

Experto Universitario Animación 2D





Experto Universitario Animación 2D

- » 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

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 aplicada a los videojuegos ofrece una serie de beneficios significativos para los desarrolladores y los jugadores por igual. En primer lugar, su estilo visual atemporal permite la creación de mundos y personajes memorables, con un encanto único. Además, requiere menos recursos de Hardware, en comparación con sus contrapartes 3D, lo que resulta en tiempos de desarrollo más rápidos y una mayor accesibilidad para las plataformas. De igual forma, la gama de posibilidades estilísticas permite a los creadores explorar estilos artísticos, desde la estética del *pixel art*, hasta animaciones detalladas y complejas. Así, la iniciativa de TECH se ha materializado en un programa 100% online, adaptable, que facilita la participación en cualquier momento y desde cualquier lugar.





“

La Animación 2D te facilitará la iteración y la experimentación durante el proceso de diseño, lo que contribuirá a una jugabilidad más fluida y atractiva. ¿A qué esperas para matricularte?”

La Animación 2D en videojuegos se caracteriza por la simplicidad y un estilo artístico distintivo, permitiendo una mayor flexibilidad creativa y brindando a los desarrolladores la capacidad de experimentar con estilos visuales únicos y cautivadores. Además, la Animación 2D requiere menos recursos computacionales, en comparación con la Animación 3D, lo que facilita la ejecución en dispositivos con capacidades limitadas. Por ello, cada vez son más las empresas del sector que buscan a especialistas altamente cualificados.

En este contexto, TECH ha desarrollado este Experto Universitario, abarcando desde los fundamentos del lenguaje 2D, hasta las técnicas avanzadas de animación tradicional. Así, se profundizará en aspectos como la animación de fotogramas, la elaboración de guiones audiovisuales y el uso de herramientas como Toon Boom Harmony y Adobe Animate.

Asimismo, se ahondará en los principios esenciales de la Animación 2D, incluyendo conceptos como *squash* y *stretch*, anticipación, puesta en escena y acción complementaria. De esta forma, los diseñadores aplicarán estos principios en la creación de animaciones fluidas y expresivas, manejando herramientas digitales para optimizar su proceso creativo. Además, se indagará en técnicas avanzadas como la animación de ciclos, giros completos y la aplicación de color y sombreado, para dar vida a los personajes y escenarios.

Finalmente, se profundizará en aspectos más especializados, como la sincronización labial, la creación de ciclos de caminado y la aplicación de efectos visuales, como barridos y desenfoques. Igualmente, los profesionales recibirán una instrucción práctica en técnicas de limpieza de trazos y rotoscopía, para perfeccionar sus habilidades y prepararse para enfrentar los desafíos del mundo profesional de la Animación 2D.

Así, el plan de estudios dará una oportunidad sin igual a los egresados, ofreciendo un formato digital y adaptable. Esto les permitirá una mayor flexibilidad para gestionar sus horarios de estudio, ayudándoles a equilibrar de manera más efectiva sus compromisos personales y profesionales diarios. Todo ello basado en la revolucionaria metodología *Relearning*, pionera en TECH.

Este **Experto Universitario en Animación 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



La Animación 2D en el ámbito de los videojuegos te ofrecerá una combinación de estética atemporal, eficiencia de desarrollo y flexibilidad creativa que la hace invaluable en este campo"

“

Te sumergirás en la animación de posiciones, sincronización labial, ciclos de caminado, giros completos, exageración y calma, así como en técnicas más avanzadas, como la rotoscopía, barridos y la aplicación de color”

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.

Profundizarás en la estética nostálgica asociada con la Animación 2D, evocando emociones y conectando con la audiencia de una manera única, potenciando así la inmersión del jugador en el videojuego.

Adquirirás conocimientos sobre el lenguaje cinematográfico y audiovisual, explorando la composición de planos, movimientos de cámara y técnicas de montaje. ¡Apuesta por TECH!



02

Objetivos

Este Experto Universitario proporcionará a los egresados una capacitación completa y especializada en técnicas, herramientas y principios fundamentales de la Animación 2D. A través de una estructura modular y un enfoque práctico, capacitará a los diseñadores para desarrollar las habilidades creativas y técnicas necesarias para la producción de contenido animado de alta calidad. Desde comprender los fundamentos del lenguaje 2D, hasta dominar técnicas avanzadas de animación tradicional, el programa capacitará a profesionales capaces de enfrentarse a los desafíos del mundo audiovisual con solidez técnica, creatividad y destreza artística.





