

Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes
Fantásticos y de Terror en 2D



Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D

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

Acceso web: www.techtute.com/disenio/experto-universitario/experto-diseno-creacion-personajes-fantasticos-terror-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

Los personajes de historias fantásticas o terroríficas tienen diseños muy característicos y diferenciados, dándole una libertad creativa única al profesional encargado de crearlos. Desde majestuosos dragones a bestias acuáticas, vampiros, momias, fantasmas o alienígenas, es sumamente importante nutrirse de las poses y expresiones característicos de cada tipo de criatura, así como su propia anatomía. Este programa universitario recopila los principales tipos de criaturas fantásticas y terroríficas desde la perspectiva del diseño, con una fundamentación valiosa en las formas complejas, la cabeza, las extremidades o las manos. Todo en un cómodo formato 100% online, impartido por un equipo docente formado por grandes profesionales del sector que se comprometen a llevar las competencias del alumno al máximo.





“

*Aprenderás las claves más importantes
del diseño de criaturas como hidras, seres
demoníacos, dioses, hombres lobo y zombies”*

Con el avance imparable de las técnicas de animación, así como el interés creciente en historias cada vez más fantásticas o terroríficas, no es de extrañar que los departamentos de diseño tengan cada vez más encargos relacionados con seres de otros mundos. Habiendo un abanico tan extenso de criaturas y monstruos de todo tipo, es comprensible que los diseñadores deseen especializarse en la creación de estas bestias.

Por ello TECH ha reunido a un equipo docente con una amplia experiencia en la creación de personajes tanto del terror como de la fantasía, creando un material didáctico exhaustivo y minucioso que repasa criatura por criatura todos sus aspectos fisiológicos y expresivos más importantes. A través de numerosos casos prácticos reales y vídeos en detalle, el diseñador profundizará eficientemente en el Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D.

Sabiendo además que la flexibilidad de un programa así puede ser un punto determinante para superarlo con éxito, TECH ha promovido un formato completamente online para todos los contenidos. Esto quiere decir que están disponibles desde el primer día para su descarga, siendo accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Asimismo, se han eliminado tanto las clases presenciales como los horarios prefijados para favorecer al máximo la propia comodidad del alumno.

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D** contiene el programa educativo más completo e innovador del mercado. Sus principales características son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de personajes fantásticos y de terror
- ♦ 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



Únete a la mayor institución académica online del mundo, con un equipo docente que ha cosechado numerosos éxitos en el campo del diseño”

“

Te distinguirás en la creación de espectaculares criaturas fantásticas y terroríficas, ganando una ventaja significativa para liderar proyectos relacionados con esta ambientación”

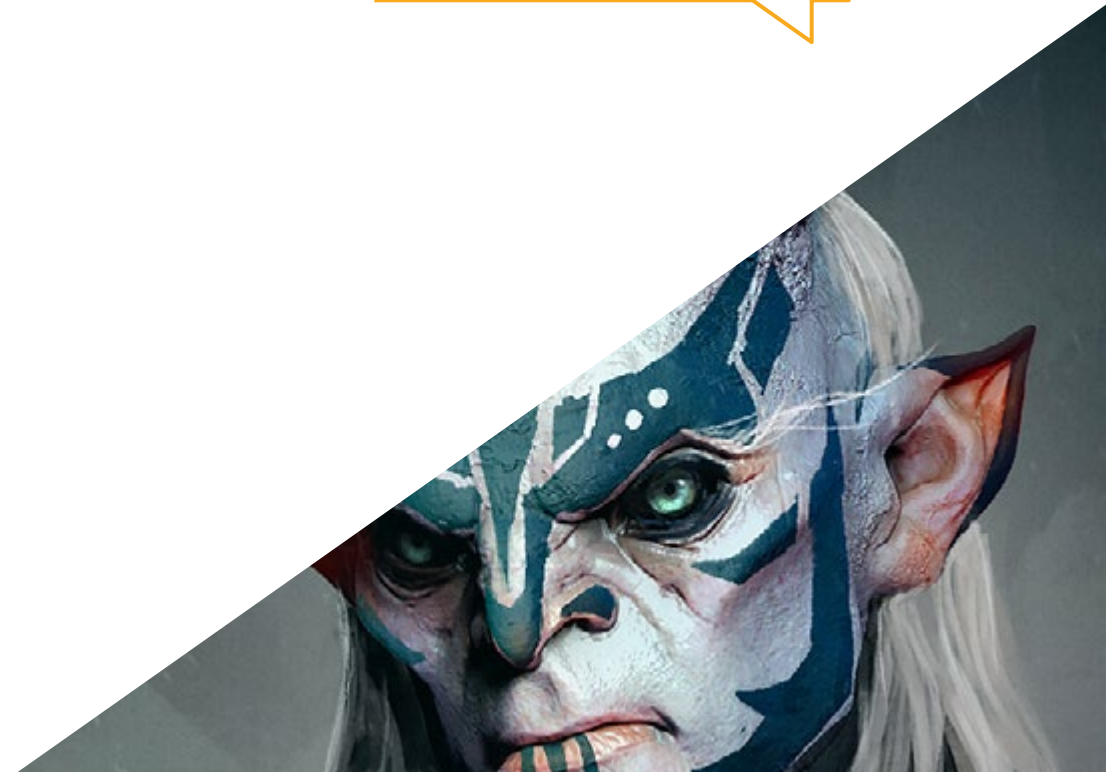
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Conocerás hasta el más mínimo detalle anatómico de seres feéricos, momias y bestias acuáticas.

