

# Esperto Universitario Animazione 2D





**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-animazione-2d](http://www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-animazione-2d)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

L'Animazione 2D applicata ai videogiochi offre una serie di vantaggi significativi per sviluppatori e giocatori. In primo luogo, il suo stile visivo senza tempo permette di creare mondi e personaggi memorabili, dal fascino unico. Inoltre, richiede meno risorse Hardware rispetto alle controparti 3D, con conseguenti tempi di sviluppo più rapidi e maggiore accessibilità alle piattaforme. Allo stesso modo, la gamma di possibilità stilistiche consente ai creatori di esplorare stili artistici, dall'estetica della *pixel art*, alle animazioni dettagliate e complesse. L'iniziativa di TECH si è quindi concretizzata in un programma 100% online e adattabile che facilita la partecipazione in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo.





“

*L'Animazione 2D faciliterà l'iterazione e la sperimentazione durante il processo di progettazione, contribuendo a un gameplay più fluido e coinvolgente. Cosa aspetti a iscriverti?"*

L'Animazione 2D nei videogiochi è caratterizzata da semplicità e da uno stile artistico distintivo, che consente una maggiore flessibilità creativa e dà agli sviluppatori la possibilità di sperimentare stili visivi unici e accattivanti. Inoltre, l'Animazione 2D richiede meno risorse computazionali rispetto a quella 3D, rendendo più facile l'esecuzione su dispositivi con capacità limitate. Di conseguenza, sempre più aziende del settore sono alla ricerca di specialisti altamente qualificati.

In questo contesto, TECH ha sviluppato questo Esperto Universitario, che copre dalle basi del linguaggio 2D alle tecniche avanzate dell'animazione tradizionale. Verranno approfonditi aspetti come l'animazione dei fotogrammi, lo sviluppo di sceneggiature audiovisive e l'utilizzo di strumenti come Toon Boom Harmony e Adobe Animate.

Il corso approfondirà anche i principi essenziali dell'Animazione 2D, tra cui concetti come *squash* e *stretch*, anticipazione, messa in scena e azione complementare. In questo modo, i designer applicheranno questi principi nella creazione di animazioni fluide ed espressive, utilizzando gli strumenti digitali per ottimizzare il loro processo creativo. Inoltre, verranno esplorate tecniche avanzate come l'animazione a cicli, le rotazioni complete e l'applicazione di colori e ombreggiature per dare vita a personaggi e scenari.

Infine, verranno approfonditi aspetti più specialistici come il lip-syncing, la creazione di cicli di camminata e l'applicazione di effetti visivi come sweep e blur. I professionisti riceveranno anche istruzioni pratiche sulle tecniche di pulizia dei tratti e di rotoscoping per affinare le loro capacità e prepararli ad affrontare le sfide del mondo professionale dell'Animazione 2D.

Il programma di studi offrirà quindi un'opportunità senza precedenti ai laureati, offrendo un formato digitale e adattabile. Ciò consentirà loro una maggiore flessibilità nella gestione dei programmi di studio, aiutandoli a bilanciare più efficacemente i loro impegni quotidiani personali e professionali. Il tutto basato sulla rivoluzionaria metodologia *Relearning*, pioniera in TECH.

Questo **Esperto Universitario in Animazione 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Animazione 2D
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni teoriche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua particolare enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*L'Animazione 2D nei videogiochi ti offrirà una combinazione di estetica senza tempo, efficienza di sviluppo e flessibilità creativa che la rende preziosa in questo campo"*

“

*Ti immergerai nell'animazione delle posizioni, nella sincronizzazione delle labbra, nei cicli di camminata, nelle curve complete, nell'esagerazione e nella calma, nonché nelle tecniche più avanzate come la rotoscopia, le scansioni e l'applicazione del colore"*

