

Certificat

Post-production et Marketing dans l'Animation 2D





Certificat Post-production et Marketing dans l'Animation 2D

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 semaines
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 6 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtute.com/fr/jeux-video/cours/post-production-marketing-animation-2d

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie d'étude

page 20

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

DaVinci Resolve est un outil précieux pour les développeurs de jeux vidéos 2D, car il permet de corriger facilement les couleurs. Cela améliore considérablement l'aspect visuel des expériences. Le réglage de la luminosité, du contraste, de la saturation et de la teinte permet d'améliorer la netteté des graphiques. En outre, les couleurs servent à transmettre des émotions et à donner le ton d'une scène ou d'un jeu dans son ensemble. Par exemple, les tons chauds évoquent un sentiment de bonheur, tandis que les tons froids véhiculent une atmosphère plus sombre. Conscient de son importance, TECH a créé un diplôme universitaire qui donnera les clés pour gérer efficacement DaVinci Resolve. Le tout dans un format 100% en ligne.





“

Gérez la Bobine de Présentation de la meilleure université numérique du monde selon Forbes"

La Post-production et le Marketing sont des aspects cruciaux des projets d'Animation 2D. Ces processus permettent de peaufiner les projets, de corriger les erreurs, d'ajuster le son et d'appliquer des effets visuels afin d'améliorer la qualité globale des jeux vidéo. Durant ces étapes, les animateurs montent également les séquences afin de garantir une narration cohérente et une transition en douceur entre les scènes. Ils s'assurent ainsi que l'histoire est racontée efficacement et que le rythme de l'animation est approprié. En outre, même des problèmes visuels ou sonores passés inaperçus peuvent être identifiés et corrigés à ce stade. De cette manière, les professionnels garantissent un produit final de haute qualité.

Dans ce contexte, TECH présente un Certificat qui fournira une vision complète de la Post-production et du Marketing dans l'Animation 2D. Conçu par des experts en la matière, le parcours académique analysera en détail la bobine de démonstration (*Demo reel*), en tenant compte de facteurs tels que la sélection de l'œuvre, l'aspect sonore et les plates-formes. Dans le même ordre d'idées, le syllabus se penchera sur la conception sonore, afin que les étudiants soient en mesure de sélectionner les bandes sonores de leurs projets de manière appropriée. En outre, le matériel de formation approfondira le mixage sonore, en fournissant de multiples analyses d'exemples. La formation abordera également le financement de projets, afin que les diplômés puissent participer à différents appels à propositions.

Tout cela est complété par des résumés vidéo de chaque sujet, des vidéos en détail, des lectures spécialisées et des simulations d'études de cas, accessibles 24 heures sur 24, à partir de n'importe quel appareil électronique doté d'une connexion à l'internet. En outre, la méthodologie innovante du *Relearning*, basée sur la réitération continue des contenus essentiels, vous permettra de réduire les longues heures d'étude et de consolider les concepts d'une manière beaucoup plus simple. Sans aucun doute, les développeurs ont une opportunité idéale d'obtenir une mise à jour complète de leurs compétences à travers une proposition universitaire de qualité.

Ce **Certificat en Post-production et Marketing dans l'Animation 2D** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Animation 2D
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu fournissent des informations théoriques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Appliquez le « Motion Lock » pour maintenir l'équilibre du jeu et faire avancer la narration”

“

Être capable d'effectuer une correction des couleurs à l'aide de DaVinci Resolve”

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle dans cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus de sociétés et d'organismes de premier plan de sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous allez vous auto-gérer sur les réseaux sociaux grâce à ce Certificat en seulement 6 semaines.

Vous accéderez à un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif tout au long du programme.



