

Experto Universitario

Producción de Animación 2D





Experto Universitario Producción de 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-produccion-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 aplicación de la Producción de Animación 2D en el desarrollo de videojuegos conlleva una serie de importantes beneficios. En primer lugar, esta técnica permite una mayor flexibilidad y agilidad en la creación de gráficos, lo que facilita la iteración y la experimentación durante el proceso de diseño. Además, la estética visual única de la Animación 2D contribuye a la creación de juegos con un estilo artístico distintivo y atractivo para el público. Asimismo, el uso de estas animaciones optimiza los recursos de Hardware, lo que resulta en una mejor optimización del rendimiento del juego, especialmente en dispositivos con capacidades limitadas. Así, TECH ha implementado un programa completamente digital y adaptable, posibilitando que los egresados se conecten en cualquier momento.





“

Opta por la Producción de Animación 2D, aplicada a los videojuegos, para ofrecer una experiencia visualmente atractiva y mejorar la eficiencia en el desarrollo y la experiencia de juego”

La aplicación de la Producción de Animación 2D en el desarrollo de videojuegos conlleva una serie de beneficios significativos que enriquecen la experiencia del jugador. En primer lugar, la animación 2D permite una expresión artística detallada y estilizada, brindando a los diseñadores la capacidad de crear mundos visuales cautivadores y personajes memorables. Este enfoque artístico, con su estética única, contribuye a la identidad visual distintiva de un juego, atrayendo la atención del público.

Es por esto que TECH ha diseñado este Experto Universitario, que abarcará la dirección de animación, donde se analizará la definición de estilo y visión, así como las responsabilidades de liderazgo y comunicación con los equipos creativos y de producción. Además, se profundizará en el desglose del guion, que implica la identificación de recursos de animación y la creación de un desglose detallado, para planificar eficientemente el proceso de producción.

Asimismo, se abordará el uso de Rough Animation, para crear los primeros borradores de movimiento, así como el diseño de movimiento, tanto corporales como faciales, y la importancia de las poses clave en la Animación. Además, se profundizará en técnicas avanzadas, como la intercalación, el sombreado digital y la animación de efectos especiales, junto con la composición digital y el renderizado.

Por último, los profesionales indagarán en la edición y composición final, el diseño sonoro y la mezcla, así como en la corrección de color y la creación de demo *reels*, para presentar el trabajo de manera efectiva en diversos mercados y plataformas. Igualmente, se explorarán estrategias de mercadotecnia y auto representación, junto con aspectos legales y financieros, como el registro de obras, los derechos de autor y la financiación de proyectos.

De esta forma, los egresados tendrán una oportunidad única, gracias al enfoque digital y versátil de este programa universitario. Esto les aportará una flexibilidad adicional para administrar sus horarios de estudio, facilitando la armonización entre sus responsabilidades personales y profesionales diarias.

Este **Experto Universitario en Producción de 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 Producción de 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



*¡Aprovecha esta oportunidad única!
Te beneficiarás de la eficiencia en
términos de recursos de la Animación
2D, ya que requiere menos capacidad de
procesamiento que sus contrapartes en 3D”*

“

Adquirirás las habilidades prácticas y creativas necesarias para llevar a cabo la Producción de Animaciones 2D, con fluidez y precisión, desde la conceptualización hasta la implementación final”

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.

Te sumergirás en la Producción en línea y en el flujo de trabajo, con una introducción al programa Shotgun, facilitando la coordinación y organización del equipo en todas las etapas del proyecto.

Analizarás el cierre del ciclo del proceso de producción, promoviendo tu carrera en la industria de la Animación con éxito y confianza, todo gracias a este programa 100% online.

