

# Curso Universitario

## Rigging Avanzado de Extremidades





## Curso Universitario Rigging Avanzado de Extremidades

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

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/rigging-avanzado-extremidades](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/rigging-avanzado-extremidades)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 32*

# 01

# Presentación

Las extremidades presentan cierta dificultad a la hora de elaborar un personaje, debido a la cantidad de movimientos distintos que realizan. En este sentido, los sistemas FK (cinemática directa) e IK (cinemática inversa) son primordiales a la hora de desarrollar un personaje con un *Rig* avanzado. Se pueden utilizar por separado, aunque su combinación proporciona resultados más realistas. Los titulados aprenderán a identificar las posibilidades que ofrecen ambos sistemas a la hora de animar. También se ahondará en cómo crear un *Rig* con los denominados sistemas híbridos, de forma que el animador pueda activar uno u otro según la conveniencia de la acción del personaje. Además, para desarrollar este sistema avanzado de manera idónea, se tratará en profundidad la creación y adición de atributos y parámetros personalizados en los elementos del *Rig* de control. Así como el uso de la herramienta *Node Editor* y la creación de *Scripts* con Python.





“

*Este programa te enseñará a crear Scripts con Python para automatizar los procesos más repetitivos de la creación de un Rig”*

Las extremidades de los personajes de videojuegos son elementos de vital importancia, pues están presentes en prácticamente la totalidad de sus acciones. De hecho, son unas de las pocas partes del personaje, por no decir las únicas, que aparecen tanto en primera como en tercera persona. Por ello resulta tan necesario que los sistemas FK e IK estén elaborados correctamente.

En este sentido, se plantearán los sistemas híbridos FK/IK, así como la creación de cadenas de *Joints*, los controles y la nomenclatura. Unificando ambos a la cadena *Main* y trabajando también con *Parent Constrain*. Por último, en cuanto a sistemas FK/IK se darán las claves para utilizar *Node Editor* y *Node Reverse*, así como los atributos en nodos *Shapes*.

De forma paralela se crearán *Scripts* con Python. Es decir, se programarán herramientas personalizadas en función de las necesidades del personaje. De forma que el trabajo se haga más ameno y ágil. El tema incidirá en la necesidad del *Script*, su planteamiento y el desarrollo del código.

Estos contenidos estarán disponibles en multitud de formatos, para que el alumno elija el que mejor se adapte a sus circunstancias. Además, la modalidad del Curso Universitario es totalmente online y sin horarios, con la intención de facilitar la conciliación familiar y laboral. De igual manera, los egresados tendrán la oportunidad de participar en una *Masterclass* exclusiva y complementaria, elaborada por un prestigioso docente de fama internacional, especializado en Diseño y Creación de Personajes 3D para Videojuegos.

Este **Curso Universitario en Rigging Avanzado de Extremidades** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en *Rigging Avanzado* de Extremidades
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica 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



*¿Te gustaría especializarte en Diseño y Creación de Personajes 3D para Videojuegos? A través de una Masterclass única y adicional, dirigida por un Director Invitado Internacional, podrás mejorar tus habilidades”*

“

*Las herramientas Node Editor y Node Reverse son fundamentales a la hora de crear un Rig. Aprende a utilizarlas de manera profesional en TECH”*

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*En este programa conocerás en profundidad las jerarquías y nomenclaturas de los sistemas híbridos FK e IK.*

*Los titulados en este programa sabrán aplicar automatismos a pies y manos para que el trabajo se haga más ameno.*



# 02

## Objetivos

Los titulados en el Curso Universitario en *Rigging* Avanzado de Extremidades se convertirán en auténticos expertos de la animación de extremidades. TECH proporcionará a sus alumnos todas las claves para trabajar correctamente los sistemas híbridos FK e IK, explicando su funcionamiento y peculiaridades. Además, se aprenderá a programar *Scripts* con Python, un proceso que entraña cierta dificultad, pero que resulta esencial para sortear las partes más repetitivas del trabajo.







