progetto animato
- ♦ Integrare tecnologie emergenti e tendenze attuali nella produzione di animazione 2D, rimanendo aggiornati con le innovazioni del settore

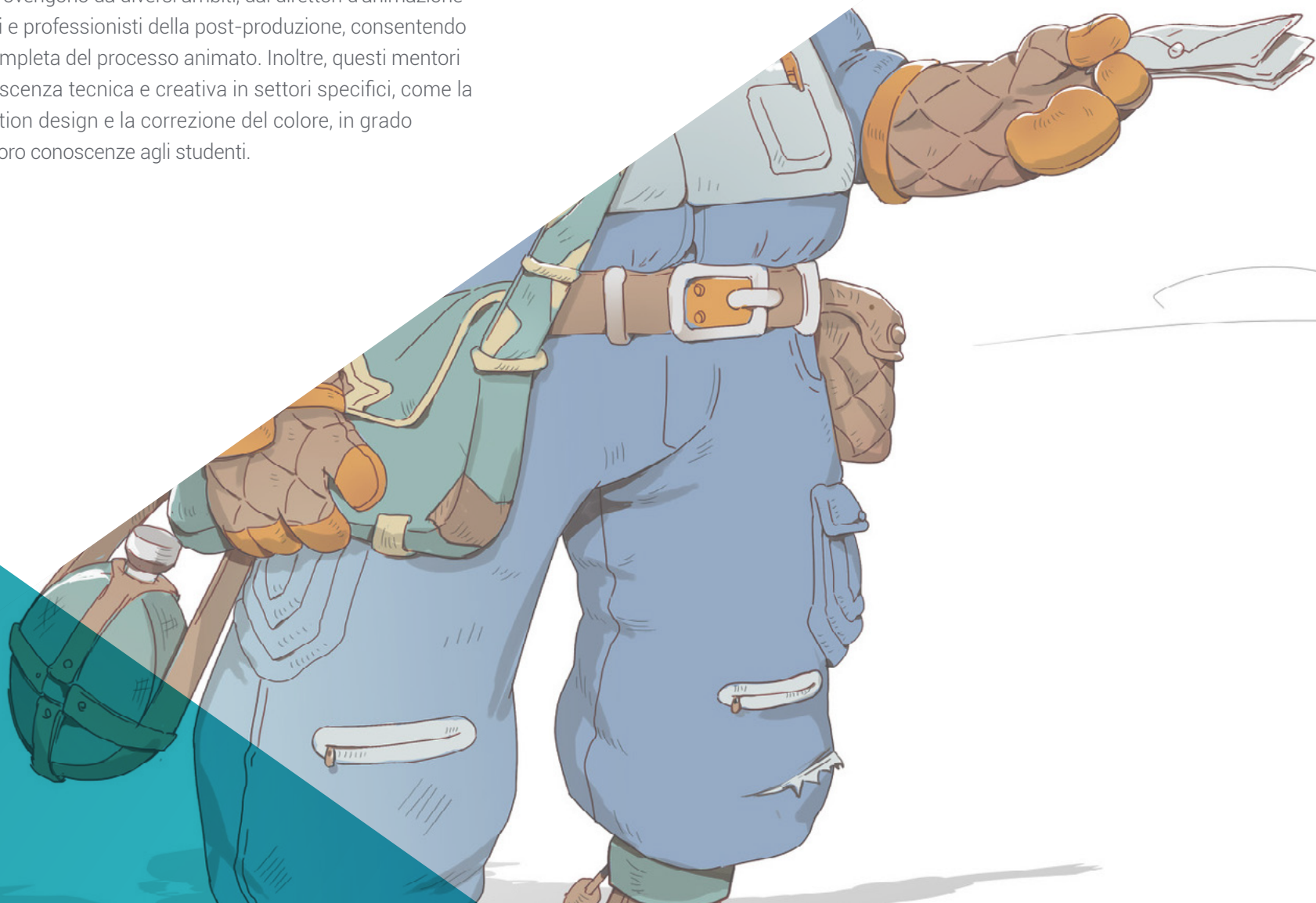
### Modulo 3. Post produzione e Marketing

