

Experto Universitario

Animación 2D Tradicional,
Vectorial y Especializada





Experto Universitario Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-animacion-2d-tradicional-vectorial-especializada

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. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La Animación 2D Tradicional, con su enfoque meticuloso en cada cuadro dibujado a mano, aporta un encanto nostálgico y una estética única a los videojuegos, evocando a sensación artesanal de la animación clásica. Por otro lado, la Animación Vectorial ofrece una flexibilidad excepcional, permitiendo escalabilidad sin pérdida de calidad y una eficiencia notable en términos de almacenamiento y rendimiento. Además, la Animación Especializada, que incluye técnicas como el *rigging* y la interpolación de movimiento, brinda un nivel de realismo y expresividad que eleva la inmersión del jugador a nuevos niveles. De esta manera, TECH ha introducido un programa íntegramente digital y versátil, permitiendo a los egresados conectarse en cualquier momento y en cualquier lugar.





“

La combinación de la Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada te ofrecerá un amplio abanico de posibilidades, consolidando la Animación como un componente crucial en la narrativa visual de los videojuegos”

La Animación 2D Tradicional, conocida por su estilo artístico clásico, ha encontrado su lugar en los videojuegos, aportando un encanto nostálgico y una estética única a los títulos. Por otro lado, la Animación 2D Vectorial ha ganado popularidad, debido a su versatilidad y eficiencia en términos de almacenamiento y rendimiento, permitiendo movimientos fluidos y detallados en personajes y entornos. Además, la Animación Especializada eleva la calidad visual de los videojuegos, al introducir elementos como partículas, iluminación dinámica y expresiones faciales más realistas.

Así nace este Experto Universitario, gracias al cual los diseñadores se sumergirán en la refinación de movimientos a través de la animación de posiciones, donde crearán siluetas expresivas, empleando líneas de acción efectivas y dominando *contraposes* y *reversals* para dar vida a los personajes. Además, indagarán en la sincronización labial y los ciclos de caminado, profundizando en detalles como los giros completos y la exageración de movimientos, para agregar dinamismo y expresividad a las animaciones.

Asimismo, los profesionales adquirirán habilidades específicas en programas como Adobe Animate y Toon Boom Harmony. Desde la creación de personajes, hasta el uso de luces y sombreado, dominarán las herramientas necesarias para producir animaciones vectoriales de alta calidad, trabajando con mapas de *bits*, vectores y Software especializado para la animación.

Finalmente, se abordará la creación de ciclos de movimientos para seres no bípedos, efectos especiales como fuego, humo y fenómenos climáticos, y técnicas para animar cabello, tela y otros elementos complejos. Así, se brindará una inmersión profunda en la creación de efectos especiales fantásticos y de ciencia ficción, así como en la manipulación de iluminación y sombras, para lograr resultados realistas y cautivadores.

De este modo, la propuesta académica brindará una experiencia única a los egresados, al ofrecerles un formato completamente virtual y adaptable. Esta iniciativa permitirá a los estudiantes una mayor autonomía para estructurar su tiempo de estudio, lo que les facilitará equilibrar sus compromisos personales y profesionales de forma más eficiente.

Este **Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada** 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 Tradicional, Vectorial y Especializada
- ♦ 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



Este Experto Universitario 100% online te proporcionará las habilidades y conocimientos necesarios para destacar en la industria de la Animación 2D, en todas sus formas y aplicaciones”

“

Analizarás conceptos detallados, como siluetas, líneas de acción, contraposes, reversals, movimientos de la boca, ciclaje de caminados y giros truqueados, entre otros, para perfeccionar tu habilidad en la Animación 2D Tradicional”

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.

Controlarás herramientas como Adobe Animate, Toon Boom Harmony y Story Board Pro, así como otros Softwares alternativos, como Krita, Animation Paper, Open Toonz, Moho y Greased Pencil de Blender.

Utilizarás técnicas detalladas para crear animaciones impactantes y realistas en situaciones diversas, desde escenas de acción hasta efectos mágicos y de ciencia ficción.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario será dotar a los profesionales con las habilidades técnicas y creativas necesarias para sobresalir en la industria de la Animación 2D. Así, el programa les proporcionará una capacitación integral, que abarcará desde los fundamentos de la animación tradicional, hasta las técnicas más avanzadas en animación vectorial y especializada. De esta forma, los diseñadores serán capaces de aplicar principios de diseño, movimiento y narrativa en sus proyectos, desarrollando una comprensión profunda de las herramientas y Software relevantes en el campo.



-VALVES V

VARIANT -



“

Perfeccionarás tu capacidad para trabajar en equipo, resolver problemas de manera creativa y adaptarse a las demandas cambiantes de la industria. ¿A qué esperas para matricularte?”



