

# Curso Universitario

## Diseño y Animación de Personajes en 2D





## Curso Universitario Diseño y Animación de Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/disenio-animacion-personajes-2d](http://www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/disenio-animacion-personajes-2d)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

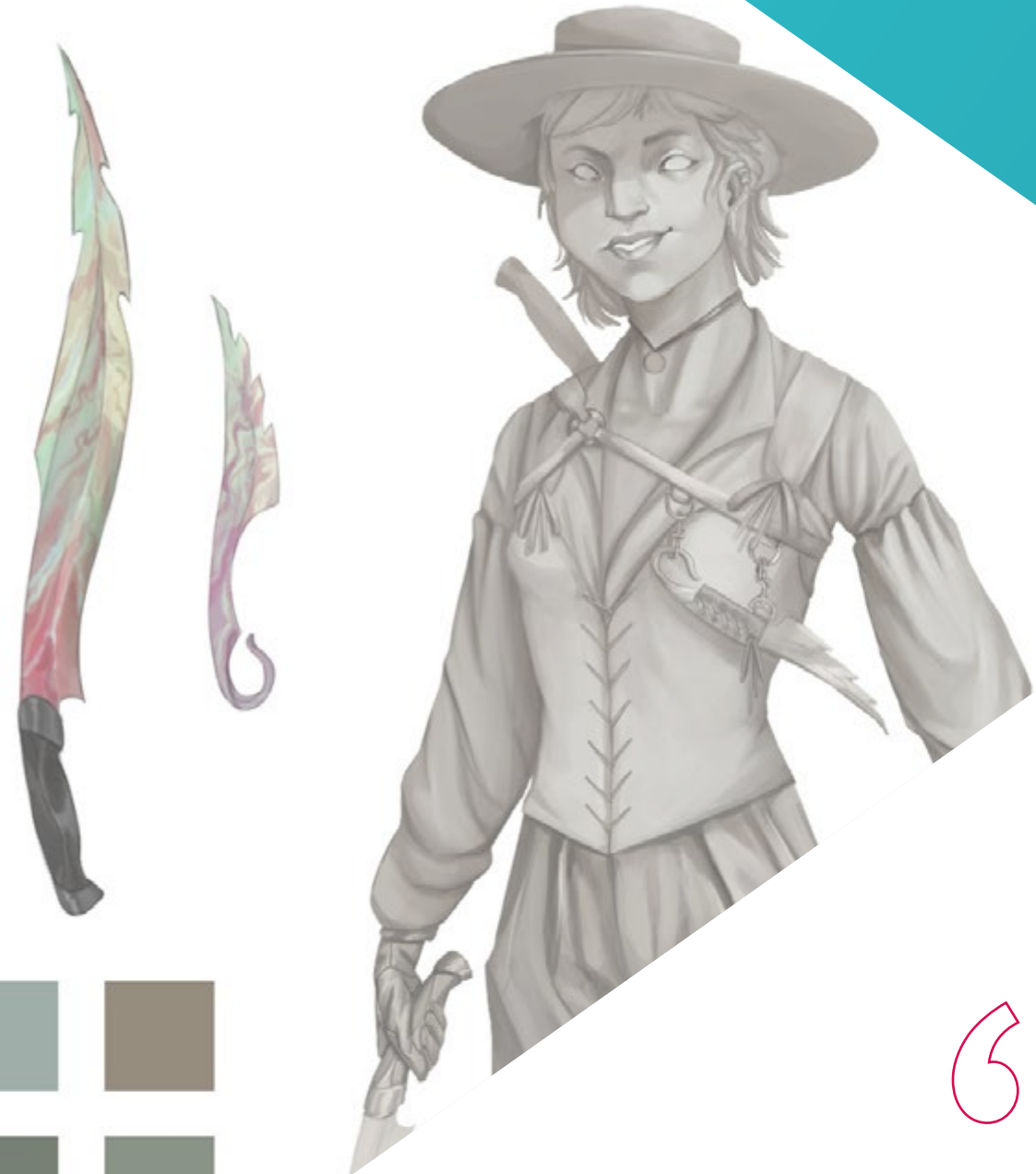
*pág. 30*

# 01

# Presentación

Las Expresiones Faciales en personajes de videojuegos son una forma poderosa de comunicar emociones y estados de ánimo. Esto permite que los jugadores se conecten emocionalmente con los protagonistas, comprendiendo tanto sus sentimientos como motivaciones. Cabe destacar que estos aspectos hacen que las figuras sean más creíbles y humanas. Esto es especialmente importante en juegos que buscan representar mundos o personajes auténticos. Asimismo, contribuyen a promover la empatía de los jugadores, por lo que estos se preocupan más por las experiencias de los personajes en el videojuego. Ante esto, TECH Universidad FUNDEPOS implementa una titulación avanzada que versará en detalle sobre la representación de las facciones y expresiones faciales. Además, se basa en un formato 100% online para una mayor comodidad.





“

*Profundiza en la Animación de los Diálogos  
en la mejor universidad digital del mundo  
según Forbes”*



El Diseño y Animación de Personajes en 2D desempeñan un papel fundamental en la calidad y el éxito de los videojuegos. Estos aspectos son esenciales para contar historias dentro del juego. La personalidad, motivaciones y relaciones de los personajes pueden impulsar la trama, agregando profundidad y coherencia a la narrativa. En este sentido, los diseñadores deben crear piezas capaces de conectar con la mente de los usuarios por su realismo. Para ello, los profesionales deben centrarse en el diseño de detalles tales como el lenguaje corporal, gestos, personalidad o movimientos.

