

Certificat Avancé

Animation 2D





tech université
technologique

Certificat Avancé Animation 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-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

Page 22

06

Diplôme

Page 30

01

Présentation

L'Animation 2D appliquée aux jeux vidéo offre un certain nombre d'avantages significatifs pour les développeurs et les joueurs. Tout d'abord, son style visuel intemporel permet de créer des mondes et des personnages mémorables, au charme unique. En outre, elle nécessite moins de ressources Hardware que ses contreparties 3D, ce qui signifie des temps de développement plus rapides et une plus grande accessibilité aux plateformes. De même, l'éventail des possibilités stylistiques permet aux créateurs d'explorer des styles artistiques, de l'esthétique *pixel art*, aux animations détaillées et complexes. Ainsi, l'initiative de TECH s'est matérialisée par un programme 100% en ligne, adaptable, qui facilite la participation à tout moment et de n'importe où.





“

L'Animation 2D facilitera l'itération et l'expérimentation au cours du processus de conception, ce qui contribuera à rendre le jeu plus fluide et plus attrayant. Qu'attendez-vous pour vous inscrire?"

L'Animation 2D dans les jeux vidéo se caractérise par sa simplicité et son style artistique distinctif, ce qui permet une plus grande flexibilité créative et donne aux développeurs la possibilité d'expérimenter des styles visuels uniques et captivants. En outre, l'animation 2D nécessite moins de ressources informatiques que l'animation 3D, ce qui la rend plus facile à exécuter sur des appareils aux capacités limitées. C'est pourquoi de plus en plus d'entreprises du secteur recherchent des spécialistes hautement qualifiés.

Dans ce contexte, TECH a développé cet Certificat Avancé, qui couvre les bases du langage 2D jusqu'aux techniques avancées de l'animation traditionnelle. Des aspects tels que l'animation d'images, le développement de scripts audiovisuels et l'utilisation d'outils tels que Toon Boom Harmony et Adobe Animate seront abordés en profondeur.

Vous approfondirez également les principes essentiels de l'Animation 2D, y compris des concepts tels que *squash* et *stretch*, l'anticipation, la mise en scène et l'action complémentaire. Ainsi, les concepteurs appliqueront ces principes à la création d'animations fluides et expressives, en utilisant des outils numériques pour optimiser leur processus créatif. En outre, des techniques avancées telles que l'animation de cycles, les virages complets et l'application de couleurs et d'ombres seront explorées pour donner vie aux personnages et aux décors.

Finalement, des aspects plus spécialisés tels que la synchronisation labiale, la création de cycles de marche et l'application d'effets visuels tels que les balayages et les flous seront abordés plus en profondeur. Les professionnels recevront également une formation pratique aux techniques de nettoyage des traces et de rotoscopie afin d'affiner leurs compétences et de les préparer à relever les défis du monde professionnel de l'Animation 2D.

Ainsi, le programme offrira une opportunité inégalée aux diplômés en proposant un format numérique et adaptable. Cela leur permettra une plus grande flexibilité dans la gestion de leur emploi du temps et les aidera à mieux concilier leurs engagements quotidiens, personnels et professionnels. Le tout basé sur la méthodologie révolutionnaire *Relearning*, pionnière en TECH.

Ce **Certificat Avancé en Animation 2D** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement de cas pratiques présentées par des experts en Animation 2D
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique de l'ouvrage fournit des informations théorique 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
- ♦ L'accent mis sur les méthodologies innovantes
- ♦ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et le travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



L'Animation 2D dans les jeux vidéo vous offrira une combinaison d'esthétique intemporelle, d'efficacité de développement et de flexibilité créative qui la rend inestimable dans ce domaine"

“

Vous vous plongerez dans l'animation de position, la synchronisation labiale, les cycles de marche, les virages complets, l'exagération et l'immobilisation, ainsi que dans des techniques plus avancées telles que la rotoscopie, les balayages et l'application de couleurs”

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

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire, un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour 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. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous explorerez l'esthétique nostalgique associée à l'Animation 2D, évoquant des émotions et établissant un lien avec le public d'une manière unique, renforçant ainsi l'immersion du joueur dans le jeu vidéo.

