

Certificat Avancé

Production d'Animation en Stopmotion et Animation 3D





Certificat Avancé

Production d'Animation en Stopmotion et Animation 3D

- » 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-stopmotion-animation-3d



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

L'animation 3D est actuellement le style le plus accepté et le plus répandu en matière de distribution de projets dans différents formats audiovisuels, ainsi que dans son application dans le secteur des jeux vidéo. Cependant, les techniques de *Stopmotion*, bien que plus anciennes, continuent également de faire partie du quotidien de millions de professionnels qui, grâce au développement de la technologie, ont pu adapter leurs tâches à la demande de l'industrie. Connaître en détail ces deux techniques et devenir un expert dans leur utilisation dans des projets à petite et grande échelle est désormais possible grâce à ce programme très complet. Grâce à son programme 100 % En Ligne, le diplômé pourra découvrir en détail les clés de ces deux types d'Animation, ce qui lui permettra de mettre en pratique les stratégies et les compétences professionnelles nécessaires à la création de personnages et à leur adaptation aux différents formats du marché.



66

TECH présente ce programme 100 % en ligne comme une occasion unique de faire un bond décisif dans votre carrière professionnelle en devenant un expert en Production d'Animation Stopmotion et 3D"

Les possibilités offertes par le perfectionnement de l'Animation 3D dans le secteur audiovisuel, qui englobe non seulement le cinéma, mais aussi les jeux vidéo, ont été énormes, donnant aux producteurs la possibilité de créer des personnages et des décors de plus en plus réalistes. Cependant, le développement de cette technique n'aurait pas été possible sans le *Stopmotion* qui, bien que considéré comme plus traditionnel, continue d'être utilisé aujourd'hui dans des milliers de projets précisément en raison de son caractère continu.

C'est pourquoi tout professionnel souhaitant se démarquer dans ce secteur doit maîtriser parfaitement les outils des deux techniques afin de pouvoir adapter son profil aux exigences les plus strictes du marché du travail dans ce secteur et se démarquer ainsi de ses collègues. Afin de leur permettre d'acquérir un haut niveau de spécialisation dans ce domaine, TECH présente le Certificat Avancé en Production d'Animation en *Stopmotion* et Animation 3D.

Il s'agit d'un diplôme prévu sur 6 mois et réparti sur 540 heures, au cours desquelles le diplômé aura accès au meilleur programme lié à la création de projets à petite et grande échelle utilisant les deux techniques, ainsi qu'aux différentes démarches que le professionnel doit effectuer pendant sa participation aux travaux de production.

Grâce à la rigueur avec laquelle ce programme a été conçu, vous acquerez une connaissance approfondie et exhaustive du secteur. De plus, grâce à son format 100 % en ligne, vous pouvez organiser votre calendrier académique de manière entièrement personnalisée, en décidant non seulement quand accéder à la Salle de Classe Virtuelle, mais aussi depuis quel appareil, grâce à son optimisation pour tous les appareils disposant d'une connexion Internet.

Ce **Certificat Avancé en Production d'Animation en Stopmotion et Animation 3D** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Production Audiovisuelle et Animation
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus, rassemblent des informations actuelles et dynamiques sur les disciplines indispensables 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
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet

“

Cette université mettra à votre disposition tous les outils académiques nécessaires pour acquérir un haut niveau de spécialisation en Animation Stopmotion et 3D”

“

Vous acquerrez les compétences professionnelles nécessaires pour réussir les processus de sélection d'entreprises de l'envergure des géants de l'Industrie de l'Animation tels que Mackinnon & Saunders”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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'entrainer 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.

En suivant ce Certificat Avancé, vous acquerrez les connaissances nécessaires pour connaître en profondeur l'équipement nécessaire à la réalisation de Projets 3D complets.

Vous approfondirez les phases du projet de Production en Animation, afin de pouvoir résoudre tout contretemps pouvant survenir dans chacune d'elles.