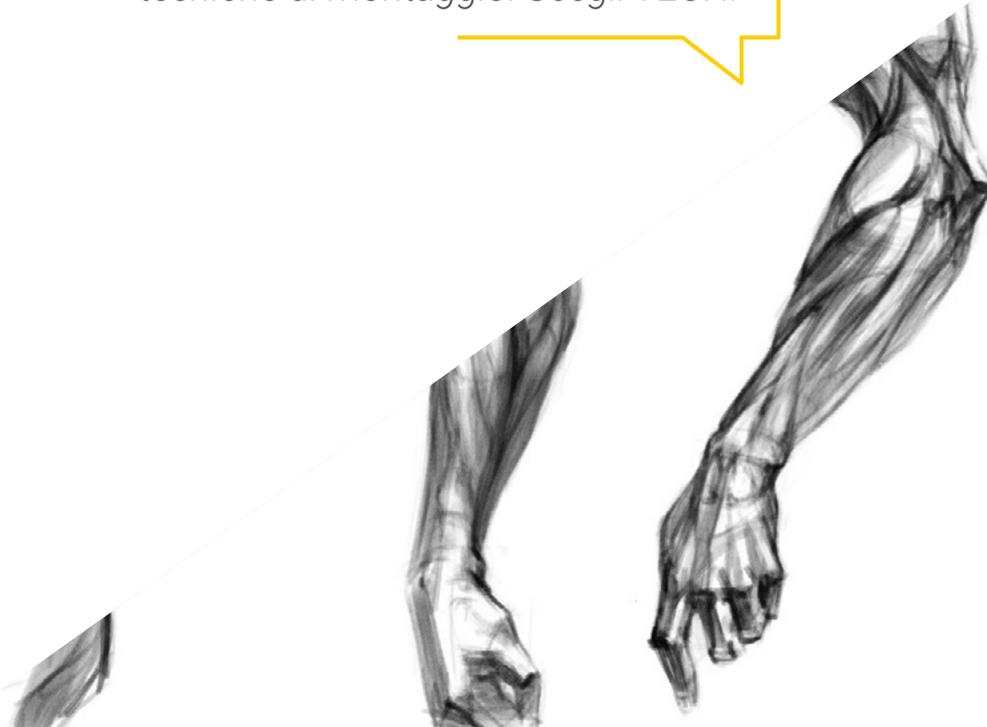
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Approfondirai l'estetica nostalgica associata all'Animazione 2D, evocando emozioni e connettendoti con il pubblico in un modo unico, potenziando così l'immersione del giocatore nel videogioco.*

*Acquisirai conoscenze sul linguaggio cinematografico e audiovisivo, esplorando la composizione di piani, movimenti della fotocamera e tecniche di montaggio. Scegli TECH!*



# 02

## Obiettivi

Questo Esperto Universitario fornirà ai laureati una formazione completa e specializzata nelle tecniche, negli strumenti e nei principi fondamentali dell'Animazione 2D. Attraverso una struttura modulare e un approccio pratico, consentirà ai progettisti di sviluppare le competenze creative e tecniche necessarie per la produzione di contenuti animati di alta qualità. Dalla comprensione dei fondamenti del linguaggio 2D alla padronanza di tecniche avanzate di animazione tradizionale, il programma formerà professionisti in grado di affrontare le sfide del mondo audiovisivo con solidità tecnica, creatività e abilità artistica.





“

*Imparerai a conoscere gli strumenti chiave del settore, come Toon Boom Harmony e Adobe Animate, il tutto attraverso una vasta libreria con le risorse multimediali più innovative”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Padroneggiare il linguaggio visivo nell'Animazione 2D
- ◆ Applicare i principi fondamentali dell'animazione 2D per creare sequenze convincenti e coinvolgenti
- ◆ Ricercare e applicare le tendenze e i progressi tecnologici nell'animazione 2D, tenendo il passo con le innovazioni e adattando le pratiche agli standard del settore

“

*Padroneggerai i principi fondamentali dell'Animazione 2D, dallo squash e dallo stretch, all'anticipazione e alla messa in scena, preparandoti ad affrontare i progetti con creatività ed efficacia"*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Linguaggio 2D

- ♦ Sviluppare competenze per la creazione di script specifici per i progetti di animazione 2D, considerando la narrazione visiva
- ♦ Comprendere e applicare i principi chiave del linguaggio grafico nella creazione di elementi visivi coerenti ed esteticamente attraenti
- ♦ Analizzare e applicare i concetti di linguaggio cinematografico e audiovisivo per potenziare la narrazione visiva
- ♦ Acquisire una solida conoscenza del linguaggio di produzione, che comprende dalla pianificazione alla consegna finale