Vous acquerez une connaissance du langage cinématographique et audiovisuel, en explorant la composition des plans, les mouvements de caméra et les techniques de montage. Optez pour TECH!



02 Objectifs

Ce Certificat Avancé fournira aux diplômés une formation complète et spécialisée dans les techniques, les outils et les principes fondamentaux de l'Animation 2D. Grâce à une structure modulaire et à une approche pratique, il permettra aux concepteurs de développer les compétences créatives et techniques nécessaires à la production de contenus animés de haute qualité. De la compréhension des principes fondamentaux du langage 2D à la maîtrise des techniques avancées d'animation traditionnelle, le programme formera des professionnels capables de relever les défis du monde audiovisuel en faisant preuve de rigueur technique, de créativité et d'habileté artistique.





“

Vous vous familiariserez avec les outils clés de l'industrie, tels que Toon Boom Harmony et Adobe Animate, tout cela à travers une vaste bibliothèque de ressources multimédias les plus innovantes”



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

“

Vous maîtriserez les principes fondamentaux de l'Animation 2D, du squash et stretch, en passant par l'anticipation et la mise en scène, ce qui vous préparera à aborder les projets de manière créative et efficace”





Objectifs spécifiques

Module 1. Langage 2D

- ♦ Développer des compétences dans la création de scénarios spécifiques pour des projets d'animation en 2D, en considérant la narration visuelle
- ♦ Comprendre et appliquer les principes clés du langage graphique dans la création de éléments visuels cohérents et esthétiquement attrayants
- ♦ Analyser et appliquer les concepts du langage cinématographique et audiovisuelle pour améliorer la narration visuelle
- ♦ Acquérir une solide connaissance du langage de production, de la planification à la livraison finale

Module 2. Principes d'Animation 2D

- ♦ Analyser et utiliser les techniques d'anticipation, comprendre la composition des forces parallèles et inverses et leur valeur narrative dans la création de séquences animées
- ♦ Développer des compétences en matière de mise en scène afin d'optimiser la présentation visuelle des personnages et des objets en mouvement
- ♦ Intégrer stratégiquement des actions complémentaires et des actions superposées pour enrichir les récits visuels, en apportant des couches de mouvement et d'expressivité aux personnages et aux objets animés

Module 3. Animation Traditionnelle Avancée

- ♦ Perfectionner la technique de l'animation de position, en assurant des transitions fluides et cohérentes entre différentes poses pour obtenir des séquences visuelles dynamiques et expressives
- ♦ Maîtriser la création de cycles de déplacement, en optimisant le naturel et la fluidité de l'animation des mouvements de base
- ♦ Intégrer des virages complets de manière transparente dans l'animation 2D, en abordant la représentation réaliste et stylisée des rotations de personnages et d'objets dans différents contextes narratifs
- ♦ Développer des compétences avancées dans l'application de la couleur dans l'animation, en considérant la palette, l'éclairage et la cohérence visuelle

03

Direction de la formation

Les enseignants de ce diplôme ont des professionnels hautement qualifiés et expérimentés dans le domaine de l'Animation, soigneusement sélectionnés pour leurs connaissances approfondies et leur expérience pratique dans l'industrie. Ces experts combinent une solide formation académique avec une expérience exceptionnelle dans la création de contenu animé, ce qui leur permet de dispenser des cours avec une approche pratique et pertinente. En outre, leur engagement en faveur de l'excellence pédagogique se reflète dans leur capacité à adapter les méthodes d'enseignement aux besoins individuels des diplômés, favorisant ainsi un environnement d'apprentissage dynamique et collaboratif.