02

Objectifs

En raison de la demande de l'industrie de l'animation pour des professionnels maîtrisant les techniques de production en 3D et en *Stopmotion*, TECH a conçu ce Certificat Avancé afin que les diplômés puissent obtenir un haut niveau de spécialisation dans la gestion de ces projets appliqués aux différents formats existants à l'heure actuelle. Ils pourront ainsi élargir et perfectionner leurs aptitudes et compétences professionnelles pour devenir des experts du secteur en moins de 6 mois grâce aux outils pédagogiques les plus innovants du domaine académique.



66

Quels que soient vos objectifs, TECH vous fournira les outils nécessaires pour les atteindre progressivement et obtenir ainsi une expérience académique unique, très enrichissante et formatrice”



Objectifs généraux

- ◆ Connaître en détail les rôles nécessaires du professionnel en fonction du type de production à réaliser, ainsi que la gestion des différentes équipes au cours des différentes phases du projet
- ◆ Acquérir une maîtrise professionnelle des programmes de gestion du temps de l'équipe
- ◆ Acquérir une connaissance approfondie, actualisée et exhaustive des ressources qu'un producteur doit savoir gérer

“

Vous pourrez appliquer les connaissances acquises dans ce programme à n'importe quel format : des courts et longs métrages à la représentation graphique dans les jeux vidéo”





Objectifs spécifiques

Module 1. Projets d'Animation Stopmotion

- ◆ Apprendre chacun des rôles impliqués dans une Production d'Animation en *Stopmotion*, en fonction de l'équipement artistique utilisé et de la durée de la pièce finale
- ◆ Distinguer les phases qui seront réalisées dans ces productions et leur durée en fonction du projet
- ◆ Calculer le coût monétaire par temps de travail selon le travailleur
- ◆ Calculer le coût de l'équipement et des logiciels nécessaires

Module 2. Projets d'Animation 3D

- ◆ Apprendre en profondeur chacun des rôles impliqués dans une Production d'Animation 3D, en fonction du style et de l'équipement artistique utilisé et de la durée de la pièce finale
- ◆ Distinguer les phases qui seront réalisées dans ces productions et leur durée en fonction du projet
- ◆ Calculer le coût monétaire par temps de travail selon le travailleur
- ◆ Calculer le coût de l'équipement et des logiciels nécessaires

Module 3. Programmes et gestion

- ◆ Préparer le diplômé à la gestion du temps du producteur dans les différentes tâches qu'il peut accomplir tout au long de la journée
- ◆ Gérer le temps du personnel impliqué dans la production
- ◆ Connaître les orientations à prendre en matière de recrutement de personnel à différents moments en fonction des besoins et du temps
- ◆ Comprendre les règles de communication entre les différents départements
- ◆ Rédiger des documents d'importance vitale dans une production



03

Direction de la formation

Le corps enseignant de ce Certificat Avancé en Production d'Animation en *Stopmotion* et Animation 3D se définit par trois caractéristiques principales : son profil académique spécialisé dans le secteur, sa longue expérience professionnelle dans l'industrie et ses qualités humaines. C'est pourquoi les diplômés qui accèdent à ce titre trouveront dans leur équipe enseignante un ensemble de professionnels engagés dans leur croissance et leur développement, qui mettront à leur disposition leur temps et leur expérience dans la gestion de Projets d'Animation afin qu'ils puissent en tirer des connaissances approfondies et spécialisées qui leur permettront de devenir des experts en la matière.