Matricúlate hoy y no esperes más para incorporar este Experto Universitario a tu CV.



02

Objetivos

El objetivo que persigue esta titulación es ofrecer, en un único programa, los conocimientos más exhaustivos y detallados sobre la creación de distintos tipos de personajes fantásticos y de terror. De esta forma, el diseñador podrá distinguirse en un área de creciente interés en la industria audiovisual, pudiendo dirigir su trayectoria profesional hacia proyectos o estudios multimedia de gran envergadura y con demanda de diseñadores especializados.



“

*Tendrás acceso a las técnicas de
diseño y creación más importantes
para afrontar peticiones de todo tipo”*



Objetivos generales

- ♦ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ♦ Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes
- ♦ Adquirir las competencias necesarias para la creación de personajes fantásticos
- ♦ Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror

“

Con tu saber hacer especializado respecto a la creación de personajes fantásticos y de terror serás la referencia principal en este tipo de proyectos”





Objetivos específicos

Módulo 1. 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 y animales *cartoon* y cómo definirlos
- ◆ Conocer la correcta representación de extremidades y manos en distintos tipos de personajes

Módulo 2. Criaturas Fantásticas

- ◆ Profundizar en los distintos tipos de criaturas fantásticas
- ◆ Diferenciar correctamente las diferentes clases de criaturas voladoras, acuáticas y subterráneas
- ◆ Conocer las clases de seres feéricos e híbridos, así como demoníacos y gigantes
- ◆ Aprender a representar con mayor firmeza a dioses y semidioses

Módulo 3. Personajes de terror

- ◆ Conocer la anatomía de personajes de terror y las claves para su correcta representación
- ◆ Profundizar en la creación y diseño de vampiros, hombres lobo y momias
- ◆ Analizar figuras clásicas del terror como el monstruo de Frankenstein o el Dr. Jekyll y Mr. Hyde
- ◆ Conocer las formas geométricas que definen a los seres extraterrestres o alienígenas

03

Dirección del curso

El equipo docente que está al cargo de la elaboración de este título ha sido seleccionado por TECH dada su amplia trayectoria diseñando todo tipo de personajes. Dicha experiencia se ve reflejada a lo largo de todo el temario, pues los docentes han tenido especial cuidado de incorporar los avances técnicos más importantes junto a su propia pericia a lo largo de numerosos proyectos en la industria audiovisual.



“

Serán los mejores diseñadores de criaturas fantásticas y terroríficas los que te revelen los secretos más importantes para crear personajes espectaculares”

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*



04

Estructura y contenido

La metodología pedagógica del *relearning*, presente a lo largo de todo el programa, favorece en gran medida la adquisición de conocimientos por parte del alumno. Esto se produce por la reiteración sostenida de los conceptos y elementos más importantes del diseño de personajes fantásticos y terroríficos durante cada tema. Así, el diseñador no tendrá que invertir ingentes cantidades de horas de estudio en adquirir dichas competencias, sino que las incorporará directamente a su propia metodología de trabajo.



