

Esperto Universitario

Strumenti per l'Animazione 2D





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Strumenti per l'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-strumenti-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

Gli Strumenti per l'Animazione 2D sono fondamentali nel settore dei videogiochi, consentendo ai designer di creare personaggi e mondi visivamente accattivanti e dinamici. In effetti, questi strumenti offrono una vasta gamma di funzioni, dalla creazione di *sprite* e animazione dei movimenti, all'editing delle sequenze e all'integrazione di effetti speciali. Approfittando di queste opportunità, i team di sviluppo possono dare vita alle loro idee in modo fluido e preciso, dando vita a esperienze di gioco coinvolgenti e coinvolgenti per i giocatori. Per questo TECH ha implementato un programma completo, 100% online e con un'elevata flessibilità, consentendo ai laureati di connettersi al Campus Virtuale in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo.





“

Iscriviti ora! In qualità di designer, la versatilità e l'accessibilità degli Strumenti di Animazione 2D renderanno più facile creare giochi con uno stile visivo distintivo e di alta qualità"

Nel settore dei videogiochi, gli Strumenti di Animazione 2D offrono agli artisti e agli animatori la possibilità di dare vita agli elementi grafici del gioco manipolando le immagini bidimensionali, creando sequenze fluide di movimento che migliorano l'immersione del giocatore. In altre parole, svolgono un ruolo cruciale nel consentire ai progettisti di creare mondi visivi accattivanti e personaggi dinamici. Inoltre, la loro efficienza e flessibilità consente di esplorare un'ampia gamma di stili artistici e di sperimentare con l'animazione.

In questo contesto, TECH ha progettato questo Esperto Universitario, che approfondirà il Linguaggio 2D, analizzando aspetti come i fotogrammi, la loro esposizione, i tipi di animazione e gli stili 2D. Inoltre, si affronterà lo sviluppo di sceneggiature audiovisive, compresi i precursori della sceneggiatura, la sinossi, la scaletta e l'uso di applicazioni come Storybeats. Verranno introdotti anche i concetti di linguaggio grafico, cinematografico e audiovisivo, tra cui le inquadrature, i movimenti di macchina e il montaggio.

Il professionista utilizzerà anche strumenti digitali specifici per l'animazione 2D, evidenziando aspetti come l'importanza dello storyboarding nella narrazione e nella produzione, e la registrazione e il montaggio della voce. Il programma di studi approfondirà anche l'uso di software come Storyboard Pro e presenterà alternative digitali, con programmi come Photoshop, Adobe Animate e After Effects.

Verranno inoltre trattati il design dei personaggi, la creazione di guide, le schede modello e l'interpretazione del testo. I professionisti si immergeranno anche negli strumenti di recitazione, nella pantomima, nelle espressioni facciali e nell'animazione dei dialoghi, incorporando il contributo del doppiatore. Questo programma culminerà in workshop sull'animazione del corpo, la recitazione facciale e la sincronizzazione vocale.

Questa proposta didattica di TECH rivoluzionerà l'esperienza dei laureati introducendo un approccio completamente digitale e flessibile. Questa iniziativa innovativa darà agli studenti la libertà di organizzare la propria agenda accademica in modo autonomo, consentendo loro di combinare in modo più efficace le responsabilità personali e lavorative.

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

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Strumenti per la 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
- ♦ 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



Dalla concezione di personaggi e scenari alla creazione di effetti speciali, utilizzerai gli Strumenti di Animazione 2D per incoraggiare l'espressione creativa e la narrazione visiva nei videogiochi"

“

Affronterai argomenti essenziali come l'animazione in tempo reale, le revisioni e la post-produzione, il tutto attraverso la rivoluzionaria metodologia Relearning, consistente nella ripetizione dei concetti chiave"

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.

Potrai gestire utili interfacce per l'animazione 2D, come Toon Boom Harmony e Adobe Animate, grazie a questo programma online al 100%.

Svolgerai laboratori di animazione del corpo, recitazione facciale e sincronizzazione vocale, acquisendo una comprensione completa della creazione e animazione dei personaggi nel settore 2D.



02

Obiettivi

Gli obiettivi di questo Esperto Universitario comprenderanno dotare i laureati con un solido insieme di abilità tecniche e creative, necessarie per eccellere nel settore dell'animazione. Così, i professionisti padroneggeranno il linguaggio visivo e narrativa, tipica dell'animazione 2D, nonché l'uso di strumenti digitali, come Toon Boom Harmony, Adobe Animate e Storyboard Pro. Inoltre, gli studenti acquisiranno competenze nella progettazione e nell'animazione di personaggi memorabili e convincenti, comprendendo l'importanza della silhouette, della proporzione, del colore e l'espressione.



