Experto Universitario
Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

tech universidad

tech universidad

Experto Universitario
Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

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

Acceso web: www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/diseno-creacion-props-animales-objetos-plantas-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

En la narrativa audiovisual los personajes, como es lógico, copan el protagonismo de la historia. Por este motivo se les suele dedicar extensas horas en el apartado de diseño, descuidando en no pocas ocasiones la relevancia del entorno, *props* y objetos que rodean las escenas. El diseñador que tenga unas habilidades altas en la creación y diseñado de estos elementos conseguirá una ventaja oportuna para darle a los personajes e historias el empaque que necesitan, potenciando así su propia trayectoria profesional. Es por ello que este título se centra en la creación de todo tipo de objetos y plantas en 2D, profundizando concretamente en los vehículos, complementos, animales y plantas a través de la visión de un equipo docente con gran experiencia en el campo del diseño. Además, el formato de la titulación es completamente online, favoreciendo la mayor flexibilidad posible para el alumno.

Especialízate en la creación y diseño de props, animales, plantas y objetos 2D para conseguir unas competencias distintivas con las que continuar avanzando en tu trayectoria profesional"

El poder diseñar no solo personajes ricos en expresiones y personalidad, sino también objetos y animales con características destacadas supone una ventaja competitiva nada desdeñable para cualquier diseñador. El trabajo es tan específico que incluso dentro de los propios departamentos de diseño surge el rol del *prop designer* o incluso *lead prop designer* si se trata de un equipo de trabajo pequeño.

Esto muestra lo relevante que pueden ser estas habilidades en la trayectoria profesional del diseñador, por lo que TECH ha puesto especial énfasis en dar los mejores conocimientos, competencias y claves posibles en este Experto Universitario. Para ello se ha reunido a un equipo docente de la máxima calidad, con una vasta experiencia en el diseño de todo tipo de entornos y elementos en 2D. Su pericia, plasmada en los contenidos eminentemente prácticos de la titulación, sirven como un reflejo de la calidad del material didáctico al que tendrá acceso el alumno.

Asimismo, teniendo en cuenta lo dificultoso que puede ser para muchos diseñadores asumir una titulación de estas características, se ha fomentado la eliminación de las clases presenciales y los horarios prefijados. Se establece por tanto un formato 100% online, en el que es el alumno el que decide cómo distribuir su propia carga lectiva, adaptándola a sus intereses profesionales o personales según mejor le convenga.

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D** contiene el programa Universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas 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

Matricúlate ya y no pierdas la oportunidad de darle un impulso eficaz a tu trayectoria profesional, sustentándolo con conocimientos de diseñadores expertos”

Consigue especializarte en un puesto demandado, que requiere de diseñadores con altas capacidades en diseño de armas, armaduras, vehículos, animales, objetos y plantas”

Profundiza en los múltiples ejemplos prácticos sobre creación de props y objetos 2D, contextualizando extensivamente cada tema.

Decide cuándo, dónde y cómo distribuir la carga lectiva, teniendo acceso total al contenido didáctico desde el primer día.

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.

02

Objetivos

TECH se ha marcado una serie de objetivos muy concretos para este Experto Universitario. Tras egresar, el alumno será capaz de analizar la forma, anatomía y composición de todo tipo de objeto u elemento, interpretando correctamente las claves que le llevan a diseñarlo en dos dimensiones con el mayor de los aciertos. Esto es posible gracias a la minuciosidad con la que el equipo docente ha redactado todos los contenidos, especialmente enfocados cada uno a un elemento o tipo de objeto concreto.