02

Objectifs

Le Certificat permettra aux étudiants d'acquérir des compétences avancées en matière de Post-production et de Marketing dans l'Animation 2D. Ainsi, les diplômés appliqueront les techniques de postproduction les plus modernes, notamment le montage vidéo, l'étalonnage et les effets visuels. En outre, les étudiants intégreront à ce stade des éléments de son, de musique et d'effets afin de garantir une expérience audiovisuelle cohérente. D'autre part, ils développeront des stratégies de Marketing spécifiques pour les animations 2D, en tenant compte de la promotion et de la distribution sur différentes plateformes et différents marchés. Ils acquerront également des compétences en matière de communication pour expliquer les décisions créatives et les concepts qui sous-tendent les projets.





“

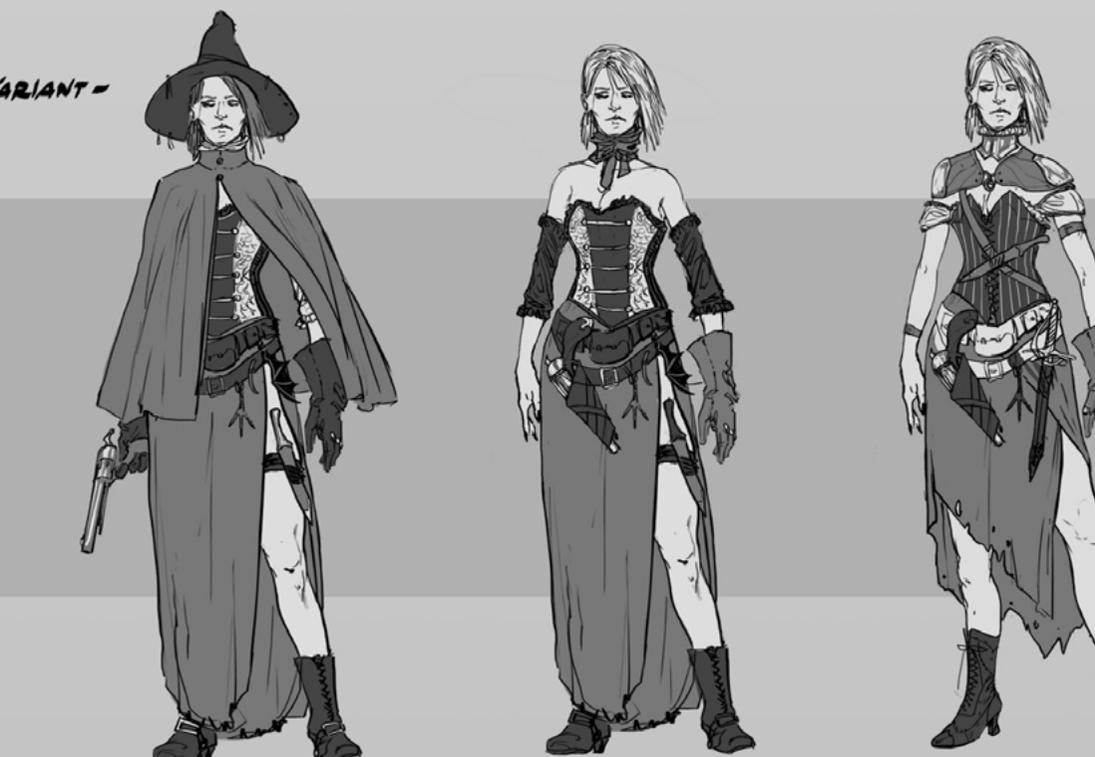
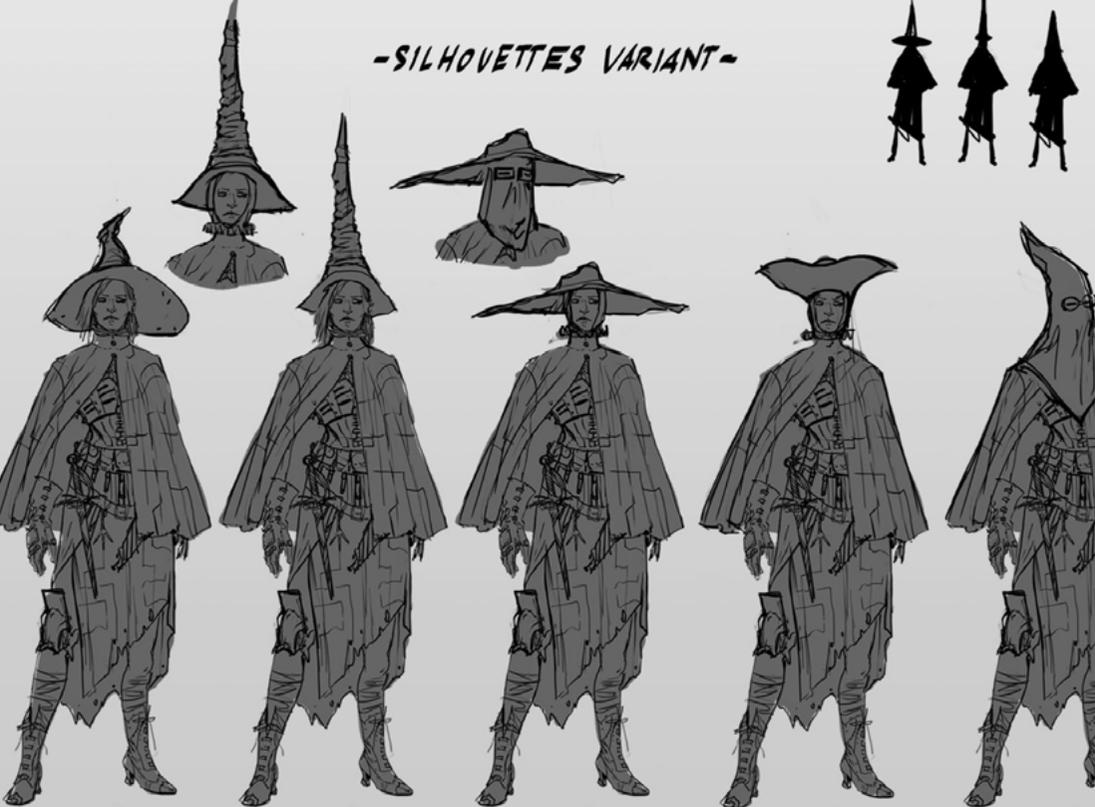
*Une expérience de formation unique,
clé et décisive qui stimulera votre
développement professionnel”*