### Modulo 2. Principi di Animazione 2D

- ♦ Analizzare e impiegare tecniche di anticipazione, comprendendo la composizione di forze parallele e inverse e del loro valore narrativo nella creazione di sequenze animate
- ♦ Sviluppare capacità di messa in scena per ottimizzare la presentazione visiva di personaggi e oggetti in movimento
- ♦ Integrare l'azione complementare e l'azione sovrapposta in modo strategico per arricchire le narrazioni visive, apportando strati di movimento ed espressività ai personaggi e agli oggetti animati

### Modulo 3. Animazione Tradizionale Avanzata

- ♦ Analizzare e impiegare tecniche di anticipazione, comprendendo la composizione di forze parallele e inverse e del loro valore narrativo nella creazione di sequenze animate
- ♦ Sviluppare capacità di messa in scena per ottimizzare la presentazione visiva di personaggi e oggetti in movimento
- ♦ Integrare le curve complete in modo fluido nell'animazione 2D, affrontando la rappresentazione realistica e stilizzata delle rotazioni di personaggi e oggetti in diversi contesti narrativi
- ♦ Sviluppare competenze avanzate nell'applicazione del colore nell'animazione, considerando la tavolozza, l'illuminazione e la consistenza visiva

# 03

## Direzione del corso

I docenti di questo diploma accademico sono professionisti altamente qualificati ed esperti nel campo dell'Animazione, accuratamente selezionati per la loro vasta conoscenza ed esperienza pratica nel settore. Questi esperti combinano una solida formazione accademica con un'eccezionale esperienza nella creazione di contenuti animati, consentendo loro di tenere lezioni con un approccio pratico e pertinente. Inoltre, il loro impegno per l'eccellenza educativa si riflette nella capacità di adattare le metodologie di insegnamento alle esigenze individuali dei laureati, favorendo un ambiente di apprendimento dinamico e collaborativo.





“

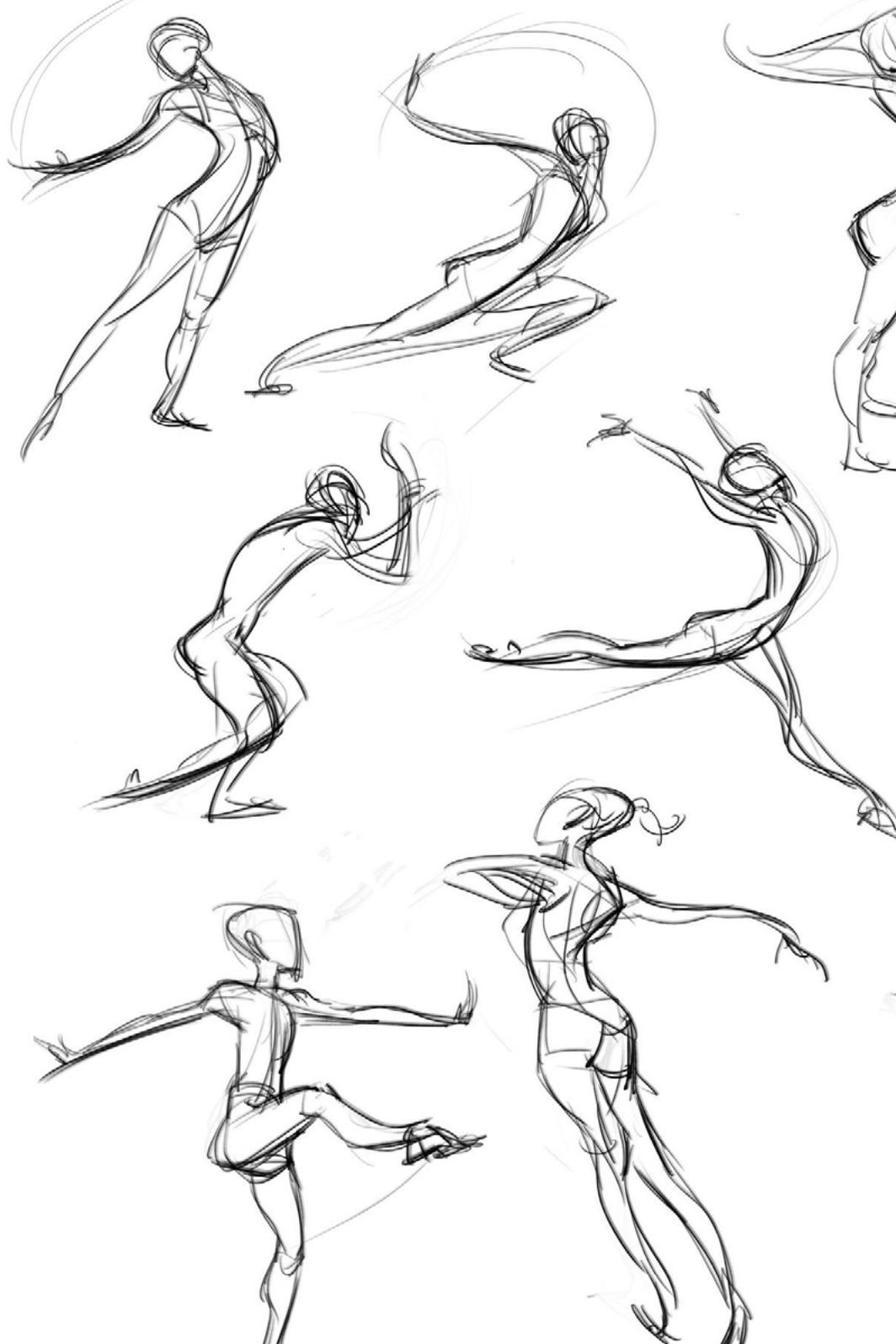
*Con una passione condivisa per l'Animazione,  
gli insegnanti impartiranno conoscenze  
tecniche e abilità pratiche, ispirandoti a  
raggiungere il tuo pieno potenziale creativo”*

