

Experto Universitario

Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada





Experto Universitario Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada

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

Acceso web: www.techtute.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

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

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

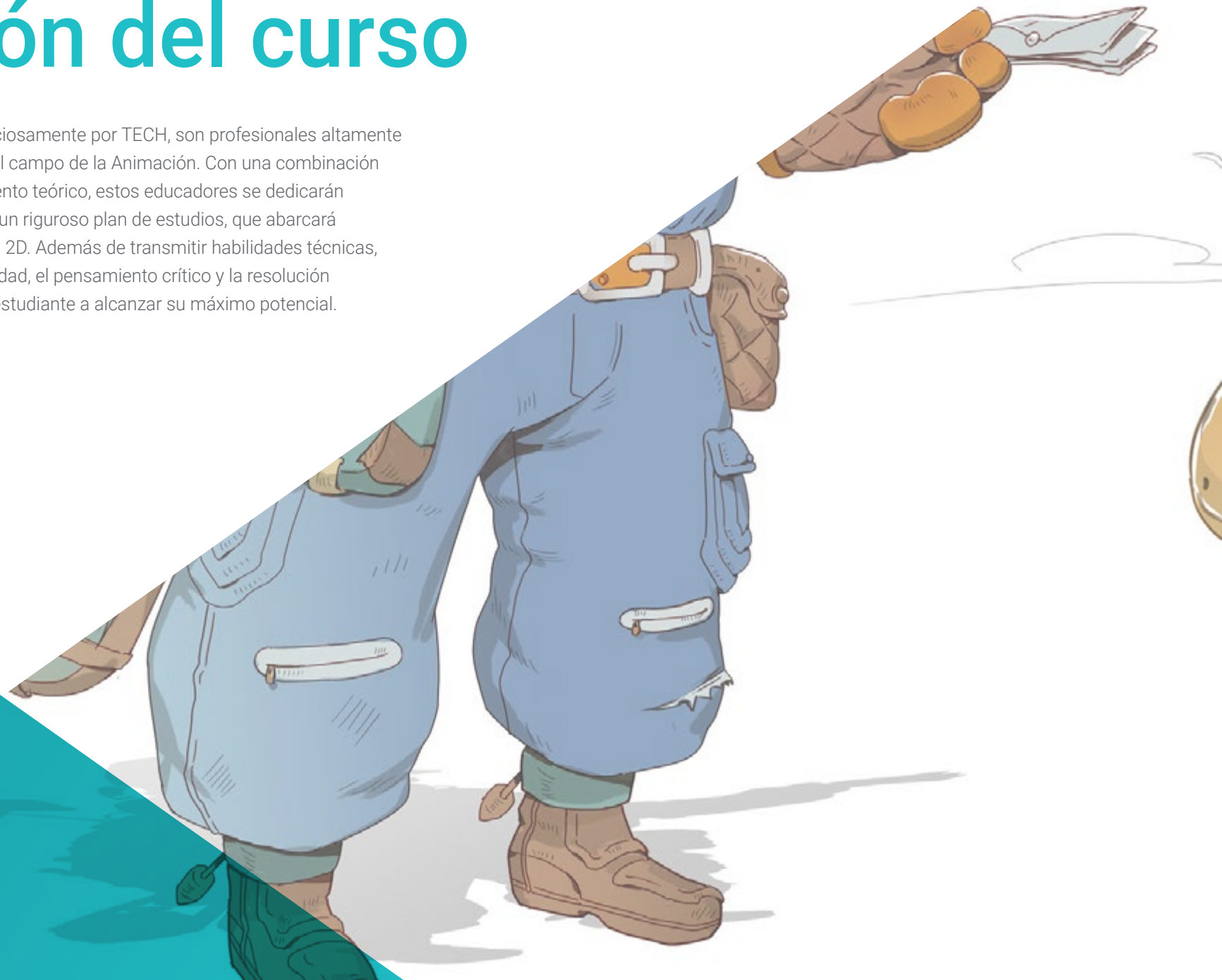
Módulo 3. Animación Especializada

- ♦ 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

- ♦ Director de Televisión y Cine
- ♦ 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. Amurrio Vesga, Iñaki

- ♦ Director Técnico de Animación y Experto en Animación
- ♦ Realizador del Storyboard para el largometraje "Blue's Big City Adventure" (Paramount +)
- ♦ Animador para el programa de televisión "Tiny toons"
- ♦ Director de animación para el cortometraje "Amanece la noche más larga"
- ♦ Animador en el largometraje "The rise of Ninja Turtles" (Netflix)
- ♦ Animador para la webserie "Bellies" (Famosa)
- ♦ Director de animación y jefe de estudio de la serie de anime "Memorias de Idhún" (Netflix)
- ♦ Director de animación y director técnico en Imira Entertainment

Dña. Ocaña, Miriam

- ♦ Especialista en Diseño Gráfico
- ♦ *Freelance Illustrator* (Tessera Studios, Graffiti Games, TRT, Binalogue)
- ♦ *Freelance Concept Artist* en Tessera Studios
- ♦ *2D Background Artist* en Team Ugly Games
- ♦ *Intern 3D Artist* en Secret 6, Inc.
- ♦ Máster en Modelado y Texturizado de *Environments* y *Props* por la Voxel School
- ♦ Graduada en Diseño Gráfico por la Escuela Superior de Diseño de Madrid (ESD)

D. Coronado Pozo, Jorge

- ♦ Especialista en Animación de Personajes
- ♦ 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
- ♦ 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

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

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

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



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 las futuras decisiones difíciles.