“

Tendrás a tu disposición una serie de recursos audiovisuales de gran valor, entre los que se encuentran vídeos en detalle y resúmenes prácticos de cada tema tratado”

Módulo 1. Construcción de personajes

- 1.1. Formas geométricas
 - 1.1.1. Básicas
 - 1.1.2. Combinación de formas
 - 1.1.3. Ejes
- 1.2. Líneas de acción
 - 1.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
 - 1.2.2. Formas simples en la línea de acción
 - 1.2.3. Estructura y extremidades
- 1.3. Formas complejas
 - 1.3.1. Geometrías combinadas
 - 1.3.2. La pose
 - 1.3.3. División en cabezas
- 1.4. La anatomía
 - 1.4.1. Canon clásico humano
 - 1.4.2. Proporciones
 - 1.4.3. Poses de acción
- 1.5. La cabeza
 - 1.5.1. Construcción
 - 1.5.2. Ejes
 - 1.5.3. Ojos y partes de la cara
- 1.6. El pelo
 - 1.6.1. Femenino
 - 1.6.2. Masculino
 - 1.6.3. Peinados
- 1.7. Creación de personajes *cartoon*
 - 1.7.1. Exagerar proporciones
 - 1.7.2. Cabezas y expresiones
 - 1.7.3. Silueta y poses
- 1.8. Animales *cartoon*
 - 1.8.1. Mascotas
 - 1.8.2. Cuadrúpedos y aves
 - 1.8.3. Otros tipos

- 1.9. Extremidades
 - 1.9.1. La construcción
 - 1.9.2. Articulaciones
 - 1.9.3. Poses
- 1.10. Manos
 - 1.10.1. Construcción general
 - 1.10.2. Humanos
 - 1.10.3. *Cartoon*

Módulo 2. Criaturas fantásticas

- 2.1. Dragones e hidras
 - 2.1.1. Ejemplos
 - 2.1.2. Construcción
 - 2.1.3. Poses y expresiones
- 2.2. Gigantes
 - 2.2.1. Ejemplos
 - 2.2.2. Construcción
 - 2.2.3. Poses y expresiones
- 2.3. Voladoras
 - 2.3.1. Anatomía comparada
 - 2.3.2. Construcción
 - 2.3.3. Poses y expresiones
- 2.4. Acuáticas
 - 2.4.1. Modificaciones de tipos reales
 - 2.4.2. Construcción
 - 2.4.3. Poses y expresiones
- 2.5. Subterráneas
 - 2.5.1. Formas geométricas
 - 2.5.2. Desarrollo
 - 2.5.3. Poses y expresiones
- 2.6. Seres feéricos
 - 2.6.1. Anatomía humana
 - 2.6.2. Construcción
 - 2.6.3. Poses y expresiones

- 2.7. Híbridos
 - 2.7.1. Bases
 - 2.7.2. Diseño
 - 2.7.3. Poses y expresiones
- 2.8. Seres demoníacos
 - 2.8.1. Anatomía
 - 2.8.2. Diseño
 - 2.8.3. Poses y expresiones
- 2.9. Dioses y semidioses
 - 2.9.1. Anatomía humana
 - 2.9.2. Construcción
 - 2.9.3. Poses y expresiones
- 2.10. Otras criaturas fantásticas
 - 2.10.1. Ejemplos
 - 2.10.2. Construcción
 - 2.10.3. Poses y expresiones

Módulo 3. Personajes de terror

- 3.1. Vampiros
 - 3.1.1. Anatomía humana
 - 3.1.2. Diseño
 - 3.1.3. Poses y expresiones
- 3.2. Monstruo de Frankenstein
 - 3.2.1. Anatomía
 - 3.2.2. Construcción
 - 3.2.3. Poses y expresiones
- 3.3. Hombre lobo
 - 3.3.1. Anatomía comparada
 - 3.3.2. Construcción
 - 3.3.3. Poses y expresiones
- 3.4. Momia
 - 3.4.1. Anatomía humana
 - 3.4.2. Diseño
 - 3.4.3. Poses y expresiones

- 3.5. Monstruo del pantano
 - 3.5.1. Anatomía
 - 3.5.2. Construcción
 - 3.5.3. Poses y expresiones
- 3.6. Fantasmas
 - 3.6.1. Ejemplos
 - 3.6.2. Construcción
 - 3.6.3. Poses y expresiones
- 3.7. Zombis
 - 3.7.1. Anatomía humana
 - 3.7.2. Zombis animales
 - 3.7.3. Construcción y poses
- 3.8. Dr. Jekyll y Mr. Hyde
 - 3.8.1. Anatomía humana
 - 3.8.2. Construcción
 - 3.8.3. Poses y expresiones
- 3.9. La muerte
 - 3.9.1. Anatomía
 - 3.9.2. Construcción
 - 3.9.3. Poses y expresiones
- 3.10. Alienígenas y seres de otras dimensiones
 - 3.10.1. Formas geométricas
 - 3.10.2. Diseño
 - 3.10.3. Poses y expresiones



Podrás profundizar en la creación de personajes fantásticos y de terror con las numerosas lecturas complementarias recopiladas por los propios docentes

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.