“

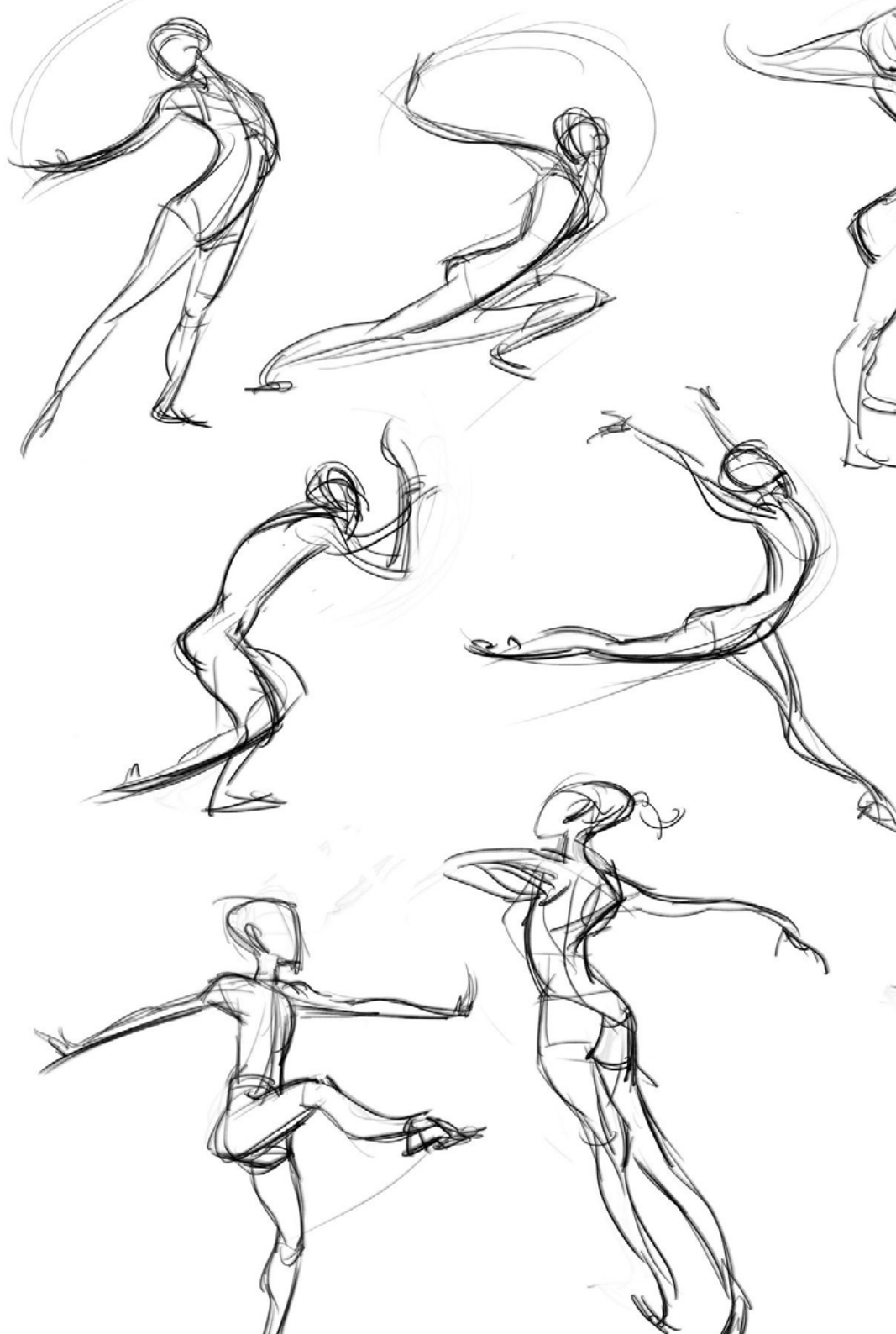
Avec une passion commune pour l'Animation, les enseignants vous transmettront des connaissances techniques et des compétences pratiques, vous incitant à atteindre votre plein potentiel créatif”