“

Te familiarizarás con las herramientas clave de la industria, como Toon Boom Harmony y Adobe Animate, todo a través de una amplia biblioteca con los recursos multimedia más innovadores”



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

“

Dominarás los principios fundamentales de la Animación 2D, desde squash y stretch, hasta la anticipación y la puesta en escena, preparándote para abordar proyectos con creatividad y eficacia”





Objetivos específicos

Módulo 1. Lenguaje 2D

- ♦ Desarrollar habilidades para la creación de guiones específicos para proyectos de animación 2D, considerando la narrativa visual
- ♦ Comprender y aplicar principios clave del lenguaje gráfico en la creación de elementos visuales coherentes y estéticamente atractivos
- ♦ Analizar y aplicar los conceptos de lenguaje cinematográfico y audiovisual para potenciar la narrativa visual
- ♦ Adquirir conocimientos sólidos sobre el lenguaje de producción, abarcando desde la planificación hasta la entrega final

Módulo 2. Principios de Animación 2D

- ♦ Analizar y emplear técnicas de anticipación, comprendiendo la composición de fuerzas paralelas e inversas y su valor narrativo en la creación de secuencias animadas
- ♦ Desarrollar habilidades de puesta en escena para optimizar la presentación visual de personajes y objetos en movimiento
- ♦ Integrar la acción complementaria y la acción superpuesta de manera estratégica para enriquecer las narrativas visuales, aportando capas de movimiento y expresividad a los personajes y objetos animados

Módulo 3. 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

03

Dirección del curso

Los docentes de esta titulación académica son profesionales altamente cualificados y experimentados en el campo de la Animación, seleccionados cuidadosamente por su amplio conocimiento y experiencia práctica en la industria. Estos expertos combinan una sólida capacitación académica con una trayectoria destacada en la creación de contenido animado, lo que les permite impartir clases con un enfoque práctico y relevante. Además, su compromiso con la excelencia educativa se refleja en su capacidad para adaptar las metodologías de enseñanza a las necesidades individuales de los egresados, fomentando un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo.





“

*Con una pasión compartida por la Animación,
los docentes te transmitirán conocimientos
técnicos y habilidades prácticas, inspirándote
a alcanzar tu máximo potencial creativo”*

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. Cereceda Criado, Juan

- ◆ Animador 2D freelance en Dulaman Studios and Maru Exposito Studios
- ◆ Character Layout Artist en Hampa Studios
- ◆ Experto en Quick Start en Animación de personajes 2D por el Dorogov Animation's Institute
- ◆ Máster en Motion Graphics por la School of Arts and Design
- ◆ Máster en Animación de personajes 3D por la Lightbox Academy
- ◆ Grado Superior en Diseño Gráfico por la Escuela Superior de Diseño de Madrid

“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”*

04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Animación 2D abarcará una amplia gama de temas, desde los principios básicos, como la creación de fotogramas y los estilos de animación, hasta la aplicación avanzada de herramientas, como Toon Boom Harmony y Adobe Animate. Además, se profundizará en aspectos técnicos y creativos, como el lenguaje gráfico, el cinematográfico y el audio visual, junto con los principios fundamentales de la animación, como *squash* y *stretch*, la anticipación y la acción complementaria. Sin olvidar la animación tradicional avanzada, la sincronización labial, los ciclos de animación y la aplicación de color.

VALVES V



VARIANT -



“

Te equiparás con habilidades esenciales para la elaboración de guiones audiovisuales, analizando la estructura narrativa y la terminología asociada”

Módulo 1. Lenguaje 2D

- 1.1. Animación 2D
 - 1.1.1. Fotogramas
 - 1.1.2. Exposición de fotogramas y tipos de animación
 - 1.1.3. Estilos de Animación 2D
- 1.2. Guion
 - 1.2.1. Guion audiovisual
 - 1.2.2. Precursores del guion. Sinopsis, escaleta y uso de la aplicación Storybeats
 - 1.2.3. Estructura y terminología del guion
- 1.3. Uso de interfaz Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Reconocimiento del área de trabajo
 - 1.3.2. Línea de tiempo
 - 1.3.3. Herramientas básicas
- 1.4. Lenguaje gráfico
 - 1.4.1. Dibujo
 - 1.4.2. Lenguaje compositivo
 - 1.4.3. Lenguaje del color
- 1.5. Lenguaje cinematográfico y audiovisual -se-en-scène
 - 1.5.1. Planos según la relación que guardan con su objetivo
 - 1.5.2. Movimientos de cámara, su nomenclatura y utilidad
 - 1.5.3. Elementos morfológicos de una obra audiovisual
- 1.6. Lenguaje cinematográfico y audiovisual - Aspecto semántico
 - 1.6.1. Montaje y edición
 - 1.6.2. Transiciones y ritmo
 - 1.6.3. Descripción de planos y secuencias según sus fines narrativos
- 1.7. Lenguaje de producción
 - 1.7.1. Flujo de trabajo y organigrama en la producción de un proyecto animado
 - 1.7.2. El animador y su relación con el área de producción
 - 1.7.3. El animador y su relación con el área de dirección y otras áreas creativas
- 1.8. Interfaz de Adobe Animate
 - 1.8.1. Exploración y reconocimiento del área de trabajo
 - 1.8.2. Línea de tiempo