Pondrás en práctica todo lo aprendido casi al instante, pues dispondrás de numerosos ejercicios de autoconocimiento para perfeccionar la teoría"

Objetivos generales

- Profundizar en aspectos clave del Diseño y Creación de *Props*, Animales, Objetos y Plantas 2D
- Crear todo tipo de objetos con los programas de la industria
- Fomentar el desarrollo personal con un enfoque totalmente actualizado a la digitalización
- Desarrollo de personajes específicos en 2D
- Creación de guiones para plasmar las ideas creativas de una forma estructurada y concisa

Tus objetivos profesionales más ambiciosos estarán aún más cerca tras finalizar este Experto Universitario"

Objetivos específicos

Módulo 1. *Props*. Vehículos y complementos

- Estudio de las fuentes de tipos de *props* y complementos reales, fantásticos y de ciencia ficción
- Profundizar en la creación de vehículos tales como coches, motocicletas y vehículos futuristas o actuales
- Creación de armas blancas, de fuego y futuristas
- Producción e integración de los *props* en el videojuego

Módulo 2. Animales

- Anatomía de los animales: caninos, felinos, herbívoros y grandes mamíferos
- Estudiar la creación de animales *cartoon* y realistas para su correcta realización
- Análisis de animales marinos, aves, reptiles anfibios e insectos
- Estudiar la anatomía de animales prehistóricos para la realización de un canon ideal

Módulo 3. Objetos y plantas como personajes

- Analizar las diferentes formas de representación de flores, hortalizas, frutas y otro tipo de plantas
- Estudiar plantas exóticas y carnívoras
- Estudiar árboles: creación de raíces, tronco y hojas, para convertirlos en personajes animados
- Elaboración de electrodomésticos y vehículos de diferentes tipos y construcción

03

Dirección del curso

Dado que el diseño de *props*, animales, objetos y plantas 2D requiere de un conocimiento muy específico en esta área, TECH ha recurrido al mejor equipo docente posible para la elaboración de todos los contenidos. Aunando la teoría tecnológica más vanguardista con los propios conocimientos prácticos de años de experiencia en la industria, los docentes han conseguido crear un compendio de información extremadamente relevante para el diseñador. Tras egresar, dominará a la perfección la creación de todo tipo de *props* y elementos en 2D.

Deja que sean profesionales de gran éxito en el campo del diseño los que te den las claves y secretos de la industria para triunfar diseñando props, animales u objetos en 2D”

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. 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*

D. Custodio Arenal, Nacho

- Animador Experto en 2D, 3D y *Cut Out*
- Animador *Freelance*
- Colaborador en cortometrajes y largometrajes
- Colaborador en series

04

Estructura y contenido

Para fomentar una labor de estudio eficaz en el alumno, TECH ha puesto en práctica la metodología pedagógica del *relearning* en la elaboración de este programa. Ello implica que los conceptos y procedimientos más importantes a la hora de diseñar *props* y objetos 2D se repiten de forma reiterada a lo largo de todo el temario. Así, se consigue un aprendizaje mucho más natural y progresivo, en el que el diseñador no tendrá que invertir excesivas horas de estudio para adquirir las competencias más esenciales.

Aprovecha la gran cantidad de material didáctico del que dispondrás, teniendo a tu alcance numerosos recursos audiovisuales de gran calidad elaborados por los propios docentes"

Módulo 1. *Props*. Vehículos y complementos

1.1. *Props*
- 1.1.1. ¿Qué es un *prop*?
- 1.1.2. Generalistas
- 1.1.3. *Props* con peso en el argumento

1.2. Complementos
- 1.2.1. Complementos y vestuario
- 1.2.2. Complementos reales: profesiones
- 1.2.3. Complementos fantásticos y de ciencia ficción

1.3. Coches
- 1.3.1. Clásicos
- 1.3.2. Actuales
- 1.3.3. Futuristas

1.4. Motocicletas
- 1.4.1. Actuales
- 1.4.2. Futuristas
- 1.4.3. Motos de 3 ruedas

1.5. Otros vehículos
- 1.5.1. Terrestres
- 1.5.2. Aéreos
- 1.5.3. Marítimos

1.6. Armas blancas
- 1.6.1. Tipos y tamaños
- 1.6.2. Diseño por época
- 1.6.3. Escudos

1.7. Armas de fuego
- 1.7.1. Largas
- 1.7.2. Cortas
- 1.7.3. Funcionamiento: partes móviles

1.8. Armas futuristas
- 1.8.1. De fuego
- 1.8.2. De energía
- 1.8.3. FX de las armas futuristas

1.9. Armaduras
- 1.9.1. Clásicas y actuales
- 1.9.2. Futuristas
- 1.9.3. Mecanizadas y robóticas

1.10. *Props* en videojuegos
- 1.10.1. Diferencias con los *props* de animación
- 1.10.2. *Props* y su uso
- 1.10.3. Diseño

