

Experto Universitario

Herramientas para la Animación 2D





Experto Universitario Herramientas para la 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-herramientas-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

Las Herramientas para la Animación 2D son clave en la industria de los videojuegos, al permitir a los diseñadores crear personajes y mundos visualmente cautivadores y dinámicos. De hecho, estas herramientas proporcionan una amplia gama de funciones, desde la creación de *sprites* y la animación de movimientos, hasta la edición de secuencias y la integración de efectos especiales. Al aprovecharlas, los equipos de desarrollo pueden dar vida a sus ideas con fluidez y precisión, lo que resulta en experiencias de juego inmersivas y envolventes para los jugadores. Por ello, TECH ha implementado un programa exhaustivo, 100% online y con una alta flexibilidad, permitiendo a los egresados conectarse al Campus Virtual en cualquier momento y desde cualquier lugar.



“

¡Inscríbete ya! Como diseñador, la versatilidad y accesibilidad de las Herramientas para la Animación 2D te facilitarán la creación de juegos con un estilo visual distintivo y de alta calidad”

En la industria de los videojuegos, las Herramientas para la Animación 2D proporcionan a los artistas y animadores la capacidad de dar vida a los elementos gráficos del juego, mediante la manipulación de imágenes bidimensionales, creando secuencias fluidas de movimiento que mejoran la inmersión del jugador. En otras palabras, desempeñan un papel crucial al permitir a los diseñadores crear mundos visuales cautivadores y personajes dinámicos. Además, su eficiencia y flexibilidad permiten explorar una amplia gama de estilos artísticos y experimentar con la animación.

En este contexto, TECH ha diseñado este Experto Universitario, el cual profundizará en el Lenguaje 2D, analizando aspectos como fotogramas, exposición de fotogramas, tipos de animación y estilos 2D. Además, se abordará el desarrollo de guiones audiovisuales, incluyendo precursores del guion, sinopsis, escaleta y el uso de aplicaciones, como Storybeats. También se introducirán los conceptos de lenguaje gráfico, cinematográfico y audiovisual, incluyendo planos, movimientos de cámara y montaje.

El profesional también usará herramientas digitales específicas para la animación 2D, destacando aspectos como la importancia del guion gráfico (storyboard) en la narrativa y la producción, y la grabación y edición de voz. Igualmente, el plan de estudios ahondará en el uso de software, como Storyboard Pro, y presentará alternativas digitales, en programas como Photoshop, Adobe Animate y After Effects.

Asimismo, se afrontará el diseño de personajes, la creación de guías, las hojas de modelo y la interpretación de texto. Igualmente, los profesionales se sumergirán en las herramientas de actuación, la pantomima, las expresiones faciales y la animación de diálogos, incorporando la contribución del actor de voz. Este temario culminará con talleres de animación corporal, actuación facial y sincronización vocal.

Así, esta propuesta educativa de TECH revolucionará la experiencia de los egresados, al introducir un enfoque completamente digital y flexible. Esta innovadora iniciativa empoderará a los alumnos, otorgándoles la libertad de organizar su agenda académica de manera autónoma, posibilitándoles compaginando sus responsabilidades personales y laborales con mayor eficacia.

Este **Experto Universitario en Herramientas para la 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 Herramientas para la 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



Desde la concepción de personajes y escenarios, hasta la creación de efectos especiales, te servirás de las Herramientas de Animación 2D para fomentar la expresión creativa y la narrativa visual en los videojuegos”

“

Abordarás temas esenciales, como la animación en tiempo real, las revisiones y la postproducción, todo a través de la revolucionaria metodología Relearning, consistente en la repetición de los conceptos clave”

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.

Manejarás útiles interfaces para la Animación 2D, como Toon Boom Harmony y Adobe Animate, gracias a este programa 100% online.

Realizarás talleres de animación corporal, actuación facial y sincronización vocal, adquiriendo una comprensión integral de la creación y animación de personajes en el ámbito 2D.



02 Objetivos

Los objetivos de este Experto Universitario comprenderán dotar a los egresados con un conjunto sólido de destrezas técnicas y creativas, necesarias para sobresalir en la industria de la Animación. Así, los profesionales dominarán el lenguaje visual y narrativo, propio de la Animación 2D, así como el uso de herramientas digitales, como Toon Boom Harmony, Adobe Animate y Storyboard Pro. Además, los estudiantes adquirirán competencias en el diseño y animación de personajes memorables y convincentes, comprendiendo la importancia de la silueta, la proporción, el color y la expresión.