Objectifs généraux

- ♦ Maîtriser le langage visuel dans le domaine de l'animation 2D
- ♦ Appliquer les principes fondamentaux de l'animation 2D pour créer des séquences convaincantes et attrayantes
- ♦ Rechercher et appliquer les tendances et les avancées technologiques dans le domaine de l'animation 2D, en se tenant au courant des innovations et en adaptant les pratiques aux normes de l'industrie
- ♦ Encourager la créativité et l'originalité dans la création de concepts, de personnages et d'intrigues, en promouvant l'innovation et la différenciation dans les projets d'animation
- ♦ Se spécialiser dans des domaines spécifiques de l'animation, en adaptant les compétences à différents styles et genres
- ♦ Maîtriser les phases de préproduction pour planifier et conceptualiser efficacement des projets d'animation
- ♦ Mettre en œuvre des techniques de post-production et des stratégies de marketing pour optimiser la diffusion et l'impact des productions animées
- ♦ Analyser et évaluer son propre travail et celui des autres, en identifiant les points à améliorer et en appliquant les ajustements nécessaires pour optimiser la qualité finale des animations





Objectifs spécifiques

- ♦ Appliquer des techniques avancées de post-production à l'animation 2D, y compris le montage vidéo, l'étalonnage et les effets visuels
- ♦ Intégrer efficacement les éléments sonores, musicaux et les effets en post-production, afin de garantir une expérience audiovisuelle complète et cohérente
- ♦ Développer des stratégies de commercialisation spécifiques pour l'animation 2D, en tenant compte de la promotion et de la distribution sur différentes plateformes et différents marchés
- ♦ Développer des compétences en matière de présentation et de communication afin d'expliquer efficacement les décisions créatives et les concepts qui sous-tendent les animations
- ♦ Collaborer avec des équipes spécialisées dans le Marketing et la Communication, afin d'assurer la cohérence de la stratégie marketing globale pour les projets d'animation