Por ello, TECH Universidad FUNDEPOS lanza un Curso Universitario que otorgará un enfoque integral a los alumnos sobre el Diseño y Animación de los Personajes en 2D. El plan de estudios examinará la importancia de las hojas de modelos detalladas, para aportar referencias visuales completas que guíen las animaciones. Asimismo, el temario proporcionará numerosas herramientas de actuación, analizando así a los personajes y sus estímulos. A su vez, la capacitación analizará la pantomima o lenguaje corporal, con el objetivo de que los protagonistas gocen de gestualidad y movimientos. En adición, los materiales didácticos examinarán técnicas para animar los diálogos, teniendo en cuenta la aportación del actor de voz.

Todo esto será posible gracias a un programa que se imparte en una modalidad completamente online, que permite al alumno distribuir la carga lectiva en función de sus necesidades. Asimismo, la metodología en la que se imparte, el *Relearning*, está basada en la repetición de conceptos, sin la necesidad de invertir horas extra en la memorización. Lo único que requerirán los estudiantes es un dispositivo electrónico con acceso a Internet para poder ingresar en el Campus Virtual y disfrutar de materiales didácticos de elevada calidad. También en este entorno virtual encontrarán una biblioteca atestada de recursos multimedia, que afianzarán los conocimientos de forma dinámica.

Este **Curso Universitario en Diseño y Animación de Personajes en 2D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Animación 2D
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información teórica y práctica 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



*¿Buscas especializarte en las Expresiones Faciales de los personajes? Consíguelo a través de esta capacitación”*

“

*Dominarás tanto la Pantomima como el Lenguaje Corporal para contribuir a la inmersión de los jugadores”*

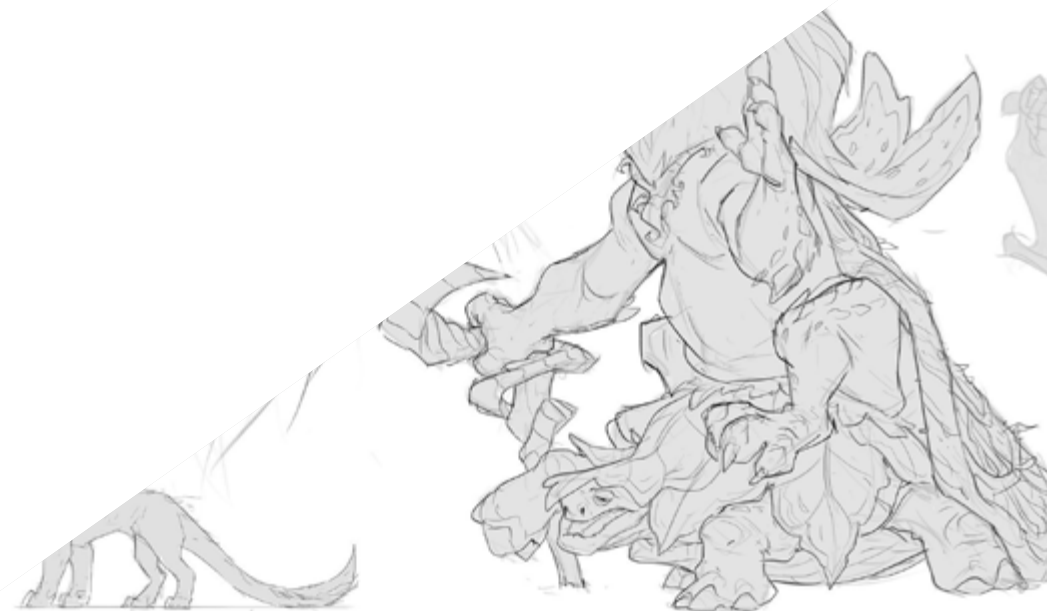
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