- ♦ Applicare tecniche avanzate di post-produzione in animazioni 2D, tra cui editing video, correzione del colore ed effetti visivi
- ♦ Integrare elementi sonori, musicali ed effetti in modo efficace in post-produzione, garantendo un'esperienza audiovisiva completa e coerente
- ♦ Sviluppare strategie di marketing specifiche per le animazioni 2D, considerando la promozione e la distribuzione su diverse piattaforme e mercati
- ♦ Sviluppare capacità di presentazione e comunicazione per spiegare efficacemente le decisioni e i concetti creativi dietro le animazioni
- ♦ Collaborare con team specializzati in Marketing e Comunicazione, assicurando coerenza nella strategia di marketing globale per i progetti animati

# 03

## Direzione del corso

I docenti insegnati dall'Esperto Universitario sono altamente qualificati ed esperti del settore dell'animazione. Infatti, provengono da diversi ambiti, dai direttori d'animazione e artisti concettuali, ai produttori e professionisti della post-produzione, consentendo loro di offrire una prospettiva completa del processo animato. Inoltre, questi mentori possiedono una profonda conoscenza tecnica e creativa in settori specifici, come la direzione dell'animazione, il motion design e la correzione del colore, in grado di trasmettere efficacemente le loro conoscenze agli studenti.





“

*Il docente di questo Esperto Universitario si impegna a rimanere al passo con le ultime tendenze e tecnologie nel settore, offrendo una formazione pertinente e all'avanguardia nella produzione di animazione 2D”*

## Direzione



### Dott.. Larrauri, Julián

- Regista di Televisione e Cinema
- Produttore Esecutivo in Capitan Spider
- Produttore Delegato di Arcadia Motion Pictures
- *Head of Production*, Regista e Sceneggiatore di B-Water
- Produttore Esecutivo, Direttore di Produzione e Responsabile dello Sviluppo presso Ilion Animation Studios
- Direttore di Produzione presso Imira Entertainment
- Dottorato in Scienze Umanistiche presso l'Università Rey Juan Carlos
- Master in Produzione Esecutiva di Film e Serie dalla Business School audiovisivi
- Master in Gestione della Comunicazione e della Pubblicità presso l'ESIC
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid
- Nominato come "Miglior Direttore di Produzione" ai Premi Goya per il film "Mortadelo y Filemón contro Jimmy el Cachondo"



## Personale docente

### Dott.ssa Marqueta Moreno, Patricia

- ◆ Esperta di Animazione ed Effetti Speciali
- ◆ Coordinatrice di Produzione per Gigglebug Entertainment
- ◆ Responsabile della Produzione presso Lighthouse Studios
- ◆ Assistente di Produzione presso Able and Baker
- ◆ Assistente di produzione presso The SPA Studios
- ◆ Laureata presso U-tad - Centro universitario di tecnologia e arte digitale

“

*Cogli l'occasione per conoscere gli ultimi sviluppi in materia e applicali alla tua pratica quotidiana”*

# 04

## Struttura e contenuti

Questa qualifica accademica fornirà una full immersion nei fondamenti e nelle tecniche avanzate per la creazione di animazioni bidimensionali di alta qualità. Dalla pre-produzione alla post-produzione, i progettisti si addenteranno nella direzione dell'animazione, nella scomposizione della sceneggiatura, nella produzione di linee, nella concept art, nella progettazione di location e oggetti di scena, nonché nell'interpretazione dello storyboard e registrazione vocale. Inoltre, aspetti come l'uso della Rough Animation, il disegno del movimento, le pose chiave, l'intercutting, l'ombreggiatura digitale e l'animazione con effetti speciali.







“

*“Affronterai la fase di post-produzione in Animazione 2D, che tratta l'editing, il sound design, la correzione colore e la creazione di demo reels. Tutto grazie a risorse didattiche all'avanguardia tecnologica ed educativo”*