## Direzione



### Dott.. Larrauri, Julián

- ◆ Regista di Televisione e Cinema
- ◆ Produttore Esecutivo in Capitan Spider
- ◆ Produttore Delegato di Arcadia Motion Pictures
- ◆ *Head of Production*, Regista e Sceneggiatore di B-Water
- ◆ Produttore Esecutivo, Direttore di Produzione e Responsabile dello Sviluppo presso Ilion Animation Studios
- ◆ Direttore di Produzione presso Imira Entertainment
- ◆ Dottorato in Scienze Umanistiche presso l'Università Rey Juan Carlos
- ◆ Master in Produzione Esecutiva di Film e Serie dalla Business School audiovisivi
- ◆ Master in Gestione della Comunicazione e della Pubblicità presso l'ESIC
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Nominato come "Miglior Direttore di Produzione" ai Premi Goya per il film "Mortadelo y Filemón contro Jimmy el Cachondo"



## Personale docente

### Dott. Coronado Pozo, Jorge

- ◆ Specialista in Animazione personaggi
- ◆ Supervisore dell'animazione presso *Dreamwall*
- ◆ Animatore di Personaggi *Lead/Artista* di *Layout* presso Arcadia Motion Pictures
- ◆ Animatore di Personaggi Senior in vari progetti
- ◆ Animatore di personaggi (2D/3D) presso varie società
- ◆ *Storyboard* e *layout* per la televisione
- ◆ Animatore di videogiochi

# 04

## Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario in Animazione 2D tratta un'ampia gamma di argomenti, dalle basi come la creazione di fotogrammi e gli stili di animazione, agli stili di animazione avanzati, all'applicazione avanzata di strumenti come Toon Boom Harmony e Adobe Animate. Inoltre, si approfondiranno aspetti tecnici e creativi, come il linguaggio grafico, cinematografico e audiovisivo, insieme ai principi fondamentali dell'animazione, come lo *squash* lo *stretch*, l'anticipazione e l'azione complementare. Senza dimenticare l'animazione tradizionale avanzata, il lip-syncing, i cicli di animazione e l'applicazione del colore.

VALVES V



VARIANT -



“

*Ti doterai di competenze essenziali per la sceneggiatura audiovisiva, analizzando la struttura narrativa e la terminologia associata”*