“

*Una vez finalizado el Curso Universitario  
habrás aprendido a configurar correctamente  
la visibilidad de los controles FK e IK”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Aprender a trabajar FK e IK
- ♦ Utilizar distintas funciones de Autodesk Maya para animar el *Rig*
- ♦ Trabajar con Python aplicado a FK e IK
- ♦ Entender el comportamiento de las articulaciones y las extremidades

“

*La creación de cadenas de Joints es uno de los pasos más importantes en la creación de un Rig. Aprende a realizarlas correctamente gracias a este programa”*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Crear de manera profesional cadenas de cinemática directa
- ◆ Crear de manera profesional cadenas de cinemática inversa
- ◆ Plantear un sistema híbrido FK e IK para un personaje
- ◆ Crear atributos personalizados en los elementos del *Rig* de manera especializada
- ◆ Conectar parámetros y valores a través de la herramienta *Node Editor*
- ◆ Instanciar atributos en Nodos Shapes
- ◆ Analizar el comportamiento de las articulaciones del cuerpo humano
- ◆ Plantear automatismos y sistemas para pies y manos del personaje
- ◆ Crear herramienta personalizada para el uso de FK/IK con Python
- ◆ Analizar y desarrollar el comportamiento de las extremidades de los cuadrúpedos

# 03

## Dirección del curso

El profesorado del Curso Universitario en Rigging Avanzado de Extremidades te enseñará todas las claves para el desarrollo de extremidades en Autodesk Maya. Aprenderás a crear sistemas FK e IK, así como sus soluciones, limitaciones, controles y nomenclaturas. Siempre, de la mano de profesionales del sector con una trayectoria contrastada que darán respuesta a las dudas más concretas.





“

*Los docentes de TECH son expertos que han trabajado en proyectos reales de rigging y podrán resolver las dudas más específicas”*

## Directora Invitada Internacional

Jessica Bzonek es una destacada diseñadora y creadora de personales 3D, con más de diez años de experiencia en la industria del Videojuego que la han consolidado como una profesional influyente en el ámbito internacional. De hecho, su carrera se ha caracterizado por su compromiso con la innovación y la colaboración, aspectos fundamentales en su trabajo, donde la tecnología y el arte se entrelazan de manera creativa. Así, ha contribuido a la realización de importantes proyectos de animación, entre los cuales destacan *“Avatar: Frontiers of Pandora”* y *“The Division 2: Año 4”*, lo que ha reforzado su reputación como experta en la creación de *pipelines* y *rigging*.

Asimismo, ha ocupado el cargo de Directora Técnica Asociada de Cinemáticas en Ubisoft Toronto, donde ha sido esencial en la producción de secuencias cinematográficas de alta calidad. Aquí, ha destacado especialmente por su participación como co-presentadora en la Conferencia de Desarrolladores de Ubisoft de 2024, testimonio de su liderazgo en el sector. También ha desempeñado un papel crucial en Stellar Creative Lab, donde ha co-desarrollado un sistema automatizado propietario para el *rigs* de personajes. En este sentido, su capacidad para gestionar la comunicación de problemas y soluciones entre departamentos ha sido fundamental para optimizar los flujos de trabajo.

La trayectoria profesional de Jessica Bzonek también ha incluido trabajos significativos en DHX Media, donde ha colaborado estrechamente con supervisores y otros trabajadores de *pipeline* para resolver problemas y probar nuevas herramientas, organizando sesiones de aprendizaje que han promovido la cohesión del equipo. En Rainmaker Entertainment Inc., ha desarrollado *rigs* de personajes y elementos, utilizando un sistema modular de *rigging* que ha mejorado la funcionalidad del proceso de producción. Finalmente, su trabajo como Artista Junior de *Rigging*, en Bardel Entertainment, le ha permitido desarrollar *scripts* para optimizar el flujo de trabajo.



## Dña. Bzonek, Jessica

---

- ♦ Directora Técnica Asociada de Cinemáticas en Ubisoft, Toronto, Canadá
- ♦ Directora Técnica de *Pipeline / Rigging* en Stellar Creative Lab
- ♦ Directora Técnica de *Pipeline* en DHX Media
- ♦ Directora Técnica de *Pipeline* de Personajes en DHX Media
- ♦ Directora Técnica de Criaturas en Rainmaker Entertainment Inc.
- ♦ Artista Junior de *Rigging* en Bardel Entertainment
- ♦ Curso en Animación 3D y Efectos Visuales por la Escuela de Cine de Vancouver
- ♦ Curso en *Rigging Avanzado* de Personajes por Gnomon
- ♦ Curso en Introducción a Python por UBC - Educación Continua
- ♦ Licenciada en Multimedia e Historia por la Universidad McMaster



*Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”*

## Dirección



### D. Guerrero Cobos, Alberto

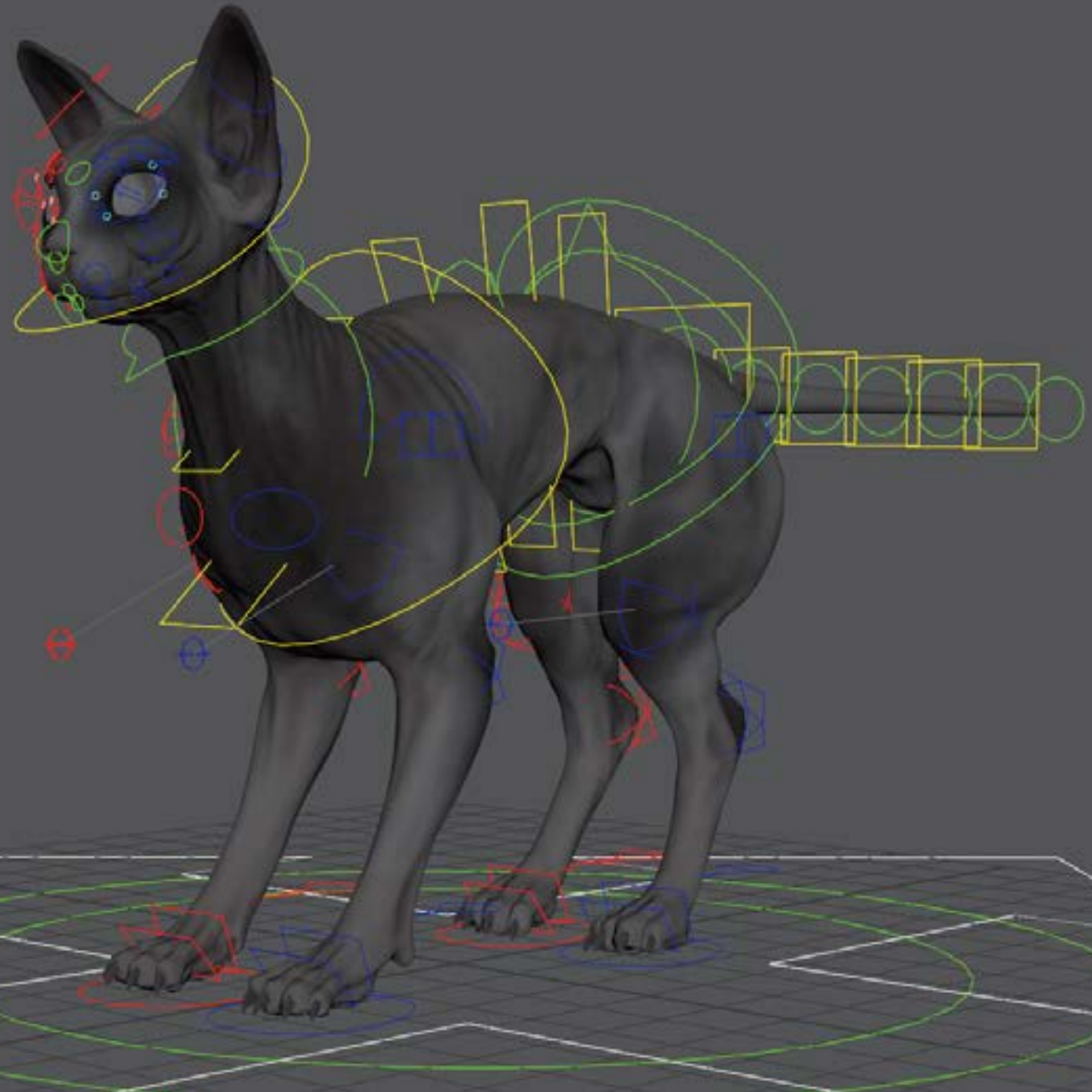
- ♦ *Rigger* y animador el videojuego Vestigion de Lovem Games
- ♦ Máster de Arte y Producción en Animación por la Universidad del Sur de Gales
- ♦ Máster en Modelado de Personajes 3D por ANIMUM
- ♦ Máster en Animación de Personajes 3D para Cine y Videojuegos por ANIMUM
- ♦ Grado en Diseño Multimedia y Gráfico en Escuela Universitaria de Diseño y Tecnología (ESNE)

## Profesores

### D. Bosque, Roger

- ♦ *Rigging* TD
- ♦ Technical Director de *Rigging*
- ♦ Productor, *Rigger* y especialista en animación
- ♦ Graduado en animación 3D por L'Idem en Barcelona





# 04

## Estructura y contenido

El contenido de este Curso Universitario se centra en la utilización de *Forward Kinematics* (FK) e *Inverse Kinematics* (IK) para la creación de animaciones. Se planteará la creación de sistemas híbridos, la unificación de sistemas a la cadena *Main*, herramientas como IK *Handle* o Pole Vector y la creación de cadenas de *Joints*, entre otras cosas. Además, se profundizará en el *Rigging* para pies, manos y cuadrúpedos, y se aprenderá a crear *Scripts* de FK e IK con Python.