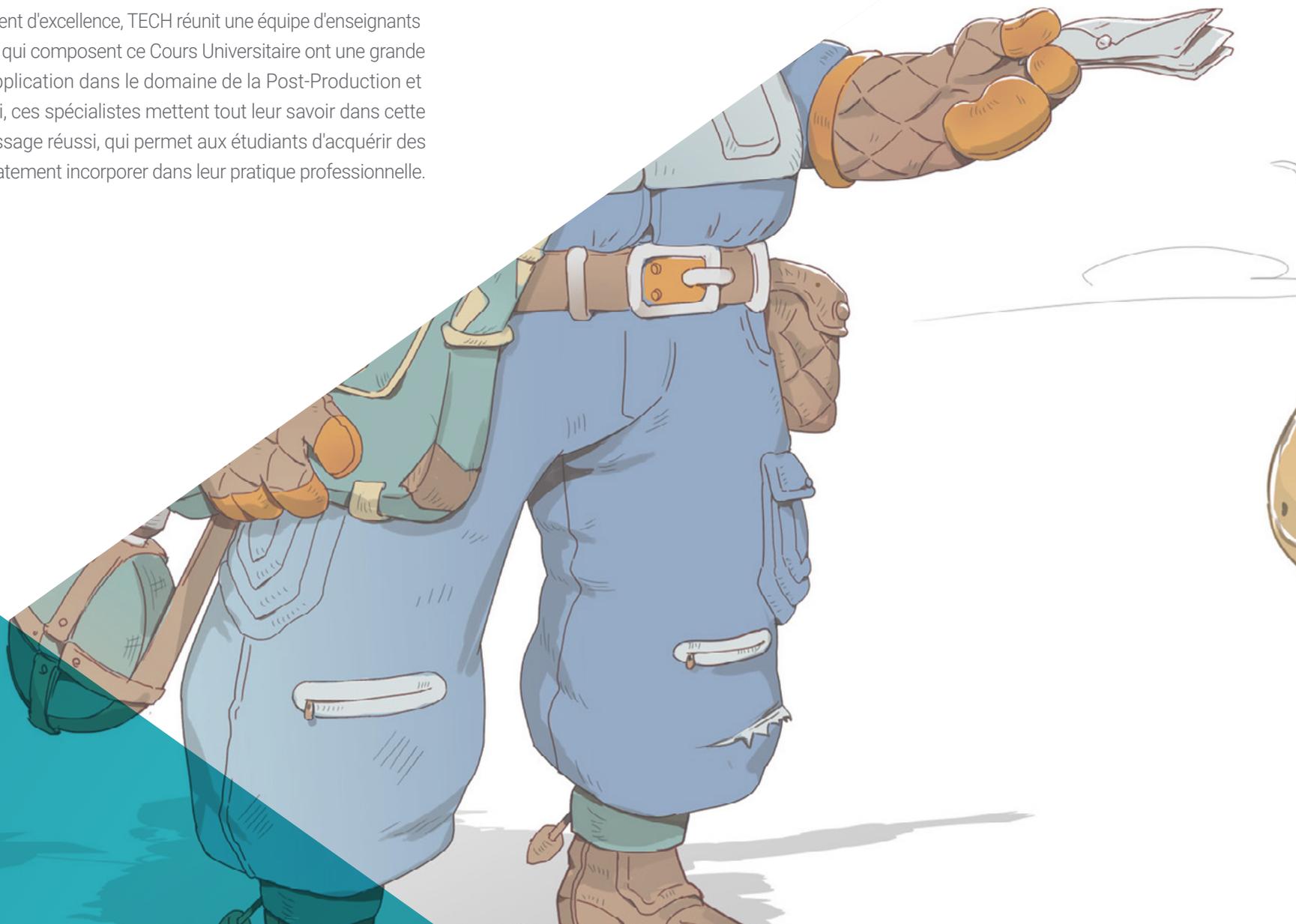
“

Vous bénéficierez d'une riche bibliothèque de ressources multimédias dans différents formats audiovisuels”

