

# Programa Avançado

## Animação 2D





**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Animação 2D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-animacao-2d](http://www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-animacao-2d)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 22*

06

Certificado

---

*pág. 30*

# 01

# Apresentação

A animação 2D aplicada a jogos de videogame oferece uma série de benefícios significativos para desenvolvedores e jogadores. Em primeiro lugar, seu estilo visual atemporal permite a criação de mundos e personagens memoráveis com um charme único. Além disso, requer menos recursos de hardware em comparação com suas versões 3D, resultando em tempos de desenvolvimento mais rápidos e maior acessibilidade à plataforma. Da mesma forma, a gama de possibilidades estilísticas permite que os criadores explorem estilos artísticos, desde a estética do *pixel art*, a animações detalhadas e complexas. Assim, a iniciativa da TECH se materializou em um programa 100% online e adaptável que facilita a participação a qualquer momento e de qualquer lugar.





“

*A animação 2D facilitará a iteração e a experimentação durante o processo de design, o que contribuirá para uma jogabilidade mais fluida e envolvente. O que está esperando para se matricular?”*

A animação 2D em jogos de videogame é caracterizada pela simplicidade e por um estilo artístico distinto, permitindo maior flexibilidade criativa e dando aos desenvolvedores a capacidade de experimentar estilos visuais exclusivos e cativantes. Além disso, a animação 2D requer menos recursos computacionais em comparação com a animação 3D, o que facilita a execução em dispositivos com recursos limitados. Como resultado, cada vez mais empresas do setor estão procurando especialistas altamente qualificados.

Nesse contexto, a TECH desenvolveu este Programa Avançado, que abrange desde os fundamentos da linguagem 2D até as técnicas avançadas da animação tradicional. O programa se concentrará em aspectos como a animação de quadros, o desenvolvimento de roteiros audiovisuais e o uso de ferramentas como Toon Boom Harmony e Adobe Animate.

Além disso, o curso irá se aprofundar nos princípios essenciais da animação 2D, incluindo conceitos como *squash* e *stretch*, antecipação, encenação e ação complementar. Dessa forma, os designers irão aplicar esses princípios na criação de animações fluidas e expressivas, usando ferramentas digitais para otimizar seu processo criativo. Além disso, serão exploradas técnicas avançadas, como animação de ciclos, giros completos e aplicação de cores e sombreamento para dar vida a personagens e cenários.

Por fim, aspectos mais especializados, como sincronização labial, criação de ciclos de caminhada e aplicação de efeitos visuais, como varreduras e desfoques, serão explorados detalhadamente. Os profissionais também receberão instruções práticas sobre técnicas de limpeza de traços e roscopia para aprimorar suas habilidades e se preparar para enfrentar os desafios do mundo profissional da animação 2D.

Assim, o programa de estudos fornecerá uma oportunidade inigualável para os alunos, oferecendo um formato digital e adaptável. Isso lhes permitirá maior flexibilidade para organizar seus horários de estudo, ajudando a equilibrar seus compromissos pessoais e profissionais diários com mais eficiência. Tudo isso se baseia na metodologia revolucionária *Relearning*, pioneira na TECH.

Esse **Programa Avançado de Animação 2D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Animação 2D
- ♦ O conteúdo gráfico, esquemático e extremamente útil, fornece informações teóricas e práticas sobre as disciplinas fundamentais para o exercício da profissão
- ♦ Contém exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ♦ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ♦ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*A animação 2D na área de videogames oferecerá uma combinação de estética atemporal, eficiência de desenvolvimento e flexibilidade criativa que a torna inestimável nesse campo”*

“

*Você vai se aprofundar na animação de posições, sincronização labial, ciclos de caminhada, curvas completas, exageros e calma, além de técnicas mais avançadas, como rotoescopia, varreduras e aplicação de cores”*

