

Programa Avançado

Ferramentas de Animação 2D





tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Ferramentas de Animação 2D

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

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-ferramenta-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

As ferramentas de animação 2D são fundamentais para o setor de videogames, permitindo que os designers criem personagens e mundos visualmente cativantes e dinâmicos. De fato, essas ferramentas oferecem uma ampla gama de funções, desde a criação de *sprites* e animação de movimento, até a edição de sequências e a integração de efeitos especiais. Ao aproveitá-las, as equipes de desenvolvimento podem dar vida às suas ideias com fluidez e precisão, resultando em experiências de jogo imersivas e envolventes para os jogadores. Por esse motivo, a TECH implementou um programa completo, 100% online e com alta flexibilidade, permitindo que os alunos se conectem ao Campus Virtual a qualquer momento e de qualquer lugar.



“

Matricule-se já! Como designer, a versatilidade e a acessibilidade das Ferramentas de Animação 2D facilitarão a criação de jogos com um estilo visual diferenciado e de alta qualidade"

Na indústria de videogames, as Ferramentas de Animação 2D oferecem aos artistas e animadores a capacidade de dar vida aos elementos gráficos do jogo através da manipulação de imagens bidimensionais, criando sequências fluidas de movimento que aumentam a imersão do jogador. Em outras palavras, exercem um papel crucial ao permitir que os designers criem mundos visuais cativantes e personagens dinâmicos. Além disso, sua eficiência e flexibilidade permitem que você explore uma ampla variedade de estilos artísticos e experimente com a animação.

Nesse contexto, a TECH elaborou este Programa Avançado, que irá se aprofundar na linguagem 2D, analisando aspectos como quadros, exposição de quadros, tipos de animação e estilos 2D. Além disso, será abordado o desenvolvimento de roteiros audiovisuais, incluindo precursores de roteiros, sinopses, escaleta e a utilização de aplicações como o Storybeats. Serão igualmente introduzidos os conceitos de linguagem gráfica, cinematográfica e audiovisual, incluindo planos, movimentos de câmara e montagem.

O profissional também irá utilizar ferramentas digitais específicas para animação 2D, destacando aspectos como a importância do storyboard na narrativa e na produção, e a gravação e edição de voz. O programa curricular também irá abordar a utilização de software, como o Storyboard Pro, e apresentar alternativas digitais, em programas como o Photoshop, o Adobe Animate e o After Effects.

Além disso, irá lidar com a concepção de personagens, a criação de guias, folhas de modelo e interpretação de texto. Os profissionais também serão introduzidos nas ferramentas de representação, pantomima, expressões faciais e animação de diálogos, incorporando a contribuição do dublador. Este trabalho culminará em workshops sobre animação corporal, representação facial e sincronização vocal.

Assim, esta proposta educativa da TECH irá revolucionar a experiência dos licenciados, introduzindo uma abordagem totalmente digital e flexível. Esta iniciativa inovadora irá capacitar os alunos, dando-lhes a liberdade de organizarem a sua agenda acadêmica de forma autônoma, permitindo equilibrar mais adequadamente as suas responsabilidades pessoais e profissionais.

Este **Programa Avançado de Ferramentas 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 Ferramentas de 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



Desde a elaboração de personagens e cenários até à criação de efeitos especiais, serão utilizadas Ferramentas de Animação 2D para estimular a expressão criativa e a narrativa visual nos jogos de videogames"

“

Você irá aprender tópicos essenciais como animação em tempo real, revisões e pós-produção, tudo através da revolucionária metodologia Relearning, que consiste na repetição dos principais conceitos”

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.

Graças a este programa 100% online, você vai dominar interfaces importantes para a Animação 2D, como o Toon Boom Harmony e o Adobe Animate.

Os alunos participarão em workshops de animação corporal, representação facial e sincronização vocal, adquirindo uma compreensão abrangente da criação e animação de personagens no âmbito do 2D.



02

Objetivos

O objetivo desse Programa Avançado é equipar os profissionais com um conjunto de aptidões técnicas e criativas, necessárias para se destacarem no setor animação. Assim, os profissionais irão dominar a linguagem visual e narrativa da Animação 2D, bem como a utilização de ferramentas digitais como o Toon Boom Harmony, o Adobe Animate e o Storyboard Pro. Além disso, os alunos irão adquirir técnicas de design e animação de personagens fascinantes e atraentes, compreendendo a importância da silhueta, da proporção, da cor e da expressão.