03

Direction de la formation

Dans sa volonté d'offrir un enseignement d'excellence, TECH réunit une équipe d'enseignants de premier ordre. Les professionnels qui composent ce Cours Universitaire ont une grande expérience dans la recherche et l'application dans le domaine de la Post-Production et Marketing dans l'Animation 2D. Ainsi, ces spécialistes mettent tout leur savoir dans cette formation pour garantir un apprentissage réussi, qui permet aux étudiants d'acquérir des compétences qu'ils peuvent immédiatement incorporer dans leur pratique professionnelle.





“

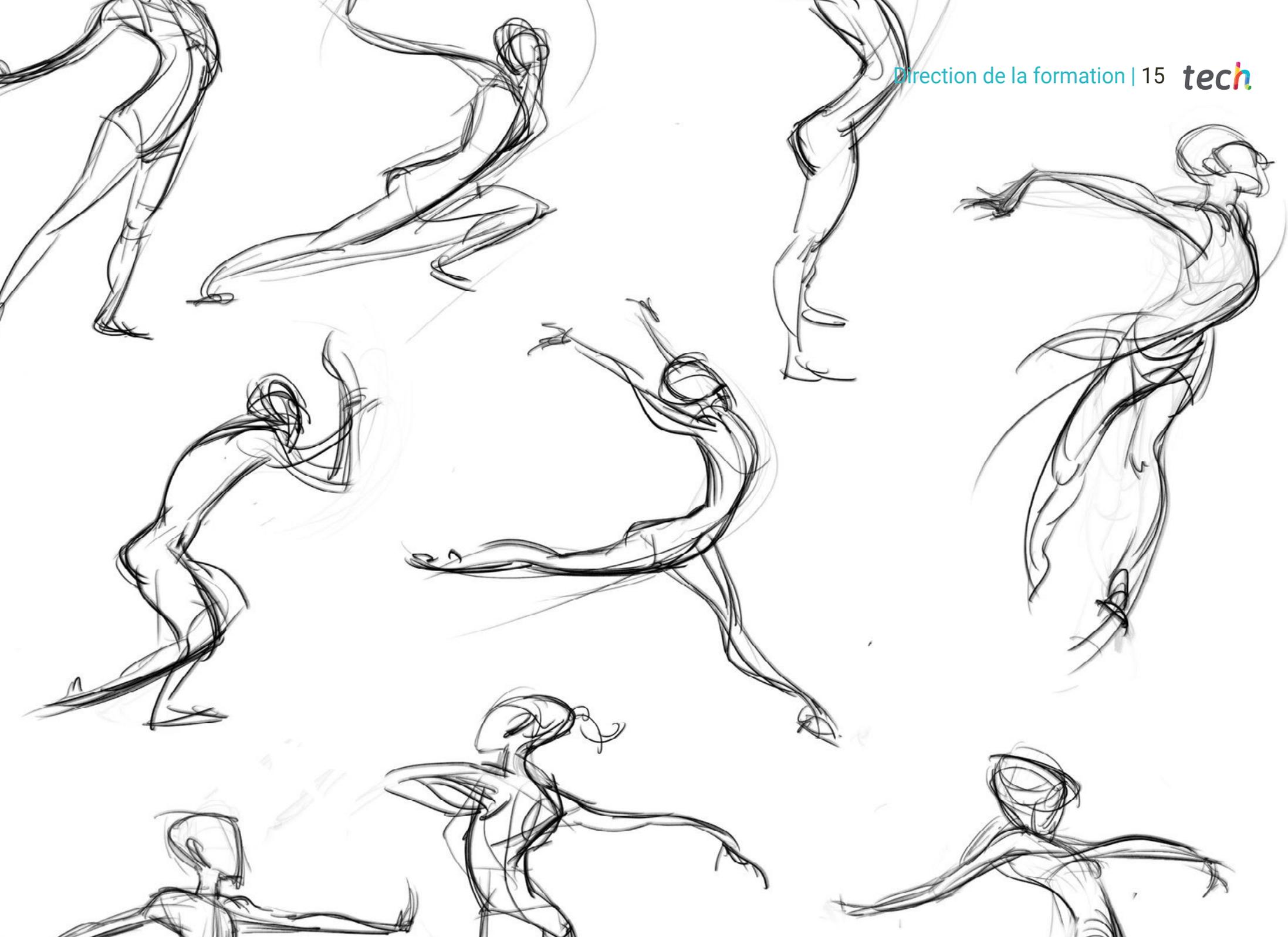
Mettez à jour vos connaissances en Post-production et Marketing dans l'Animation 2D avec les meilleurs experts du domaine. Lancez votre carrière professionnelle avec TECH!”

