

Experto Universitario

Construcción de Personajes 2D





Experto Universitario Construcción de Personajes 2D

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

Acceso web: www.techtute.com/diseño/experto-universitario/experto-construccion-personajes-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. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Las historias más potentes y conmovedoras giran en torno a sus personajes, que resultan piezas claves en la narrativa y desarrollo de la misma. La tarea de su diseño no es baladí, pues debe conseguir que el público conecte con estos personajes, sintiéndose identificados o atraídos en cierta forma a ellos. Ya sea en series o productos audiovisuales de todo tipo, la demanda de profesionales del diseño con altas capacidades en la creación de personajes se ha disparado, especialmente en el marco del 2D que sigue teniendo una gran prevalencia. Este programa educativo contiene las claves necesarias para que el diseñador se especialice en la creación de personajes 2D, con un contenido exhaustivo que le posicionará con ventaja en un mercado competitivo. Su formato 100% online garantiza, además, que se pueda compaginar con la actividad profesional o personal más exigente.

-VALVES V



VARIANT -



“

Conoce los secretos de las grandes empresas audiovisuales del mundo, indagando en la metodología de trabajo y Construcción de Personajes 2D más exitosa”

La Construcción de Personajes 2D es un proceso complejo, que involucra unos conocimientos específicos en iconografía y técnicas de elaboración concretas. El volumen de creación audiovisual actual hace que sea difícil distinguirse con facilidad, por lo que este programa educativo indaga de forma exhaustiva en la preproducción en sí de los proyectos audiovisuales, así como en el proceso completo de creación de personajes.

Así, el diseñador tendrá un conocimiento mucho más amplio sobre el estudio de la estética y cultura de los propios personajes, al igual que las habilidades suficientes para crear *model sheets* y referencias audiovisuales que resalten los aspectos más destacados de sus personajes. Este conocimiento, exhaustivo y detallado, permitirá al egresado apuntar al rol de diseñador de personajes con argumentos sólidos, basados en la práctica y técnicas más avanzadas.

Su formato completamente online favorece, además, que sea el propio alumno el que decida cuando, donde y cómo asumir toda la carga lectiva. Esto refuerza la flexibilidad de este programa educativo, eliminando los horarios prefijados y las clases presenciales para darle al diseñador la libertad que necesita a la hora de profundizar fehacientemente en la Construcción de Personajes en 2D.

Este **Experto Universitario en Construcción de Personajes 2D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de todo tipo de personajes 2D animados
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, recogen una información 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 y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Impulsa tus habilidades y metodología de trabajo en la Construcción de Personajes 2D gracias a este Experto Universitario"

“

Te posicionarás con ventaja a la hora de acceder a proyectos audiovisuales donde se requiera a diseñadores de personajes que posean tu talento y conocimientos”

El programa educativo 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 educativo 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.

Consigue impregnar tu propio estilo y personalidad en los personajes que desarrolles, desde que son una simple idea, hasta la creación de un model sheet completo.

Elige dónde, cuándo y cómo asumir toda la carga lectiva. En TECH tú tomas las decisiones importantes.



02

Objetivos

Al ser la Construcción de Personajes 2D un campo tan amplio y con posibilidades casi infinitas, es importante que el profesional del diseño asiente unas bases de trabajo y metodología propias para cumplir con éxito sus metas profesionales. Es en estas cuestiones en las que profundiza este programa educativo, marcando una serie de objetivos claros y enfocados en la mejora laboral del propio alumno a través de competencias de diseño y trabajo perfeccionadas.



“

TECH te ayudará a alcanzar tus objetivos profesionales más ambiciosos con una instrucción completa y detallada en la Construcción de Personajes 2D”



Objetivos generales

- ♦ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ♦ Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- ♦ Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- ♦ Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D
- ♦ Dominar la anatomía de todo tipo de animales
- ♦ Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror
- ♦ Dominar del arte de colorear los personajes creados
- ♦ Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D

“

Comprenderás el proceso completo de Construcción de Personajes, dominando el área y posicionándote como un diseñador con altas competencias”





Objetivos específicos

Módulo 1. Personajes

- ◆ Conocer los diferentes estilos y técnicas de creación de personajes
- ◆ Diferenciar personajes *cartoon*, manga y realistas
- ◆ Desarrollar la creación de personajes humanos
- ◆ Ahondar en las características físicas, psicológicas y literarias de los personajes

