

Esperto Universitario

Animazione 2D Tradizionale,
Vettoriale e Specializzata





Esperto Universitario Animazione 2D Tradizionale, Vettoriale e Specializzata

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-animazione-2d-tradizionale-vettoriale-specializzata

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 Tradizionale, con la sua meticolosa attenzione per ogni fotogramma disegnato a mano, conferisce un fascino nostalgico e un'estetica unica ai videogiochi, evocando l'atmosfera artigianale dell'animazione classica. L'Animazione Vettoriale, invece, offre una flessibilità eccezionale, consentendo una scalabilità senza perdita di qualità e una notevole efficienza in termini di archiviazione e prestazioni. Inoltre, l'Animazione Specializzata, che include tecniche come il *rigging* e l'interpolazione del movimento, fornisce un livello di realismo ed espressività che porta l'immersione del giocatore a nuovi livelli. In questo modo, TECH ha introdotto un programma completamente digitale e versatile, che consente ai laureati di connettersi sempre e ovunque.





“

La combinazione di Animazione 2D Tradizionale, Vettoriale e Specializzata ti offrirà un'ampia gamma di possibilità, consolidando l'Animazione come componente cruciale della narrazione visiva dei videogiochi”

L'Animazione 2D Tradizionale, nota per il suo stile artistico classico, ha trovato il suo posto nei videogiochi, apportando un fascino nostalgico e un'estetica unica ai titoli. D'altro canto, l'Animazione Vettoriale 2D ha guadagnato popolarità grazie alla sua versatilità ed efficienza in termini di memorizzazione e prestazioni, consentendo movimenti fluidi e dettagliati nei personaggi e negli ambienti. Inoltre, l'Animazione Specializzata eleva la qualità visiva dei videogiochi introducendo elementi come le particelle, l'illuminazione dinamica e le espressioni facciali più realistiche.

È nato così questo Esperto Universitario, grazie al quale i designer si immergeranno nella raffinatezza dei movimenti attraverso l'animazione delle posizioni, dove creeranno silhouette espressive, utilizzando linee d'azione efficaci e padroneggiando *contrapposizioni* e *inversioni* per dare vita ai personaggi. Inoltre, esploreranno il lip-sync e i cicli di camminata, approfondendo dettagli quali le rotazioni complete e l'esagerazione dei movimenti, per aggiungere dinamismo ed espressività alle animazioni.

I professionisti acquisiranno anche competenze specifiche in programmi come Adobe Animate e Toon Boom Harmony. Dalla creazione dei personaggi all'uso delle luci e delle ombre, impareranno a conoscere gli strumenti necessari per produrre animazioni vettoriali di alta qualità, lavorando con *bitmap*, vettori e software di animazione specializzati.

Infine, si affronterà la creazione di cicli di movimento per esseri non bipedi, effetti speciali come fuoco, fumo e fenomeni atmosferici e tecniche di animazione di capelli, tessuti e altri elementi complessi. In questo modo si farà un'immersione profonda nella creazione di effetti speciali fantastici e fantascientifici, nonché nella manipolazione di luci e ombre, per ottenere risultati realistici e accattivanti.

In base a ciò, la proposta accademica fornirà un'esperienza unica ai laureati, offrendo loro un formato completamente virtuale e adattabile. Questa iniziativa consentirà agli studenti una maggiore autonomia nella strutturazione del tempo di studio, permettendo loro di bilanciare in modo più efficiente gli impegni personali e professionali.

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

- ♦ Lo sviluppo di casi pratici presentati da esperti di Animazione 2D Tradizionale, Vettoriale e Specializzata
- ♦ 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



Questo Esperto Universitario 100% online ti fornirà le competenze e le conoscenze necessarie per eccellere nel settore dell'Animazione 2D, in tutte le sue forme e applicazioni"

“

Analizzerai concetti dettagliati, come sagome, linee d'azione, contrappesi, reverse, movimenti della bocca, ciclaggio di camminate e curve troncate, tra gli altri, per perfezionare la tua abilità nell'Animazione 2D Tradizionale"

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 controllare strumenti come Adobe Animate, Toon Boom Harmony e Story Board Pro, nonché altri software alternativi, come Krita, Animation Paper, Open Toonz, Moho e Greased Pencil di Blender.