## Modulo 1. Pre-produzione

- 1.1. Direzione dell'animazione
  - 1.1.1. Stile e visione
  - 1.1.2. Responsabilità, proattività, disponibilità e delega
  - 1.1.3. Comunicazione con i team creativi e di produzione
- 1.2. Suddivisione della sceneggiatura
  - 1.2.1. Software di pianificazione
  - 1.2.2. Identificazione delle risorse di animazione (*asset*)
  - 1.2.3. Creazione di una ripartizione della sceneggiatura
- 1.3. Produzione online e flusso di lavoro
  - 1.3.1. Produzione in linea
  - 1.3.2. Flusso di lavoro
  - 1.3.3. Introduzione al programma Shotgun
- 1.4. Arte concettuale
  - 1.4.1. Dalla sceneggiatura alla concept art
  - 1.4.2. Lo stile visivo
  - 1.4.3. Lavorare con il regista e le referenze
- 1.5. Progettazione della location
  - 1.5.1. Struttura ed esigenze narrative di una location
  - 1.5.2. Il fuori campo, le atmosfere e il colore
  - 1.5.3. Concept art e design della location per il progetto finale
- 1.6. Design degli oggetti di scena e schede dei modelli
  - 1.6.1. Esigenze pratiche di progettazione degli oggetti di scena
  - 1.6.2. Veicoli e oggetti praticabili
  - 1.6.3. Progettazione di oggetti di scena per il progetto finale
- 1.7. Sceneggiatura a colori
  - 1.7.1. Il valore narrativo del colore
  - 1.7.2. Le chiavi di lettura del colore
  - 1.7.3. Sceneggiatura del colore per il progetto finale





- 1.8. Interpretazione dello storyboard
  - 1.8.1. Interpretazione dello storyboard
  - 1.8.2. Impaginazione del *lay out*
  - 1.8.3. Lay out finale per il progetto definitivo
- 1.9. Registrazione delle voci finali
  - 1.9.1. Direzione dei doppiatori
  - 1.9.2. Editing audio digitale
  - 1.9.3. Posizione del voice over per il progetto finale
- 1.10. Test e animazione pilota
  - 1.10.1. Test a matita
  - 1.10.2. Integrazione con luoghi e colori
  - 1.10.3. Regolazioni e correzioni del pilota

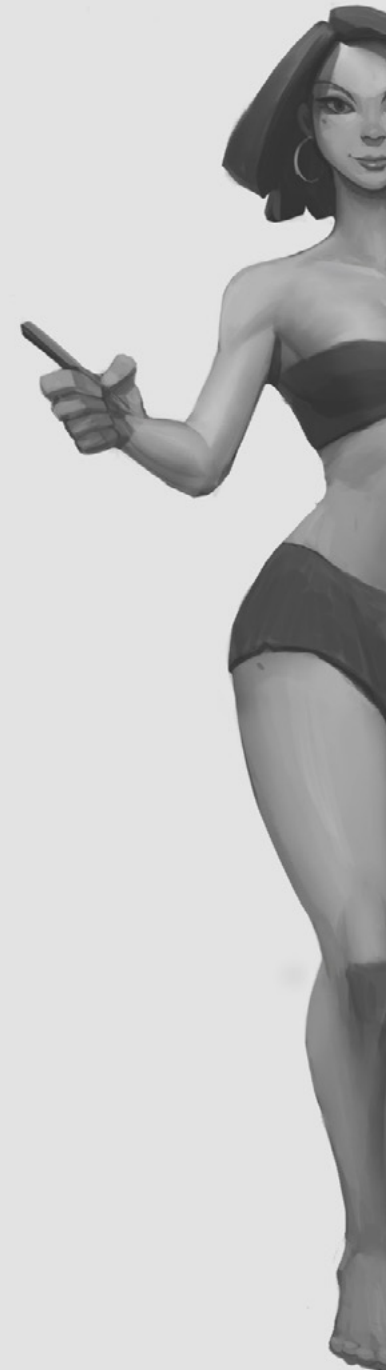
## Modulo 2. Produzione

- 2.1. Utilizzo del Rough Animation
  - 2.1.1. Primo passaggio
  - 2.1.2. Masse, archi e contatti
- 2.2. Progettazione del movimento
  - 2.2.1. Recitazione corporea e spunti narrativi
  - 2.2.2. *Recitazione facciale*
  - 2.2.3. *Break downs* e *spacing*
- 2.3. Posizioni chiave
  - 2.3.1. Risoluzione delle pose chiave
  - 2.3.2. Revisione delle masse
  - 2.3.3. Chiavi di sincronizzazione labiale
- 2.4. Interleaving
  - 2.4.1. Principi dell'interleaving
  - 2.4.2. Interleaving di archi e percorsi
  - 2.4.3. Interleaving digitale
- 2.5. Pulizia e assistenza delle tracce
  - 2.5.1. Il lavoro dell'assistente all'animazione
  - 2.5.2. La linea nella pulizia del tratto
  - 2.5.3. Pulizia dei tratti e assistenza digitale