VARIANT -



“

O objetivo da TECH é você! Você estará preparado para enfrentar os desafios do mercado de trabalho, com as qualificações necessárias para contribuir para projetos de animação 2D"



Objetivos gerais

- Dominar a linguagem visual no campo da animação 2D
- Pesquisar e aplicar tendências e avanços tecnológicos em animação 2D, se mantendo a par das inovações e adaptando as práticas aos padrões do setor
- Incentivar a criatividade e a originalidade na criação de conceitos, personagens e enredos, promovendo a inovação e a diferenciação em projetos de animação
- Analisar e avaliar seu próprio trabalho e o de outras pessoas, identificando áreas de melhoria e aplicando ajustes para otimizar a qualidade final das animações





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. Ferramentas digitais

- ♦ Explorar alternativas digitais em storyboarding, usando ferramentas e softwares avançados para otimizar com eficiência e qualidade.
- ♦ Desenvolver storyboards projetados para animadores, considerando a estrutura narrativa e visual para orientar o processo de animação de forma coerente
- ♦ Aplicar técnicas avançadas de animação, integrando elementos visuais planejados em storyboards de forma coerente e expressiva

Módulo 3. Design e Animação de Personagens

- ♦ Produzir folhas de modelos detalhadas, fornecendo referências visuais completas para orientar a animação e garantir a consistência na representação dos personagens
- ♦ Desenvolver habilidades na representação de expressões faciais, explorando a variação de gestos e emoções para obter personagens visualmente convincentes

