

Esperto Universitario

Costruzione di Personaggi 2D





Esperto Universitario

Costruzione di Personaggi 2D

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-costruzione-personaggi-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. 20

06

Titolo

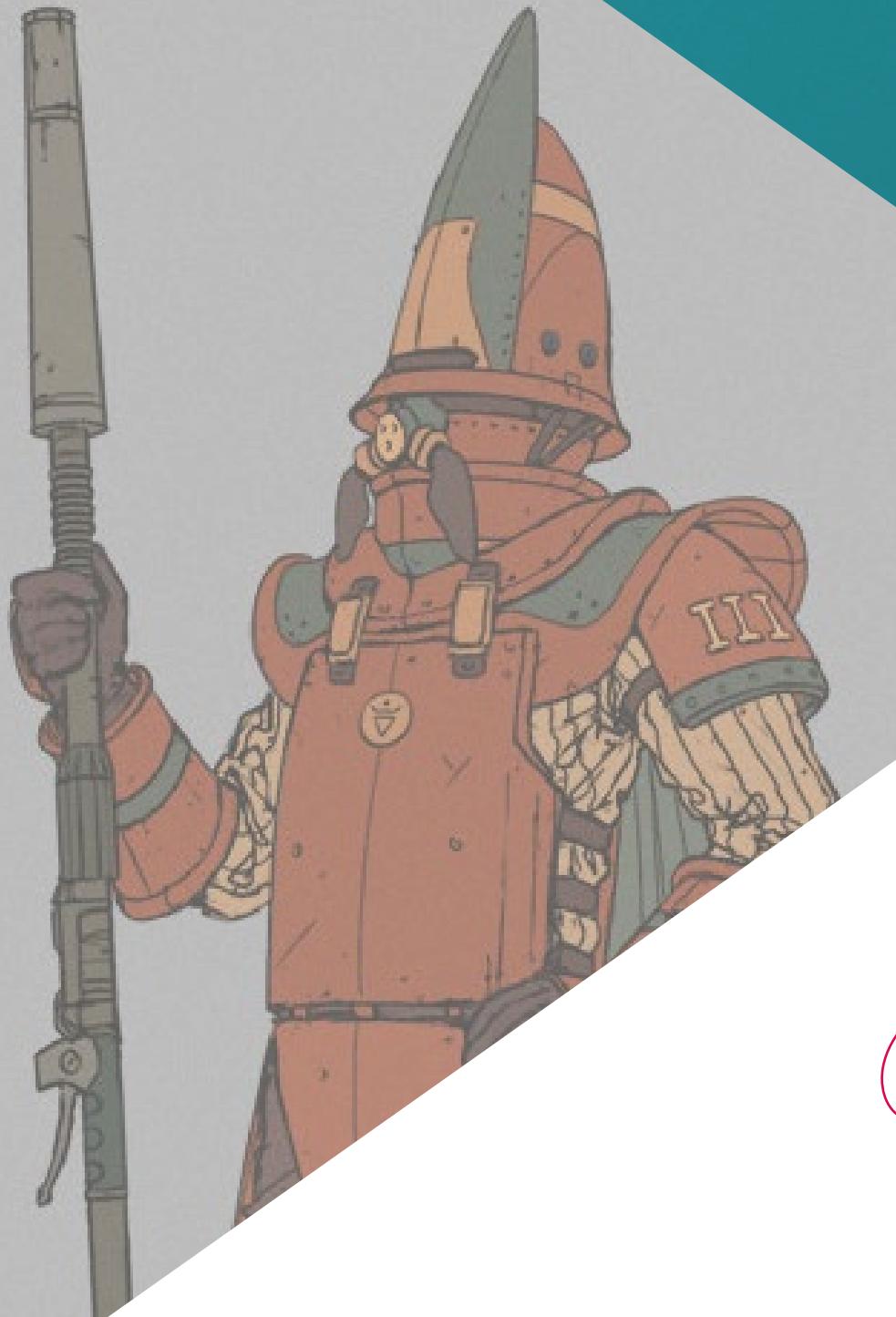
pag. 28

01

Presentazione

Così come i film hanno i loro attori e attrici come elementi chiave, il mondo dei videogiochi ruota attorno ai loro personaggi. In entrambi i casi si tratta di un compito arduo, in quanto si deve cercare di far appassionare il pubblico al prodotto, facendo sì che s'immedesimi in qualche modo con ciò che vede. Nell'era tecnologica in cui viviamo, i videogiochi sono diventati una parte indiscutibile della nostra società ed è per questo che la richiesta di persone che lavorino in questo settore è in costante aumento. Per questo motivo, l'Università mette a disposizione un programma completamente nuovo, nel quale vengono approfondite tutte le nozioni necessarie per diventare un vero professionista nella creazione di personaggi 2D per videogiochi.





66

*Diventa un professionista delle tecniche
per creare personaggi alla pari di quelli
di Disney e Marvel!"*

Per creare personaggi accattivanti, l'animazione e il design devono conoscere specificamente l'iconografia e le tecniche necessarie per realizzarli. Le aziende sono alla ricerca di nuovi personaggi che si differenzino da quelli già esistenti. Per questo motivo, questo programma si distingue per: l'attenzione a uno studio approfondito e concentrato, la pre-produzione di progetti visivi e la costruzione di personaggi completi. Fornendo a questi personaggi uno stile e una personalità unici, possono fungere da prodotto per ogni tipo di piattaforma.

Questo programma cerca di consolidare la conoscenza attraverso lo studio dell'estetica e della cultura del personaggio. In questo modo lo studente sarà in grado di creare un'iconografia completa e adeguata al tempo e allo spazio rappresentati. Questa conoscenza darà all'artista la capacità di creare personaggi dotati di personalità forti e culturali.