Direction



Dr Larrauri, Julián

- ◆ Producteur Exécutif chez Capitán Araña
- ◆ Producteur Délégué chez Arcadia Motion Pictures
- ◆ *Head of Production*, Directeur et Scénariste chez B-Water
- ◆ Producteur Exécutif, Directeur de Production et Responsable du Développement chez Ilion Animation Studios
- ◆ Directeur de Production chez Imira Entertainment
- ◆ Doctorat en Humanités de l'Université Rey Juan Carlos
- ◆ Master en Production Exécutive de Films et de Séries de l'Audiovisual Business School
- ◆ Master en Communication et Gestion de la Publicité de l'ESIC
- ◆ Licence en Communication Audiovisuelle de l'Université Complutense de Madrid
- ◆ Nommé dans la catégorie "Meilleur Directeur de Production" aux Goya Awards pour "Mortadelo y Filemón vs. Jimmy el Cachondo"



04

Structure et contenu

Cette formation universitaire donnera aux étudiants une vision globale de la Post-production et du Marketing dans l'Animation 2D. Pour ce faire, le programme analysera le montage en détail, en examinant les processus de montage, les transitions et le blocage des mouvements. De même, le programme se penchera sur la conception et le mixage du son. En outre, les étudiants utiliseront DaVinci Resolve pour la correction des couleurs. Les professionnels développeront également des compétences en matière de présentation et de communication afin d'expliquer efficacement les décisions créatives et les concepts qui sous-tendent les animations.





“

Un programme d'études élaboré par des experts et un contenu de qualité seront la clé de votre réussite en matière d'apprentissage”

Module 1. Post-production et Marketing

- 1.1. Édition et composition finale
 - 1.1.1. Montage
 - 1.1.2. Transitions
 - 1.1.3. Blocage de la circulation
- 1.2. Conception sonore
 - 1.2.1. Définition et analyse d'exemples
 - 1.2.2. Direction du sound designer
 - 1.2.3. Partitions et bande sonore
- 1.3. Mixage sonore
 - 1.3.1. Définition et analyse d'exemples
 - 1.3.2. Direction dans le mixage sonore
 - 1.3.3. Mixage final
- 1.4. Correction des couleurs par DaVinci Resolve
 - 1.4.1. Introduction à DaVinci Resolve
 - 1.4.2. Balance des couleurs
 - 1.4.3. Gamme dynamique
- 1.5. Bobine de démonstration (*Demo reel*)
 - 1.5.1. Sélection du travail et montage
 - 1.5.2. Aspect sonore
 - 1.5.3. Plateformes et promotion
- 1.6. Marchés
 - 1.6.1. Publicité
 - 1.6.2. Autogestion des réseaux sociaux
 - 1.6.3. Animation, spécialités techniques, médicales et autres
- 1.7. Autoreprésentation
 - 1.7.1. Négociation
 - 1.7.2. Tests d'animation et leur cotation
 - 1.7.3. Questions opérationnelles et situationnelles





- 1.8. Financement du projet
 - 1.8.1. Canaux et appels à propositions
 - 1.8.2. Création de dossiers
 - 1.8.3. Financement mixte
- 1.9. Financement privé
 - 1.9.1. Fonds propres et entreprises créatives
 - 1.9.2. Micro-patronage
 - 1.9.3. Traitement et stratégie de vente
- 1.10. Enregistrement et droits de l'œuvre
 - 1.10.1. Enregistrement des œuvres
 - 1.10.2. Droit international d'auteur
 - 1.10.3. Redevances internationales

“

*Le système d'apprentissage de
TECH suit les normes de qualité
internationales les plus élevées”*

05

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100 % en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

TECH vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

L'étudiant : la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché requièrent.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela depuis le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à leur convenance. Ils peuvent toujours décider du moment et du lieu où ils étudient.

