

Certificat Avancé

Production d'Animation 2D





Certificat Avancé Production d'Animation 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Global University
- » Accréditation: 18 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-production-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'application de la Production d'Animation 2D dans le développement de jeux vidéo présente un certain nombre d'avantages importants. Tout d'abord, cette technique permet une plus grande flexibilité et agilité dans la création des graphiques, ce qui facilite l'itération et l'expérimentation au cours du processus de conception. En outre, l'esthétique visuelle unique de l'Animation 2D contribue à la création de jeux avec un style artistique distinctif qui plaît au public. En outre, l'utilisation de ces animations optimise les ressources Hardware, ce qui se traduit par une meilleure optimisation des performances des jeux, en particulier sur les appareils aux capacités limitées. TECH a donc mis en place un programme entièrement numérique et adaptable, permettant aux diplômés de se connecter à tout moment.



“

Optez pour la Production d'Animation 2D, appliquée aux jeux vidéo, pour offrir une expérience visuellement attrayante et améliorer l'efficacité du développement et de l'expérience de jeu”

L'application de la Production d'Animation 2D dans le développement de jeux vidéo apporte un certain nombre d'avantages significatifs qui enrichissent l'expérience du joueur. Tout d'abord, l'animation 2D permet une expression artistique détaillée et stylisée, donnant aux concepteurs la possibilité de créer des mondes visuels captivants et des personnages mémorables. Cette approche artistique, avec son esthétique unique, contribue à l'identité visuelle distinctive d'un jeu, attirant l'attention du public.

C'est pourquoi TECH a conçu ce Certificat Avancé, qui couvrira la direction de l'animation, où la définition du style et de la vision sera analysée, ainsi que les responsabilités de leadership et de communication avec les équipes créatives et de production. En outre, vous étudierez la décomposition du scénario, ce qui implique l'identification des ressources d'animation et la création d'une décomposition détaillée afin de planifier efficacement le processus de production.

L'utilisation de Rough Animation pour créer les premières ébauches de mouvement sera également abordée, ainsi que la conception du mouvement, à la fois du corps et du visage, et l'importance des poses clés dans l'Animation. En outre, des techniques avancées telles que l'entrecoupage, l'ombrage numérique et l'animation d'effets spéciaux seront abordées, de même que la composition numérique et le rendu.

Finalement, les professionnels exploreront l'édition et la composition finales, la conception sonore et le mixage, ainsi que la correction des couleurs et la création de démos *reels*, afin de présenter le travail de manière efficace sur différents marchés et plates-formes. Les stratégies de marketing et d'autoreprésentation seront également explorées, de même que les aspects juridiques et financiers, tels que l'enregistrement des œuvres, les droits d'auteur et le financement de projets.

Les diplômés auront ainsi une opportunité unique, grâce à l'approche numérique et polyvalente de ce programme universitaire. Ceci leur donnera une plus grande flexibilité dans la gestion de leurs horaires, ce qui leur permettra d'harmoniser plus facilement leurs responsabilités quotidiennes personnelles et professionnelles.

Ce **Certificat Avancé en Production d'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 Production d'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



Saisissez cette opportunité ! Saisissez cette opportunité unique ! Vous bénéficierez de l'efficacité des ressources de l'Animation 2D, puisqu'elle nécessite moins de puissance de traitement que ses contreparties en 3D

“

Vous acquerez les compétences pratiques et créatives nécessaires pour réaliser une Production d'Animation 2D, avec fluidité et précision, de la conceptualisation à la mise en œuvre finale”

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes 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 serez immergé dans la Production en ligne et le flux de travail, avec une introduction au logiciel Shotgun, facilitant la coordination et l'organisation de l'équipe à tous les stades du projet.

Vous analyserez le cycle de clôture du processus de production, poursuivant votre carrière dans l'industrie de l'Animation avec succès et confiance, grâce à ce programme 100% en ligne.