VARIANT -



“

L'obiettivo di TECH ruota intorno a te! Ti preparerai ad affrontare le sfide del mercato del lavoro, con le competenze necessarie per contribuire a progetti di animazione 2D"



Obiettivi generali

- ◆ Padroneggiare il linguaggio visivo nell'animazione 2D
- ◆ 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
- ◆ Incoraggiare la creatività e l'originalità nella generazione di concetti, personaggi e trame, promuovendo l'innovazione e la differenziazione nei progetti animati
- ◆ Analizzare e valutare il lavoro proprio e di altri, identificando le aree di miglioramento e applicando adeguamenti per ottimizzare la qualità finale delle animazioni





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. Strumenti digitali

- ♦ Esplorare alternative digitali nella creazione di storyboard, utilizzando strumenti e software avanzati per ottimizzare l'efficienza e la qualità
- ♦ Sviluppare storyboard progettati per animatori, considerando la struttura narrativa e visiva per guidare il processo di animazione in modo coerente
- ♦ Applicare tecniche avanzate di animazione, integrando gli elementi visivi pianificati negli storyboard in modo coerente ed espressivo

Modulo 3. Disegno e Animazione dei Personaggi

- ♦ Elaborare fogli di modello dettagliati, fornendo riferimenti visivi completi per guidare l'animazione e garantire la coerenza nella rappresentazione dei personaggi
- ♦ Sviluppare abilità nella rappresentazione delle espressioni facciali, esplorando la variabilità dei gesti e delle emozioni per ottenere personaggi visivamente convincenti