Direction



Dr Larrauri, Julián

- ♦ Réalisateur de Télévision et de Film
- ♦ Producteur Exécutif chez Captain Spider
- ♦ Producteur Délégué chez Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Réalisateur et Scénariste chez B-Water
- ♦ Producteur Exécutif, Directeur de Production et Responsable du Développement chez Ilion Animation Studios
- ♦ Responsable de Production chez Imira Entertainment
- ♦ Doctorat en Sciences Humaines de l'Université Rey Juan Carlos
- ♦ Master en Production exécutive de Films et de Séries de l'Audiovisual Business School
- ♦ Master en Gestion de la Communication et de la Publicité de l'ESIC
- ♦ Diplôme en Communication Audiovisuelle de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Nommé "Meilleur Directeur de Production" aux Goya Awards pour "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"



Professeurs

M. Coronado Pozo, Jorge

- ◆ Spécialiste en Animation de Personnages
- ◆ Superviseur d'Animation chez *Dreamwall*
- ◆ Animateur de Personnages *Lead/Artista* de *Layout* chez Arcadia Motion Pictures
- ◆ Animateur de Personnages Senior sur divers projets
- ◆ Animateur de personnages (2D/3D) dans diverses entreprises
- ◆ *Storyboard* et *layout* pour Télévision
- ◆ Animateur de jeux vidéo

M. Amurrio Vesga, Iñaki

- ◆ Directeur Technique d'Animation et Expert en Animation
- ◆ Directeur du storyboard pour le long métrage "Blue's Big City Adventure" (Paramount +)
- ◆ Animateur pour l'émission de télévision "Tiny toons"
- ◆ Directeur de l'animation pour le court métrage "Amanece la noche más larga"
- ◆ Animateur du long métrage "The rise of Ninja Turtles" (Netflix)
- ◆ Animateur de la websérie "Bellies" (Famosa)
- ◆ Directeur de l'animation et chef de studio pour la série animée "Memories of Idhun" (Netflix)
- ◆ Directeur d'animation et directeur technique chez Imira Entertainment

04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Animation 2D couvrira un large éventail de sujets, depuis les bases, telles que la création d'images et les styles d'animation, jusqu'à l'application avancée d'outils tels que Toon Boom Harmony et Adobe Animate. En outre, les aspects techniques et créatifs tels que le langage graphique, cinématographique et audiovisuel seront abordés en profondeur, de même que les principes fondamentaux de l'animation, tels que *squash* et *stretch*, l'anticipation et l'action complémentaire. Sans oublier l'animation traditionnelle avancée, la synchronisation labiale, les cycles d'animation et l'application des couleurs.

VALVES V



VARIANT -



“

Vous acquerez des compétences essentielles en matière de scénario audiovisuel, d'analyse de la structure narrative et de la terminologie associée”

Module 1. Langage 2D

- 1.1. Animation 2D
 - 1.1.1. Photogrammes
 - 1.1.2. Exposition des photogrammes et types d'animation
 - 1.1.3. Style d'Animation 2D
- 1.2. Scénario
 - 1.2.1. Scénario Audiovisuel
 - 1.2.2. Précurseurs du scénario Synopsis, storyboard et utilisation de l'application Storybeats
 - 1.2.3. Structure et terminologie du scénario
- 1.3. Utilisation de l'interface Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Reconnaissance de la zone de travail
 - 1.3.2. Ligne de temps
 - 1.3.3. Outils de base
- 1.4. Langage graphique
 - 1.4.1. Dessin
 - 1.4.2. Langage de composition
 - 1.4.3. Langage de la couleur
- 1.5. Langage cinématographique et audiovisuel -se-en-scène
 - 1.5.1. Plans en fonction de leur relation avec leur objet
 - 1.5.2. Les mouvements de caméra, leur nomenclature et leur utilité
 - 1.5.3. Éléments morphologiques d'une œuvre audiovisuelle
- 1.6. Langage cinématographique et audiovisuel - Aspect sémantique
 - 1.6.1. Montage et édition
 - 1.6.2. Transitions et rythme
 - 1.6.3. Description des plans et des séquences en fonction de leurs objectifs narratifs
- 1.7. Langage de production
 - 1.7.1. Flux de travail et organigramme dans la production d'un projet d'animation
 - 1.7.2. L'animateur et sa relation avec l'espace de production
 - 1.7.3. L'animateur et sa relation avec le secteur de la direction et les autres secteurs créatifs