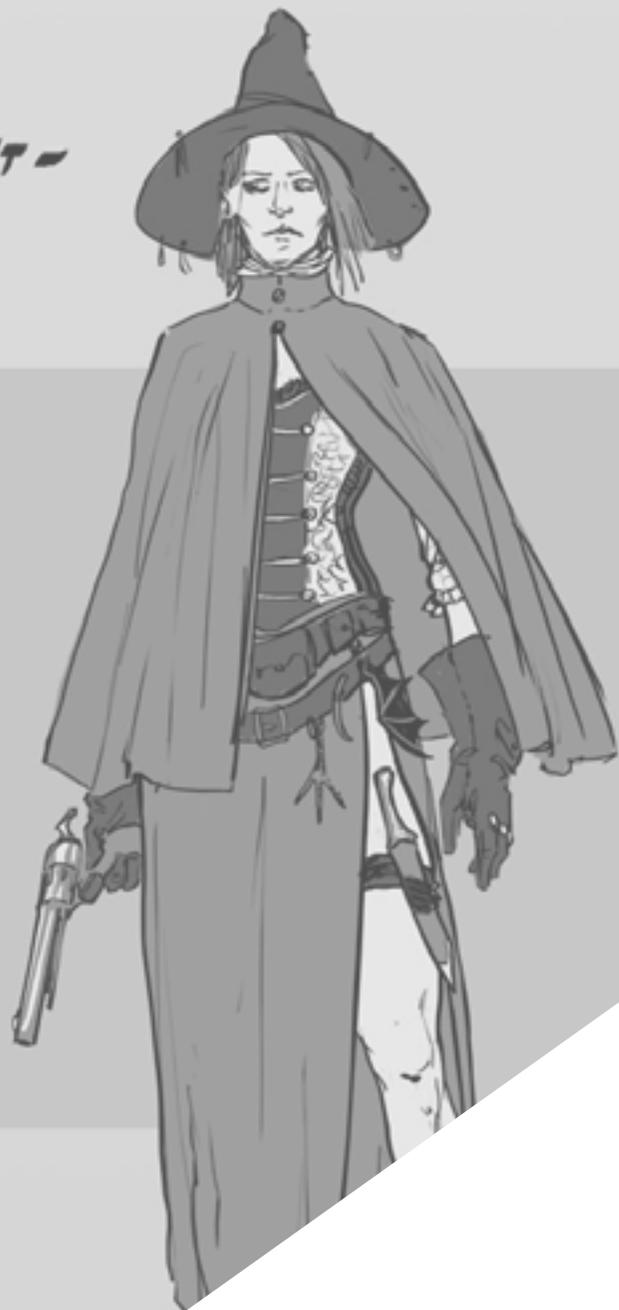


02 Objetivos

Los objetivos de este programa abarcan tanto aspectos técnicos como creativos y de gestión. En primer lugar, se buscará que el experto domine las herramientas y técnicas necesarias para crear Animaciones 2D de alta calidad, desde el diseño conceptual hasta la postproducción. Además, será crucial que comprenda los principios fundamentales de la narrativa visual y la cinematografía, para transmitir historias de manera efectiva a través de la animación. Y, a nivel de gestión, se les equipará con las destrezas esenciales para coordinar equipos de trabajo, gestionar recursos y cumplir con los plazos establecidos para los proyectos.



VARIANT -



“

Perfeccionarás tus capacidades técnicas y creativas en la Producción, incluyendo el uso de Rough Animation, diseño de movimiento, intercalación, sombreado digital, composición digital y renderizado”



Objetivos generales

- ♦ Dominar las fases de preproducción para planificar y conceptualizar proyectos animados de manera efectiva
- ♦ Implementar técnicas de postproducción y estrategias de mercadotecnia para optimizar la difusión y el impacto de las producciones animadas
- ♦ Analizar y evaluar el trabajo propio y de otros, identificando áreas de mejora y aplicando ajustes para optimizar la calidad final de las animaciones



Desarrollarás habilidades que te permitirán contribuir de manera significativa en la industria de la Animación, ya sea trabajando en estudios de animación, empresas de videojuegos o proyectos independientes”





Objetivos específicos

Módulo 1. Preproducción

- ♦ Dominar la creación de guiones gráficos y storyboards detallados, aplicando principios narrativos y visuales para planificar de manera efectiva la secuencia de la animación
- ♦ Utilizar técnicas de animación de previsualización para evaluar la viabilidad y el impacto visual de las ideas antes de la fase de producción completa
- ♦ Investigar y analizar referencias visuales, estilos artísticos y tendencias relevantes para inspirar y enriquecer el proceso de preproducción
- ♦ Integrar eficientemente el guion gráfico con elementos conceptuales y visuales, asegurando una planificación completa y detallada de las secuencias animadas

Módulo 2. Producción

- ♦ Supervisar y ajustar la calidad visual de la animación, realizando revisiones y correcciones necesarias para garantizar la coherencia y el impacto estético
- ♦ Solucionar problemas y desafíos inesperados durante la producción, adaptándose a cambios y proponiendo soluciones creativas para garantizar el éxito del proyecto animado
- ♦ Integrar tecnologías emergentes y tendencias actuales en la producción de animación 2D, manteniéndose actualizado con las innovaciones de la industria