Potrai utilizzare tecniche dettagliate per creare animazioni realistiche e di grande impatto in diverse situazioni, dalle scene d'azione agli effetti magici e fantascientifici.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario sarà quello di dotare i professionisti con le competenze tecniche e creative necessarie per eccellere nel settore di Animazione in 2D. Così, il programma fornirà loro una formazione completa, che spazia dai fondamenti dell'animazione tradizionale alle tecniche più avanzate in animazione vettoriale e specializzata. In questo modo, i progettisti saranno in grado di applicare i principi di progettazione, movimento e narrativa nei loro progetti, sviluppando una comprensione approfondita degli strumenti e del Software pertinenti sul campo.



-VALVES V

VARIANT -



“

Migliorerai la tua capacità di lavorare in team, risolvere i problemi in modo creativo e adattarsi alle mutevoli esigenze del settore. Cosa aspetti a iscriverti?"



Obiettivi generali

- ♦ 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
- ♦ Specializzarsi in specifiche aree di animazione, adattando le competenze a diversi stili e generi
- ♦ Analizzare e valutare il lavoro proprio e di altri, identificando le aree di miglioramento e applicando adeguamenti per ottimizzare la qualità finale delle animazioni

“

Scegli TECH! Ti preparerà per l'accesso a carriere di successo in settori quali la produzione di film, serie animate, pubblicità, videogiochi ed effetti visivi"





Obiettivi specifici

Modulo 1. 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

Modulo 2. Animazione Vettoriale

- ♦ Utilizzare Adobe Animate in modo esperto, applicando i suoi strumenti e funzioni per creare animazioni 2D con efficienza e precisione
- ♦ Maneggiare Toon Boom Harmony con destrezza, sfruttando le sue funzioni avanzate per la creazione e la manipolazione di animazioni 2D
- ♦ Sfruttare le capacità di Story Board Pro in fase di pre-produzione, utilizzando i suoi strumenti per la pianificazione dettagliata delle sequenze animate e la creazione di storyboard
- ♦ Utilizzare Moho in modo efficace, esplorando le sue caratteristiche specifiche per la creazione e la manipolazione di personaggi ed elementi animati
- ♦ Applicare il *Greased Pencil* di Blender nell'animazione 2D, sfruttando i suoi strumenti per la creazione e la manipolazione di tratti e elementi visivi

Modulo 3. Animazione Specializzata

- ♦ Esplorare e applicare tecniche avanzate di animazione specializzata, concentrandosi su stili e generi specifici per espandere la versatilità creativa in progetti animati
- ♦ Sviluppare abilità nell'animazione di creature e esseri fantastici, affrontando aspetti come movimenti unici, comportamenti e caratteristiche visive distintive
- ♦ Sviluppare competenze nell'animazione di sequenze d'azione, garantendo fluidità, impatto e coerenza nella rappresentazione visiva di movimenti rapidi ed emozionanti
- ♦ Applicare tecniche di animazione specifiche per i videogiochi, adattando la narrazione visiva e i movimenti dei personaggi alle dinamiche e ai vincoli dell'animazione interattiva

03

Direzione del corso

Gli insegnanti, accuratamente selezionati da TECH, sono professionisti altamente qualificati ed esperti nel campo dell'Animazione. Con una combinazione di esperienza pratica e conoscenze teoriche, questi educatori si dedicheranno a guidare i laureati attraverso un rigoroso curriculum, che comprenderà tutti gli aspetti dell'Animazione 2D. Oltre a trasmettere competenze tecniche, gli insegnanti promuovono la creatività, il pensiero critico e la risoluzione di problemi, per aiutare ogni studente a raggiungere il suo pieno potenziale.