Módulo 2. Animales

2.1. Cuadrúpedos
- 2.1.1. Anatomía comparada
- 2.1.2. Realistas y su empleo
- 2.1.3. *Cartoon*

2.2. Caninos
- 2.2.1. Anatomía
- 2.2.2. Diseño
- 2.2.3. Poses

2.3. Felinos
- 2.3.1. Anatomía comparada
- 2.3.2. Diseño
- 2.3.3. Poses

2.4. Herbívoros
- 2.4.1. Rumiantes
- 2.4.2. Equinos
- 2.4.3. *Cartoon*

2.5. Grandes mamíferos
- 2.5.1. Anatomía comparada
- 2.5.2. Construcción
- 2.5.3. Poses

2.6. Marinos
- 2.6.1. Mamíferos
- 2.6.2. Peces
- 2.6.3. Crustáceos

2.7. Aves
- 2.7.1. Anatomía
- 2.7.2. Poses
- 2.7.3. *Cartoon*

2.8. Reptiles anfibios
- 2.8.1. Construcción
- 2.8.2. Poses
- 2.8.3. *Cartoon*

2.9. Dinosaurios
- 2.9.1. Tipos
- 2.9.2. Construcción
- 2.9.3. Poses

2.10. Insectos
- 2.10.1. Diseño
- 2.10.2. Poses
- 2.10.3. Comparativos

Módulo 3. Objetos y plantas como personajes

3.1. Flores
- 3.1.1. Ejemplos
- 3.1.2. Construcción
- 3.1.3. Poses y expresiones

3.2. Hortalizas
- 3.2.1. Ejemplos
- 3.2.2. Construcción
- 3.2.3. Poses y expresiones

3.3. Frutas
- 3.3.1. Ejemplos
- 3.3.2. Construcción
- 3.3.3. Poses y expresiones

3.4. Plantas carnívoras
- 3.4.1. Ejemplos
- 3.4.2. Construcción
- 3.4.3. Poses y expresiones

3.5. Árboles
- 3.5.1. Tipos
- 3.5.2. Construcción
- 3.5.3. Poses y expresiones

3.6. Arbustos
- 3.6.1. Tipos
- 3.6.2. Construcción
- 3.6.3. Poses y expresiones

3.7. Objetos
- 3.7.1. Ejemplos
- 3.7.2. Personalidad
- 3.7.3. Tipos

3.8. Electrodomésticos
- 3.8.1. Tipos
- 3.8.2. Construcción
- 3.8.3. Poses y expresiones

3.9. Vehículos
- 3.9.1. Tipos
- 3.9.2. Construcción
- 3.9.3. Poses y expresiones

3.10. Otros objetos
- 3.10.1. Tipos
- 3.10.2. Construcción
- 3.10.3. Poses y expresiones

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.