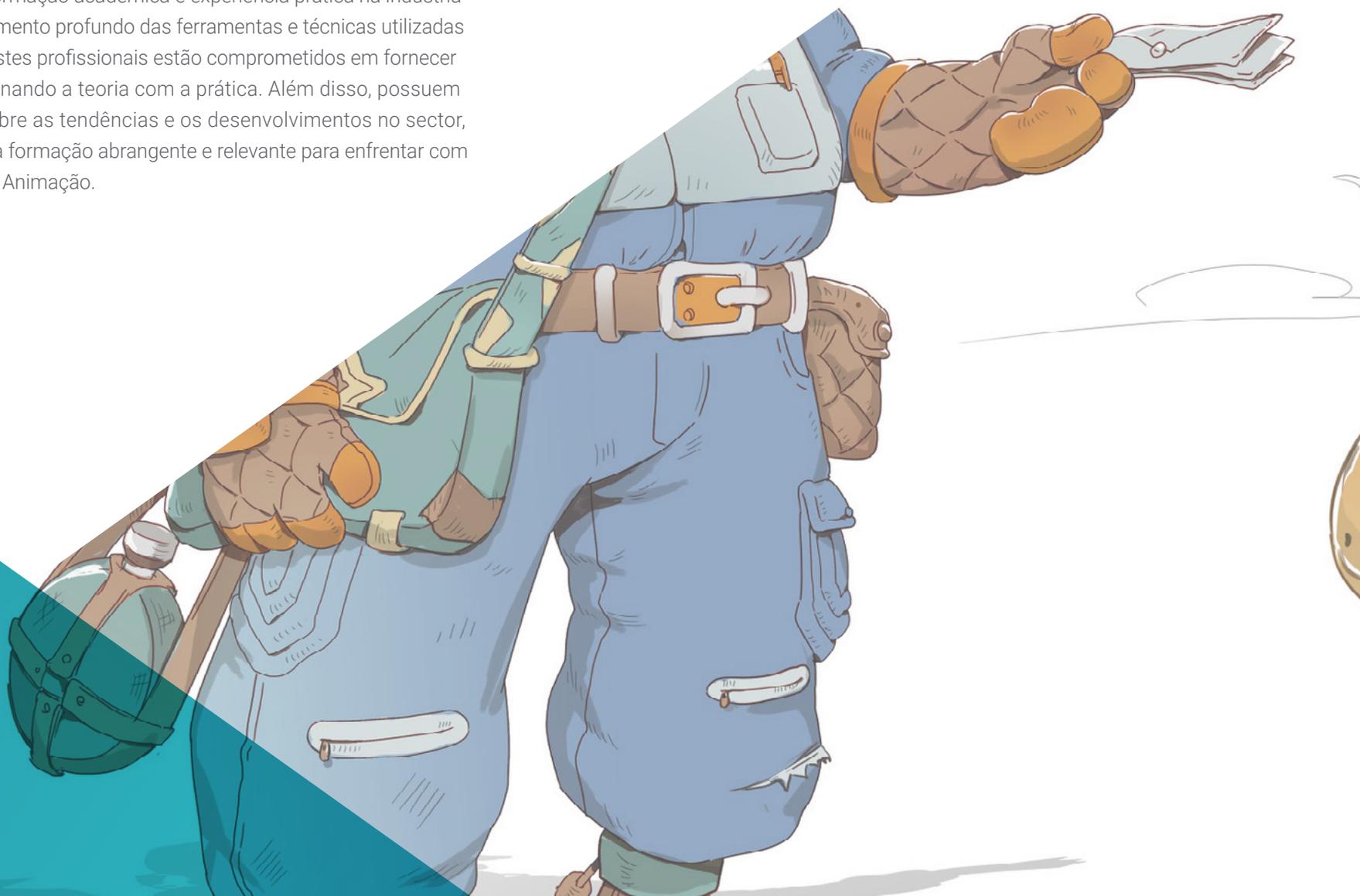


Você irá desenvolver habilidades criativas e técnicas, integrando adequadamente os conhecimentos adquiridos na produção de obras de animação, seja no campo dos jogos de videogames ou em outros setores audiovisuais"

03

Direção do curso

A TECH seleccionou cuidadosamente os membros do corpo docente, composto por especialistas com uma sólida formação académica e experiência prática na indústria da Animação. Com um conhecimento profundo das ferramentas e técnicas utilizadas na produção de animação 2D, estes profissionais estão comprometidos em fornecer um ensino de qualidade, combinando a teoria com a prática. Além disso, possuem uma perspetiva actualizada sobre as tendências e os desenvolvimentos no sector, proporcionando aos alunos uma formação abrangente e relevante para enfrentar com êxito os desafios do domínio da Animação.





“

Os professores possuem habilidades pedagógicas que lhes permitem transmitir os seus conhecimentos de forma eficaz, te orientando ao longo de todo processo de aprendizagem e desenvolvendo as suas capacidades criativas e técnicas”

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



Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos avanços nesta área e aplicá-los em sua prática diária”

04

Estrutura e conteúdo

Este programa oferece conteúdos destinados a compreender os fundamentos da animação bidimensional. Desde o estudo da linguagem 2D, incluindo aspectos como a animação de fotogramas, estilos e roteiros, até o domínio de ferramentas digitais como Toon Boom Harmony e Adobe Animate. Todas as etapas do processo de produção de animação serão abrangidas por esta formação. Além disso, serão explorados tópicos relacionados com a criação e animação de personagens, a utilização de miniaturas e storyboards, bem como a gravação e edição de voz.





“

Você será equipado com as habilidades e conhecimentos necessários para desenvolver projetos de animação de alta qualidade, enfrentando os desafios do exigente campo da Animação 2D com confiança e criatividade”

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. Ferramentas digitais

- 2.1. Miniaturas
 - 2.1.1. Importância do storyboard como ferramenta de narrativa e de produção
 - 2.1.2. Storyboarding básico e pré-visualizações
 - 2.1.3. Miniaturas e roteiros iniciais
- 2.2. Gravação de voz
 - 2.2.1. Gravação de voz
 - 2.2.2. Edição de diálogos
 - 2.2.3. Edição musical e efeitos sonoros
- 2.3. Preparação
 - 2.3.1. Formato e proporção da imagem
 - 2.3.2. Composição
 - 2.3.3. Zonas de segurança
- 2.4. Simbologia
 - 2.4.1. Simbologia padronizada
 - 2.4.2. Simulação de movimentos de câmera
 - 2.4.3. O storyboard digital
- 2.5. Utilização do Storyboard Pro
 - 2.5.1. Interface
 - 2.5.2. Linha de som e cronologia
 - 2.5.3. Ferramentas adicionais