*Ahondarás en el Diseño de Personajes y aportarás colores o estilos según su personalidad.*

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización profesional.*



# 02

## Objetivos

Por medio de este Curso Universitario, los alumnos obtendrán habilidades avanzadas destinadas al Diseño y Animación de Personajes en 2D. Así pues, los egresados serán capaces de crear personajes con expresiones faciales y gestos, contribuyendo a que sean visualmente convincentes. Por otra parte, los expertos elaborarán hojas de modelo detalladas, ofreciendo múltiples referencias visuales completas para guiar la animación y asegurar la consistencia en la representación de los protagonistas. De manera similar, los estudiantes tendrán a su alcance un amplio abanico de recursos para superar cualquier obstáculo que surja durante el desempeño de sus cometidos.







“

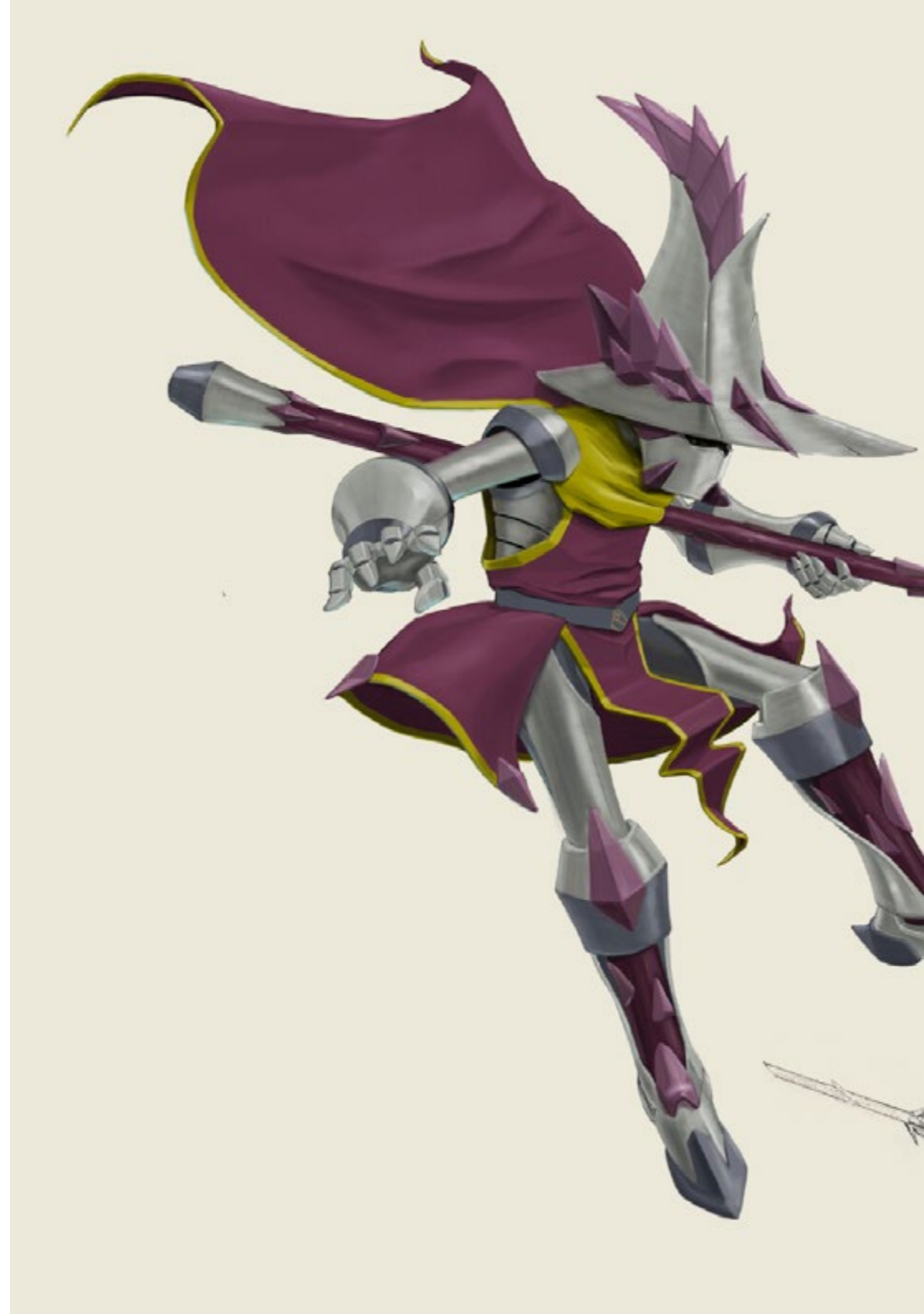
*Con los medios de estudio mejor valorados de la docencia online, este Curso Universitario te permitirá avanzar de forma imparable en tu crecimiento profesional”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Dominar el lenguaje visual en el ámbito de la animación 2D
- ♦ Aplicar los principios fundamentales de la animación 2D para crear secuencias convincentes y atractivas