VARIANT -



“

¡El objetivo de TECH eres tú! Te prepararás para enfrentar los desafíos del mercado laboral, con las habilidades necesarias para contribuir en proyectos de animación 2D”



Objetivos generales

- ♦ Dominar el lenguaje visual en el ámbito de la animación 2D
- ♦ 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
- ♦ Analizar y evaluar el trabajo propio y de otros, identificando áreas de mejora y aplicando ajustes para optimizar la calidad final de las animaciones





Objetivos específicos

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. Herramientas Digitales

- ♦ Explorar alternativas digitales en la creación de guiones gráficos, utilizando herramientas y software avanzado para optimizar la eficiencia y la calidad
- ♦ Desarrollar guiones gráficos diseñados para animadores, considerando la estructura narrativa y visual para guiar el proceso de animación de manera coherente
- ♦ Aplicar técnicas avanzadas en animación, integrando los elementos visuales planificados en los guiones gráficos de manera coherente y expresiva

Módulo 3. Diseño y Animación de Personajes

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

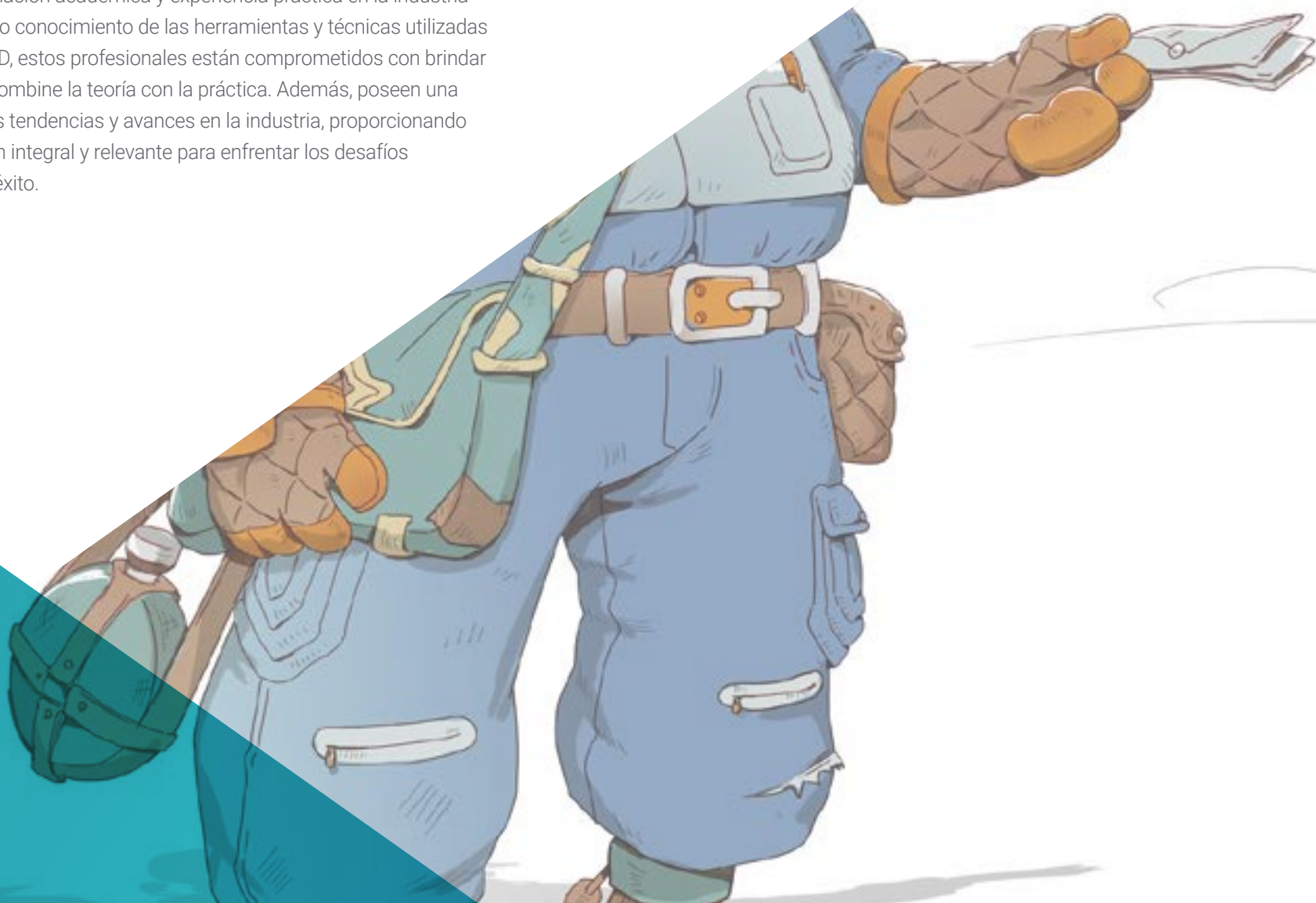


Desarrollarás competencias creativas y técnicas, integrando eficazmente los conocimientos adquiridos en la producción de obras animadas, ya sea en el ámbito de los videojuegos u otros sectores audiovisuales”

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado cuidadosamente a los miembros del cuadro docente, compuesto por expertos con una sólida formación académica y experiencia práctica en la industria de la Animación. Con un profundo conocimiento de las herramientas y técnicas utilizadas en la producción de animación 2D, estos profesionales están comprometidos con brindar una enseñanza de calidad, que combine la teoría con la práctica. Además, poseen una perspectiva actualizada sobre las tendencias y avances en la industria, proporcionando a los egresados una capacitación integral y relevante para enfrentar los desafíos del campo de la Animación con éxito.