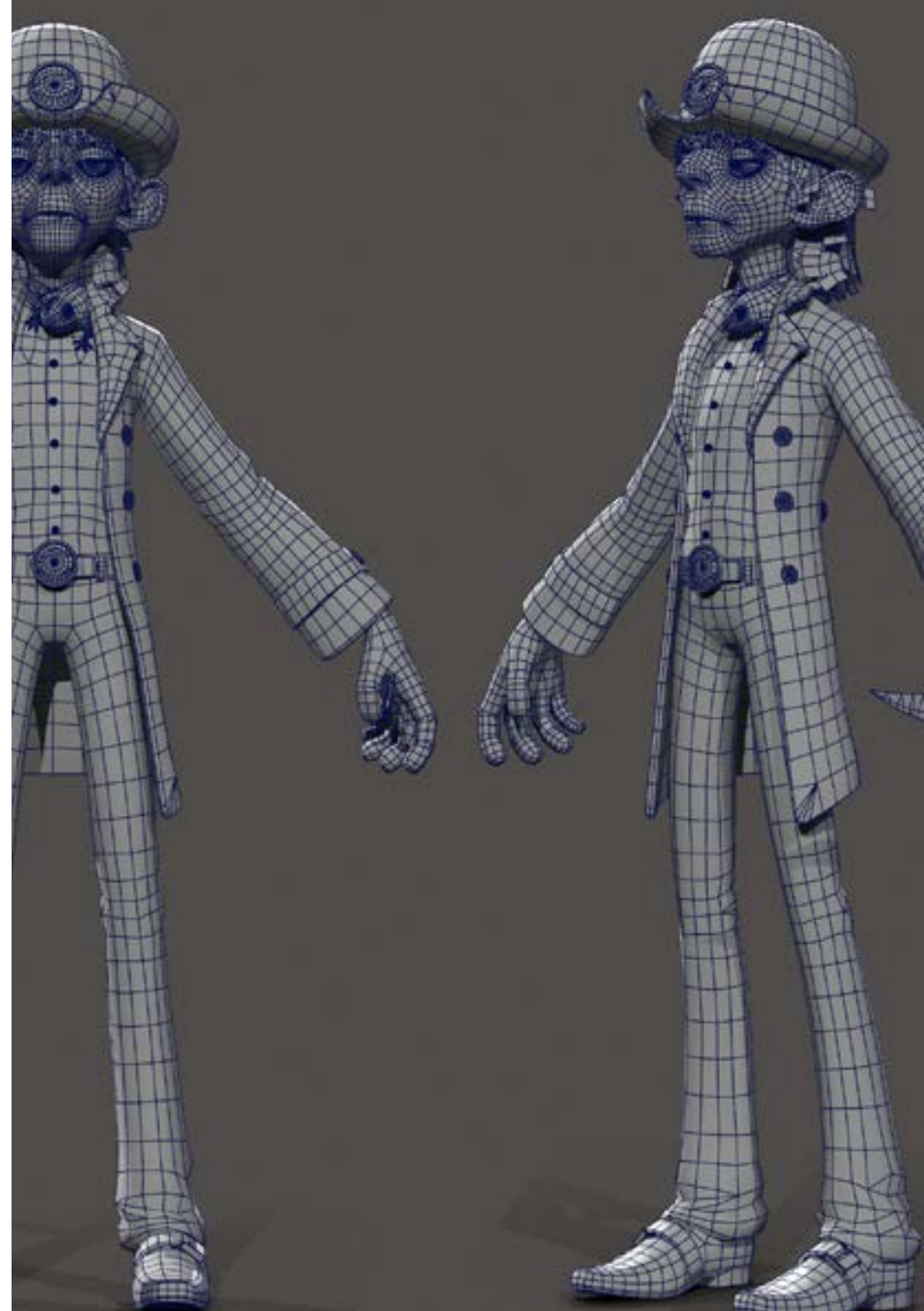


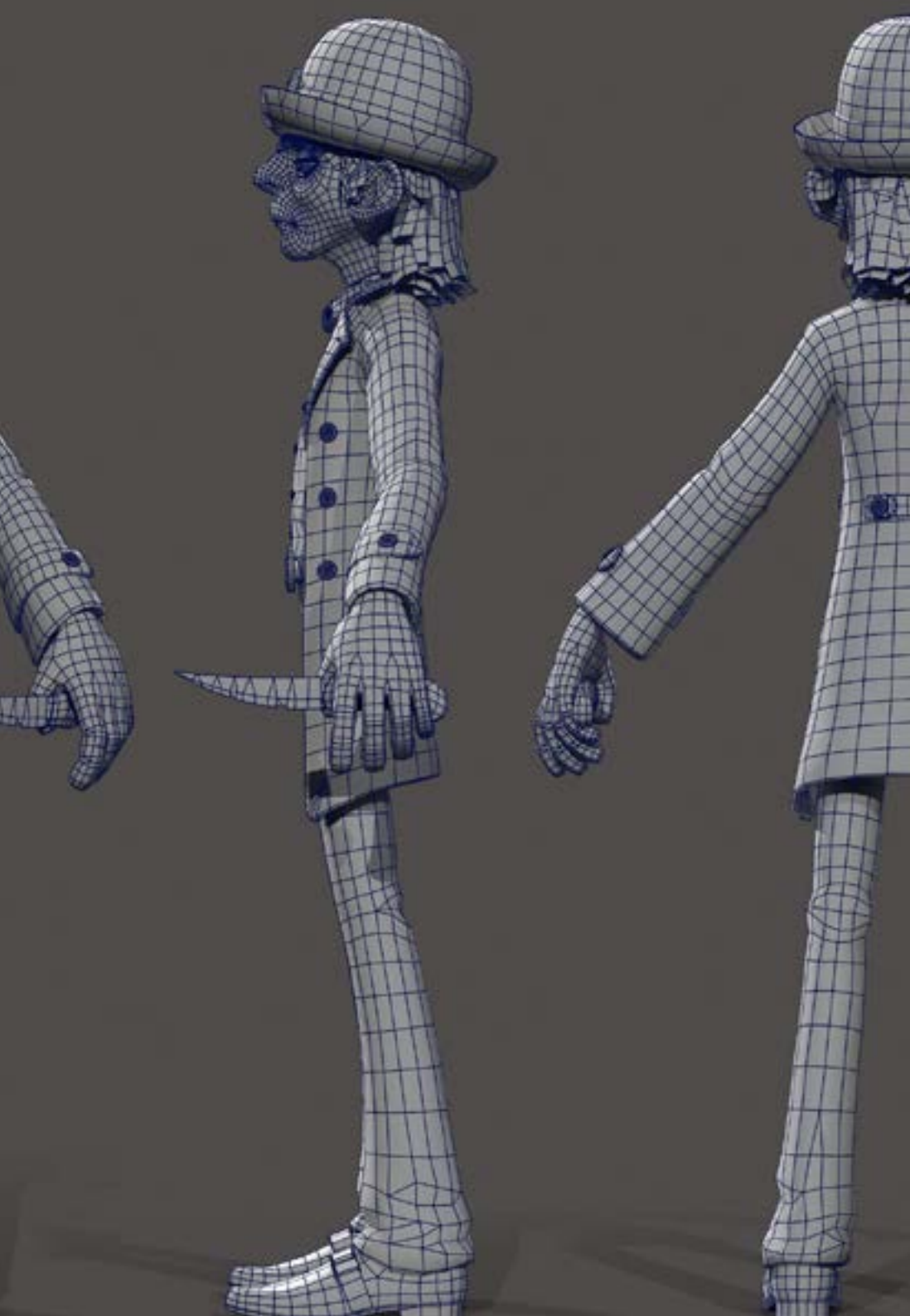
“

*Con nuestro programa aprenderás a crear las cadenas de Joints necesarias para trabajar con sistemas híbridos FK e IK”*