“

*À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct
(auxquels vous ne pourrez jamais assister)”*



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par le fait qu'elle offre les parcours académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les innovations les plus récentes dans chaque domaine.

En étant constamment mis à jour, ces programmes permettent aux étudiants de suivre l'évolution du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, vous pouvez donc étudier avec votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas de cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Elle a été développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit par le biais d'un contenu théorique, mais aussi pour leur présenter des situations réelles complexes. De cette manière, ils peuvent prendre des décisions éclairées et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, c'est l'étudiant lui-même qui construit sa compétence professionnelle grâce à des stratégies telles que le *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long de l'itinéraire académique que l'étudiant entreprend avec TECH. Ils seront ainsi confrontés à de multiples situations réelles et devront intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions. Tout cela dans le but de répondre à la question de savoir comment ils agiraient face à des événements spécifiques complexes dans leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH les *case studies* sont renforcées par la meilleure méthode d'enseignement 100 % en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'étudiant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, chacune étant présentée de manière différente afin de garantir que les connaissances soient pleinement consolidées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Ainsi, afin d'appliquer efficacement cette méthodologie, TECH s'attache à fournir à l'étudiant du matériel didactique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent le travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de vidéos, de présentations, d'animations, d'images, etc., afin de fournir à l'étudiant les connaissances et les compétences nécessaires à une carrière réussie.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe afin de les retenir à long terme. Il s'agit d'un modèle *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, afin de favoriser autant que possible le contact entre mentor et mentoré, un large éventail de possibilités de communication en temps réel et en différé est proposé (messagerie interne, forums de discussion, service clientèle téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. Ils auront ainsi un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle universitaire innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et de ses objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'établissement soit devenu l'université la mieux notée par ses étudiants sur la plateforme d'évaluation Trustpilot, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez au contenu de l'étude depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce à TECH qui est à la pointe de la technologie et de la pédagogie.

Vous pourrez apprendre avec les avantages de l'accès à des environnements d'apprentissage simulés et l'approche d'apprentissage par observation, c'est-à-dire Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Ils réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons



Résumés interactifs

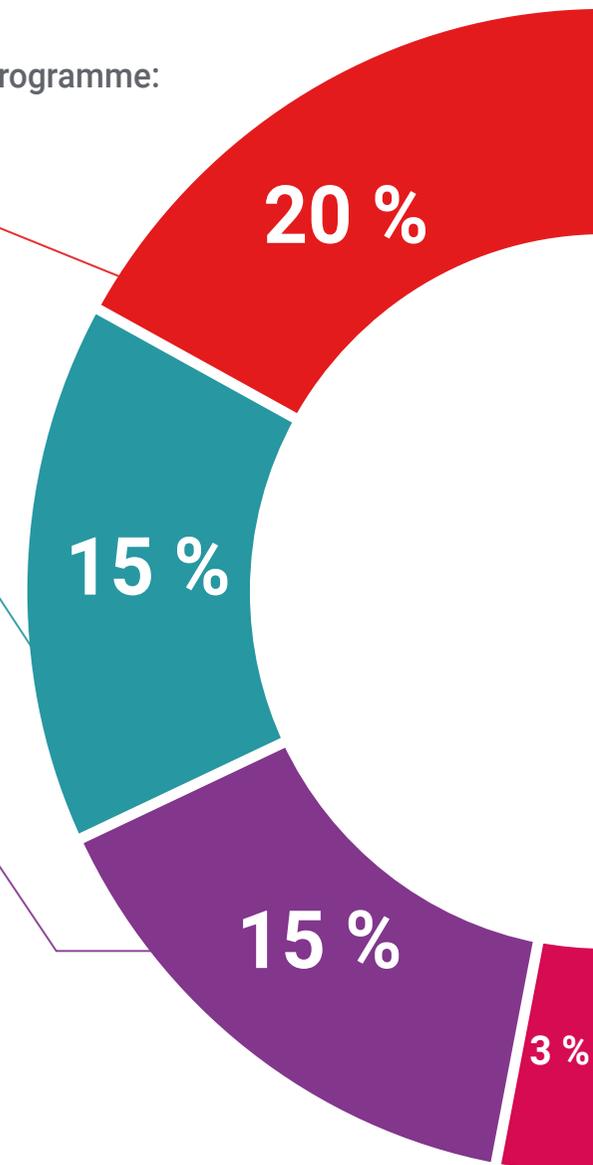
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