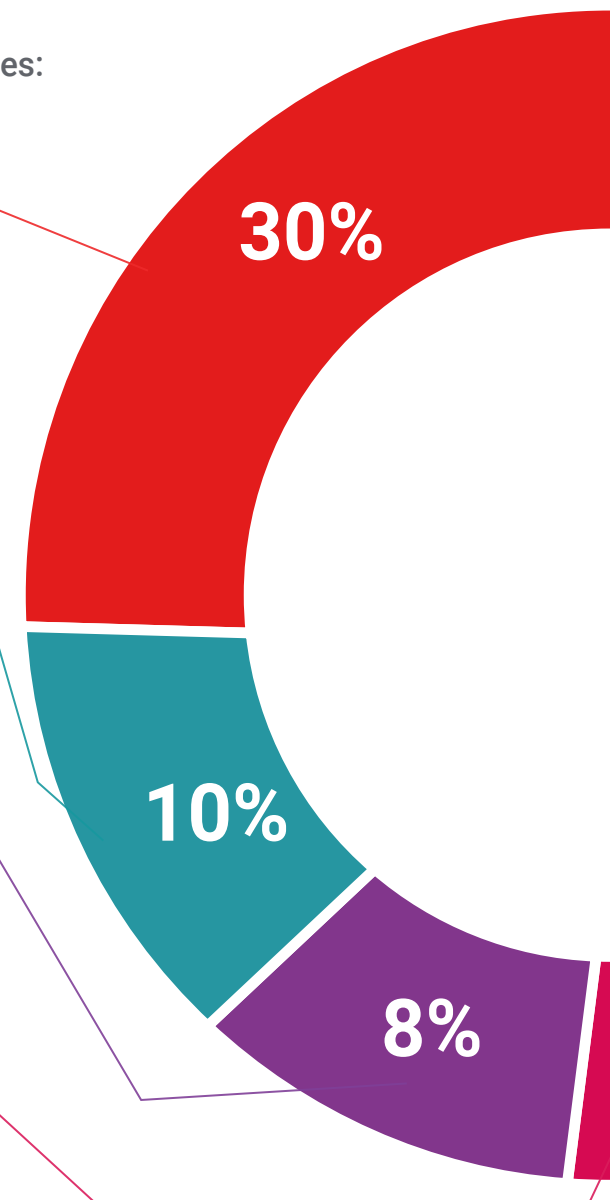
Prácticas de habilidades y competencias

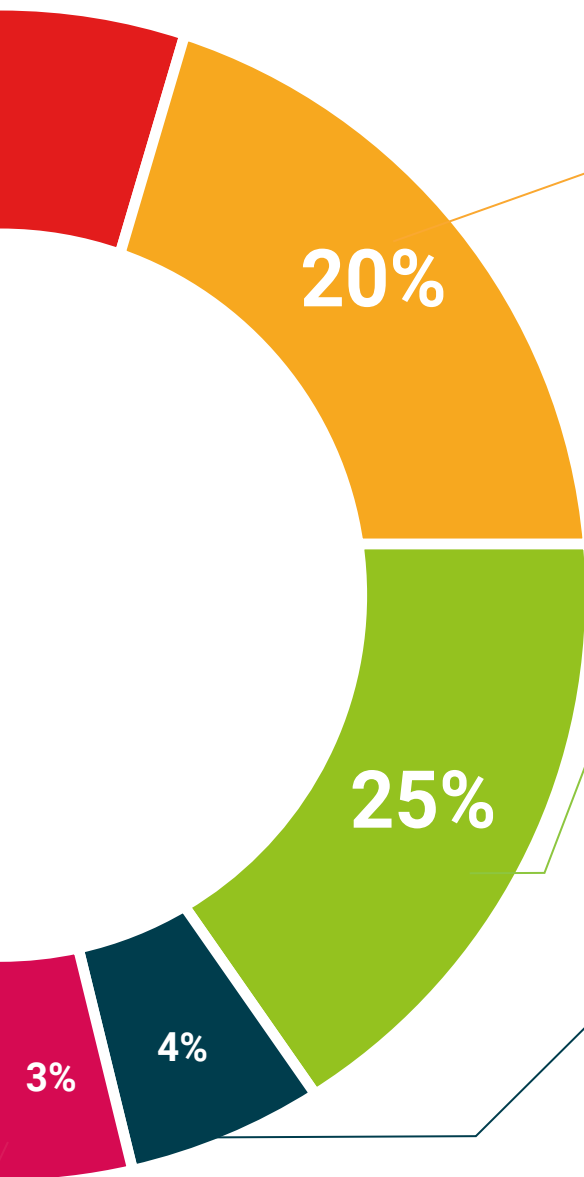
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por la Universidad Latinoamericana y del Caribe.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada** 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 la Universidad Latinoamericana y del Caribe.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad Latinoamericana y del Caribe 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: **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 Universidad ULAC 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 Universidad ULAC
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Animación 2D Tradicional,
Vectorial y Especializada