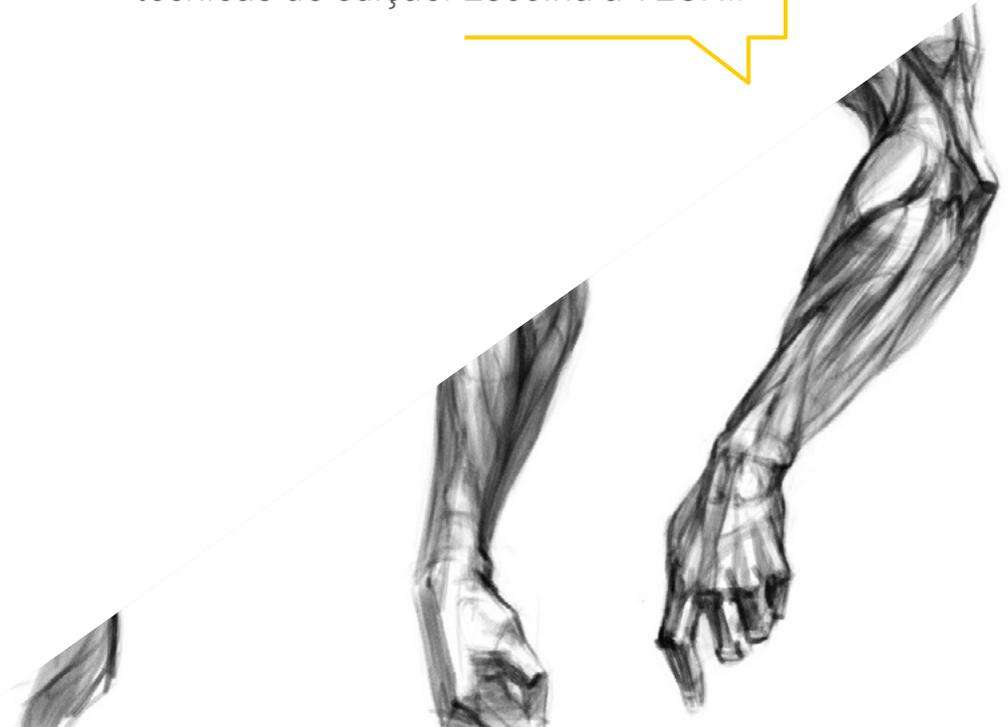
A equipe de professores deste programa inclui profissionais desta área, cuja experiência é somada a esta capacitação, além de reconhecidos especialistas de conceituadas sociedades científicas e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional um aprendizado contextualizado, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*Você irá se aprofundar na estética nostálgica associada à animação 2D, evocando emoções e se conectando com o público de uma forma única, aumentando assim a imersão do jogador no videogame.*

*Você vai adquirir conhecimento da linguagem cinematográfica e audiovisual, explorando a composição de planos, movimentos de câmera e técnicas de edição. Escolha a TECH!*



# 02

## Objetivos

Este Programa Avançado fornecerá aos alunos um treinamento completo e especializado em técnicas, ferramentas e princípios fundamentais da Animação 2D. Por meio de uma estrutura modular e de uma abordagem prática, permitirá que os designers desenvolvam as habilidades criativas e técnicas necessárias para a produção de conteúdo animado de alta qualidade. Desde a compreensão dos conceitos básicos da linguagem 2D até o domínio de técnicas avançadas de animação tradicional, o programa irá capacitar profissionais capazes de enfrentar os desafios do mundo audiovisual com consistência técnica, criatividade e habilidade artística.





“

*Você vai se familiarizar com as principais ferramentas do setor, como o Toon Boom Harmony e o Adobe Animate, tudo isso por meio de uma ampla biblioteca com os recursos multimídia mais inovadores”*



## Objetivos gerais

---

- ♦ Dominar a linguagem visual no campo da animação 2D
- ♦ Aplicar os princípios fundamentais da animação 2D para criar sequências atraentes e envolventes
- ♦ Pesquisar e aplicar tendências e avanços tecnológicos em animação 2D, se mantendo a par das inovações e adaptando as práticas aos padrões do setor

“

*Você irá dominar os princípios fundamentais da animação 2D, desde o squash e stretch até a antecipação e a encenação, preparando-o para lidar com projetos de forma criativa e eficiente”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Linguagem 2D.