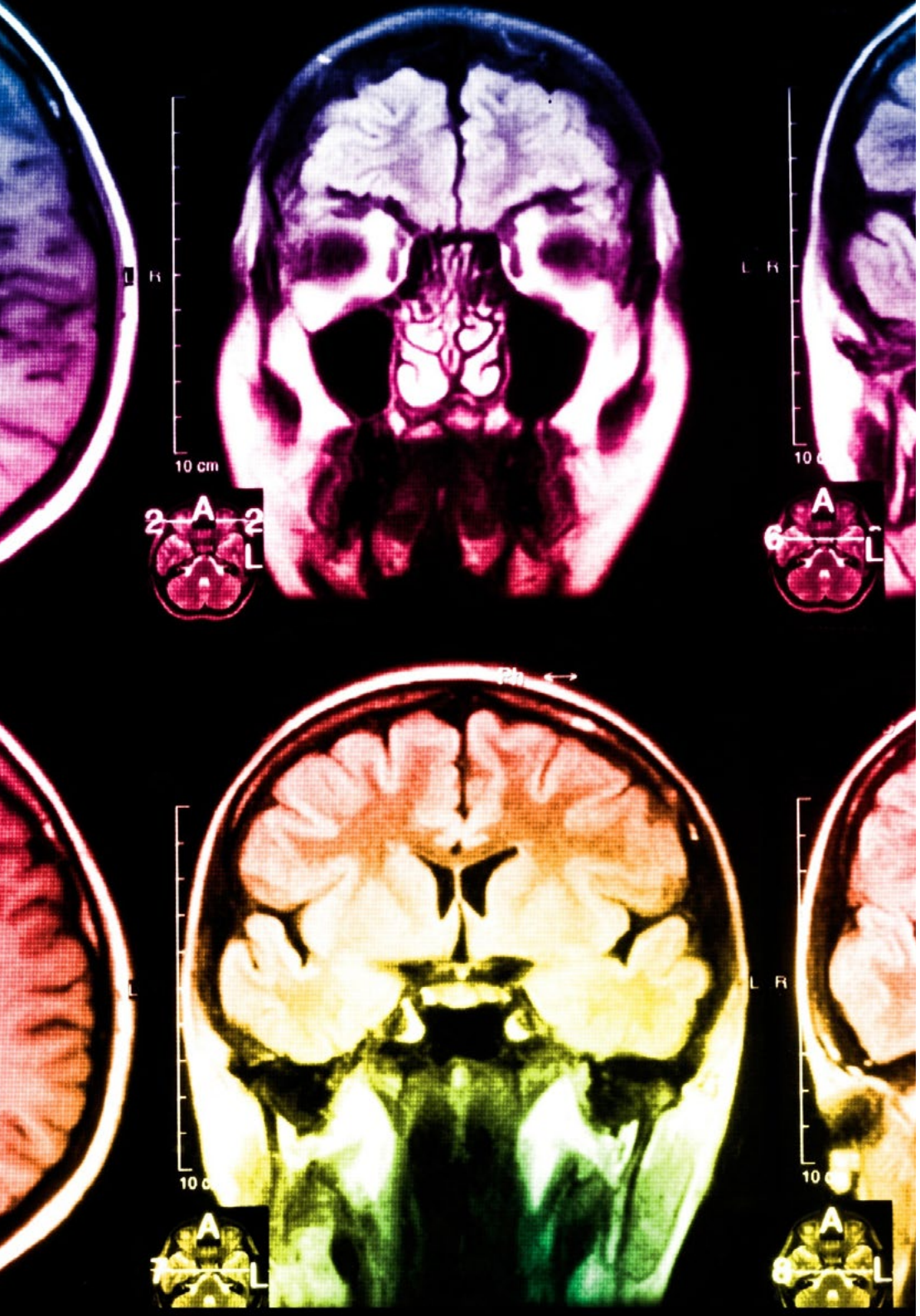
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, 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 según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