“

Los docentes poseen destrezas pedagógicas que les permitirán transmitir de manera efectiva sus conocimientos, guiándote durante todo tu proceso de aprendizaje y desarrollo de capacidades creativas y técnicas”

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"

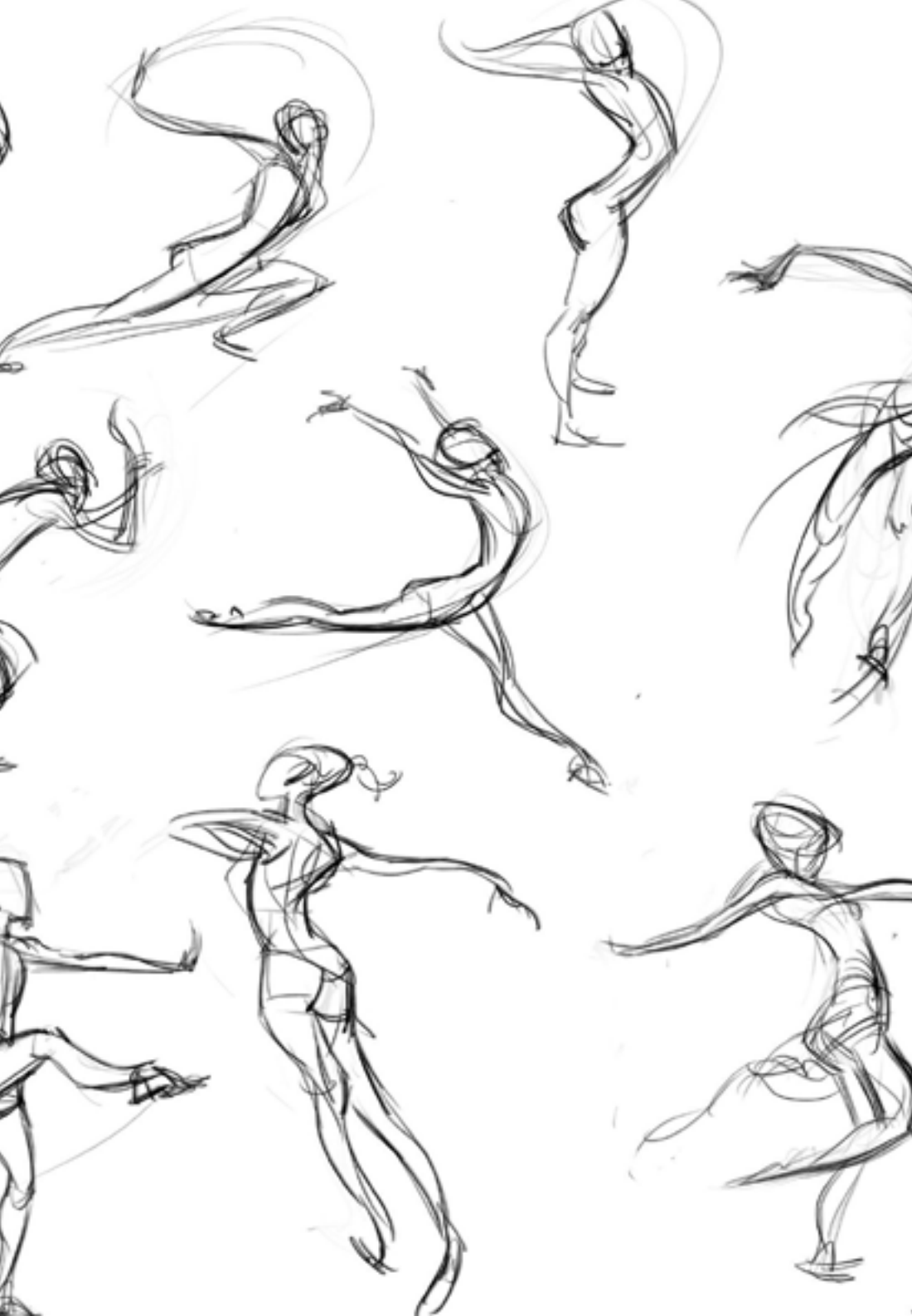
Profesores

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



D. Miranda, Carlos

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

“

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

04

Estructura y contenido

Este programa universitario ofrecerá contenidos diseñados para comprender los fundamentos de la Animación bidimensional. Desde el estudio del lenguaje 2D, incluyendo aspectos como la animación de fotogramas, estilos y guion, hasta el dominio de herramientas digitales, como Toon Boom Harmony y Adobe Animate, la titulación abarcará todas las etapas del proceso de producción de la Animación. Además, se indagará en temas relacionados con el diseño y la animación de personajes, el uso de miniaturas y guiones gráficos, así como en la grabación y la edición de voz.