- 1.8. Interface d'Adobe Animate
 - 1.8.1. Exploration et reconnaissance de l'espace de travail
 - 1.8.2. Ligne de temps
- 1.9. Animation 2D traditionnelle Adobe appliquée aux médias numériques
 - 1.9.1. Terminologies comparatives dans Toon Boom Harmony
 - 1.9.2. Terminologies comparatives dans Adobe Animate
 - 1.9.3. Terminologies propres aux médias numériques
- 1.10. Langages supplémentaires
 - 1.10.1. Langage sonore
 - 1.10.2. Langage des couleurs et langage narratif
 - 1.10.3. Ton, genre et discours de l'œuvre audiovisuelle

Module 2. Principes d'Animation 2D

- 2.1. Compression et étirement (*squash y stretch*)
 - 2.1.1. Compression et conservation de la masse
 - 2.1.2. Étirement et conservation de la masse
 - 2.1.3. Application aux médias numériques et autres déformations
- 2.2. Anticipation, composition des forces parallèles et inverses et leur valeur narrative
 - 2.2.1. Anticipation physique
 - 2.2.2. Anticipation narrative et autres types d'anticipation
 - 2.2.3. Anticipation de l'anticipation
- 2.3. Mise en scène
 - 2.3.1. Mise en scène
 - 2.3.2. Attractivité visuelle et dessin ferme
 - 2.3.3. Animation secondaire
- 2.4. Animation linéaire (*straight ahead*)
 - 2.4.1. Animation linéaire
 - 2.4.2. Animation pose par pose
 - 2.4.3. Animation hybride

- 2.5. Changements de pose des personnages (*breakdowns*)
 - 2.5.1. Entrelacement direct et entrelacement avec *breakdowns*
 - 2.5.2. Changements de direction
 - 2.5.3. Changements de vitesse
- 2.6. Actions complémentaires et superposées
 - 2.6.1. Action complémentaire
 - 2.6.2. Filtrage en Peignes
 - 2.6.3. Action superposée
- 2.7. Accélération, décélération et rythme
 - 2.7.1. Décélération
 - 2.7.2. Accélération
 - 2.7.3. Courbes d'accélération
- 2.8. Arcs
 - 2.8.1. Le pivot et l'axe de rotation
 - 2.8.2. Arches du mouvement
 - 2.8.3. Autres voies d'acheminement des produits biologiques
- 2.9. Exagération
 - 2.9.1. Exagération de la pose
 - 2.9.2. Exagération du rythme
 - 2.9.3. Réactions des personnages (*take* et *double take*)
- 2.10. Contacts et frottements
 - 2.10.1. Enregistrement
 - 2.10.2. Contacts
 - 2.10.3. Frottement et résistances

Module 3. Animation Traditionnelle Avancée

- 3.1. Animation des positions
 - 3.1.1. Silhouette
 - 3.1.2. Lignes d'action
 - 3.1.3. *Counterposes* et *reversals*
- 3.2. Synchronisation labiale
 - 3.2.1. Mouvements de la bouche
 - 3.2.2. Entrelacement des vocalisations et performance de la bouche
 - 3.2.3. Synchronisation numérique automatisée