Módulo 2. Construcción de personajes

- ◆ Definir las líneas de acción de los personajes y sus formas complejas
- ◆ Estudiar la anatomía, pelo y cabeza de los personajes
- ◆ Profundizar en los personajes *cartoon* y como definirlos
- ◆ Conocer la correcta representación de extremidades y manos en distintos tipos de personajes

Módulo 3. *Model sheet*

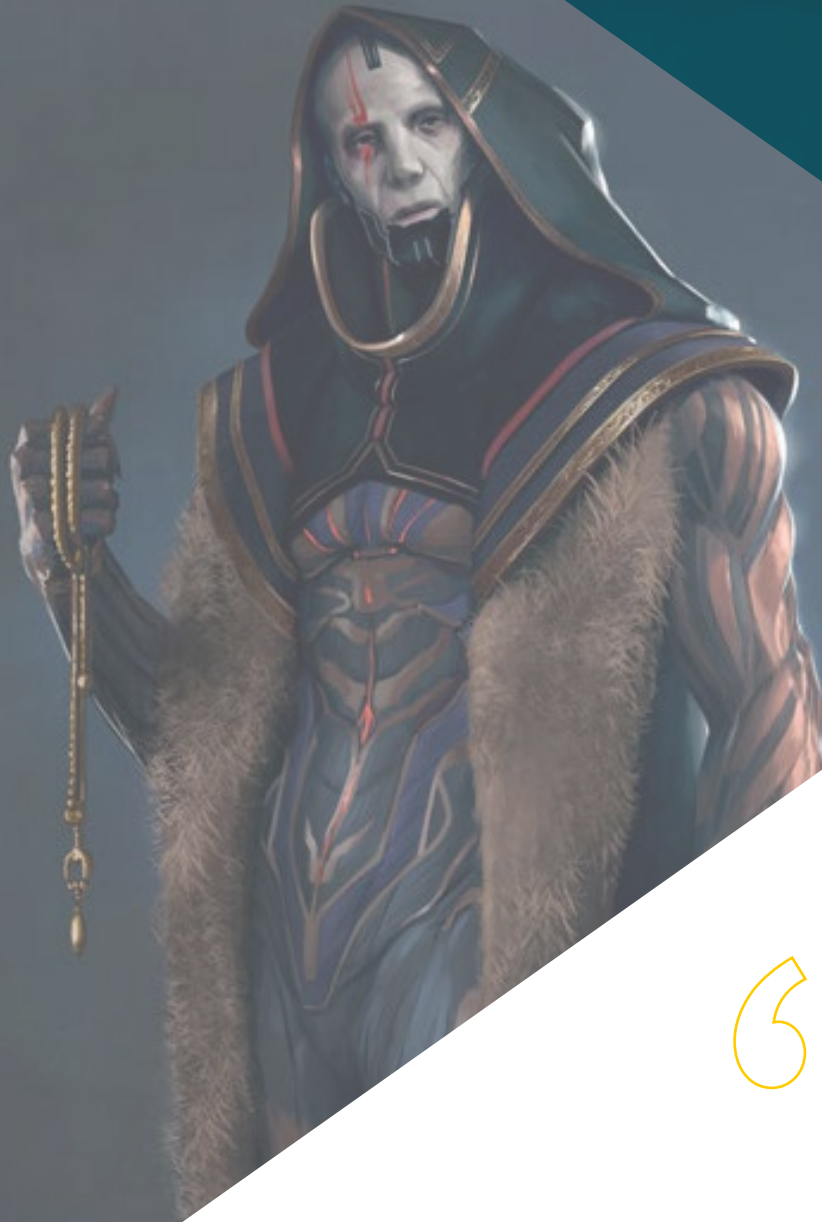
- ◆ Reconocer la importancia de un buen *model sheet* en el flujo de trabajo del artista
- ◆ Estudiar las expresiones, poses y líneas de guía imprescindibles en el *model sheet*
- ◆ Profundizar en los códigos de bocas y puesta en escena de personajes a través del *model sheet*
- ◆ Elaborar una correcta hoja de fallos, imprescindible en la posterior animación

03

Dirección del curso

La mejor forma de dominar un arte es conociendo las técnicas y claves de los mejores diseñadores y artistas. Por eso, este programa educativo reúne a un equipo docente que ha cosechado grandes éxitos a lo largo de toda su trayectoria profesional, siendo diseñadores de personajes de referencia. Así, el alumno obtendrá los conocimientos más avanzados de mano de personas que saben exactamente cómo crear personajes para que estos tengan éxito, independientemente del medio o estilo que se está empleando.