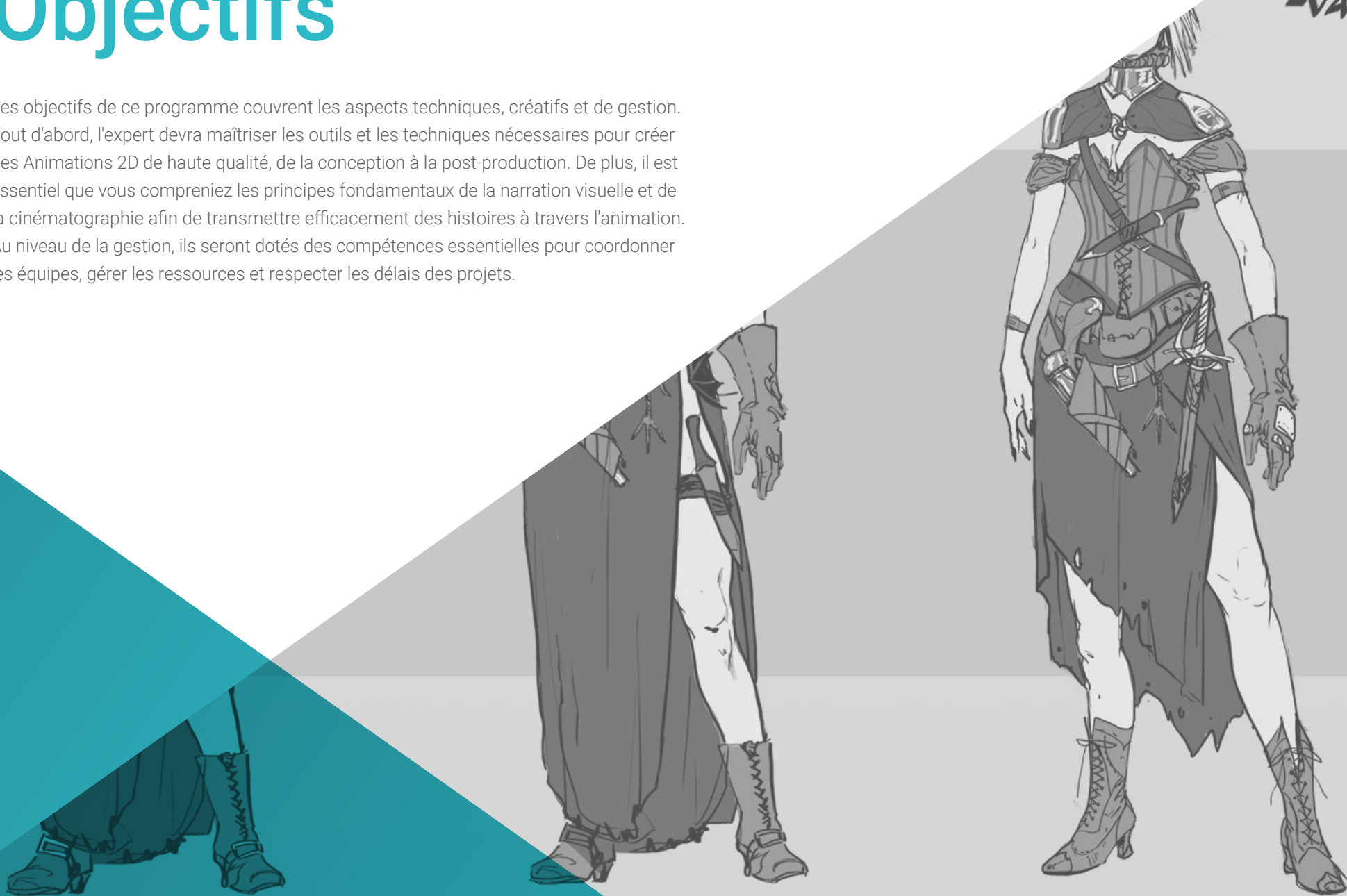


02

Objectifs

Les objectifs de ce programme couvrent les aspects techniques, créatifs et de gestion. Tout d'abord, l'expert devra maîtriser les outils et les techniques nécessaires pour créer des Animations 2D de haute qualité, de la conception à la post-production. De plus, il est essentiel que vous compreniez les principes fondamentaux de la narration visuelle et de la cinématographie afin de transmettre efficacement des histoires à travers l'animation. Au niveau de la gestion, ils seront dotés des compétences essentielles pour coordonner les équipes, gérer les ressources et respecter les délais des projets.