- ♦ Investigar y aplicar las tendencias y avances tecnológicos en animación 2D, manteniéndose al tanto de las innovaciones y adaptando las prácticas a los estándares de la industria
- ♦ Fomentar la creatividad y originalidad en la generación de conceptos, personajes y tramas, promoviendo la innovación y la diferenciación en los proyectos animados
- ♦ Especializarse en áreas específicas de animación, adaptando habilidades a distintos estilos y géneros
- ♦ Dominar las fases de preproducción para planificar y conceptualizar proyectos animados de manera efectiva
- ♦ Implementar técnicas de postproducción y estrategias de mercadotecnia para optimizar la difusión y el impacto de las producciones animadas
- ♦ Analizar y evaluar el trabajo propio y de otros, identificando áreas de mejora y aplicando ajustes para optimizar la calidad final de las animaciones





## Objetivos específicos

- ♦ Elaborar hojas de modelo detalladas, proporcionando referencias visuales completas para guiar la animación y asegurar la consistencia en la representación de los personajes
- ♦ Desarrollar habilidades en la representación de expresiones faciales, explorando la variabilidad de gestos y emociones para lograr personajes visualmente convincentes

“

*TECH Universidad FUNDEPOS  
te ofrece un sistema de vídeo  
interactivo que te hará más sencillo  
el estudio de este programa”*