- 2.6. Ombreggiatura digitale e tratto per tratto
  - 2.6.1. L'ombreggiatura, un secondo livello di animazione
  - 2.6.2. Gradienti, mezzitoni e livelli d'ombra
  - 2.6.3. Laboratorio di ombreggiatura automatizzato
- 2.7. Animazione aggiuntiva
  - 2.7.1. Animazione di effetti speciali
  - 2.7.2. Introduzione ad After Effects
  - 2.7.3. Effetti digitali
- 2.8. Compositing digitale e telecamere
  - 2.8.1. Compositing digitale
  - 2.8.2. Animazione della telecamera
  - 2.8.3. Telecamera multiplanare e 2.5D
- 2.9. Rendering
  - 2.9.1. Standard industriali
  - 2.9.2. Consegna dei test
  - 2.9.3. Prodotti finali
- 2.10. Progettazione del titolo
  - 2.10.1. Introduzione alla grafica in movimento
  - 2.10.2. Progettazione del titolo
  - 2.10.3. Pratica dei crediti di ingresso e di uscita

### Modulo 3. Post produzione e Marketing

- 3.1. Editing e composizione finale
  - 3.1.1. Montaggio
  - 3.1.2. Transizioni
  - 3.1.3. Blocco del movimento
- 3.2. Design del suono
  - 3.2.1. Definizione e analisi degli esempi
  - 3.2.2. Direzione del sound designer
  - 3.2.3. Partiture e colonna sonora
- 3.3. Mixaggio del suono
  - 3.3.1. Definizione e analisi degli esempi
  - 3.3.2. Direzione nel missaggio del suono
  - 3.3.3. Mixaggio finale





- 3.4. Correzione del colore attraverso DaVinci Resolve
  - 3.4.1. Introduzione a DaVinci Resolve
  - 3.4.2. Bilanciamento del colore
  - 3.4.3. Gamma dinamica
- 3.5. Bobina dimostrativa (*Demo reel*)
  - 3.5.1. Selezione ed editing del lavoro
  - 3.5.2. Aspetto sonoro
  - 3.5.3. Piattaforme e promozione
- 3.6. Mercati
  - 3.6.1. Pubblicità
  - 3.6.2. Autogestione sui social media
  - 3.6.3. Animazione, tecnica, medica e altre specialità
- 3.7. Auto-rappresentazione
  - 3.7.1. Negoziazione
  - 3.7.2. Test di animazione e loro quotazione
  - 3.7.3. Domande operative e situazionali
- 3.8. Finanziamento del progetto
  - 3.8.1. Canali e inviti a presentare proposte
  - 3.8.2. Creazione di cartelle
  - 3.8.3. Finanziamenti misti
- 3.9. Finanziamento privato
  - 3.9.1. Equity e imprese creative
  - 3.9.2. Micro-mecenatismo
  - 3.9.3. Trattamento e strategia di vendita
- 3.10. Registrazione e diritti dell'opera
  - 3.10.1. Registrazione delle opere
  - 3.10.2. Diritto d'autore internazionale
  - 3.10.3. Diritti d'autore internazionali