“

Il quadro didattico ti garantisce una formazione approfondita, preparandoti ad affrontare le sfide del mondo del lavoro e contribuire in modo significativo al campo dell'animazione”

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

Il programma tratta un'ampia gamma di contenuti per sviluppare le competenze tecniche e creative nel campo dell'Animazione 2D. Dalle basi dell'Animazione Tradizionale, dove verranno analizzati principi come l'anticipazione, la sovralimentazione e l'accelerazione, fino all'Animazione Vettoriale avanzata, tra cui l'uso di software specializzato, come Adobe Animate e Toon Boom Harmony. In questo modo, i laureati acquisiranno una conoscenza approfondita della creazione di personaggi, movimenti fluidi e narrazioni visivamente scioccanti.





“

Affronterai aspetti specializzati, come effetti visivi, sincronizzazione labiale, animazione dei fenomeni climatici e tecniche di illuminazione, attraverso una vasta libreria delle risorse multimediali più innovative”

Modulo 1. Animazione Tradizionale Avanzata

- 1.1. Animazione di posizioni
 - 1.1.1. Silhouette
 - 1.1.2. Linee d'Azione
 - 1.1.3. *Contrapposizioni e inversioni*
- 1.2. Sincronizzazione delle labbra
 - 1.2.1. Movimenti della bocca
 - 1.2.2. Intercalare di vocalizzi e movimenti della bocca
 - 1.2.3. Sincronizzazione digitale automatizzata
- 1.3. Cicli di camminata
 - 1.3.1. Contatti e cambi di posizione
 - 1.3.2. Cambi di posizione del ciclo di marcia
 - 1.3.3. Ciclo di camminata lineare e ciclo di camminata in Animate e Toon Boom
- 1.4. Camminate, cicli di corsa e cicli alternativi
 - 1.4.1. Passeggiate
 - 1.4.2. Corse
 - 1.4.3. Cicli alternativi
- 1.5. Giri completi
 - 1.5.1. Di testa
 - 1.5.2. Giri completi e oggetto
 - 1.5.3. Curve tronche
- 1.6. Esagerare e calmarsi
 - 1.6.1. Esagerare
 - 1.6.2. Calmare
 - 1.6.3. Rimbalzare (*Bounce*)
- 1.7. Rotoscopia, riferimento e documentazione
 - 1.7.1. Rotoscopia
 - 1.7.2. Riferimento video
 - 1.7.3. Integrazione del live-action
- 1.8. Sweep, multipli e sfocature
 - 1.8.1. Sweeps
 - 1.8.2. Multipli
 - 1.8.3. Defocus





TB

- 1.9. Colpi puliti e assistenza
 - 1.9.1. Assistenza
 - 1.9.2. Interleaving
 - 1.9.3. Pulizia dei tratti
- 1.10. Applicazione del colore
 - 1.10.1. L'ombreggiatura come secondo livello di animazione
 - 1.10.2. Colata d'ombra
 - 1.10.3. Automazione digitale del colore e delle ombre con Toon Boom

Modulo 2. Animazione Vettoriale

- 2.1. Bitmap e vettoriali
 - 2.1.1. Bitmap
 - 2.1.2. Disegno vettoriale
 - 2.1.3. Confronti e applicazioni
- 2.2. Uso di Adobe Animate
 - 2.2.1. Simboli, grafica e strumento *movie clip*
 - 2.2.2. Interpolazione di movimento e movimento semi-tridimensionale
 - 2.2.3. Interpolazione di forma e fotocamera virtuale
- 2.3. Uso di Toon Boom Harmony
 - 2.3.1. Librerie
 - 2.3.2. Ossa e deformatori
 - 2.3.3. Auto colore
- 2.4. Preparare un personaggio per Adobe Animate
 - 2.4.1. Separazione di elementi e tracciato
 - 2.4.2. Tracce chiave interne
 - 2.4.3. Costruzione di personaggio
- 2.5. Preparare un personaggio per Toon Boom Harmony
 - 2.5.1. Tracciato
 - 2.5.2. Ossa e controllo digitale
 - 2.5.3. Regolazioni
- 2.6. Luci e ombre in Toon Boom Harmony
 - 2.6.1. Impostare i volumi
 - 2.6.2. Luci e fotocamera virtuali
 - 2.6.3. Proiezione d'ombre

