

Experto Universitario

Producción de Animación 2D





Experto Universitario Producción de Animación 2D

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » 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

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

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

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 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 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

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 Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Producción de Animación 2D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

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

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario Producción de Animación 2D

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Producción de Animación 2D