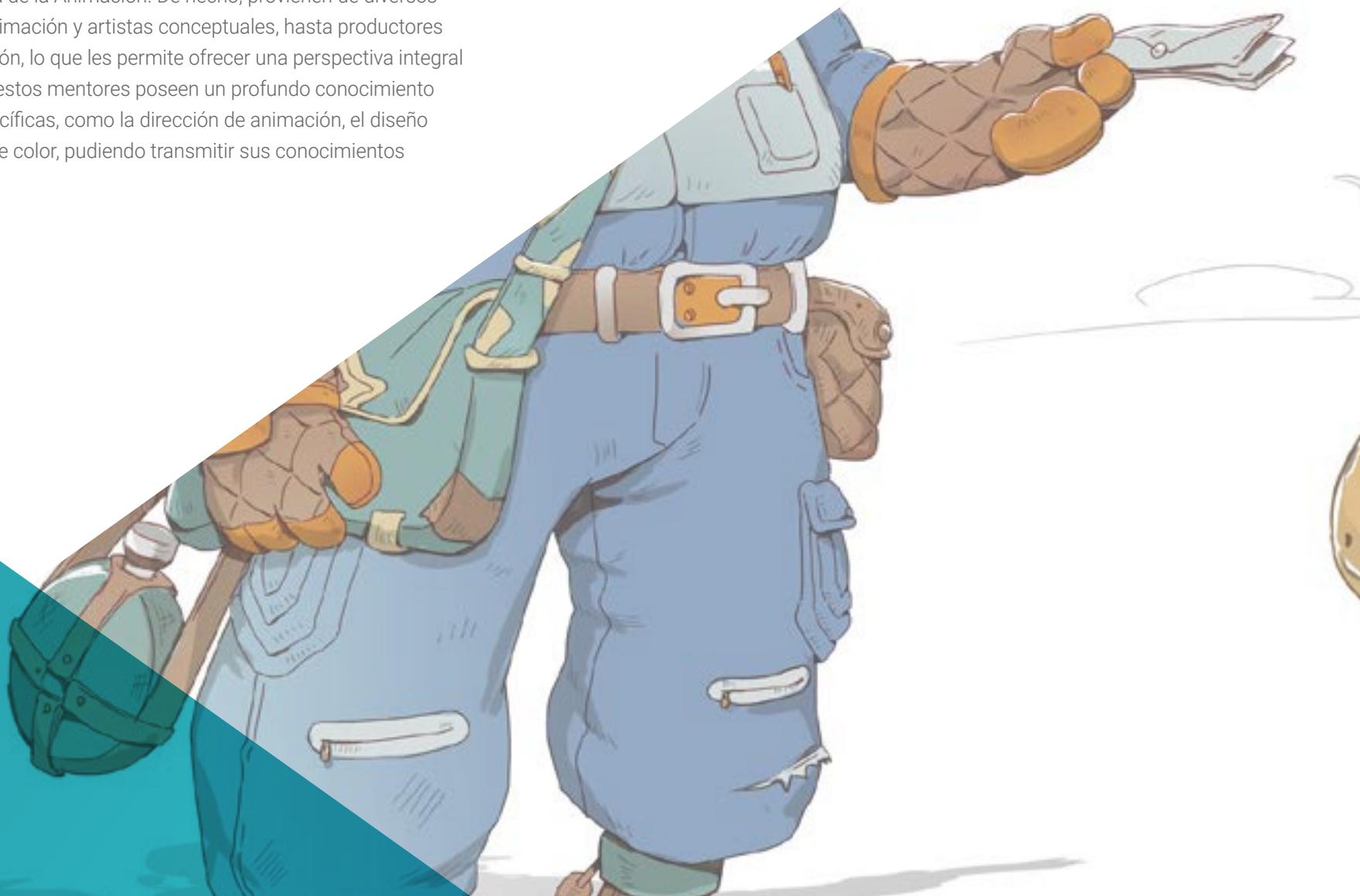
Módulo 3. Post producción y Mercadotecnia