Objetivos generales

- ♦ 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
- ♦ Analizar y evaluar el trabajo propio y de otros, identificando áreas de mejora y aplicando ajustes para optimizar la calidad final de las animaciones



¡Apuesta por TECH! Te preparará para acceder a carreras exitosas en campos como la producción de películas, series animadas, publicidad, videojuegos y efectos visuales”





Objetivos específicos

Módulo 1. Animación Tradicional Avanzada

- ♦ Perfeccionar la técnica de animación de posiciones, asegurando la transición fluida y coherente entre diferentes poses para lograr secuencias visuales dinámicas y expresivas
- ♦ Dominar la creación de ciclos de caminado, optimizando la naturalidad y fluidez en la animación de movimientos básicos
- ♦ Integrar giros completos de manera fluida en la animación 2D, abordando la representación realista y estilizada de rotaciones de personajes y objetos en diferentes contextos narrativos
- ♦ Desarrollar habilidades avanzadas en la aplicación de color en la animación, considerando la paleta, la iluminación y la consistencia visual

Módulo 2. Animación Vectorial

- ♦ Utilizar Adobe Animate de manera experta, aplicando sus herramientas y funciones para crear animaciones 2D con eficiencia y precisión
- ♦ Manejar Toon Boom Harmony con destreza, aprovechando sus funciones avanzadas para la creación y manipulación de animaciones 2D
- ♦ Explotar las capacidades de Story Board Pro en la fase de preproducción, utilizando sus herramientas para la planificación detallada de secuencias animadas y la creación de storyboards
- ♦ Utilizar Moho de manera efectiva, explorando sus características específicas para la creación y manipulación de personajes y elementos animados
- ♦ Aplicar el *Greased Pencil* de Blender en la animación 2D, aprovechando sus herramientas para la creación y manipulación de trazos y elementos visuales

Módulo 3. Animación Especializada

- ♦ Explorar y aplicar técnicas avanzadas de animación especializada, enfocándose en estilos y géneros específicos para ampliar la versatilidad creativa en proyectos animados
- ♦ Desarrollar habilidades en la animación de criaturas y seres fantásticos, abordando aspectos como movimientos únicos, comportamientos y características visuales distintivas
- ♦ Desarrollar competencias en la animación de secuencias de acción, asegurando la fluidez, impacto y coherencia en la representación visual de movimientos rápidos y emocionantes
- ♦ Aplicar técnicas específicas de animación para videojuegos, adaptando la narrativa visual y los movimientos de los personajes a las dinámicas y restricciones de la animación interactiva

03

Dirección del curso

Los docentes, seleccionados minuciosamente por TECH, son profesionales altamente capacitados y experimentados en el campo de la Animación. Con una combinación de experiencia práctica y conocimiento teórico, estos educadores se dedicarán a guiar a los egresados a través de un riguroso plan de estudios, que abarcará todos los aspectos de la Animación 2D. Además de transmitir habilidades técnicas, los docentes fomentarán la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, para ayudar a cada estudiante a alcanzar su máximo potencial.





“

El cuadro docente te garantiza una capacitación exhaustiva, preparándote para enfrentar los desafíos del mundo laboral y contribuir de manera significativa al campo de la Animación”

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

“

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

04

Estructura y contenido

El temario abarcará una amplia gama de contenidos para desarrollar habilidades técnicas y creativas en el campo de la Animación 2D. Desde los fundamentos de la Animación Tradicional, donde se analizarán principios como la anticipación, la sobrepicada y la aceleración, hasta la Animación Vectorial avanzada, incluyendo el uso de software especializado, como Adobe Animate y Toon Boom Harmony. De esta forma, los egresados adquirirán conocimientos profundos sobre la creación de personajes, los movimientos fluidos y las narrativas visualmente impactantes.





“

Abordarás aspectos especializados, como efectos visuales, sincronización labial, animación de fenómenos climáticos y técnicas de iluminación, a través de una amplia biblioteca de los recursos multimedia más innovadores”

Módulo 1. Animación Tradicional Avanzada

- 1.1. Animación de posiciones
 - 1.1.1. Silueta
 - 1.1.2. Líneas de acción
 - 1.1.3. *Contraposos* y *reversals*
- 1.2. Sincronización labial
 - 1.2.1. Movimientos de la boca
 - 1.2.2. Intercalación de vocalizaciones y actuación en la boca
 - 1.2.3. Sincronización automatizada digitalmente
- 1.3. Ciclos de caminado
 - 1.3.1. Contactos y cambios de posiciones
 - 1.3.2. Cambios de posición del ciclo de caminado
 - 1.3.3. Ciclaje de un caminado lineal y ciclos en Animate y Toon Boom
- 1.4. Caminatas, ciclos de carreras y ciclos alternativos
 - 1.4.1. Caminatas
 - 1.4.2. Carreras
 - 1.4.3. Ciclos alternativos
- 1.5. Giros completos
 - 1.5.1. De la cabeza
 - 1.5.2. Completos y de objetos
 - 1.5.3. Giros truqueados
- 1.6. Exagerar y calmarse
 - 1.6.1. Exagerar
 - 1.6.2. Calmarse
 - 1.6.3. Rebotes (*Bounce*)
- 1.7. Rotoscopia, referencia y documentación
 - 1.7.1. Rotoscopia
 - 1.7.2. Vídeo referencia
 - 1.7.3. Integración con acción viva
- 1.8. Barridos, múltiples y desenfoces
 - 1.8.1. Barridos
 - 1.8.2. Múltiples
 - 1.8.3. Desenfoces