- 2.6. Alternativas digitais
 - 2.6.1. Storyboard no Photoshop
 - 2.6.2. Storyboard no Adobe Animate
 - 2.6.3. Storyboard no After Effects
- 2.7. Storyboard para animadores
 - 2.7.1. O artista de storyboard
 - 2.7.2. Conceitos de animação no storyboard
 - 2.7.3. Trabalhando em camadas
- 2.8. Uso do Roughboard
 - 2.8.1. Exploração gráfica
 - 2.8.2. Preparação do *rough board*
 - 2.8.3. Execução
- 2.9. Roteiro gráfico
 - 2.9.1. Composição
 - 2.9.2. Fundo
 - 2.9.3. Trabalho com personagens
- 2.10. Animação
 - 2.10.1. Edição em tempo real
 - 2.10.2. Revisões
 - 2.10.3. Pós-produção

Módulo 3. Design e Animação de Personagens

- 3.1. Design de personagens
 - 3.1.1. Silhueta e proporção
 - 3.1.2. Cor, estilo e personalidade
- 3.2. Guia do personagem
 - 3.2.1. Estudos de caráter
 - 3.2.2. Consistência e tolerância
 - 3.2.3. Redação e estruturação de um guia de personagem
- 3.3. Folha de modelo
 - 3.3.1. Apresentação em diferentes poses
 - 3.3.2. Folha de expressões e linguagem corporal
 - 3.3.3. Vocalização, escala e planilhas adicionais





- 3.4. Interpretação de texto
 - 3.4.1. Texto, gênero e tom As informações que podemos obter com isso
 - 3.4.2. Subtexto e ironia
 - 3.4.3. Função narrativa e intenção autoral
- 3.5. Ferramentas para Ação
 - 3.5.1. Atuação formal e prática
 - 3.5.2. Análise de personagem e histórico
 - 3.5.3. Estímulos externos e estímulos internos
- 3.6. Pantomima e linguagem corporal
 - 3.6.1. Linguagem corporal, interações
 - 3.6.2. Gestos das mãos
 - 3.6.3. Ritmo, movimentos mínimos e trabalho de palco
- 3.7. Expressões faciais
 - 3.7.1. Estudo das feições e expressões faciais
 - 3.7.2. Os olhos e suas propriedades expressivas
 - 3.7.3. Referências e documentações
- 3.8. Animação de um Diálogo
 - 3.8.1. A contribuição do dublador
 - 3.8.2. Exploração de um diálogo gravado
 - 3.8.3. Exploração da Pausas
- 3.9. Autorreferência de vídeo
 - 3.9.1. Autorreferência
 - 3.9.2. Transcrição e reinterpretação
 - 3.9.3. Limpeza e polimento
- 3.10. Animação de personagens
 - 3.10.1. Workshop de animação corporal
 - 3.10.2. Adição de performance facial
 - 3.10.3. Adição da sincronização vocal

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

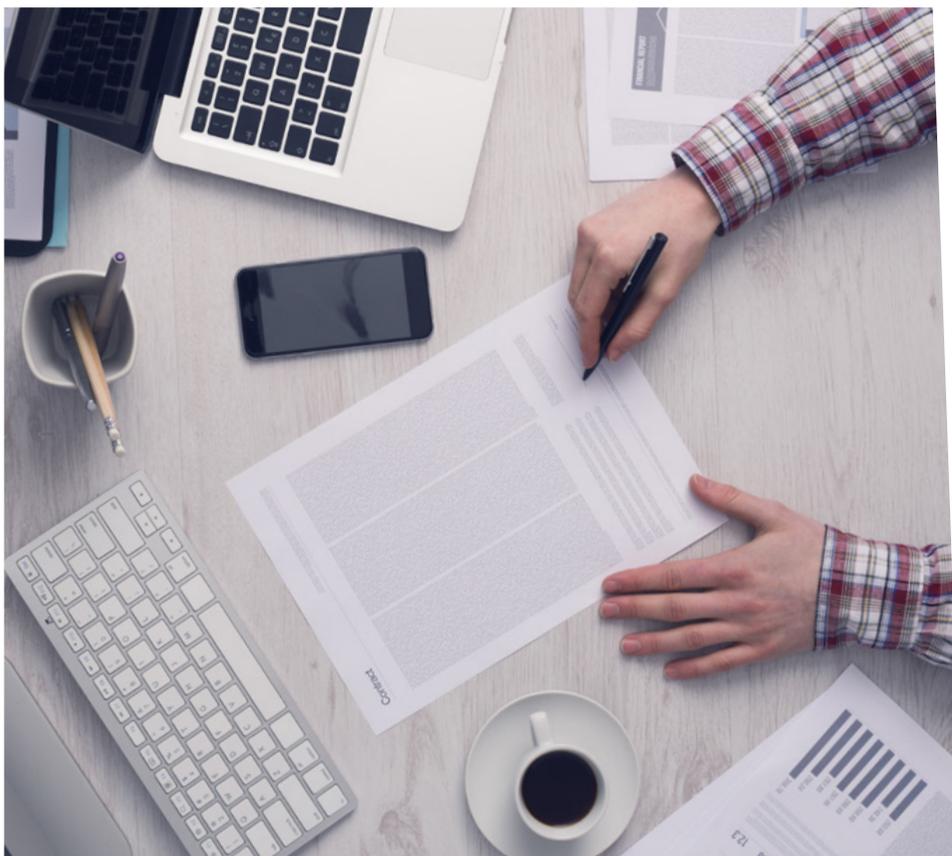
Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