- ♦ Aplicar técnicas avanzadas de postproducción en animaciones 2D, incluyendo edición de video, corrección de color y efectos visuales
- ♦ Integrar elementos de sonido, música y efectos de manera efectiva en la postproducción, asegurando una experiencia audiovisual completa y coherente
- ♦ Desarrollar estrategias de mercadotecnia específicas para animaciones 2D, considerando la promoción y distribución en diferentes plataformas y mercados
- ♦ Desarrollar habilidades de presentación y comunicación para explicar de manera efectiva las decisiones creativas y conceptos detrás de las animaciones
- ♦ Colaborar con equipos especializados en Marketing y Comunicación, asegurando la coherencia en la estrategia global de mercadotecnia para proyectos animados

03

Dirección del curso

Los docentes que imparten el Experto Universitario son expertos altamente cualificados y experimentados en la industria de la Animación. De hecho, provienen de diversos ámbitos, desde directores de animación y artistas conceptuales, hasta productores y profesionales de postproducción, lo que les permite ofrecer una perspectiva integral del proceso animado. Además, estos mentores poseen un profundo conocimiento técnico y creativo en áreas específicas, como la dirección de animación, el diseño de movimiento y la corrección de color, pudiendo transmitir sus conocimientos eficazmente a los egresados.





“

El cuadro docente de este Experto Universitario se compromete a estar al tanto de las últimas tendencias y tecnologías en la industria, ofreciendo una capacitación relevante y de vanguardia en la Producción de Animación 2D”

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

Dña. Marqueta Moreno, Patricia

- ◆ Coordinadora de Producción en Gigglebug Entertainment
- ◆ Coordinadora de Producción en Lighthouse Studios
- ◆ Asistente de Producción en Able and Baker
- ◆ Asistente de Producción en The SPA Studios
- ◆ Experta en Animación y Efectos Especiales
- ◆ Graduada por U-tad - Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

D. Valle Casas, Carlos

- ◆ Realizador Audiovisual y Productor Independiente
- ◆ Especialista en Montaje y Postproducción de Cine y TV por la Escuela Séptima Ars
- ◆ Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Castilla La Mancha
- ◆ Miembro de producción del largometraje de animación *Robot Dreams* producida por Arcadia Motion Pictures

“

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

04

Estructura y contenido

Esta titulación académica ofrecerá una inmersión completa en los fundamentos y las técnicas avanzadas para la creación de animaciones bidimensionales de alta calidad. Desde la preproducción hasta la postproducción, los diseñadores ahondarán en la dirección de animación, el desglose de guion, la producción en línea, el arte conceptual, el diseño de locaciones y accesorios, así como la interpretación de guiones gráficos y la grabación de voces. Además, se abarcarán aspectos como el uso de Rough Animation, el diseño de movimiento, las poses clave, la intercalación, el sombreado digital y la animación de efectos especiales.





“

Abordarás la etapa de postproducción en Animación 2D, que cubre la edición, el diseño sonoro, la corrección de color y la creación de demo reels. ¡Todo gracias a recursos didácticos a la vanguardia tecnológica y educativa”

Módulo 1. Preproducción

- 1.1. Dirección de animación
 - 1.1.1. Estilo y visión
 - 1.1.2. Responsabilidades, proactividad, disposición y delegación
 - 1.1.3. Comunicación con los equipos creativos y de producción
- 1.2. Desglose de guion
 - 1.2.1. Software de planeación
 - 1.2.2. Identificación de recursos de animación (assets)
 - 1.2.3. Creación de un desglose de guion
- 1.3. Producción en línea y flujo de trabajo
 - 1.3.1. Producción en línea
 - 1.3.2. Flujo de trabajo
 - 1.3.3. Introducción al programa Shotgun
- 1.4. Arte conceptual
 - 1.4.1. Del guion al arte conceptual
 - 1.4.2. Estilo visual
 - 1.4.3. Trabajo con el director y referencias
- 1.5. Diseño de locaciones
 - 1.5.1. Estructura y necesidades narrativas de una locación
 - 1.5.2. La locación fuera de cuadro, atmosferas y color
 - 1.5.3. Concept art y diseño de locaciones para proyecto final
- 1.6. Diseño de accesorios y sus hojas de modelo
 - 1.6.1. Necesidades prácticas del diseño de utilería
 - 1.6.2. Vehículos y practicables
 - 1.6.3. Diseño de accesorios para proyecto final
- 1.7. Guion de color
 - 1.7.1. El valor narrativo del color
 - 1.7.2. Claves de color
 - 1.7.3. Guion de color para proyecto final