66

L'expérience de l'équipe enseignante aura une influence positive sur une meilleure contextualisation du contenu, en lui donnant une vision pratique et en adaptant le programme aux exigences professionnelles du marché"



Direction



M. Quiñones Angulo, Marcial

- Directeur et Producteur
- Associé fondateur de Planet 141
- Réalisateur et Producteur de clips musicaux
- Producteur de longs métrages
- Diplôme en Ingénierie Électronique de l'Université Pontificale Javeriana

Professeurs

M. Lascano, Carlos

- Directeur chez DREAMLIFE Filmworks
- Expert en Interprétation devant la Caméra pour Pandemonium Grupo Visual
- Spécialisé dans le Tournage d'Animation en Stop Motion, Pandemonium Grupo Visual
- Expert en Écriture Créative pour le Marché des Industries Culturelles Argentines
- Licence en Droit de l'Université Nationale de Mar del Plata



04

Structure et contenu

Cette formation a été conçue selon les normes de qualité qui distinguent TECH des autres universités : actualité, exhaustivité, dynamisme et polyvalence dans son format. C'est pourquoi les diplômés qui choisissent ce programme 100 % en ligne opteront pour une expérience académique adaptée à leurs besoins et à ceux de l'Industrie de la Production en Animation. Ainsi, grâce à l'utilisation de la méthodologie pédagogique la plus innovante et la plus efficace du secteur et aux dizaines d'heures de matériel supplémentaire que vous trouverez dans la Salle de Classe Virtuelle, vous pourrez tirer le meilleur parti de ce Certificat Avancé jusqu'à devenir un spécialiste chevronné des techniques Stopmotion et 3D.



66

Parmi les compétences que vous pourrez ajouter à votre profil professionnel grâce à ce Certificat Avancé, on peut citer la gestion des ressources et du personnel dans des projets à petite et grande échelle”

Module 1. Projets d'Animation en Stopmotion

- 1.1. Objectifs d'un projet en Stopmotion
 - 1.1.1. Début du projet
 - 1.1.2. Interlude
 - 1.1.3. Arriver au projet
- 1.2. Phases du projet
 - 1.2.1. Distinction
 - 1.2.2. Phases
 - 1.2.3. Durée
- 1.3. Phase de développement
 - 1.3.1. Départements
 - 1.3.1. Rôles
 - 1.3.3. Travail
- 1.4. Phase de pré-production
 - 1.4.1. Départements
 - 1.4.2. Rôle
 - 1.4.3. Travail
- 1.5. Phase de production
 - 1.5.1. Départements
 - 1.5.2. Rôle
 - 1.5.3. Travail
- 1.6. Phase de post-production
 - 1.6.1. Départements
 - 1.6.2. Rôle
 - 1.6.3. Travail
- 1.7. Équipement nécessaire
 - 1.7.1. Software
 - 1.7.2. Hardware
 - 1.7.3. Autres
- 1.8. Long métrage
 - 1.8.1. Temps
 - 1.8.2. Gestion du personnel
 - 1.8.3. Gestion des ressources

- 1.9. Courts métrages
 - 1.9.1. Temps
 - 1.9.2. Gestion du personnel
 - 1.9.3. Gestion des ressources
- 1.10. Séries
 - 1.10.1. Temps
 - 1.10.2. Gestion du personnel
 - 1.10.3. Gestion des ressources

Module 2. Projets d'Animation 3D

- 2.1. Objectifs d'un Projet d'Animation 3D
 - 2.1.1. Début du projet
 - 2.1.2. Interlude
 - 2.1.3. Arriver au projet
- 2.2. Phases du projet
 - 2.2.1. Distinction
 - 2.2.2. Phases
 - 2.2.3. Durée de chaque phase
- 2.3. Phase de développement
 - 2.3.1. Départements
 - 2.3.2. Rôle
 - 2.3.3. Travail
- 2.4. Phase de pré-production
 - 2.4.1. Départements
 - 2.4.2. Rôle
 - 2.4.3. Travail
- 2.5. Phase de production
 - 2.5.1. Départements
 - 2.5.2. Rôle
 - 2.5.3. Travail