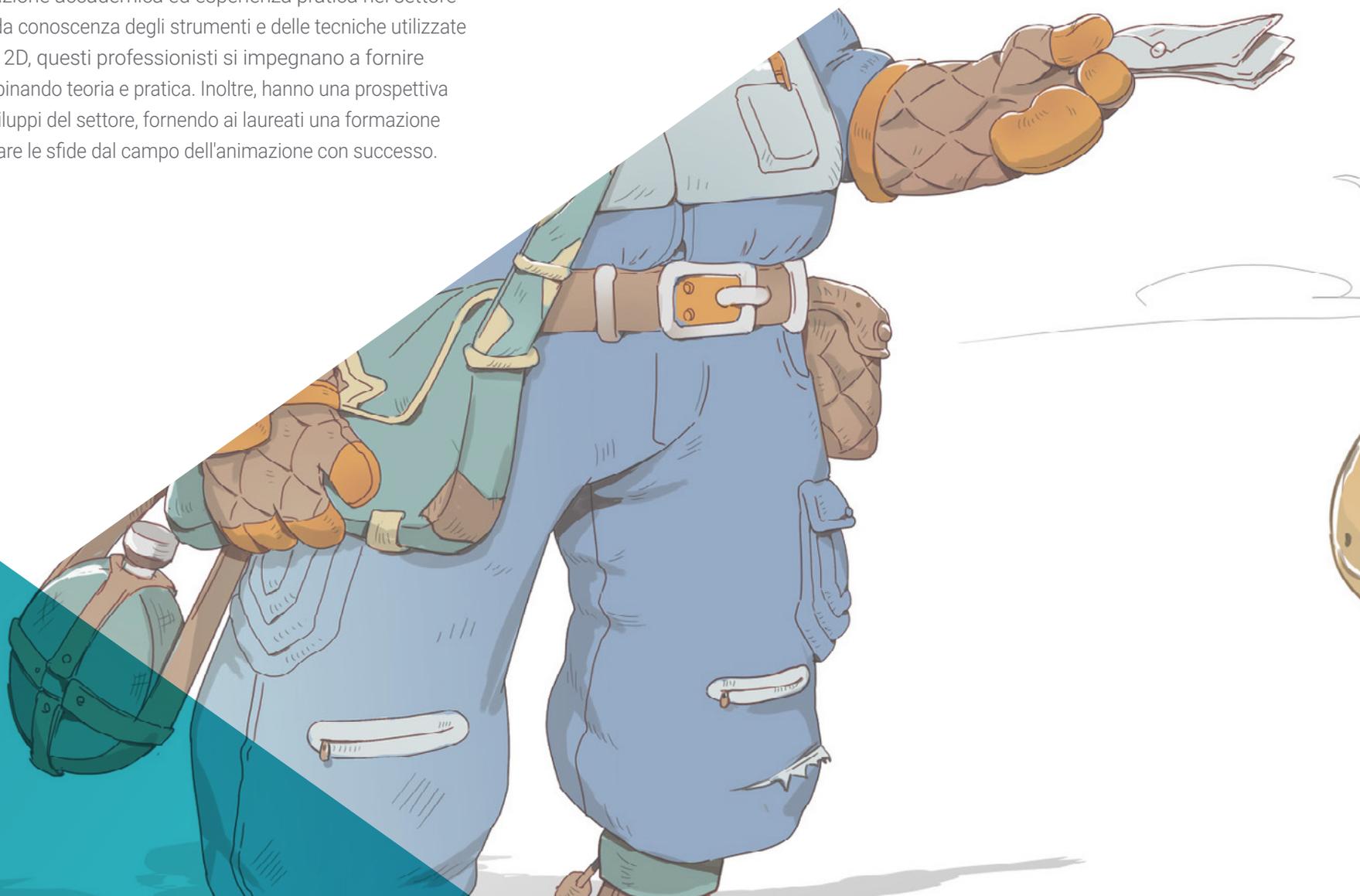


Svilupperai competenze creative e tecniche, integrando efficacemente le conoscenze acquisite nella produzione di opere animate, sia nel settore dei videogiochi che in altri settori audiovisivi"

03

Direzione del corso

TECH ha accuratamente selezionato i componenti del personale docente, composto da esperti con una solida formazione accademica ed esperienza pratica nel settore dell'Animazione. Con una profonda conoscenza degli strumenti e delle tecniche utilizzate nella produzione di animazione 2D, questi professionisti si impegnano a fornire un insegnamento di qualità, combinando teoria e pratica. Inoltre, hanno una prospettiva aggiornata sulle tendenze e gli sviluppi del settore, fornendo ai laureati una formazione completa e pertinente per affrontare le sfide dal campo dell'animazione con successo.





“

Gli insegnanti possiedono abilità pedagogiche che consentono loro di trasmettere efficacemente le sue conoscenze, guidandoti in tutto il tuo processo di apprendimento e sviluppo capacità creative e tecniche"

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



Cogli l'occasione per conoscere gli ultimi sviluppi in materia e applicali alla tua pratica quotidiana"

04

Struttura e contenuti

Questo programma universitario offrirà contenuti progettati per comprendere i fondamenti dell'Animazione bidimensionale. Dallo studio del linguaggio 2D, includendo aspetti come l'animazione di fotogrammi, stili e script, alla padronanza di strumenti digitali come Toon Boom Harmony e Adobe Animate, il titolo tratta tutte le fasi del processo di produzione dell'Animazione. Inoltre, approfondirai argomenti relativi alla progettazione e all'animazione dei personaggi, all'uso di miniature e storyboard, nonché alla registrazione e il montaggio vocale.





“

Avrai le competenze e le conoscenze necessarie per sviluppare progetti animati di alta qualità, affrontando le sfide dell'impegnativo campo dell'animazione 2D con fiducia e creatività"

Modulo 1. Linguaggio 2D

- 1.1. Animazione 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. Strumenti digitali

- 2.1. Miniature
 - 2.1.1. Importanza dello storyboard come strumento narrativo e di produzione e strumento di produzione
 - 2.1.2. Storyboard di base e anteprime
 - 2.1.3. Miniature e sceneggiature iniziali
- 2.2. Registrazione vocale
 - 2.2.1. Registrazione vocale
 - 2.2.2. Edizione dei dialoghi
 - 2.2.3. Montaggio di musica ed effetti sonori
- 2.3. Preparazione
 - 2.3.1. Formato e proporzioni
 - 2.3.2. Composizione
 - 2.3.3. Zone di sicurezza
- 2.4. Simbologia
 - 2.4.1. Simbologia standardizzata
 - 2.4.2. Simulazione dei movimenti della telecamera
 - 2.4.3. Lo storyboard digitale
- 2.5. Utilizzo di Storyboard Pro
 - 2.5.1. Interfaccia
 - 2.5.2. Linea sonora e linea temporale
 - 2.5.3. Strumenti aggiuntivi

- 2.6. Alternative digitali
 - 2.6.1. Storyboard con Photoshop
 - 2.6.2. Storyboard di Adobe Animate
 - 2.6.3. Storyboard in After Effects
- 2.7. Storyboarding per animatori
 - 2.7.1. L'artista dello storyboard
 - 2.7.2. Le chiavi di animazione nello storyboard
 - 2.7.3. Lavoro in livelli
- 2.8. Utilizzo di Roughboard
 - 2.8.1. Esplorazione grafica
 - 2.8.2. Preparazione di *rough board*
 - 2.8.3. Esecuzione
- 2.9. Sceneggiatura grafica
 - 2.9.1. Composizione
 - 2.9.2. Fondi
 - 2.9.3. Lavoro con i personaggi
- 2.10. Animazione
 - 2.10.1. Editing in tempo reale
 - 2.10.2. Revisioni
 - 2.10.3. Post-produzione