Il programma è stato concepito in modo che, passo dopo passo, lo studente possa acquisire le tecniche per creare un personaggio dalla prima bozza fino al completamento della composizione. A partire dai canoni e dalle forme anatomiche è possibile creare ogni tipo di forma. Allo studente verranno forniti tutti gli elementi necessari per l'uso visivo, avvalendosi di un pacchetto di *model-sheet* professionali per la modellazione 2D e ottenere le giuste proporzioni dei modelli.

TECH offre un programma online che consente allo studente di studiare al ritmo più adatto alle sue esigenze. Con un semplice dispositivo dotato di connessione a Internet, puoi spingere la tua carriera verso il successo. Questo Esperto Universitario offre tutti i vantaggi per consentire allo studente di affrontare i suoi studi da una prospettiva dinamica, creativa e professionale.

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

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella creazione di tutti i tipi di personaggi animati in 2D
- ◆ I contenuti grafici, schematici e pratici del programma forniscono informazioni pratiche su quelle discipline che sono essenziali per l'attività professionale
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie aggiornate
- ◆ Lezioni teoriche con un esperto per risolvere i dubbi e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Sviluppa le tue competenze grazie alla metodologia 100% online di questo Esperto Universitario e raggiungi tutti i tuoi obiettivi senza tralasciare le altre responsabilità della tua vita quotidiana"

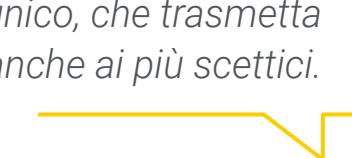
“

L'apprendimento dei concetti non è mai stato così semplice. Grazie alla metodologia del Relearning potrai constatarlo tu stesso"

Impara l'arte di creare personaggi innovativi che lasciano un segno nel pubblico.