- ♦ Desenvolver habilidades para a criação de roteiros específicos para projetos de animação 2D, considerando a narrativa visual.
- ♦ Compreender e aplicar os princípios fundamentais da linguagem gráfica na criação de elementos visuais coerentes e esteticamente atraentes.
- ♦ Analisar e aplicar os conceitos de linguagem cinematográfica e audiovisual para aprimorar a narrativa visual
- ♦ Adquirir um conhecimento sólido da linguagem de produção, desde o planejamento até a entrega final.

### Módulo 2. Princípios da animação 2D

- ♦ Analisar e usar técnicas de antecipação, compreendendo a composição de forças paralelas e inversas e seu valor narrativo na criação de animações
- ♦ Desenvolver habilidades de encenação para otimizar a apresentação visual de personagens e objetos em movimento
- ♦ Integrar ações complementares e sobrepostas estrategicamente para aperfeiçoar as narrativas visuais, trazendo camadas de movimento e expressividade aos personagens e objetos animados

### Módulo 3. Animação Tradicional Avançada

- ♦ Aperfeiçoar a técnica de animação de posições, garantindo transições suaves e coerentes entre diferentes poses para obter sequências visuais dinâmicas e expressivas.
- ♦ Dominar a criação de ciclos de caminhada, otimizando a naturalidade e a fluidez na animação de movimentos básicos
- ♦ Executar giros completos com perfeição na animação 2D, realizando uma representação realista e estilizada das rotações de personagens e objetos em diferentes contextos narrativos
- ♦ Desenvolver habilidades avançadas na aplicação de cores na animação, considerando a paleta, a iluminação e a consistência visual.

# 03

## Direção do curso

Os professores desse programa acadêmico são profissionais altamente qualificados e experientes na área de animação e foram cuidadosamente selecionados pelo amplo conhecimento e experiência prática no setor. Esses especialistas combinam uma sólida formação acadêmica com um excelente histórico na criação de conteúdo animado, o que lhes permite ministrar aulas com uma abordagem prática e relevante. Além disso, o compromisso com a excelência educacional se reflete na capacidade de adaptar as metodologias de ensino às necessidades individuais dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico e colaborativo.