## Modulo 1. Linguaggio 2D

- 1.1. Animazione in 2D
  - 1.1.1. Fotogrammi
  - 1.1.2. Esposizione dei fotogrammi e tipi di animazione
  - 1.1.3. Stili di Animazione 2D
- 1.2. Copione
  - 1.2.1. Sceneggiatura audiovisiva
  - 1.2.2. Precursori della sceneggiatura. Sinossi, storyboard e uso dell'applicazione Storybeats
  - 1.2.3. Struttura e terminologia della sceneggiatura
- 1.3. Uso dell'interfaccia di Toon Boom Harmony
  - 1.3.1. Riconoscimento dell'area di lavoro
  - 1.3.2. Timeline
  - 1.3.3. Strumenti di base
- 1.4. Linguaggio grafico
  - 1.4.1. Disegno
  - 1.4.2. Linguaggio compositivo
  - 1.4.3. Linguaggio del colore
- 1.5. Linguaggio cinematografico e audiovisivo -se-en-scène
  - 1.5.1. I piani in base al loro rapporto con l'obiettivo
  - 1.5.2. Movimenti della macchina da presa, loro nomenclatura e utilità
  - 1.5.3. Elementi morfologici di un'opera audiovisiva
- 1.6. Linguaggio cinematografico e audiovisivo - Aspetto semantico
  - 1.6.1. Montaggio e editing
  - 1.6.2. Transizioni e ritmo
  - 1.6.3. Descrizione delle inquadrature e delle sequenze in base al loro scopo narrativo
- 1.7. Linguaggio di produzione
  - 1.7.1. Flusso di lavoro e diagramma di flusso nella produzione di un progetto di animazione
  - 1.7.2. L'animatore e il suo rapporto con l'area di produzione
  - 1.7.3. L'animatore e il suo rapporto con l'area regia e le altre aree creative





- 1.8. L'interfaccia di Adobe Animate
  - 1.8.1. Esplorazione e riconoscimento dell'area di lavoro
  - 1.8.2. Timeline
- 1.9. Adobe Animazione tradizionale 2D applicata ai media digitali
  - 1.9.1. Terminologie a confronto in Toon Boom Harmony
  - 1.9.2. Terminologie a confronto in Adobe Animate
  - 1.9.3. Terminologie uniche per i media digitali
- 1.10. Lingue aggiuntive
  - 1.10.1. Linguaggio del suono
  - 1.10.2. Linguaggio del colore e della narrazione
  - 1.10.3. Tono, genere e discorso dell'opera audiovisiva

## Modulo 2. Principi di Animazione 2D

- 2.1. Comprimer e allungare (*squash e stretch*)
  - 2.1.1. compressa e conservazione della massa
  - 2.1.2. Stiramenti e conservazione della massa
  - 2.1.3. Applicazione nei media digitali e altre deformazioni
- 2.2. Anticipazione, composizione di forze parallele e inverse e loro valore narrativo
  - 2.2.1. Anticipazione fisica
  - 2.2.2. L'anticipazione narrativa e altri tipi di anticipazione.
  - 2.2.3. Anticipazione dell'anticipazione
- 2.3. Messa in scena
  - 2.3.1. Messa in scena
  - 2.3.2. Attrattiva visiva e disegno fermo
  - 2.3.3. Animazione secondaria
- 2.4. Animazione lineare (*straight ahead*)
  - 2.4.1. Animazione lineare
  - 2.4.2. Animazione posa per posa
  - 2.4.3. Animazione ibrida
- 2.5. Modifiche della posa del personaggio (*breakdowns*)
  - 2.5.1. Interleaving diretto e interleaving con *breakdowns*
  - 2.5.2. Cambi di direzione
  - 2.5.3. Cambiamenti di velocità

- 2.6. Azione complementare e sovrapposte
  - 2.6.1. Azione complementare
  - 2.6.2. Pettini
  - 2.6.3. Azione di sovrapposizione
- 2.7. Accelerazioni, decelerazioni e velocità
  - 2.7.1. Decelerazione
  - 2.7.2. Accelerazione
  - 2.7.3. Curve di accelerazione
- 2.8. Archi
  - 2.8.1. Il perno e l'asse di rotazione
  - 2.8.2. Archi di movimento
  - 2.8.3. Altri percorsi organici di movimento
- 2.9. Esagerazione
  - 2.9.1. Esagerazione della posa
  - 2.9.2. Esagerazione nel ritmo
  - 2.9.3. Reazioni dei personaggi (*take* e *double take*)
- 2.10. Contatti e attriti
  - 2.10.1. Registro
  - 2.10.2. Contatti
  - 2.10.3. Attrito e resistenze

### Modulo 3. Animazione Tradizionale Avanzata

- 3.1. Animazione di posizioni
  - 3.1.1. Silhouette
  - 3.1.2. Linee d'Azione
  - 3.1.3. *Contrapposizioni e inversioni*
- 3.2. Sincronizzazione delle labbra
  - 3.2.1. Movimenti della bocca
  - 3.2.2. Intercalare di vocalizzi e movimenti della bocca
  - 3.2.3. Sincronizzazione digitale automatizzata





