

Experto Universitario

Herramientas para la Animación 2D





Experto Universitario Herramientas para la Animación 2D

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » 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

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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

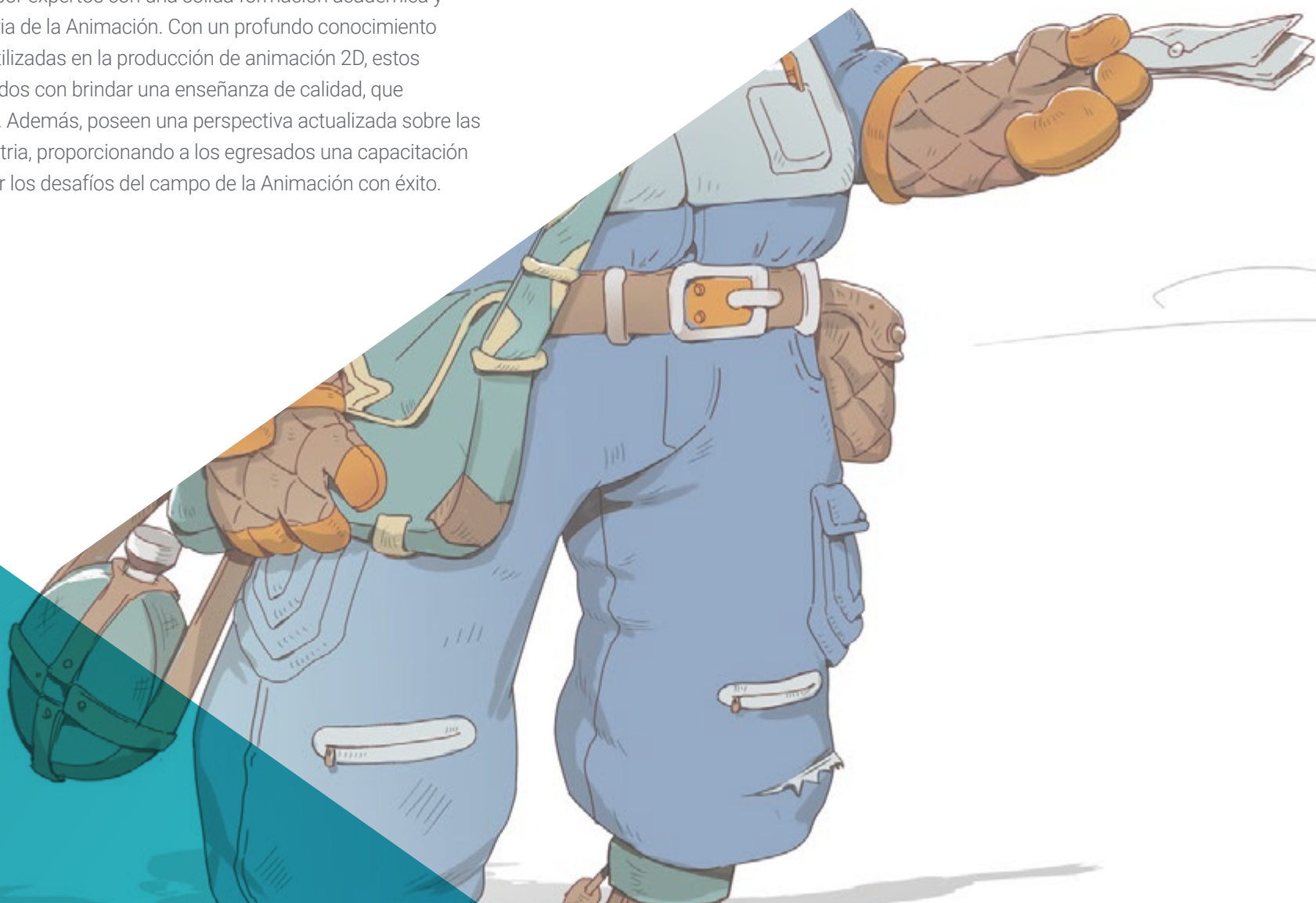


Desarrollarás competencias creativas y técnicas, integrando eficazmente los conocimientos adquiridos en la producción de obras animadas, ya sea en el ámbito de los videojuegos u otros sectores audiovisuales”

03

Dirección del curso

TECH Universidad FUNDEPOS 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

- 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

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



0





- 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

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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS. 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Herramientas para la Animación 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Herramientas para la Animación 2D** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS 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 Herramientas para la Animación 2D**

N.º Horas: **450 h.**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Universidad Tecnológica recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Herramientas para la Animación 2D