“

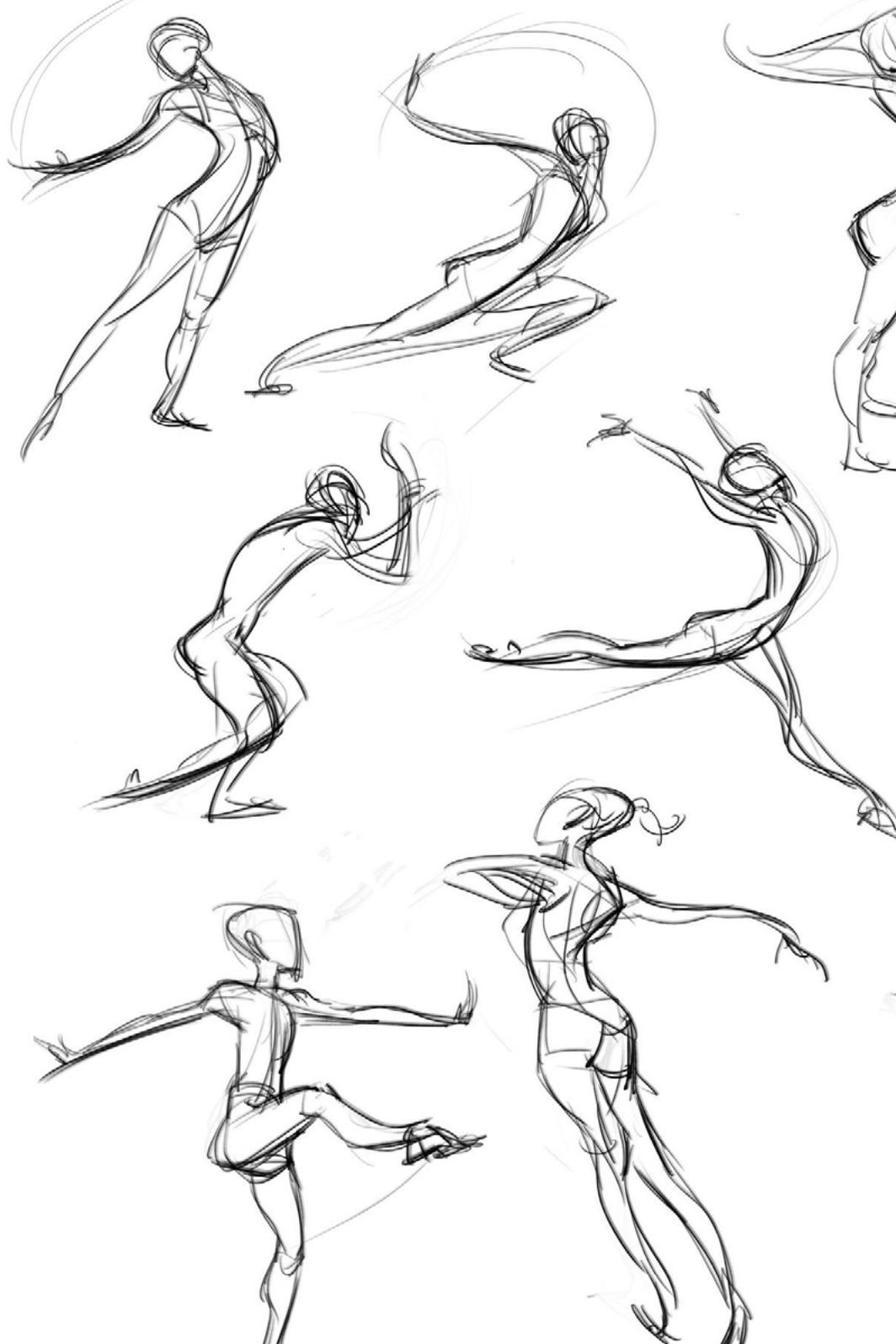
*Com uma paixão compartilhada pela animação, os professores transmitirão conhecimento técnico e habilidades práticas, inspirando você a atingir todo o seu potencial criativo”*

## Direção



### Dr. Julián Larrauri

- ♦ Diretor de cinema e televisão
- ♦ Produtor executivo do Homem Aranha
- ♦ Produtor Executivo da Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Diretor e roteirista da B-Water
- ♦ Produtor executivo, Direção de produção e Responsável de Desenvolvimento na Ilion Animation Studios
- ♦ Diretor de Produção na Entertainment
- ♦ Doutor em CIÊNCIAS HUMANAS pela Universidade Rey Juan Carlos
- ♦ Mestrado em Produção Executiva de Filmes e Séries pela Audiovisual Business School
- ♦ Mestrado em Gestão de Comunicação e Publicidade pela ESIC
- ♦ Formado em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Indicado a "Melhor Diretor de Produção" no Prêmio Goya pelo filme "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo".



## Professores

### Sr. Jorge Coronado Pozo

- ◆ Especialista em Animação de Personagens
- ◆ Supervisor de Animação em *Dreamwall*
- ◆ Animador de personagens *Lead/Artista* de *Layout* em Arcadia Motion Pictures
- ◆ Animador de Personagens Sênior em vários projetos
- ◆ Animador de personagens (2D/ 3D) várias empresas
- ◆ *Storyboard* e *layout* para TV
- ◆ Animação de Videogames

# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Programa Avançado de especialização em animação 2D abordará uma ampla gama de tópicos, desde o básico, como criação de fotogramas e estilos de animação, até a aplicação avançada de ferramentas como o Toon Boom Harmony e o Adobe Animate. Além disso, o curso também examinará em profundidade os aspectos técnicos e criativos, tais como a linguagem gráfica, cinematográfica e audiovisual, juntamente com os princípios fundamentais da animação, como *squash* e *stretch*, a antecipação e ação complementar. Sem falar na animação tradicional avançada, sincronização labial, ciclos de animação e aplicação de cores.