ONLIN

- 2.7. Utilizzo di Story Board Pro
 - 2.7.1. Interfaccia
 - 2.7.2. Linea del tempo
 - 2.7.3. Edizione digitale
- 2.8. Software alternativi
 - 2.8.1. Krita
 - 2.8.2. Animation Paper
 - 2.8.3. Open Toonz- Anime
- 2.9. Uso di Muffa
 - 2.9.1. Esplorazione dell'interfaccia
 - 2.9.2. Strumento di *Smart Warp*
 - 2.9.3. Strumento *Smart bones* e *pin bones*
- 2.10. Uso di *Greased Pencil* di Blender
 - 2.10.1. Riconoscimento del Software
 - 2.10.2. Driver e funzionalità aggiuntive
 - 2.10.3. Sincronizzazione automatica delle labbra

Modulo 3. Animazione Specializzata

- 3.1. Cicli di cammino di esseri non bipedi
 - 3.1.1. Quadrupedi
 - 3.1.2. Altri animali non plantigradi
 - 3.1.3. Cicli di locomozione alternativi
- 3.2. Ulteriori movimenti pratici
 - 3.2.1. Cicli di volo
 - 3.2.2. Scale, sollevamento di peso, cadute
 - 3.2.3. Colpi, interazioni, danza
- 3.3. Effetti speciali, fluidi
 - 3.3.1. Piccoli corpi idrici
 - 3.3.2. Grandi masse d'acqua
 - 3.3.3. Fluidi viscosi





- 3.4. Effetti speciali, fuoco e fumo
 - 3.4.1. Fuoco
 - 3.4.2. Fumo
 - 3.4.3. Incendi, fiamme e lava
- 3.5. Animazione dei fenomeni meteorologici e climatici
 - 3.5.1. Pioggia, tempeste e fulmini
 - 3.5.2. Neve e vento
 - 3.5.3. Rifrazioni
- 3.6. Animazione di effetti speciali fantastici e fantascientifici
 - 3.6.1. Effetti magici
 - 3.6.2. Effetti enfatici
 - 3.6.3. Effetti di fantascienza
- 3.7. Animazione di capelli e tessuto
 - 3.7.1. Capelli
 - 3.7.2. Tessuto
 - 3.7.3. Carta, corde e altri
- 3.8. Esplosioni, cadute e rotture
 - 3.8.1. Frane
 - 3.8.2. Esplosioni
 - 3.8.3. Rotture
- 3.9. Effetti Illuminazione e proiezione delle ombre
 - 3.9.1. Ombre sopra la figura
 - 3.9.2. Effetti di illuminazione
 - 3.9.3. Proiezione digitale automatizzata di ombre e ombre
- 3.10. Transizione di immagini e trasformazioni
 - 3.10.1. Transizione delle immagini
 - 3.10.2. Deformazioni estreme
 - 3.10.3. Orbite

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:



Materiale 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.