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

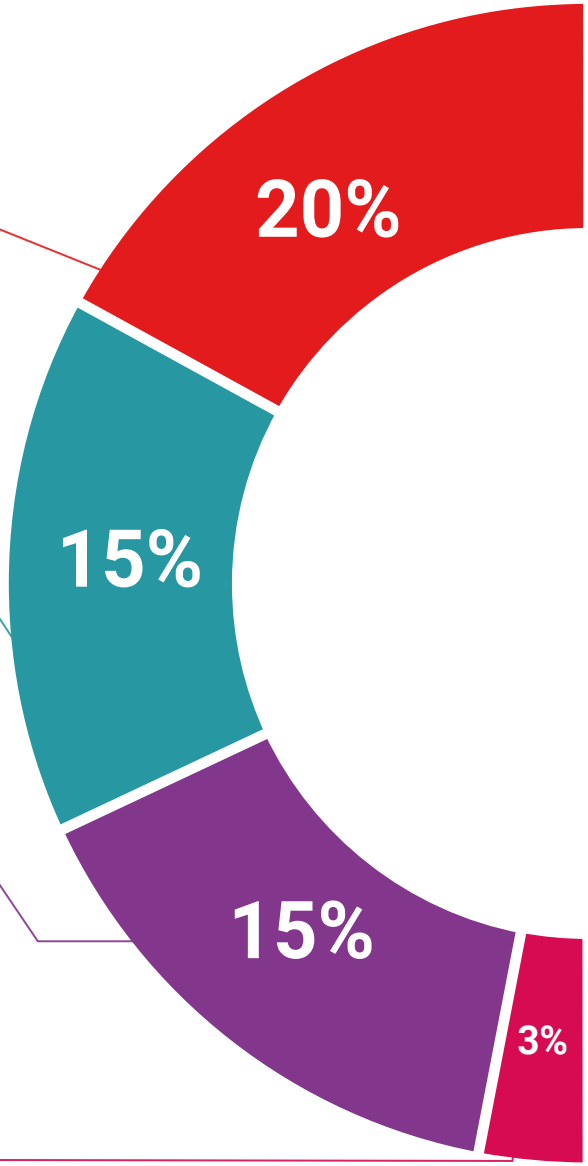
Resúmenes interactivos

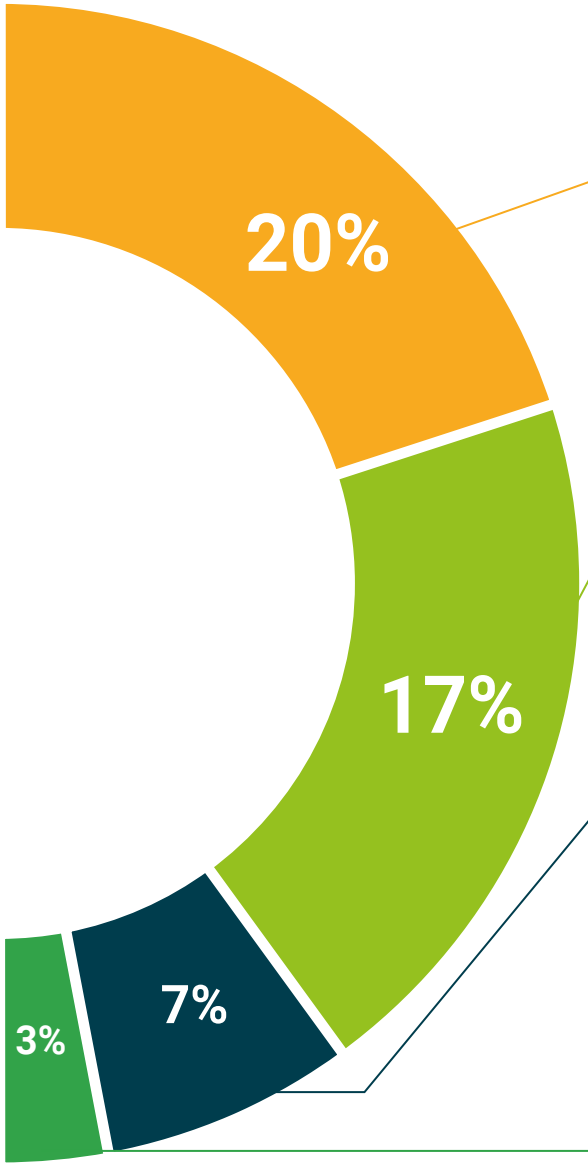
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

Clases magistrales

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

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

06

Titulación

Este programa en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 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 programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D** emitido por TECH Universidad.

TECH 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 Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D**

Modalidad: **Online**

Duración: **3 meses**

Créditos: **18 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Unversitario en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

Se trata de un Experto Unversitario de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad

Experto Universitario
Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

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

Experto Universitario
Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

tech universidad