VALVES V



VARIANT -



“

*Você irá desenvolver habilidades essenciais para a elaboração de roteiros audiovisuais, analisando a estrutura narrativa e a terminologia associada”*

## Módulo 1. Linguagem 2D.

- 1.1. Animação 2D
  - 1.1.1. Fotogramas
  - 1.1.2. Exposição de fotogramas e tipos de animação
  - 1.1.3. Estilo da animação 2D
- 1.2. Roteiro
  - 1.2.1. Roteiro Audiovisual
  - 1.2.2. Precursores do roteiro. Sinopse, storyboard e uso do aplicativo Storybeats
  - 1.2.3. Estrutura e terminologia do roteiro
- 1.3. Uso da interface do Toon Boom Harmony
  - 1.3.1. Reconhecimento da área de trabalho
  - 1.3.2. Linha do tempo
  - 1.3.3. Ferramentas básicas
- 1.4. Linguagem gráfica
  - 1.4.1. Desenho
  - 1.4.2. Linguagem de composição
  - 1.4.3. Linguagem de cores
- 1.5. Linguagem cinematográfica e audiovisual "mise-en-scène"
  - 1.5.1. Planos segundo a relação com seu objetivo
  - 1.5.2. Movimentos da câmera, sua nomenclatura e utilidade
  - 1.5.3. Elementos morfológicos de uma obra audiovisual
- 1.6. Linguagem cinematográfica e audiovisual - Aspecto Semântico
  - 1.6.1. Montagem e edição
  - 1.6.2. Transições e ritmo
  - 1.6.3. Descrição de cenas e sequências de acordo com seu propósito narrativo
- 1.7. Linguagem de produção
  - 1.7.1. Fluxo de trabalho e fluxograma na produção de um projeto de animação
  - 1.7.2. O Animador e sua relação com a áreas de produção
  - 1.7.3. O Animador e sua relação com a áreas de direção e outras áreas criativas
- 1.8. Interface Adobe Animate
  - 1.8.1. Exploração e reconhecimento da área de trabalho
  - 1.8.2. Linha do tempo





- 1.9. Adobe Animate 2D tradicional aplicado a mídias digitais.
  - 1.9.1. Terminologias de comparação no Toon Boom Harmony
  - 1.9.2. Terminologias comparação no Adobe Animate
  - 1.9.3. Terminologias exclusivas de mídia digital
- 1.10. Linguagens adicionais
  - 1.10.1. Linguagem sonora
  - 1.10.2. Linguagem de cores e narrativa
  - 1.10.3. Tonalidade, gênero e discurso da obra audiovisual

## Módulo 2. Princípios da animação 2D

- 2.1. Comprimir e esticar (*squash y stretch*)
  - 2.1.1. Comprimir e conservação da Massas
  - 2.1.2. Esticar e conservação da Massas
  - 2.1.3. Aplicação em mídia digital e outras deformações
- 2.2. Você vai aprender mais sobre a composição das forças paralelas e inversas e seu valor narrativo
  - 2.2.1. Antecipação física
  - 2.2.2. Antecipação narrativa e outros tipos de antecipação
  - 2.2.3. Antecipação da Antecipação
- 2.3. Mise-en-scène
  - 2.3.1. Mise-en-scène
  - 2.3.2. Apelo visual e desenho firme
  - 2.3.3. Animação secundária
- 2.4. Animação linear (*straight ahead*)
  - 2.4.1. Animação linear
  - 2.4.2. Animação pose a pose
  - 2.4.3. Animação híbrida
- 2.5. Mudanças de pose dos personagens (*breakdowns*)
  - 2.5.1. Intercalação direta e intercalação com *breakdowns*
  - 2.5.2. Mudanças de direção
  - 2.5.3. Mudanças de velocidade