- 1.8. Interpretación de guion gráfico
 - 1.8.1. Interpretación de guion gráfico
 - 1.8.2. Diseño de *lay out*
 - 1.8.3. Lay out definitivo para proyecto final
- 1.9. Grabación de voces finales
 - 1.9.1. Dirección de actores de voz
 - 1.9.2. Edición de audio en digital
 - 1.9.3. Sobre posición de voz para proyecto final
- 1.10. Animación de prueba y piloto
 - 1.10.1. Prueba a lápiz
 - 1.10.2. Integración con locaciones y color
 - 1.10.3. Ajustes y correcciones del piloto

Módulo 2. Producción

- 2.1. Uso de Rough Animation
 - 2.1.1. Primer pase
 - 2.1.2. Masas, arcos y contactos
- 2.2. Diseño de movimiento
 - 2.2.1. Actuación corporal y claves narrativas
 - 2.2.2. *Acting facial*
 - 2.2.3. *Break downs* y *spacing*
- 2.3. Poses clave
 - 2.3.1. Resolución de poses clave
 - 2.3.2. Repaso de masas
 - 2.3.3. Claves de sincronización labial
- 2.4. Intercalación
 - 2.4.1. Principios de intercalación
 - 2.4.2. Intercalación de arcos y rutas
 - 2.4.3. Intercalación digital
- 2.5. Limpieza de trazos y asistencia
 - 2.5.1. La labor del asistente de animación
 - 2.5.2. La línea en la limpieza de trazos
 - 2.5.3. Limpieza de trazos y asistencia digital

- 2.6. Sombreado digital y trazo a trazo
 - 2.6.1. Sombreado, un segundo nivel de animación
 - 2.6.2. Gradientes, medios tonos y capas de sombra
 - 2.6.3. Taller de sombreado automatizado
- 2.7. Animación adicional
 - 2.7.1. Animación de efectos especiales
 - 2.7.2. Introducción al programa After Effects
 - 2.7.3. Efectos digitales
- 2.8. Composición digital y cámaras
 - 2.8.1. Composición digital
 - 2.8.2. Animación de cámaras
 - 2.8.3. Cámara multiplanos y 2.5D
- 2.9. Renderizado
 - 2.9.1. Estándares de la industria
 - 2.9.2. Entrega de pruebas
 - 2.9.3. Entregas finales
- 2.10. Diseño de títulos
 - 2.10.1. Introducción a grafismo en movimiento
 - 2.10.2. Diseño de títulos
 - 2.10.3. Prácticas de créditos de entrada y salida

Módulo 3. Post producción y Mercadotecnia

- 3.1. Edición y composición final
 - 3.1.1. Montaje
 - 3.1.2. Transiciones
 - 3.1.3. Bloqueo de movimiento
- 3.2. Diseño sonoro
 - 3.2.1. Definición y análisis de ejemplos
 - 3.2.2. Dirección del diseñador sonoro
 - 3.2.3. Puntajes y banda sonora
- 3.3. Mezcla de sonido
 - 3.3.1. Definición y análisis de ejemplos
 - 3.3.2. Dirección en la mezcla de sonido
 - 3.3.3. Mezcla final





- 3.4. Corrección de color a través de DaVinci Resolve
 - 3.4.1. Introducción a DaVinci Resolve
 - 3.4.2. Balance de color
 - 3.4.3. Rango dinámico
- 3.5. Carrete de presentación (*Demo reel*)
 - 3.5.1. Selección de trabajo y edición
 - 3.5.2. Aspecto sonoro
 - 3.5.3. Plataformas y promoción
- 3.6. Mercados
 - 3.6.1. Publicidad
 - 3.6.2. Autogestión de redes sociales
 - 3.6.3. Animación, técnica, médica y de otras especialidades
- 3.7. Auto representación
 - 3.7.1. Negociación
 - 3.7.2. Pruebas de animación y su cotización
 - 3.7.3. Preguntas operacionales y de situación
- 3.8. Financiación de proyectos
 - 3.8.1. Canales y convocatorias
 - 3.8.2. Creación de carpetas
 - 3.8.3. Financiamiento mixto
- 3.9. Financiación privada
 - 3.9.1. Sociedades de capital y sociedad creativa
 - 3.9.2. Micro mecenazgo
 - 3.9.3. Tratamiento y estrategia de venta
- 3.10. Registro y derechos de obra
 - 3.10.1. Registro de obra
 - 3.10.2. Derecho internacional de autor
 - 3.10.3. Regalías internacionales

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 Producción de 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 Producción de 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 Producción de 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 Producción de Animación 2D

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

Experto Universitario

Producción de Animación 2D