## Módulo 1. Rigging avanzado de extremidades

- 1.1. Sistemas híbridos FK/IK
  - 1.1.1. FK e IK
  - 1.1.2. Limitaciones del *Rig* en el proceso de animar
  - 1.1.3. Soluciones de un sistema híbrido FK/IK
- 1.2. Primeros pasos en la creación de sistema híbrido FK/IK
  - 1.2.1. Planteamiento del sistema
  - 1.2.2. Creación de cadenas de *Joints* necesarias
  - 1.2.3. Controles FK y nomenclatura
- 1.3. Sistemas IK
  - 1.3.1. Herramienta *IK Handle*
  - 1.3.2. Orientación IK con *Pole Vector*
  - 1.3.3. Controles IK y nomenclatura
- 1.4. Unificación de sistemas FK e IK a cadena *Main*
  - 1.4.1. Planteamiento
  - 1.4.2. *Parent Constrain* a dos elementos conductores
  - 1.4.3. Orientación de la mano con cadena IK
- 1.5. Atributo FKIK *Switch*
  - 1.5.1. Atributo FK/IK
  - 1.5.2. *Node Editor* y nodo *Reverse*
  - 1.5.3. Instanciar atributos en nodos *Shapes*
- 1.6. Finalizando el sistema FK/IK
  - 1.6.1. Configuración de visibilidad de controles FK e IK
  - 1.6.2. Sistemas FK/IK en piernas y brazos
  - 1.6.3. Jerarquías y nomenclatura





- 1.7. *Rigging* avanzado de los pies
  - 1.7.1. Movimientos del pie
  - 1.7.2. Desarrollo del sistema
  - 1.7.3. Creación de atributos
- 1.8. Automatismos de pies y manos
  - 1.8.1. Funcionalidades de los automatismos
  - 1.8.2. Automatismos de mano
  - 1.8.3. Automatismos de pie
- 1.9. Creación de *Script Snap FK/IK* con Python
  - 1.9.1. La necesidad del *Snap FK/IK* para el trabajo de animar
  - 1.9.2. Planteamiento
  - 1.9.3. Desarrollo del código
- 1.10. *Rigging* de extremidades para cuadrúpedos
  - 1.10.1. Estudio anatómico
  - 1.10.2. Planteamiento de sistemas
  - 1.10.3. Creación de sistemas IK para cuadrúpedos

“

*TECH ha reservado un tema para realizar un estudio anatómico de los cuadrúpedos y plantear un sistema IK”*

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 intensivo 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

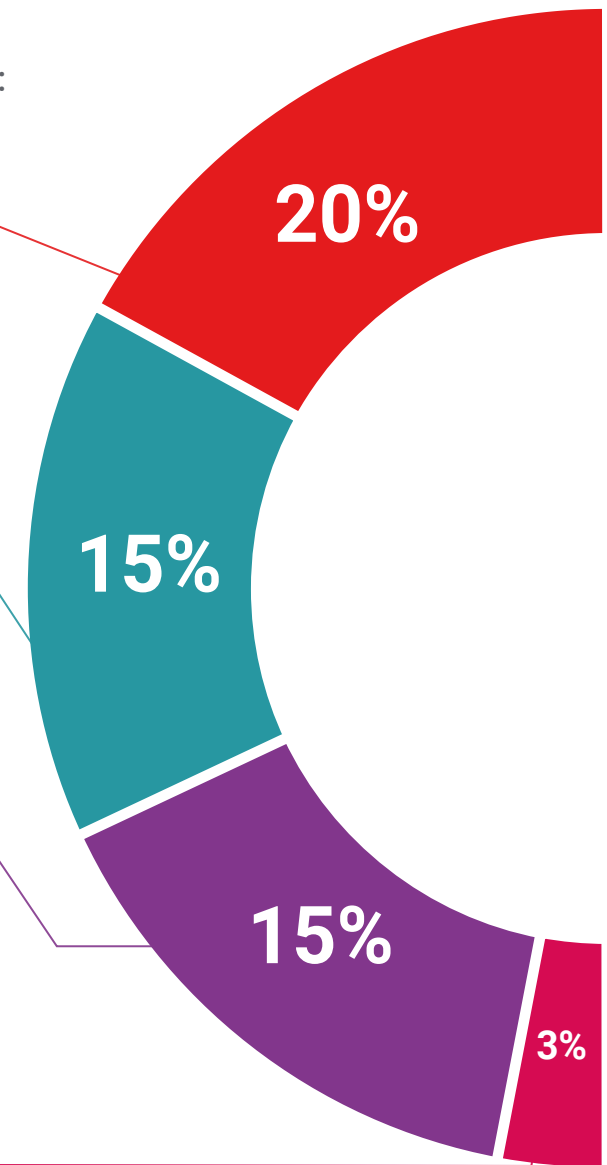
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Rigging Avanzado de Extremidades garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.





“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Rigging Avanzado de Extremidades** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Rigging Avanzado de Extremidades**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





## Curso Universitario Rigging Avanzado de Extremidades

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Rigging Avanzado de Extremidades