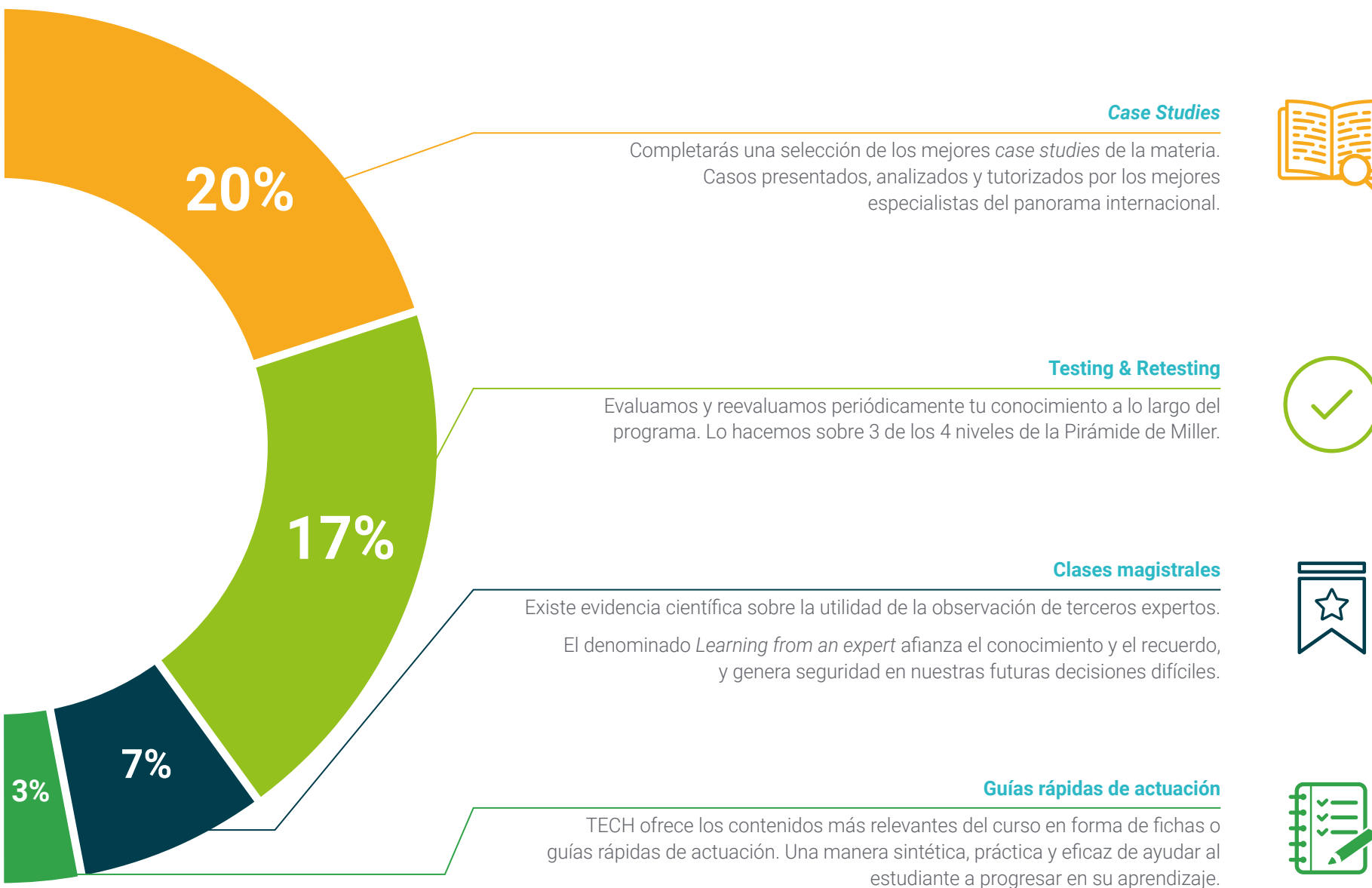
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 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 Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 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 Diseño y Creación de Personajes Fantásticos y de Terror en 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes
Fantásticos y de Terror en 2D

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

Experto Universitario

Diseño y Creación de Personajes
Fantásticos y de Terror en 2D