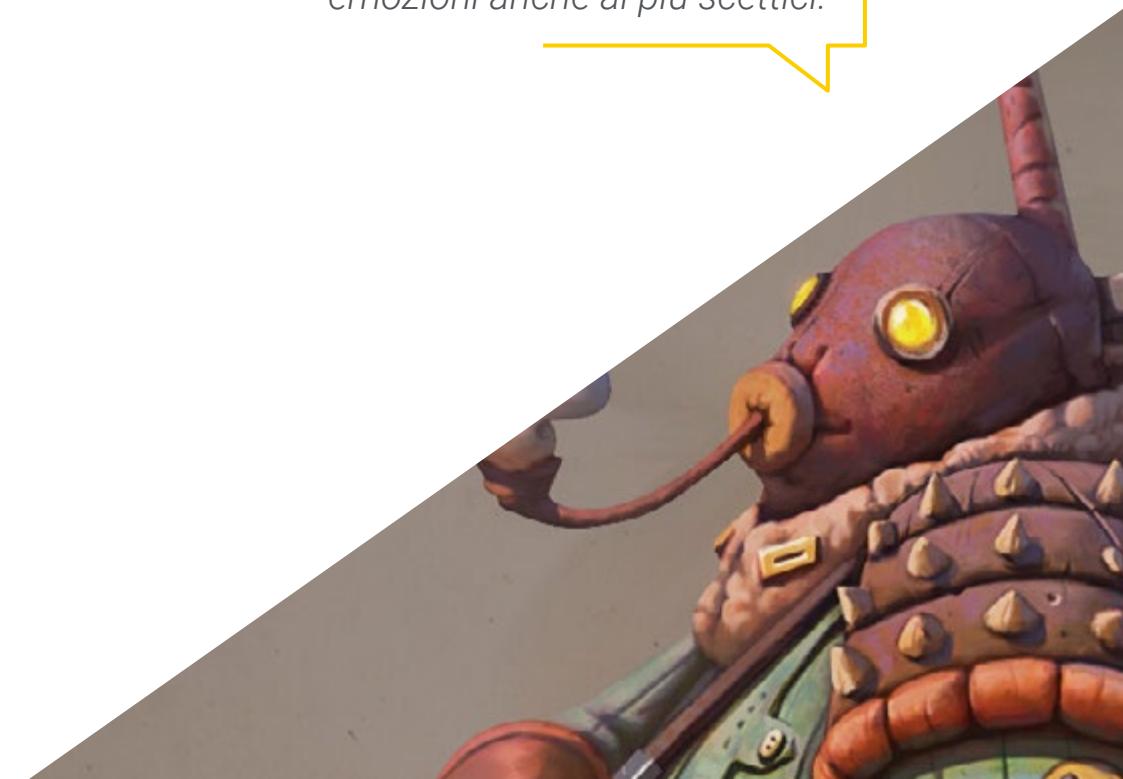
Trova il tuo stile e proiettalo in un personaggio unico, che trasmetta emozioni anche ai più scettici.



Il personale docente del programma comprende professionisti del settore che forniscono allo studente le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente. Tra di loro ci sono specialisti che hanno partecipato alla creazione di opere di grande riconoscimento.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie didattiche, forniranno al professionista un apprendimento esaustivo.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista 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.



02

Obiettivi

La progettazione di questo programma consentirà allo studente di acquisire le competenze necessarie per aggiornare le sue conoscenze professionali, approfondendo così gli aspetti chiave della costruzione di personaggi in 2D. Rafforzando tutti gli aspetti tecnici di un professionista, è possibile affinare le sue competenze e capacità. Per questo motivo, TECH offre un programma di studi esauriente, che permette allo studente di ampliare e approfondire le proprie conoscenze in questo campo. Si tratta di un insieme di obiettivi generali e specifici che insieme costituiscono le conoscenze teoriche e pratiche necessarie allo studente per acquisire tutte le competenze necessarie.