- 1.9. Limpiar trazos y asistencia
 - 1.9.1. Asistencia
 - 1.9.2. Intercalación
 - 1.9.3. Limpieza de trazos
- 1.10. Aplicación de color
 - 1.10.1. El sombreado como segundo nivel de animación
 - 1.10.2. Proyección de sombras
 - 1.10.3. Automatización digital del color y sombras usando Toon Boom

Módulo 2. Animación Vectorial

- 2.1. Mapas de bits y vectores
 - 2.1.1. Mapa de bits
 - 2.1.2. Dibujo vectorial
 - 2.1.3. Comparativos y aplicaciones
- 2.2. Uso de Adobe Animate
 - 2.2.1. Símbolos, gráficos y herramienta *movie clip*
 - 2.2.2. Interpolación de movimiento y movimiento semi tridimensional
 - 2.2.3. Interpolación de forma y cámara virtual
- 2.3. Uso de Toon Boom Harmony
 - 2.3.1. Librerías
 - 2.3.2. Huesos y deformadores
 - 2.3.3. Auto color
- 2.4. Preparación de un personaje para Adobe Animate
 - 2.4.1. Separación de elementos y trazado
 - 2.4.2. Trazos clave internos
 - 2.4.3. Construcción de personaje
- 2.5. Preparación de un personaje para Toon Boom Harmony
 - 2.5.1. Trazado
 - 2.5.2. Huesos y control digital
 - 2.5.3. Ajustes
- 2.6. Luces y sombreado en Toon Boom Harmony
 - 2.6.1. Establecer volúmenes
 - 2.6.2. Luces y cámara virtuales
 - 2.6.3. Proyección de sombras

- 2.7. Uso de Story Board Pro
 - 2.7.1. Interfaz
 - 2.7.2. Línea de Tiempo
 - 2.7.3. Edición digital
- 2.8. Softwares alternativos
 - 2.8.1. Krita
 - 2.8.2. Animation Paper
 - 2.8.3. Open Toonz- Anime
- 2.9. Uso de Moho
 - 2.9.1. Exploración de la interfaz
 - 2.9.2. Herramienta *Smart Warp*
 - 2.9.3. Herramientas *Smart bones* y *pin bones*
- 2.10. Uso de *Greased Pencil* de Blender
 - 2.10.1. Reconocimiento del Software
 - 2.10.2. Controladores y características adicionales
 - 2.10.3. Sincronización labial automatizada

Módulo 3. Animación Especializada

- 3.1. Ciclos de caminado de seres no bípedos
 - 3.1.1. Cuadrúpedos
 - 3.1.2. Otros animales no plantígrados
 - 3.1.3. Ciclos alternativos de locomoción
- 3.2. Movimientos prácticos adicionales
 - 3.2.1. Ciclos de vuelo
 - 3.2.2. Escaleras, levantamiento de peso, caídas
 - 3.2.3. Golpes, interacciones, baile
- 3.3. Efectos especiales, fluidos
 - 3.3.1. Pequeños cuerpos de agua
 - 3.3.2. Grandes masas de agua
 - 3.3.3. Fluidos viscosos





- 3.4. Efectos especiales, fuego y humo
 - 3.4.1. Fuego
 - 3.4.2. Humo
 - 3.4.3. Incendios, llamaradas y lava
- 3.5. Animación de fenómenos meteorológicos y climáticos
 - 3.5.1. Lluvia, tormentas y relámpagos
 - 3.5.2. Nieve y viento
 - 3.5.3. Refracciones
- 3.6. Animación de efectos especiales fantásticos y de ciencia ficción
 - 3.6.1. Efectos mágicos
 - 3.6.2. Efectos enfáticos
 - 3.6.3. Efectos de ciencia ficción
- 3.7. Animación de cabello y tela
 - 3.7.1. Cabello
 - 3.7.2. Tela
 - 3.7.3. Papel, cuerdas y otros
- 3.8. Explosiones, caídas y rompimientos
 - 3.8.1. Derrumbes
 - 3.8.2. Explosiones
 - 3.8.3. Rompimientos
- 3.9. Efectos de iluminación y proyección de sombras
 - 3.9.1. Sombras sobre la figura
 - 3.9.2. Efectos de iluminación
 - 3.9.3. Proyección de sombras y sombras automatizadas digitalmente
- 3.10. Transición de imágenes y transformaciones
 - 3.10.1. Transición de imágenes
 - 3.10.2. Deformaciones extremas
 - 3.10.3. Orbitas

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 Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto 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 **Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada** 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: **Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



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



Experto Universitario Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Animación 2D Tradicional,
Vectorial y Especializada