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.



Este programa oferece o melhor material educacional, preparado cuidadosamente para os profissionais:



Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este programa pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite 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 e oferecendo alta qualidade em todo o material que colocamos à disposição do aluno.



Masterclasses

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

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



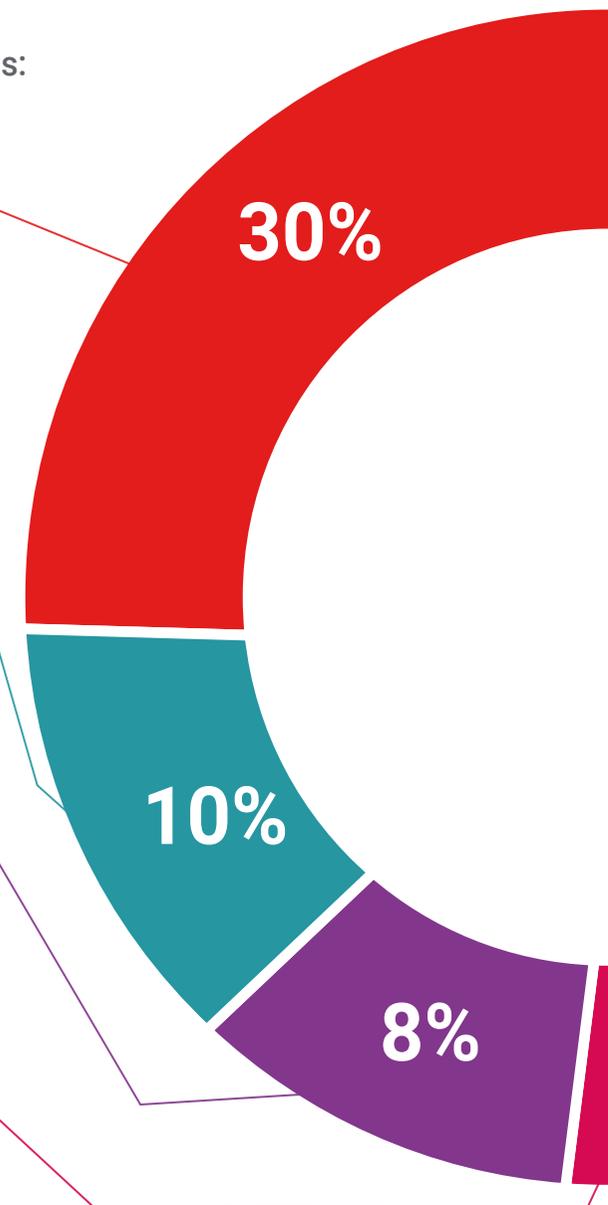
Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e aperfeiçoar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver dentro do contexto da globalização 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 no cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica, através de arquivos 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 ele possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Ferramentas de Animação 2D garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao 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 permitirá a obtenção do certificado do **Programa Avançado de Ferramentas 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* correspondente ao título de **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 Ferramentas 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 compr
atenção personalizada
conhecimento in
presente qual
desenvolvimento si

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Ferramentas de
Animação 2D

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

Programa Avançado

Ferramentas de Animação 2D