- 3.3. Cicli di camminata
  - 3.3.1. Contatti e cambi di posizione
  - 3.3.2. Cambi di posizione del ciclo di marcia
  - 3.3.3. Ciclo di camminata lineare e ciclo di camminata in Animate e Toon Boom
- 3.4. Camminate, cicli di corsa e cicli alternativi
  - 3.4.1. Passeggiate
  - 3.4.2. Corse
  - 3.4.3. Cicli alternativi
- 3.5. Giri completi
  - 3.5.1. Di testa
  - 3.5.2. Giri completi e oggetto
  - 3.5.3. Curve tronche
- 3.6. Esagerare e calmarsi
  - 3.6.1. Esagerare
  - 3.6.2. Calmare
  - 3.6.3. Rimbalzare (*Bounce*)
- 3.7. Rotoscopia, riferimento e documentazione
  - 3.7.1. Rotoscopia
  - 3.7.2. Riferimento video
  - 3.7.3. Integrazione del live-action
- 3.8. Sweep, multipli e sfocature
  - 3.8.1. Sweeps
  - 3.8.2. Multipli
  - 3.8.3. Defocus
- 3.9. Colpi puliti e assistenza
  - 3.9.1. Assistenza
  - 3.9.2. Interleaving
  - 3.9.3. Pulizia dei tratti
- 3.10. Applicazione del colore
  - 3.10.1. L'ombreggiatura come secondo livello di animazione
  - 3.10.2. Colata d'ombra
  - 3.10.3. Automazione digitale del colore e delle ombre con Toon Boom



05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



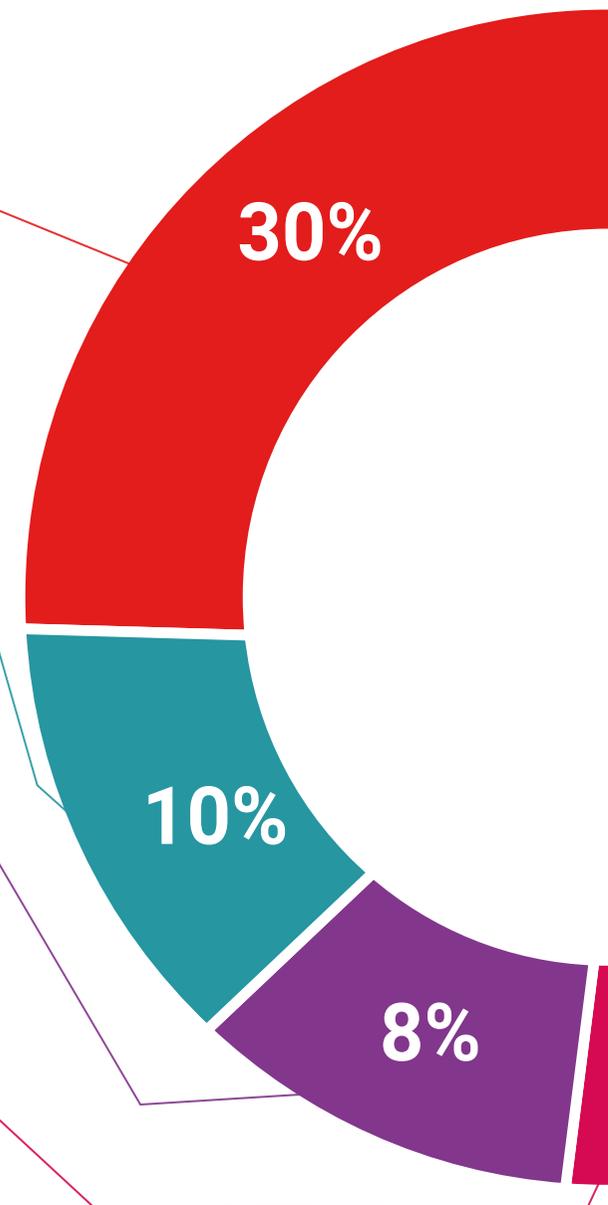
#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

L'Esperto Universitario in Animazione in 2D garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma  
e ricevi il tuo titolo universitario senza  
spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Animazione in 2D** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Animazione in 2D**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Animazione 2D

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

# Esperto Universitario

## Animazione 2D