- 1.9. Adobe Animación 2D tradicional aplicada a medios digitales
 - 1.9.1. Terminologías comparadas en Toon Boom Harmony
 - 1.9.2. Terminologías comparadas en Adobe Animate
 - 1.9.3. Terminologías exclusivas de medios digitales
- 1.10. Lenguajes adicionales
 - 1.10.1. Lenguaje sonoro
 - 1.10.2. Lenguaje del color y narrativo
 - 1.10.3. Tono, género y discurso de la obra audiovisual

Módulo 2. Principios de Animación 2D

- 2.1. Comprimir y estirar (*squash* y *stretch*)
 - 2.1.1. Comprimir y conservación de la masa
 - 2.1.2. Estirar y conservación de la masa
 - 2.1.3. Aplicación en medios digitales y otras deformaciones
- 2.2. Anticipación, la composición de fuerzas paralelas e inversas y su valor narrativo
 - 2.2.1. Anticipación física
 - 2.2.2. Anticipación narrativa y otros tipos de anticipación
 - 2.2.3. Anticipación de la anticipación
- 2.3. Puesta en escena
 - 2.3.1. Puesta en escena
 - 2.3.2. Atractivo visual y dibujo firme
 - 2.3.3. Animación secundaria
- 2.4. Animación lineal (*straight ahead*)
 - 2.4.1. Animación lineal
 - 2.4.2. Animación pose a pose
 - 2.4.3. Animación híbrida
- 2.5. Cambios de pose de personajes (*breakdowns*)
 - 2.5.1. Intercalación directa e intercalación con *breakdowns*
 - 2.5.2. Cambios de dirección
 - 2.5.3. Cambios de velocidad
- 2.6. Acción complementaria y acción superpuesta
 - 2.6.1. Acción complementaria
 - 2.6.2. Peines
 - 2.6.3. Acción superpuesta

- 2.7. Aceleraciones, desaceleraciones y ritmo
 - 2.7.1. Desaceleración
 - 2.7.2. Aceleración
 - 2.7.3. Curvas de aceleración
- 2.8. Arcos
 - 2.8.1. El pivote y el eje de rotación
 - 2.8.2. Arcos de movimiento
 - 2.8.3. Otras rutas orgánicas de movimiento
- 2.9. Exageración
 - 2.9.1. Exageración de pose
 - 2.9.2. Exageración en el ritmo
 - 2.9.3. Reacciones de personajes (*take* y *double take*)
- 2.10. Contactos y fricción
 - 2.10.1. Registro
 - 2.10.2. Contactos
 - 2.10.3. Fricción y resistencias

Módulo 3. Animación Tradicional Avanzada

- 3.1. Animación de posiciones
 - 3.1.1. Silueta
 - 3.1.2. Líneas de acción
 - 3.1.3. *Contraposes* y *reversals*
- 3.2. Sincronización labial
 - 3.2.1. Movimientos de la boca
 - 3.2.2. Intercalación de vocalizaciones y actuación en la boca
 - 3.2.3. Sincronización automatizada digitalmente
- 3.3. Ciclos de caminado
 - 3.3.1. Contactos y cambios de posiciones
 - 3.3.2. Cambios de posición del ciclo de caminado
 - 3.3.3. Ciclaje de un caminado lineal y ciclos en Animate y Toon Boom





- 3.4. Caminatas, ciclos de carreras y ciclos alternativos
 - 3.4.1. Caminatas
 - 3.4.2. Carreras
 - 3.4.3. Ciclos alternativos
- 3.5. Giros completos
 - 3.5.1. De la cabeza
 - 3.5.2. Completos y de objetos
 - 3.5.3. Giros truqueados
- 3.6. Exagerar y calmarse
 - 3.6.1. Exagerar
 - 3.6.2. Calmarse
 - 3.6.3. Rebotes (*Bounce*)
- 3.7. Rotoscopía, referencia y documentación
 - 3.7.1. Rotoscopía
 - 3.7.2. Vídeo referencia
 - 3.7.3. Integración con acción viva
- 3.8. Barridos, múltiples y desenfocues
 - 3.8.1. Barridos
 - 3.8.2. Múltiples
 - 3.8.3. Desenfocues
- 3.9. Limpiar trazos y asistencia
 - 3.9.1. Asistencia
 - 3.9.2. Intercalación
 - 3.9.3. Limpieza de trazos
- 3.10. Aplicación de color
 - 3.10.1. El sombreado como segundo nivel de animación
 - 3.10.2. Proyección de sombras
 - 3.10.3. Automatización digital del color y sombras usando Toon Boom

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 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** 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**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Animación 2D

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

Experto Universitario

Animación 2D