-VALVES W



VARIANT -



“

Vous perfectionnerez vos compétences techniques et créatives en Production, y compris l'utilisation de Rough Animation, la conception de mouvements, l'entrecoupage, l'ombrage numérique, la composition numérique et le rendu”



Objectifs généraux

- ♦ Maîtriser les phases de préproduction pour planifier et conceptualiser efficacement des projets d'animation
- ♦ Mettre en œuvre des techniques de postproduction 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

“

Vous développerez des compétences qui vous permettront de contribuer de manière significative à l'industrie de l'Animation, que ce soit en travaillant dans des studios d'animation, des sociétés de jeux vidéo ou sur des projets indépendants”





Objectifs spécifiques

Module 1. Préproduction

- ♦ Maîtriser la création de story-boards et de scénarimages détaillés, en appliquant des principes narratifs et visuels pour planifier efficacement le déroulement de l'animation
- ♦ Utiliser les techniques d'animation de prévisualisation pour évaluer la faisabilité et l'impact visuel des idées avant la phase de production complète
- ♦ Rechercher et analyser les références visuelles, les styles artistiques et les tendances pertinentes pour inspirer et enrichir le processus de préproduction
- ♦ Intégrer efficacement le scénarimage avec les éléments conceptuels et visuels, en assurant une planification complète et détaillée des séquences animées

Module 2. Production

- ♦ Contrôler et ajuster la qualité visuelle de l'animation, en apportant les révisions et les corrections nécessaires pour garantir la cohérence et l'impact esthétique
- ♦ Résoudre les problèmes et les défis inattendus pendant la production, en s'adaptant aux changements et en proposant des solutions créatives pour assurer le succès du projet d'animation
- ♦ Intégrer les technologies émergentes et les tendances actuelles dans la production d'animation 2D, en restant au fait des innovations de l'industrie