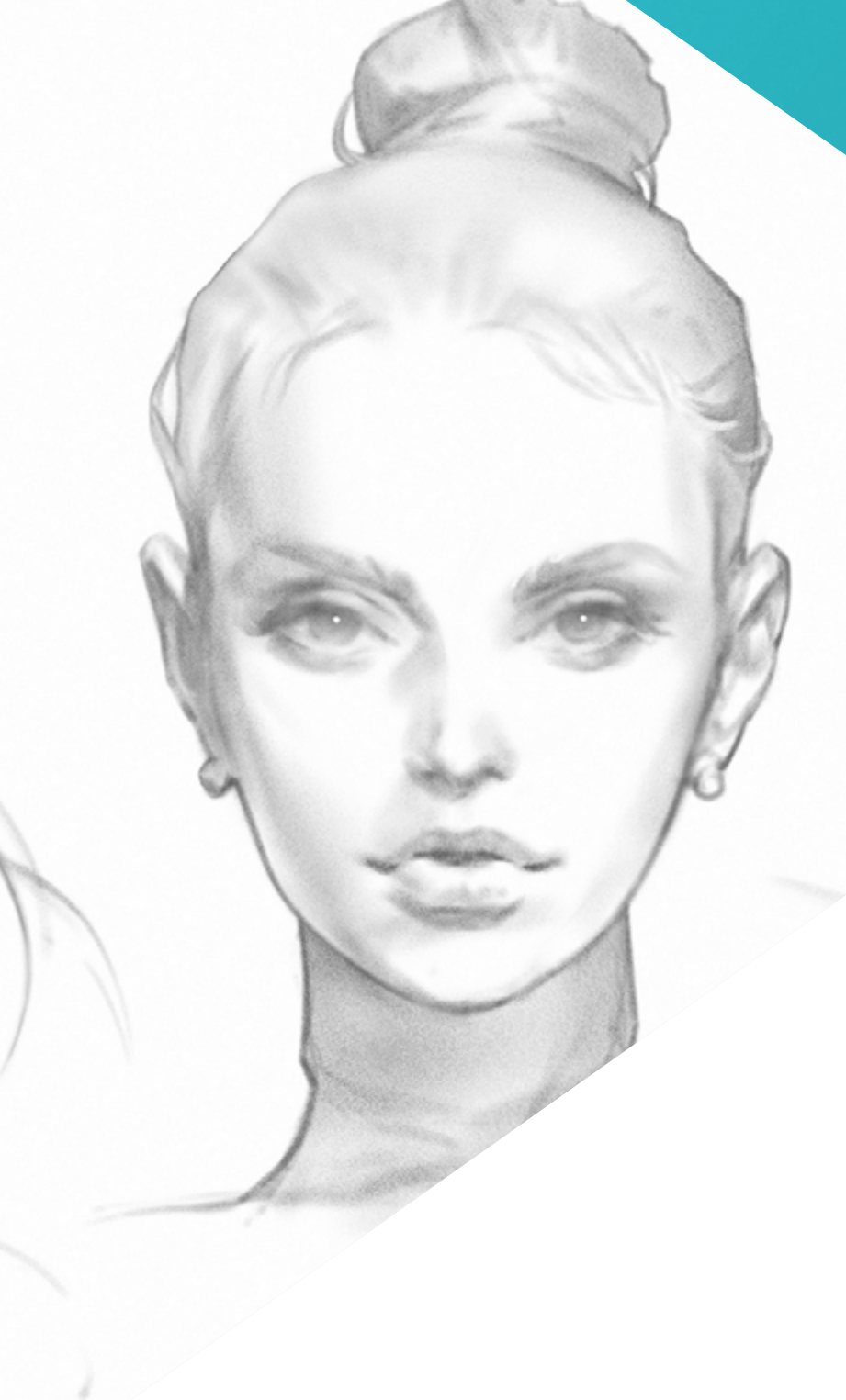
# 03

## Dirección del curso

Manteniendo el objetivo de acercar al alumnado una enseñanza de élite accesible a todos los públicos, TECH Universidad FUNDEPOS cuenta con profesionales especializados y de gran reconocimiento en el sector del Diseño y Animación de Personajes en 2D. Por ello, en el presente Curso Universitario cuenta con un equipo docente especializado y con experiencia en el sector. Gracias a ello, se ofrece garantía de aprendizaje a los estudiantes que buscan ampliar conocimientos durante todo el programa universitario.







“

*Tendrás el apoyo de un cuadro docente formado por distinguidos profesionales del Diseño y Animación de Personajes en 2D”*



## Dirección



### Dr. Larrauri, Julián

- ♦ Productor Ejecutivo en Capitán Araña
- ♦ Productor Delegado en Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Director y Guionista en B-Water
- ♦ Productor Ejecutivo, Director de Producción y Responsable de Desarrollo en Ilion Animation Studios
- ♦ Director de Producción en Imira Entertainment
- ♦ Doctor en Humanidades por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Master en Producción Ejecutiva de Películas y Series por la Audiovisual Business School
- ♦ Máster en Dirección de Comunicación y Publicidad por ESIC
- ♦ Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Nominado como "Mejor Director de Producción" en los Premios Goya por la obra "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"