“

Todo el equipo docente acumula una gran calidad profesional, pero también humana. Están comprometidos al 100% en que exprimas al máximo tu potencial artístico”

Dirección



D. Sirgo González, Manuel

- Director, Productor y Realizador de Animación
- Gerente y Director de la Productora 12 Pingüinos Dibujos Animados S.L.
- Gerente y Director de la Productora Cazatalentos S.L.
- Director, Productor y Realizador de varios cortometrajes
- Realizador de animación en campañas publicitarias
- Realizador de animación en series
- Colaborador dibujante de animación en diferentes productoras de animación nacionales e internacionales
- Docente en cursos y estudios de posgrado
- Ganador del Premio Goya por el Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos y Pollo*

Profesores

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Ilustrador y Diseñador con experiencia en videojuegos
- ♦ Ilustrador y Diseñador para la Campaña de Navidad de Ikea
- ♦ Ilustrador y Diseñador para Antivirus McAfee
- ♦ Ilustrador y Diseñador en la revista Club Megatrix
- ♦ Colaborador en anuncios publicitarios
- ♦ Colaborador en series de televisión
- ♦ Colaborador en videojuegos de PC
- ♦ Estudios en Ilustración y Diseño en la Escuela de Artes Aplicadas

D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Especialista en Animación e Ilustración 2D
- ♦ Animador y asistente en *Phineas y Ferb*
- ♦ Intercalador y Layoutero en *Las Tres Mellizas*
- ♦ Fondista y asistente en el cortometraje *Pollo*
- ♦ Storyboardista en anuncios publicitarios, series o películas televisivas
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado vinculados a la animación y la ilustración
- ♦ Ganador del Premio Goya con el cortometraje *Pollo*



Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Realizador y Guionista Experto en Animación
- ◆ Realizador y Guionista de diversos largometrajes y series de televisión
- ◆ Premio Goya a la mejor película de animación con Los Cuatro Músicos de Bremen
- ◆ Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- ◆ Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- ◆ Doctor en Comunicación Audiovisual
- ◆ Licenciado en Ciencias de la Información
- ◆ Miembro: Círculo de Escritores Cinematográficos, Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas



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

04

Estructura y contenido

Para facilitar el máximo posible la labor de estudio al alumno, TECH ha incorporado la metodología pedagógica del *relearning* en la elaboración de todos los contenidos de este programa científico. Ello implica que el diseñador repasará las claves y conceptos de Construcción de Personajes 2D de forma reiterada a lo largo de todo el programa educativo, resultando en un aprendizaje más natural y progresivo. Esto ahorra también numerosas horas de estudio, pudiendo aprovechar mejor el tiempo en el extenso material complementario aportado para cada tema.





“

Todo un temario al que le sacarás el máximo partido, pues ha sido creado de forma minuciosa para que indagues en los secretos más útiles de la Construcción de Personajes 2D”

Módulo 1. Personajes

- 1.1. Personajes
 - 1.1.1. Análisis y desarrollo de los personajes
 - 1.1.2. Estilos y diseños por zonas y culturas
 - 1.1.3. Evolución de los personajes a los estilos actuales
- 1.2. Estilos en cada producto
 - 1.2.1. Los personajes para cine
 - 1.2.2. Los personajes para series
 - 1.2.3. Los personajes para videojuegos
- 1.3. Técnicas de estilo
 - 1.3.1. El 2D
 - 1.3.2. El 3D
 - 1.3.3. El *cut-out*
- 1.4. Personajes en publicidad
 - 1.4.1. Estilos publicitarios a través de la historia
 - 1.4.2. El 2D actual
 - 1.4.3. El 3D actual
- 1.5. Análisis de tipos de personajes
 - 1.5.1. *Cartoon*
 - 1.5.2. Manga
 - 1.5.3. Realistas
- 1.6. Tipología
 - 1.6.1. Héroe–antihéroe
 - 1.6.2. Villano–antítesis
 - 1.6.3. Fortachón–bobalicón
- 1.7. La imagen tipo
 - 1.7.1. Profesiones
 - 1.7.2. Edades
 - 1.7.3. Personalidades
- 1.8. Personajes animales
 - 1.8.1. Humanos zoomorfos
 - 1.8.2. Animales antropomorfos
 - 1.8.3. Mascotas