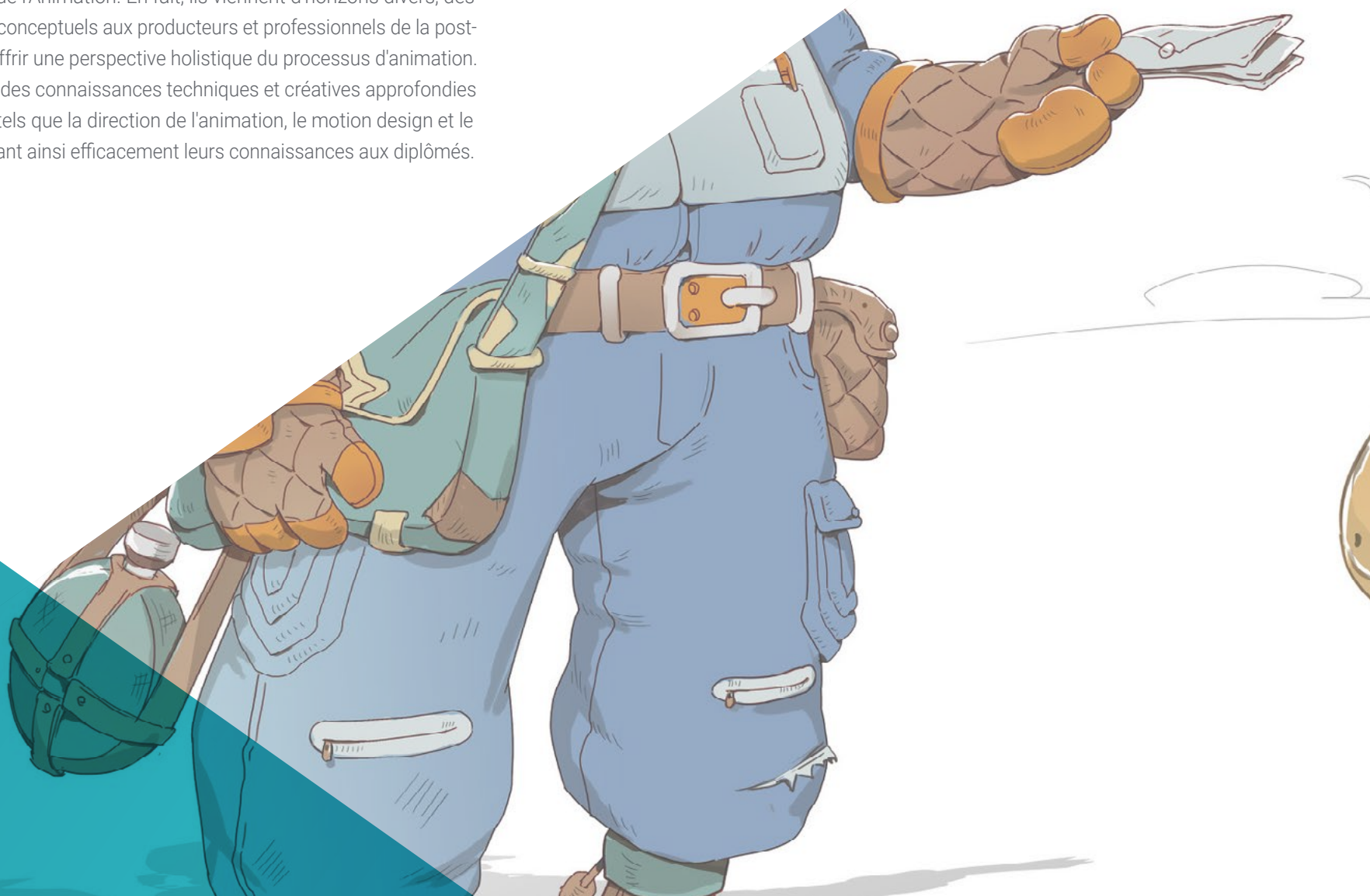
Module 3. Postproduction et Marketing

- ♦ Appliquer des techniques avancées de post-production en 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
- ♦ Élaborer des stratégies de commercialisation spécifiques pour l'animation 2D, en tenant compte de la promotion et de la distribution sur différentes plates-formes 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 animés

03

Direction de la formation

Les conférenciers qui enseignent le Certificat Avancé sont des experts hautement qualifiés et expérimentés dans l'industrie de l'Animation. En fait, ils viennent d'horizons divers, des directeurs d'animation et artistes conceptuels aux producteurs et professionnels de la post-production, ce qui leur permet d'offrir une perspective holistique du processus d'animation. En outre, ces mentors possèdent des connaissances techniques et créatives approfondies dans des domaines spécifiques, tels que la direction de l'animation, le motion design et le calibrage des couleurs, transmettant ainsi efficacement leurs connaissances aux diplômés.





“

Le corps enseignant de ce Certificat Avancé s'engage à se tenir au courant des dernières tendances et technologies de l'industrie, en offrant une formation pertinente et de pointe en Production d'Animation 2D”

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
- Licence en Communication Audiovisuelle de l'Université Complutense de Madrid
- Nommé "Meilleur Directeur de Production" aux Prix Goya pour "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"



Professeurs

Mme Marqueta Moreno, Patricia

- ♦ Experte en Animation et Effets Spéciaux
- ♦ Coordinatrice de Production chez Giggiebug Entertainment
- ♦ Coordinatrice de Production chez Lighthouse Studios
- ♦ Assistante de Production chez Able and Baker
- ♦ Assistante de Production chez The SPA Studios
- ♦ Diplômé d'U-tad - Centre Universitaire de Technologie et d'Art Numérique

“

Profitez de l'occasion pour vous informer sur les derniers développements dans ce domaine afin de les appliquer à votre pratique quotidienne”

04

Structure et contenu

Ce diplôme offre une immersion totale dans les principes fondamentaux et les techniques avancées de création d'animations bidimensionnelles de haute qualité. De la préproduction à la postproduction, les concepteurs étudieront la direction de l'animation, la décomposition du scénario, la production en ligne, l'art conceptuel, la conception des lieux et des accessoires, ainsi que l'interprétation du story-board et l'enregistrement de la voix. En outre, vous aborderez des aspects tels que l'utilisation de Rough Animation, le motion design, les poses clés, l'entrecoupage, l'ombrage numérique et l'animation d'effets spéciaux.





“

Vous aborderez l'étape de la postproduction dans l'Animation 2D, en couvrant le montage, la conception sonore, le calibrage des couleurs et la création de reels démos. Le tout grâce aux ressources didactiques d'avant-garde technologique et éducative!”

Module 1. Préproduction

- 1.1. Direction de l'animation
 - 1.1.1. Style et vision
 - 1.1.2. Responsabilités, proactivité, disposition et délégation
 - 1.1.3. Communication avec les équipes de création et de production
- 1.2. Découpage du scénario
 - 1.2.1. Software de planification
 - 1.2.2. Identification des ressources d'animation (assets)
 - 1.2.3. Création d'un découpage scénaristique
- 1.3. Production en ligne et flux de travail
 - 1.3.1. Production en ligne
 - 1.3.2. Flux de travail
 - 1.3.3. Introduction au programme Shotgun
- 1.4. Art conceptuel
 - 1.4.1. Du scénario au concept art
 - 1.4.2. Style visuel
 - 1.4.3. Travail avec le réalisateur et références
- 1.5. Conception des lieux de tournage
 - 1.5.1. Structure et besoins narratifs d'un lieu de tournage
 - 1.5.2. Le lieu hors cadre, atmosphères et couleur
 - 1.5.3. Concept art et conception des lieux pour le projet final
- 1.6. Conception des accessoires et fiches modèles
 - 1.6.1. Besoins pratiques en matière de conception d'accessoires
 - 1.6.2. Véhicules et éléments praticables
 - 1.6.3. Conception d'accessoires pour le projet final
- 1.7. Scénario des couleurs
 - 1.7.1. La valeur narrative de la couleur
 - 1.7.2. Clés de couleur
 - 1.7.3. Scénario de couleur pour le projet final