Modulo 3. Disegno e Animazione dei Personaggi

- 3.1. Progettazione di personaggi
 - 3.1.1. Silhouette e proporzioni
 - 3.1.2. Colore, stile e personalità
- 3.2. Guida al personaggio
 - 3.2.1. Studi dei personaggi
 - 3.2.2. Coerenza e tolleranza
 - 3.2.3. Scrittura e struttura di una guida al personaggio
- 3.3. Scheda modello
 - 3.3.1. Presentazione in diverse pose
 - 3.3.2. Scheda espressioni e linguaggio del corpo
 - 3.3.3. Foglio delle Vocalizzazioni, della scala e di quelle aggiuntive





- 3.4. Interpretazione del testo
 - 3.4.1. Testo, genere e tono. Le informazioni che possiamo ricavare da esso
 - 3.4.2. Sottotesto e ironia
 - 3.4.3. Funzione narrativa e intenzione autoriale
- 3.5. Strumenti d'azione
 - 3.5.1. Azione formale ed esperienziale
 - 3.5.2. Analisi del personaggio e dello sfondo
 - 3.5.3. Stimoli esterni e stimoli interni
- 3.6. Pantomima e linguaggio del corpo
 - 3.6.1. Linguaggio del corpo, interazioni
 - 3.6.2. Gestì delle mani
 - 3.6.3. Ritmo, movimenti minimi e compito scenico
- 3.7. Espressioni facciali
 - 3.7.1. Studio dei tratti e delle espressioni del viso
 - 3.7.2. Gli occhi e le loro proprietà espressive
 - 3.7.3. Riferimento e documentazione
- 3.8. Animazione di un dialogo
 - 3.8.1. Il contributo del doppiatore
 - 3.8.2. Esplorazione di un dialogo registrato
 - 3.8.3. Sfruttare la pausa
- 3.9. Autoreferenzialità nel video
 - 3.9.1. L'autoreferenzialità
 - 3.9.2. Trascrizione e reinterpretazione
 - 3.9.3. Pulizia e lucidatura
- 3.10. Animazione di personaggi
 - 3.10.1. Laboratorio di animazione del corpo
 - 3.10.2. Aggiunta della recitazione facciale
 - 3.10.3. Aggiunta della recitazione facciale

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.



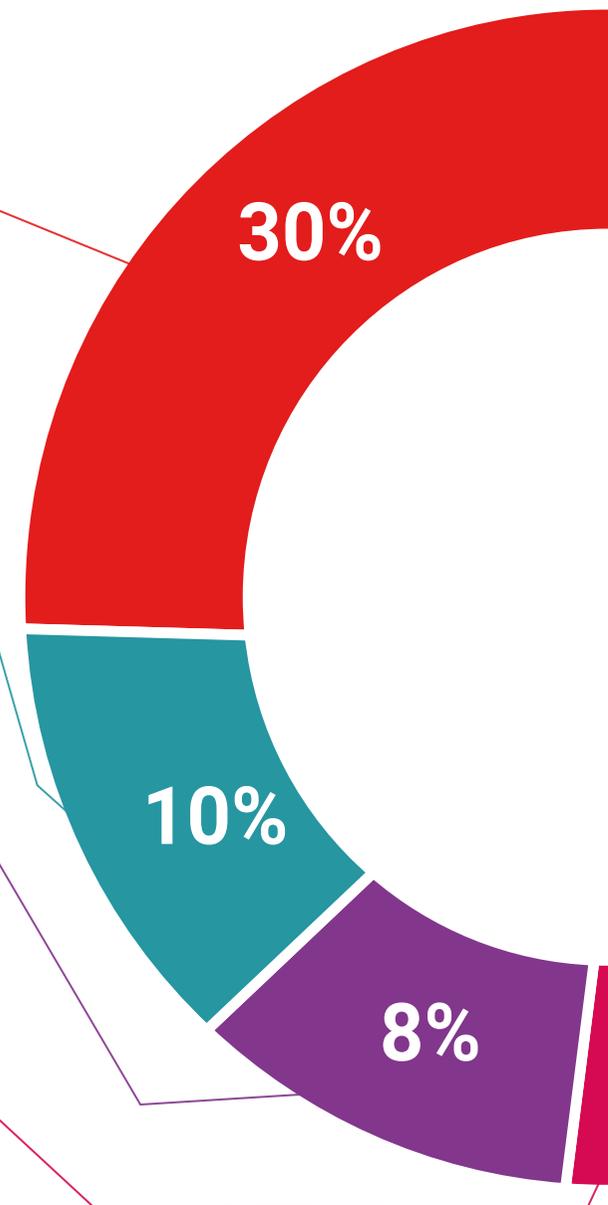
Pratiche di competenze e competenze

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 Strumenti per l'Animazione 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 Strumenti per l'Animazione 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 nel 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 Strumenti per l'Animazione 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
Strumenti per
l'Animazione 2D

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

Esperto Universitario

Strumenti per l'Animazione 2D