- 3.3. Cycle de marche
 - 3.3.1. Contacts et changements de position
 - 3.3.2. Changements de position dans le cycle de marche
 - 3.3.3. Cyclage d'une marche linéaire et cycles dans Animate et Toon Boom
- 3.4. Marches, cycles de course et cycles alternatifs
 - 3.4.1. Marche, cycles de course et cycles alternatifs
 - 3.4.2. Courses
 - 3.4.3. Cycles alternatifs
- 3.5. Tours complets
 - 3.5.1. De la tête
 - 3.5.2. Complètes et d'objet
 - 3.5.3. Tours tronqués
- 3.6. Exagération et apaisement
 - 3.6.1. Exagérer
 - 3.6.2. Se calmer
 - 3.6.3. Rebonds (*Bounce*)
- 3.7. Rotoscopie, référence et documentation
 - 3.7.1. Rotoscopie
 - 3.7.2. Référence vidéo
 - 3.7.3. Intégration de l'action en direct
- 3.8. Balayages, multiples et flous
 - 3.8.1. Balayages
 - 3.8.2. Multiples
 - 3.8.3. Flou
- 3.9. Nettoyage des traces et assistance
 - 3.9.1. Assistance
 - 3.9.2. Entrelacement
 - 3.9.3. Correction des traces
- 3.10. Application des couleurs
 - 3.10.1. L'ombrage comme deuxième niveau d'animation
 - 3.10.2. Projection d'ombres
 - 3.10.3. Automatisation numérique des couleurs et des ombres avec Toon Boom

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.





“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.



Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière"

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

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.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

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

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



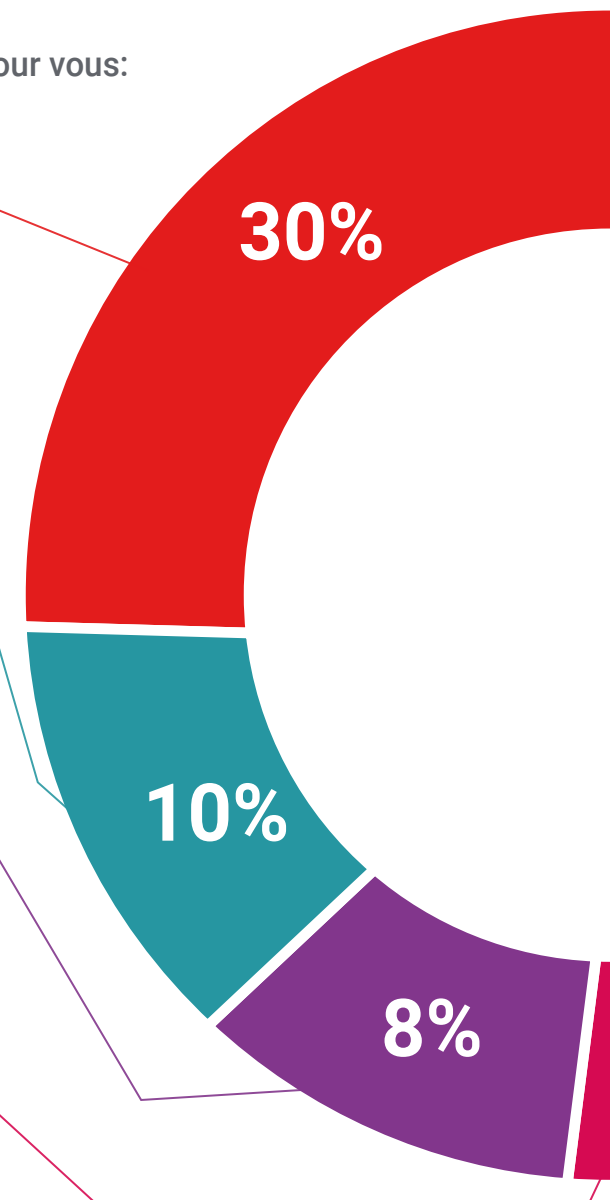
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



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".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Animation 2D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous déplacer ou à suivre des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Animation 2D** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Animation 2D**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 mois**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Animation 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Animation 2D