## Profesores

### D. Coronado Pozo, Jorge

- ♦ Supervisor de Animación en Dreamwall
- ♦ Animador de Personajes *Lead/Artista* de *Layout* en Arcadia Motion Pictures
- ♦ Animador de Personajes Senior en varios proyectos
- ♦ Animador de personajes (2D/3D) en varias empresas
- ♦ *Storyboard* y *layout* para televisión
- ♦ Especialista en Animación de Personajes
- ♦ Animador de videojuegos

### D. Miranda, Carlos

- ♦ Supervisor de Animación en B-Water Animation Studios
- ♦ Animador 2D en Anuncios Publicitarios
- ♦ Animador en Storyboards para series y publicidad
- ♦ Ilustrador para Audiolibros Musicales
- ♦ Curso Universitario en Animación Comercial por la VanArts School
- ♦ Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna
- ♦ Experto en Clown con Jesús Jara y Fraser Hooper
- ♦ Experto en Introducción a Maya, programa formativo "Anímate" por el Cabildo de Tenerife



*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"*

# 04

## Estructura y contenido

El presente programa proporcionará al alumnado una visión integral sobre el Diseño y la Animación de Personajes en 2D. Para ello, el plan de estudios profundizará en la estructura de una guía de personaje, con el objetivo de darle una mayor consistencia. Asimismo, el temario abordará en detalle la interpretación de los textos, teniendo presente factores como el tono, la ironía o función narrativa. En sintonía con esto, los materiales didácticos examinarán la pantomima y el lenguaje corporal. De esta forma, los egresados serán capaces de otorgarle ritmo y gestualidad a sus protagonistas.





“

*Este programa te da la oportunidad de actualizar tus conocimientos en escenario real, con el máximo rigor científico de una institución de vanguardia tecnológica”*



## Módulo 1. Diseño y Animación de Personajes

- 1.1. Diseño de personajes
  - 1.1.1. Silueta y proporción
  - 1.1.2. Color, estilo y personalidad
- 1.2. Guía del personaje
  - 1.2.1. Estudios de personaje
  - 1.2.2. Consistencia y tolerancia
  - 1.2.3. Redacción y estructura de una guía de personaje
- 1.3. Hoja de modelo
  - 1.3.1. Presentarlo en distintas poses
  - 1.3.2. Hoja de expresiones y lenguaje corporal
  - 1.3.3. Hoja de Vocalizaciones, de escala y adicionales
- 1.4. Interpretación de texto
  - 1.4.1. El texto, el género y el tono. La información que de él podemos obtener
  - 1.4.2. El subtexto y la ironía
  - 1.4.3. La función narrativa y la intención autoral
- 1.5. Herramientas de actuación
  - 1.5.1. Actuación formal y vivencial
  - 1.5.2. Análisis de personaje y antecedentes
  - 1.5.3. Estímulos externos y estímulos internos
- 1.6. Pantomima y lenguaje corporal
  - 1.6.1. Lenguaje corporal, interacciones
  - 1.6.2. Gestualidad de las manos
  - 1.6.3. Ritmo, movimientos mínimos y tarea escénica
- 1.7. Expresiones faciales
  - 1.7.1. Estudio de las facciones y las expresiones faciales
  - 1.7.2. Los ojos y sus propiedades expresivas
  - 1.7.3. Referencia y documentación





- 1.8. Animación de un diálogo
  - 1.8.1. La aportación del actor de voz
  - 1.8.2. Exploración de un dialogo grabado
  - 1.8.3. Explotación de la pausa
- 1.9. Auto referencia en vídeo
  - 1.9.1. Auto referencia
  - 1.9.2. Transcripción y reinterpretación
  - 1.9.3. Limpieza y pulido
- 1.10. Animación de personajes
  - 1.10.1. Taller de animación corporal
  - 1.10.2. Adición de actuación facial
  - 1.10.3. Adición de sincronización vocal

“ *Aprenderás mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje*”



# 05

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.





“

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

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*



## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### 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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



#### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.







#### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



#### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



#### 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 nuestras futuras decisiones difíciles.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

# Titulación

El Curso Universitario en Diseño y Animación de Personajes en 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

El programa del **Curso Universitario en Diseño y Animación de Personajes en 2D** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Diseño y Animación de Personajes en 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



\*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



## Curso Universitario Diseño y Animación de Personajes en 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**



# Curso Universitario

## Diseño y Animación de Personajes en 2D