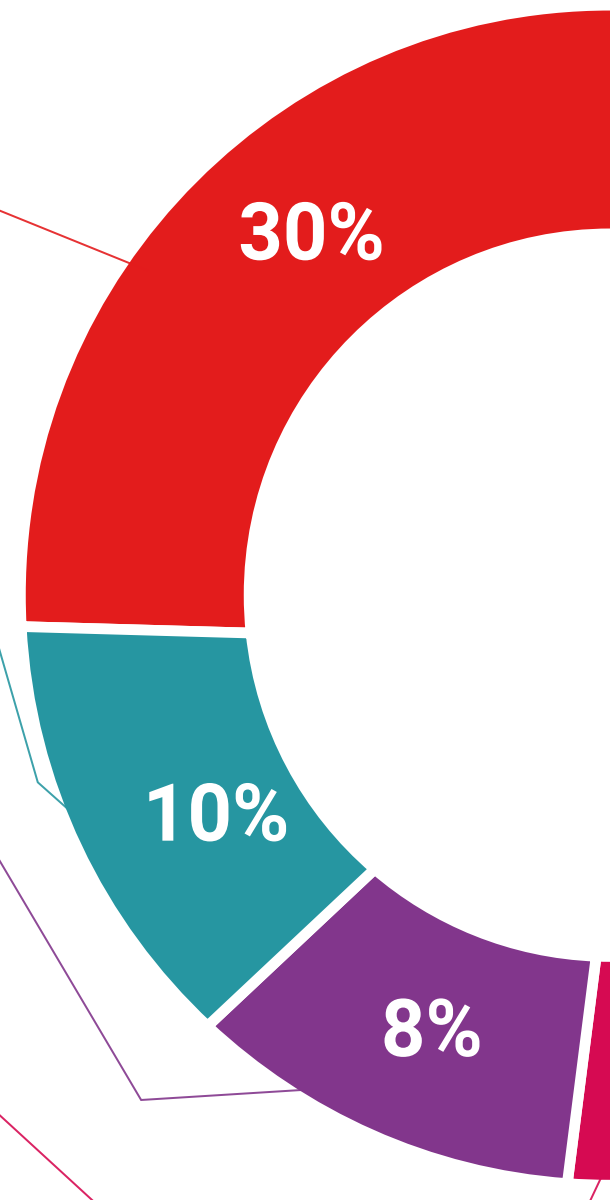
Pratiche di competenze e competenze

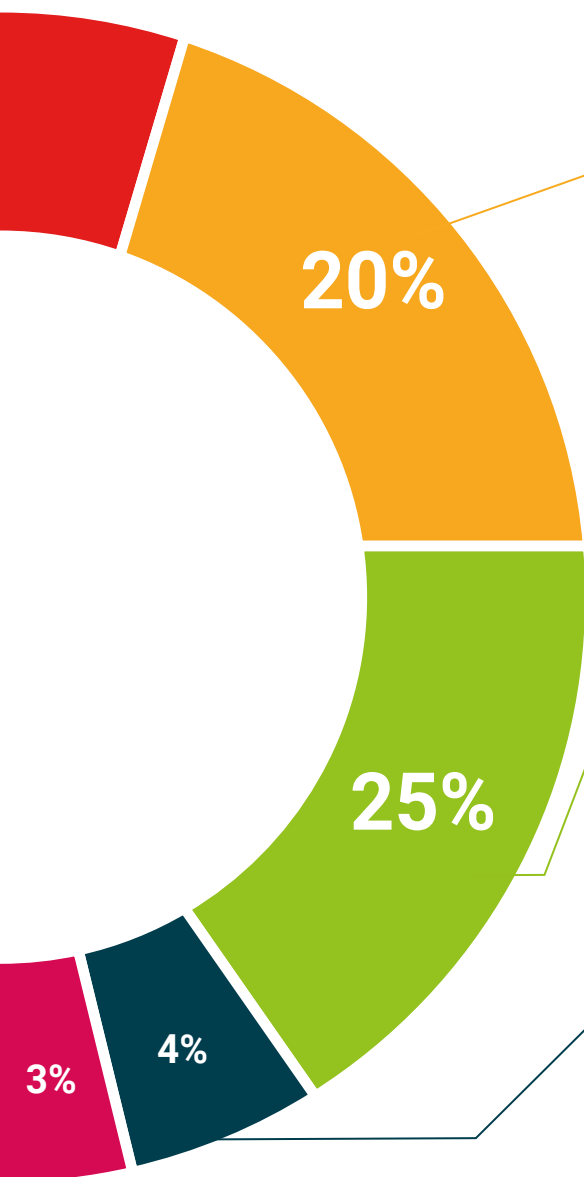
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Esperto Universitario in Animazione 2D Tradizionale, Vettoriale e Specializzata rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Animazione 2D Tradizionale, Vettoriale e Specializzata** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University, è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University**, è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Animazione 2D Tradizionale, Vettoriale e Specializzata**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



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



Esperto Universitario
Animazione 2D Tradizionale,
Vettoriale e Specializzata

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Animazione 2D Tradizionale, Vettoriale e Specializzata