“

Te equiparás con las habilidades y conocimientos necesarios para desarrollar proyectos animados de alta calidad, enfrentando los desafíos del exigente campo de la Animación 2D con confianza y creatividad”

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. Herramientas Digitales

- 2.1. Miniaturas
 - 2.1.1. Importancia del guion gráfico (storyboard) como herramienta narrativa y de producción
 - 2.1.2. Guion gráfico básico y previsualizaciones
 - 2.1.3. Miniaturas y guiones iniciales
- 2.2. Grabación de voz
 - 2.2.1. Grabación de voz
 - 2.2.2. Edición de diálogos
 - 2.2.3. Edición musical y de efectos sonoros
- 2.3. Preparación
 - 2.3.1. Formato y relación de aspecto
 - 2.3.2. Composición
 - 2.3.3. Zonas de seguridad
- 2.4. Simbología
 - 2.4.1. Simbología estandarizada
 - 2.4.2. Simulación de movimientos de cámara
 - 2.4.3. El guion gráfico digital
- 2.5. Uso de Storyboard Pro
 - 2.5.1. Interface
 - 2.5.2. Línea de sonido y línea de tiempo
 - 2.5.3. Herramientas adicionales

- 2.6. Alternativas digitales
 - 2.6.1. Guion gráfico en Photoshop
 - 2.6.2. Guion gráfico en Adobe Animate
 - 2.6.3. Guion gráfico en After effects
- 2.7. Guion gráfico para animadores
 - 2.7.1. El artista de guion gráfico
 - 2.7.2. Calves de animación en el guion gráfico
 - 2.7.3. Trabajo en capas
- 2.8. Uso de Roughboard
 - 2.8.1. Exploración gráfica
 - 2.8.2. Preparación del *rough board*
 - 2.8.3. Ejecución
- 2.9. Guion gráfico
 - 2.9.1. Composición
 - 2.9.2. Fondos
 - 2.9.3. Trabajo con personajes
- 2.10. Animación
 - 2.10.1. Edición en tiempo real
 - 2.10.2. Revisiones
 - 2.10.3. Postproducción

Módulo 3. Diseño y Animación de Personajes

- 3.1. Diseño de personajes
 - 3.1.1. Silueta y proporción
 - 3.1.2. Color, estilo y personalidad
- 3.2. Guía del personaje
 - 3.2.1. Estudios de personaje
 - 3.2.2. Consistencia y tolerancia
 - 3.2.3. Redacción y estructura de una guía de personaje
- 3.3. Hoja de modelo
 - 3.3.1. Presentarlo en distintas poses
 - 3.3.2. Hoja de expresiones y lenguaje corporal
 - 3.3.3. Hoja de Vocalizaciones, de escala y adicionales





- 3.4. Interpretación de texto
 - 3.4.1. El texto, el género y el tono. La información que de él podemos obtener
 - 3.4.2. El subtexto y la ironía
 - 3.4.3. La función narrativa y la intención autoral
- 3.5. Herramientas de actuación
 - 3.5.1. Actuación formal y vivencial
 - 3.5.2. Análisis de personaje y antecedentes
 - 3.5.3. Estímulos externos y estímulos internos
- 3.6. Pantomima y lenguaje corporal
 - 3.6.1. Lenguaje corporal, interacciones
 - 3.6.2. Gestualidad de las manos
 - 3.6.3. Ritmo, movimientos mínimos y tarea escénica
- 3.7. Expresiones faciales
 - 3.7.1. Estudio de las facciones y las expresiones faciales
 - 3.7.2. Los ojos y sus propiedades expresivas
 - 3.7.3. Referencia y documentación
- 3.8. Animación de un diálogo
 - 3.8.1. La aportación del actor de voz
 - 3.8.2. Exploración de un diálogo grabado
 - 3.8.3. Explotación de la pausa
- 3.9. Auto referencia en vídeo
 - 3.9.1. Auto referencia
 - 3.9.2. Transcripción y reinterpretación
 - 3.9.3. Limpieza y pulido
- 3.10. Animación de personajes
 - 3.10.1. Taller de animación corporal
 - 3.10.2. Adición de actuación facial
 - 3.10.3. Adición de sincronización vocal

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 Herramientas para la 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 Herramientas para la 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 Herramientas para la Animación 2D**

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 Herramientas para la Animación 2D

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

Experto Universitario

Herramientas para la Animación 2D

