

Experto Universitario Animación 2D





Experto Universitario Animación 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **3 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » 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

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

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.





“

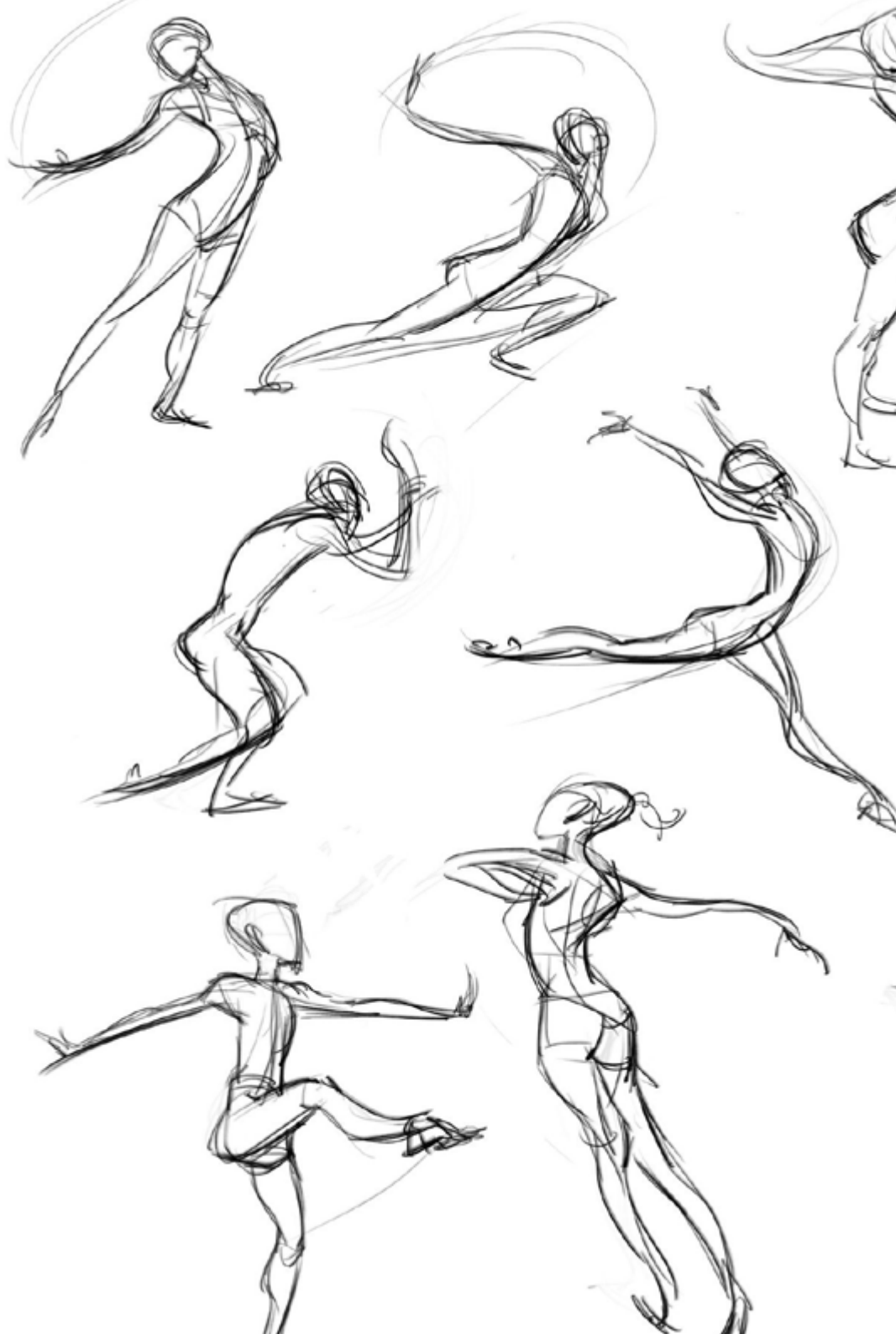
*Con una pasión compartida por la Animación,
los docentes te transmitirán conocimientos
técnicos y habilidades prácticas, inspirándote
a alcanzar tu máximo potencial creativo”*

Dirección



Dr. Larrauri, Julián

- ♦ 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. 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

“

*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

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

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





“

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

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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

“

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



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



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

Un método de aprendizaje innovador y diferente

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

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

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Lecturas complementarias

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





Case studies

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



Resúmenes interactivos

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

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



Testing & Retesting

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



06

Titulación

Este programa en Animación 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Animación 2D** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Animación 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Animación 2D

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Animación 2D