- 1.8. Interprétation du scénarimage
 - 1.8.1. Interprétation du scénarimage
 - 1.8.2. Conception de *lay out*
 - 1.8.3. Lay out définitif pour le projet final
- 1.9. Enregistrement vocal final
 - 1.9.1. Direction d'acteurs vocaux
 - 1.9.2. Édition audio numérique
 - 1.9.3. Positionnement des voix pour le projet final
- 1.10. Animation test et pilote
 - 1.10.1. Test au crayon
 - 1.10.2. Intégration avec les lieux et la couleur
 - 1.10.3. Ajustements et corrections du pilote

Module 2. Production

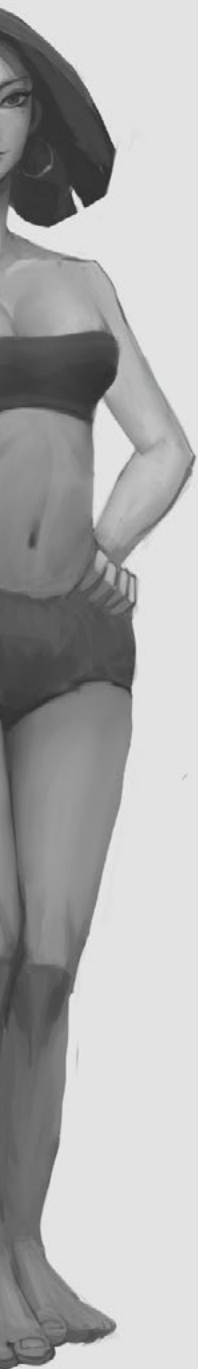
- 2.1. Utilisation de Rough Animation
 - 2.1.1. Première passe
 - 2.1.2. Masses, arcs et contacts
- 2.2. Conception du mouvement
 - 2.2.1. Action corporelle et indices narratifs
 - 2.2.2. *Acting du visage*
 - 2.2.3. *Break downs* et *spacing*
- 2.3. Positions clés
 - 2.3.1. Résolution des positions clés
 - 2.3.2. Révision des masses
 - 2.3.3. Clés de synchronisation labiale
- 2.4. Entrelacement
 - 2.4.1. Principes de l'entrelacement
 - 2.4.2. Entrelacement d'arcs et de routes
 - 2.4.3. Entrelacement numérique
- 2.5. Nettoyage des traits et assistance
 - 2.5.1. Le travail de l'assistant d'animation
 - 2.5.2. La ligne dans le nettoyage des traits
 - 2.5.3. Nettoyage des traits et assistance numérique

- 2.6. Ombrage numérique et trace par trace
 - 2.6.1. Ombrage, un deuxième niveau d'animation
 - 2.6.2. Dégradés, demi-teintes et couches d'ombre
 - 2.6.3. Atelier d'ombrage automatisé
- 2.7. Animation complémentaire
 - 2.7.1. Animation des effets spéciaux
 - 2.7.2. Introduction au programme After Effects
 - 2.7.3. Effets numériques
- 2.8. Composition numérique et caméras
 - 2.8.1. Composition numérique
 - 2.8.2. Animation de caméras
 - 2.8.3. Caméra multiplan et 2.5D
- 2.9. Rendering
 - 2.9.1. Standards de l'industrie
 - 2.9.2. Livraison de tests
 - 2.9.3. Livraisons finales
- 2.10. Conception des titres
 - 2.10.1. Introduction au graphisme animé
 - 2.10.2. Conception du titre
 - 2.10.3. Pratiques de crédit entrant et sortant

Module 3. Postproduction et Marketing

- 3.1. Édition et composition finale
 - 3.1.1. Montage
 - 3.1.2. Transitions
 - 3.1.3. Blocage de mouvements
- 3.2. Conception sonore
 - 3.2.1. Définition et analyse d'exemples
 - 3.2.2. Direction du concepteur sonore
 - 3.2.3. Partitions et bande sonore