- 2.6. Phase de post-production
 - 2.6.1. Départements
 - 2.6.2. Rôle
 - 2.6.3. Travail
- 2.7. Équipement nécessaire
 - 2.7.1. Software
 - 2.7.2. Hardware
 - 2.7.3. Autres
- 2.8. Long métrage
 - 2.8.1. Temps
 - 2.8.2. Gestion du personnel
 - 2.8.3. Gestion des ressources
- 2.9. Courts métrages
 - 2.9.1. Temps
 - 2.9.2. Gestion du personnel
 - 2.9.3. Gestion des ressources
- 2.10. Séries
 - 2.10.1. Temps
 - 2.10.2. Gestion du personnel
 - 2.10.3. Gestion des ressources
- 3.3. Flux de travail
 - 3.3.1. *Pipeline*
 - 3.3.2. La superposition
 - 3.3.3. Tâches
- 3.4. Travaux avec différents équipements
 - 3.4.1. Communication
 - 3.4.2. Emplacements
 - 3.4.3. Gestion sur différents sites
- 3.5. Hiérarchies
 - 3.5.1. Producteur
 - 3.5.2. Relations avec les autres départements
 - 3.5.3. Délégation
- 3.6. Programmes
 - 3.6.1. Programmes
 - 3.6.2. Actualisation
 - 3.6.3. Interaction
- 3.7. La bible de la Production
 - 3.7.1. Contenu
 - 3.7.2. Besoins
 - 3.7.3. Utilisations
- 3.8. *Post-mortem*
 - 3.8.1. Utilité
 - 3.8.2. *Post-mortems*
 - 3.8.3. Projets futurs
- 3.9. Projets
 - 3.9.1. Possibilités
 - 3.9.2. Développements
 - 3.9.3. Perte de l'objectif
- 3.10. Publication des projets
 - 3.10.1. Temps
 - 3.10.2. Publications
 - 3.10.3. Diffusion

Module 3. Programmes et gestion

- 3.1. Ressources
 - 3.1.1. Temps
 - 3.1.2. Communication
 - 3.1.3. Autres ressources
- 3.2. Temps
 - 3.2.1. Monétisation
 - 3.2.2. Optimisation
 - 3.2.3. Les contrats

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 demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

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 dans 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 votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

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





Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires 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 dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions 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, de sorte que vous pouvez étudier sur 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 est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause 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, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *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 du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode *Relearning*

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

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant 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, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées 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

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur 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 présentations, d'animations, d'images, etc.

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 pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service 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. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis 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 académique 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 des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le 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

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



Résumés interactifs

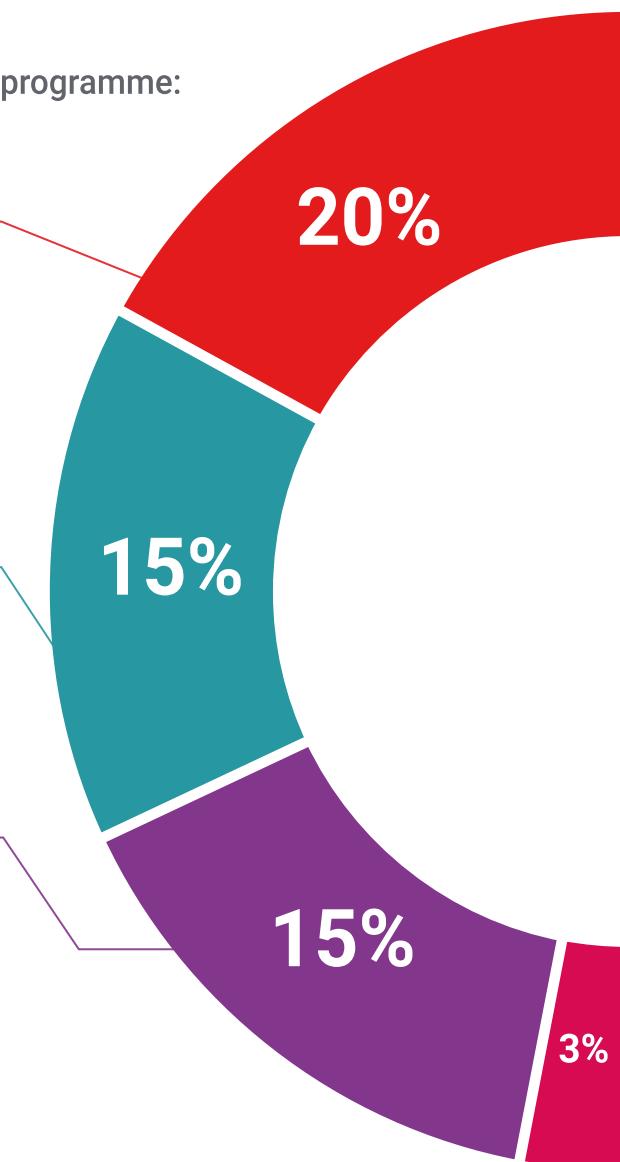
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