- 1.9. Características de los personajes
 - 1.9.1. Literarias
 - 1.9.2. Psicológicas
 - 1.9.3. Físicas
- 1.10. *Merchandising* de personajes
 - 1.10.1. Historia
 - 1.10.2. Guías de estilo
 - 1.10.3. Aplicación comercial

Módulo 2. Construcción de personajes

- 2.1. Formas geométricas
 - 2.1.1. Básicas
 - 2.1.2. Combinación de formas
 - 2.1.3. Ejes
- 2.2. Líneas de acción
 - 2.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
 - 2.2.2. Formas simples en la línea de acción
 - 2.2.3. Estructura y extremidades
- 2.3. Formas complejas
 - 2.3.1. Geometrías combinadas
 - 2.3.2. La pose
 - 2.3.3. División en cabezas
- 2.4. La anatomía
 - 2.4.1. Canon clásico humano
 - 2.4.2. Proporciones
 - 2.4.3. Poses de acción
- 2.5. La cabeza
 - 2.5.1. Construcción
 - 2.5.2. Ejes
 - 2.5.3. Ojos y partes de la cara
- 2.6. El pelo
 - 2.6.1. Femenino
 - 2.6.2. Masculino
 - 2.6.3. Peinados

- 2.7. Creación de personajes *cartoon*
 - 2.7.1. Exagerar proporciones
 - 2.7.2. Cabezas y expresiones
 - 2.7.3. Silueta y poses
- 2.8. Animales *cartoon*
 - 2.8.1. Mascotas
 - 2.8.2. Cuadrúpedos y aves
 - 2.8.3. Otros tipos
- 2.9. Extremidades
 - 2.9.1. La construcción
 - 2.9.2. Articulaciones
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Manos
 - 2.10.1. Construcción general
 - 2.10.2. Humanos
 - 2.10.3. *Cartoon*

Módulo 3. *Model sheet*

- 3.1. Construcción
 - 3.1.1. Tres cuartos
 - 3.1.2. División en cabezas
 - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. *Turn Around*
 - 3.2.1. Las cinco poses
 - 3.2.2. Líneas de guía
 - 3.2.3. Simetrías y no simetrías
- 3.3. Poses
 - 3.3.1. Poses de acción
 - 3.3.2. Interrelación con *props*
 - 3.3.3. Posición de cámara en la pose

- 3.4. Expresiones
 - 3.4.1. Neutras
 - 3.4.2. Alegres
 - 3.4.3. Tristes y enfado
- 3.5. Manos
 - 3.5.1. La construcción
 - 3.5.2. Posiciones y giros
 - 3.5.3. Interrelación con *props*
- 3.6. Comparativos
 - 3.6.1. División en cabezas y líneas de guía
 - 3.6.2. Ajuste de los otros personajes al protagonista
 - 3.6.3. Interrelación
- 3.7. Códigos de bocas
 - 3.7.1. Universales estándar y complementos
 - 3.7.2. Corresponden decías fonéticas y lectura
 - 3.7.3. Neutras, alegres, enfado y tristeza
- 3.8. *Blinks*
 - 3.8.1. Formas neutras y otras expresiones
 - 3.8.2. Su posición cerrada
 - 3.8.3. Los intercalados
- 3.9. Puesta en escena
 - 3.9.1. Su posición en fondos
 - 3.9.2. Posición de cámaras
 - 3.9.3. Interrelaciones
- 3.10. Hojas de fallos
 - 3.10.1. Síes
 - 3.10.2. Noes
 - 3.10.3. Ayudas a los animadores

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 intensivo 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.





06 Titulación

El Experto Universitario en Construcción de Personajes 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University 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 Construcción de Personajes 2D** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University 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 Construcción de Personajes 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Construcción de Personajes 2D

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

Experto Universitario

Construcción de Personajes 2D