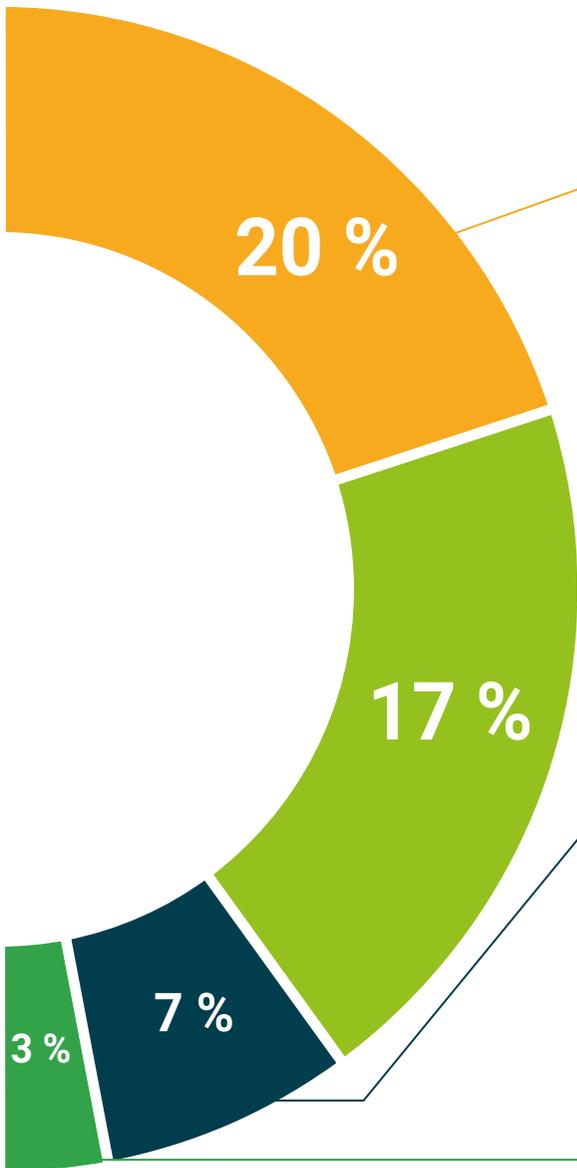
Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans la bibliothèque virtuelle de, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre programme.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* du secteur. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes internationaux



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode *Learning from an expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, et lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du programme sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06 Diplôme

Le Certificat en Post-production et Marketing dans l'Animation 2D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Global University.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Certificat en Post-production et Marketing dans l'Animation 2D** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique au monde.

TECH Global University est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre (*journal officiel*). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union Européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

Ce diplôme propre de **TECH Global University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit ce programme.

Diplôme : **Certificat en Post-production et Marketing dans l'Animation 2D**

Modalité : **en ligne**

Durée : **6 semaines**

Accréditation : **6 ECTS**





Certificat

Post-production
et Marketing dans
l'Animation 2D

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 semaines
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 6 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Certificat

Post-production et Marketing
dans l'Animation 2D