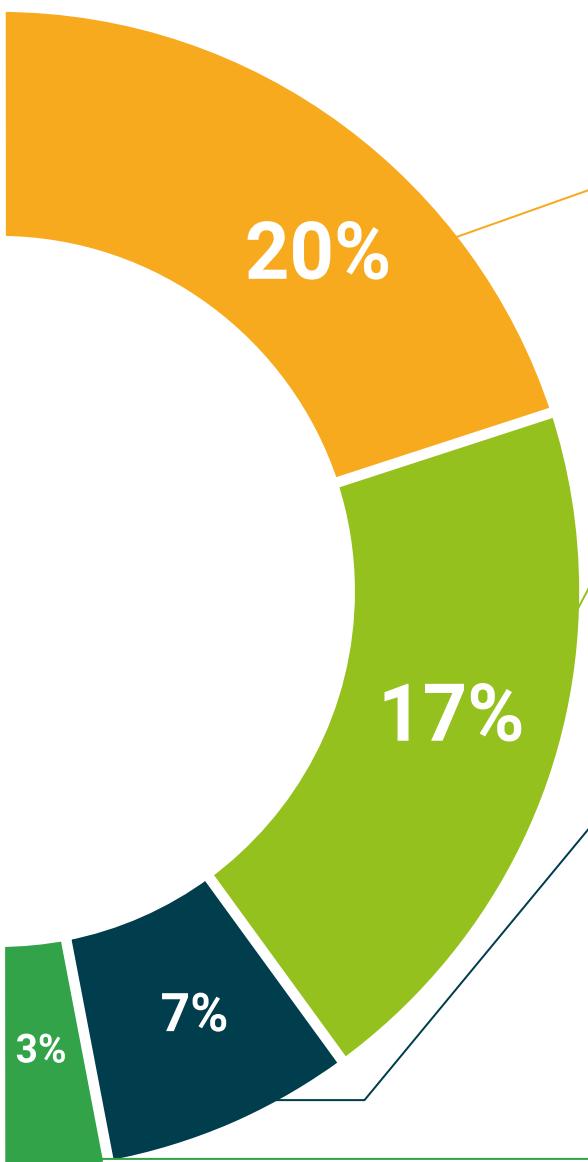
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Lectures complémentaires

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





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés 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, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches 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 Avancé en Production d'Animation en Stopmotion et Animation 3D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Global University.



66

*Terminez ce programme avec succès et recevez
votre diplôme sans avoir à vous soucier des
déplacements ou des démarches fastidieuses"*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Certificat Avancé en Production d'Animation en Stopmotion et Animation 3D** 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 propre 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 en Stopmotion et Animation 3D**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 mois**

Accréditation: **18 ECTS**



*Apostille de La Haye. Dans le cas où l'étudiant demande que son diplôme sur papier soit obtenu avec l'Apostille de La Haye, TECH Global University prendra les mesures appropriées pour l'obtenir, moyennant un supplément.

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 langue



Certificat Avancé
Production d'Animation en
Stopmotion et Animation 3D

- » 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 en Stopmotion et Animation 3D