05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*





*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



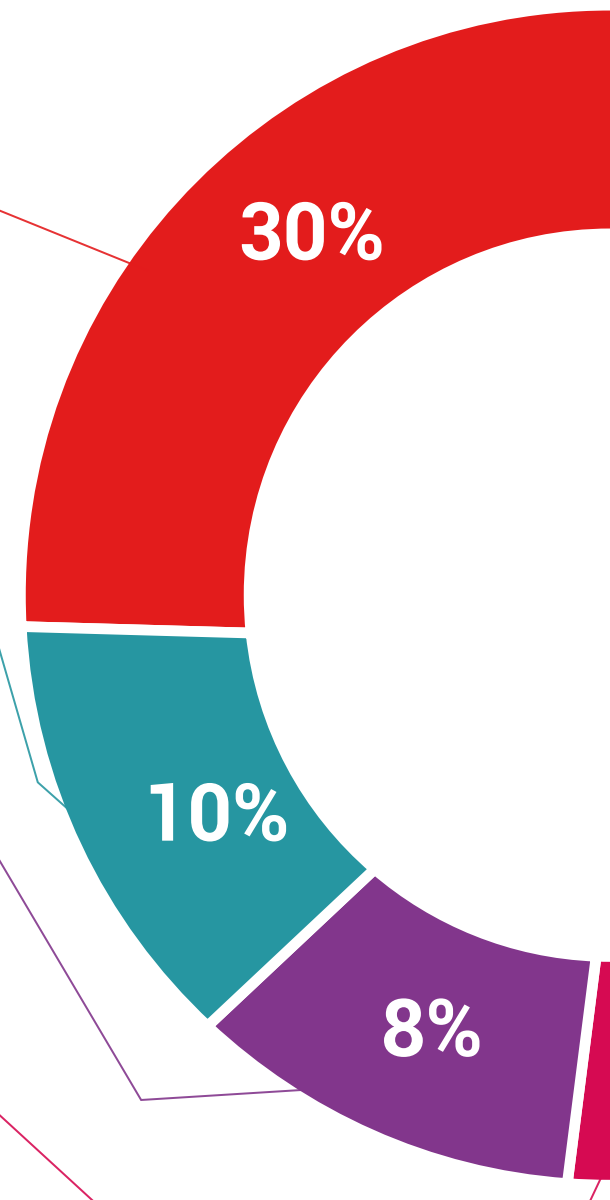
#### Pratiche di competenze e competenze

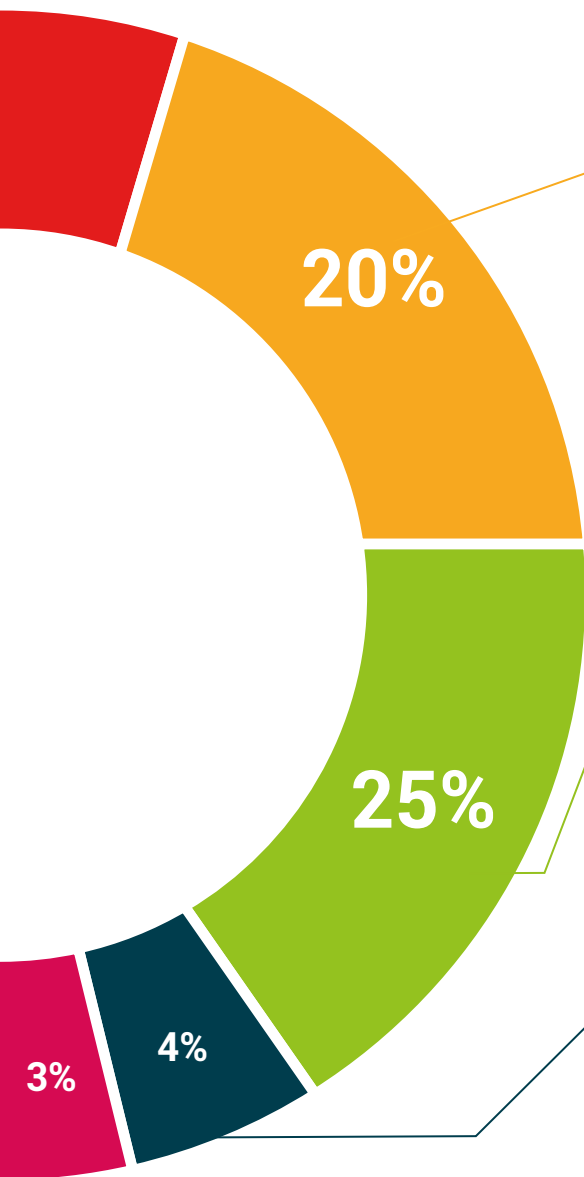
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Esperto Universitario in Produzione di Animazione 2D rilasciato da TECH Università Tecnologica, la più grande università digitale del mondo.



“

*Porta a termine questo programma  
e ricevi il tuo titolo universitario senza  
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Produzione di Animazione 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Produzione di Animazione 2D**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.



futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Produzione di Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

# Esperto Universitario

## Produzione di Animazione 2D