- 2.6. Ações complementares e sobrepostas
  - 2.6.1. Ações complementares
  - 2.6.2. Pentes
  - 2.6.3. Ação sobreposta
- 2.7. Acelerações, desacelerações e ritmo
  - 2.7.1. Desaceleração
  - 2.7.2. Aceleração
  - 2.7.3. Curvas de aceleração
- 2.8. Arcos
  - 2.8.1. O pivô e o eixo de rotação
  - 2.8.2. Arcos de movimento
  - 2.8.3. Outras rotas de movimentação orgânica
- 2.9. Exagero
  - 2.9.1. Exagero de pose
  - 2.9.2. Exagero no ritmo
  - 2.9.3. Reações dos personagens (*take y double take*)
- 2.10. Contatos e atrito
  - 2.10.1. Registro
  - 2.10.2. Contatos
  - 2.10.3. Atrito e resistência

### Módulo 3. Animação Tradicional Avançada

- 3.1. Animação das posições
  - 3.1.1. Silhueta
  - 3.1.2. Linhas de ação
  - 3.1.3. *Contraposições e reversals*
- 3.2. Sincronização labial
  - 3.2.1. Movimento da boca
  - 3.2.2. Combinação de vocalização e atuação da boca
  - 3.2.3. Sincronização automatizada digitalmente





- 3.3. Ciclo de caminhar
  - 3.3.1. Contatos e alterações de posição
  - 3.3.2. Alterações na posição do ciclo de caminhada
  - 3.3.3. Ciclo de uma caminhada linear e ciclos no Animate e no Toon Boom
- 3.4. Caminhadas, ciclos de corrida e ciclos alternativos
  - 3.4.1. Caminhadas
  - 3.4.2. Corridas
  - 3.4.3. Ciclos alternativos
- 3.5. Giros completos
  - 3.5.1. Da cabeça
  - 3.5.2. Completo e de objetos
  - 3.5.3. Giros enganados
- 3.6. Exagerar e se acalmar
  - 3.6.1. Exagero
  - 3.6.2. Calma
  - 3.6.3. Saltos (*Bounce*)
- 3.7. Rotoscopia, referência e documentação
  - 3.7.1. Rotoscopia
  - 3.7.2. Referência em vídeo
  - 3.7.3. Integração com ação viva
- 3.8. Varreduras, múltiplos e desfoques
  - 3.8.1. Varreduras
  - 3.8.2. Multiplicação
  - 3.8.3. Desenfoque
- 3.9. Traços limpos e assistência
  - 3.9.1. Assistentes
  - 3.9.2. Intercalação
  - 3.9.3. Limpeza dos traços
- 3.10. Aplicação de cor
  - 3.10.1. Sombreamento como segundo nível de animação
  - 3.10.2. Projeção de sombras
  - 3.10.3. Automação digital de cores e sombras usando o Toon Boom

# 05

# Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

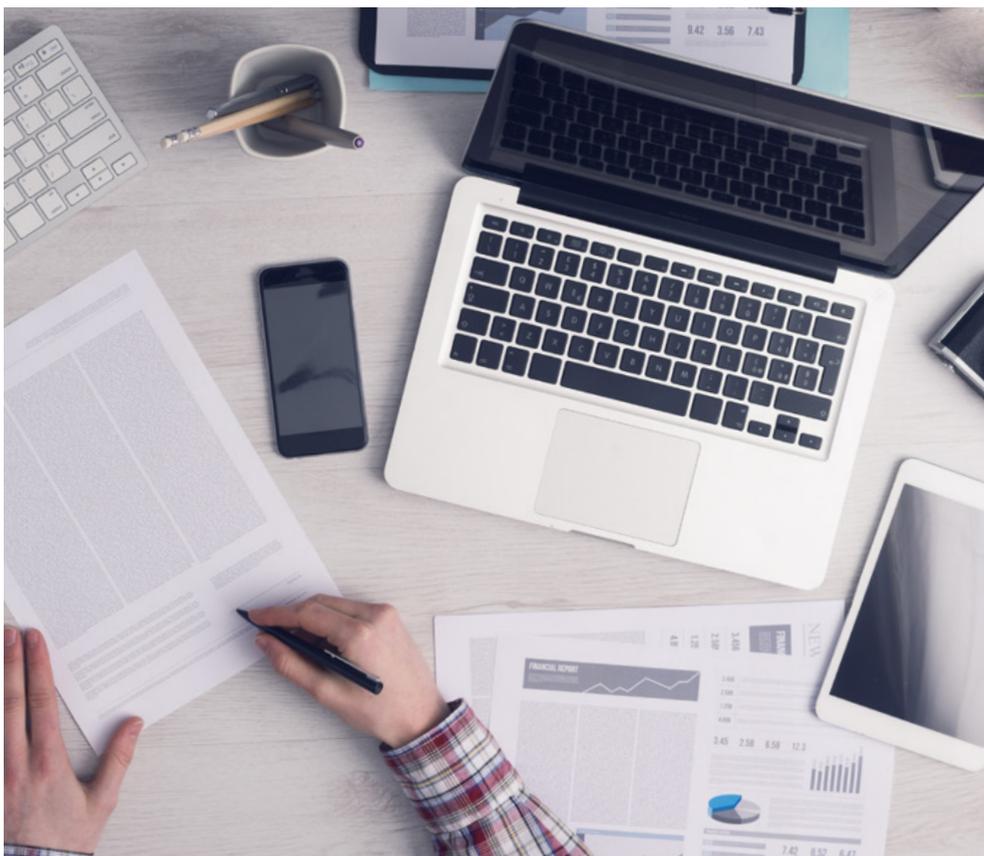
Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

*Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*



## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

*Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.*

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



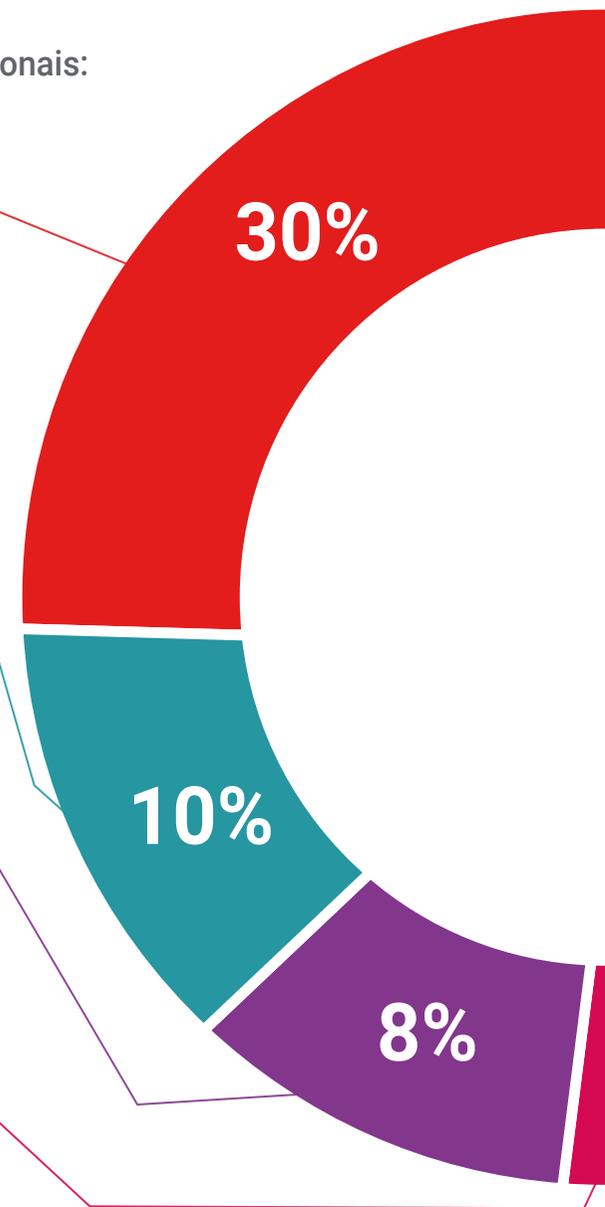
#### Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

# Certificado

O Programa Avançado de Animação 2D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Programa Avançado de Animação 2D** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* do **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Animação 2D**

Modalidade: **online**

Duração: **6 meses**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

## Programa Avançado Animação 2D

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

# Programa Avançado

## Animação 2D