- 3.3. Mixage sonore
 - 3.3.1. Définition et analyse d'exemples
 - 3.3.2. Direction en matière de mixage sonore
 - 3.3.3. Mixage final
- 3.4. Correction des couleurs avec DaVinci Resolve
 - 3.4.1. Introduction à DaVinci Resolve
 - 3.4.2. Balance des couleurs
 - 3.4.3. Gamme dynamique
- 3.5. Bobine de démonstration (*Demo reel*)
 - 3.5.1. Sélection des travaux et montage
 - 3.5.2. Aspect sonore
 - 3.5.3. Plateformes et promotion
- 3.6. Marchés
 - 3.6.1. Publicité
 - 3.6.2. Autogestion des réseaux sociaux
 - 3.6.3. Animation, techniques, médicales et autres spécialités
- 3.7. Autoreprésentation
 - 3.7.1. Négociation
 - 3.7.2. Tests d'animation et leur cotisation
 - 3.7.3. Questions opérationnelles et situationnelles
- 3.8. Financement du projet
 - 3.8.1. Canaux et appels à propositions
 - 3.8.2. Création de dossiers
 - 3.8.3. Financement mixte
- 3.9. Financement privé
 - 3.9.1. Sociétés d'investissement et de création
 - 3.9.2. Micro-patronat
 - 3.9.3. Traitement et stratégie de vente
- 3.10. Enregistrement et droits de l'œuvre
 - 3.10.1. Enregistrement des œuvres
 - 3.10.2. Droit international d'auteur
 - 3.10.3. Redevances internationales

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.



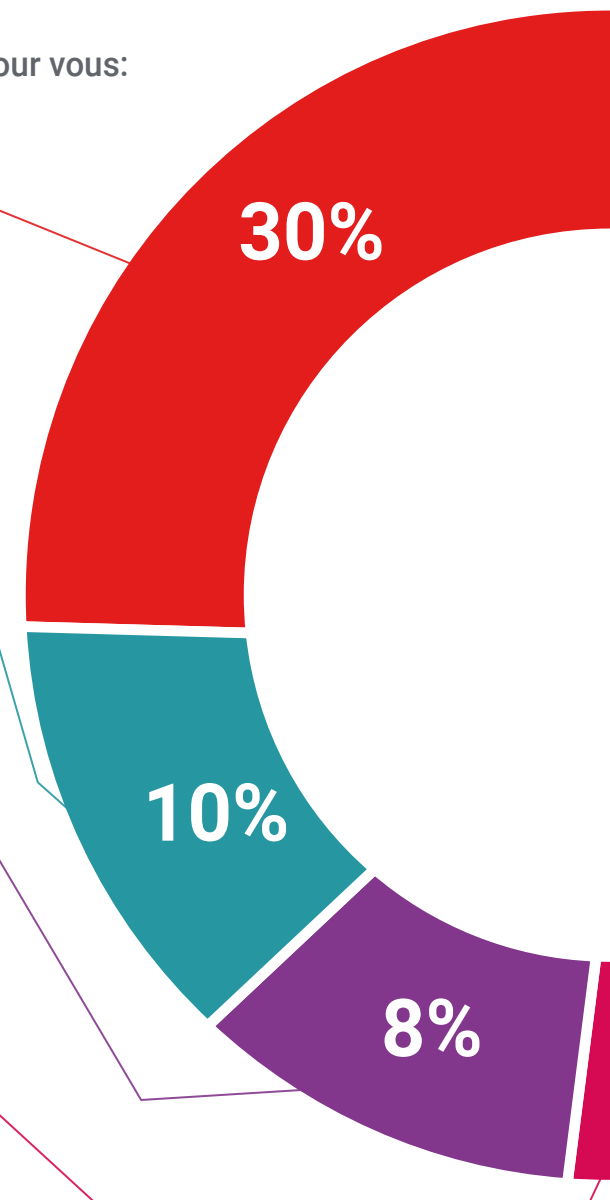
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Production d'Animation 2D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Global University.



“

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

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme de **Certificat Avancé en Production d'Animation 2D** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique du 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 de Certificat Avancé de **TECH Global University** est un programme européen de formation continue et d'actualisation professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

Diplôme: **Certificat Avancé en Production d'Animation 2D**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 mois**

Accréditation: **18 ECTS**



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



Certificat Avancé

Production d'Animation 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Global University
- » Accréditation: 18 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Production d'Animation 2D