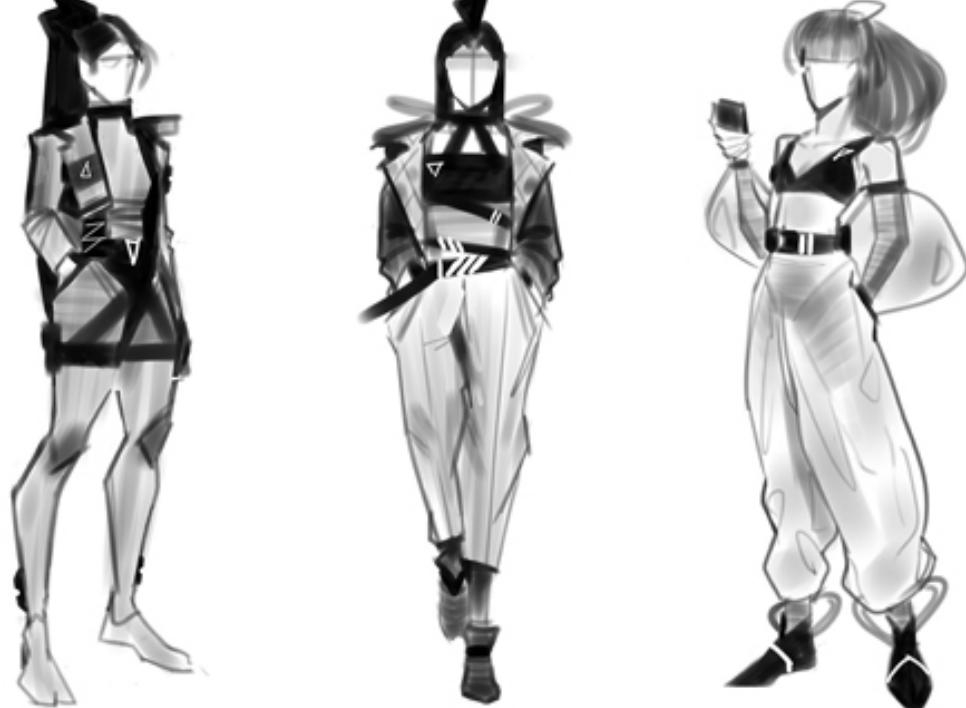
66

Il nostro obiettivo è quello di spronarti come professionista, aiutandoti a diventare un maestro nella costruzione dei personaggi 2D"



Obiettivi generali

- ◆ Incoraggiare la documentazione e la referenziazione necessarie per svolgere un lavoro corretto
- ◆ Sapere come strutturare, creare e costruire i personaggi
- ◆ Approfondire lo sviluppo dei model sheet necessari nell'industria dell'animazione
- ◆ Creare tutti i tipi di personaggi anatomici da utilizzare nella disciplina dell'animazione in 2D
- ◆ Padroneggiare l'anatomia dei personaggi
- ◆ Analizzare lo sviluppo e la creazione dei personaggi
- ◆ Padroneggiare l'arte di colorare i personaggi creati
- ◆ Sviluppare personaggi specifici per i videogiochi in 2D



*Entra nel mondo della creazione
di personaggi 2D e dai sfogo alla
tua immaginazione"*



Obiettivi specifici

Modulo 1. Personaggi

- ◆ Conoscere i diversi stili e tecniche di creazione dei personaggi
- ◆ Distinguere tra personaggi animati, manga e realistici
- ◆ Sviluppare la creazione di personaggi umani
- ◆ Approfondire le caratteristiche fisiche, psicologiche e letterarie dei personaggi

Modulo 2. Costruzione dei personaggi

- ◆ Definire le linee d'azione dei personaggi e le loro forme complesse
- ◆ Studiare l'anatomia, i capelli e la testa dei personaggi
- ◆ Approfondire i personaggi dei cartoni animati e come definirli
- ◆ Conoscere la corretta rappresentazione degli arti e delle mani nei diversi tipi di personaggi

Modulo 3. Model sheet

- ◆ Riconoscere l'importanza di un buon *model sheet* nel flusso di lavoro dell'artista
- ◆ Studiare le espressioni, le pose e le linee guida essenziali nel *model sheet*
- ◆ Approfondire i codici delle bocche e la messa in scena dei personaggi attraverso il *model sheet*
- ◆ Redigere una scheda di valutazione corretta, essenziale nella post-animation

03

Direzione del corso

Ogni artista dovrebbe conoscere le tecniche necessarie e apprenderle direttamente dagli esperti. Per questo motivo, TECH mette a disposizione un personale docente altamente qualificato. Tutti loro hanno una comprovata esperienza sia accademica che professionale. Le sue competenze e conoscenze li hanno portati a vincere prestigiosi premi. Lo studente riceverà un apprendimento di alta qualità, conforme al livello del mercato odierno.





“

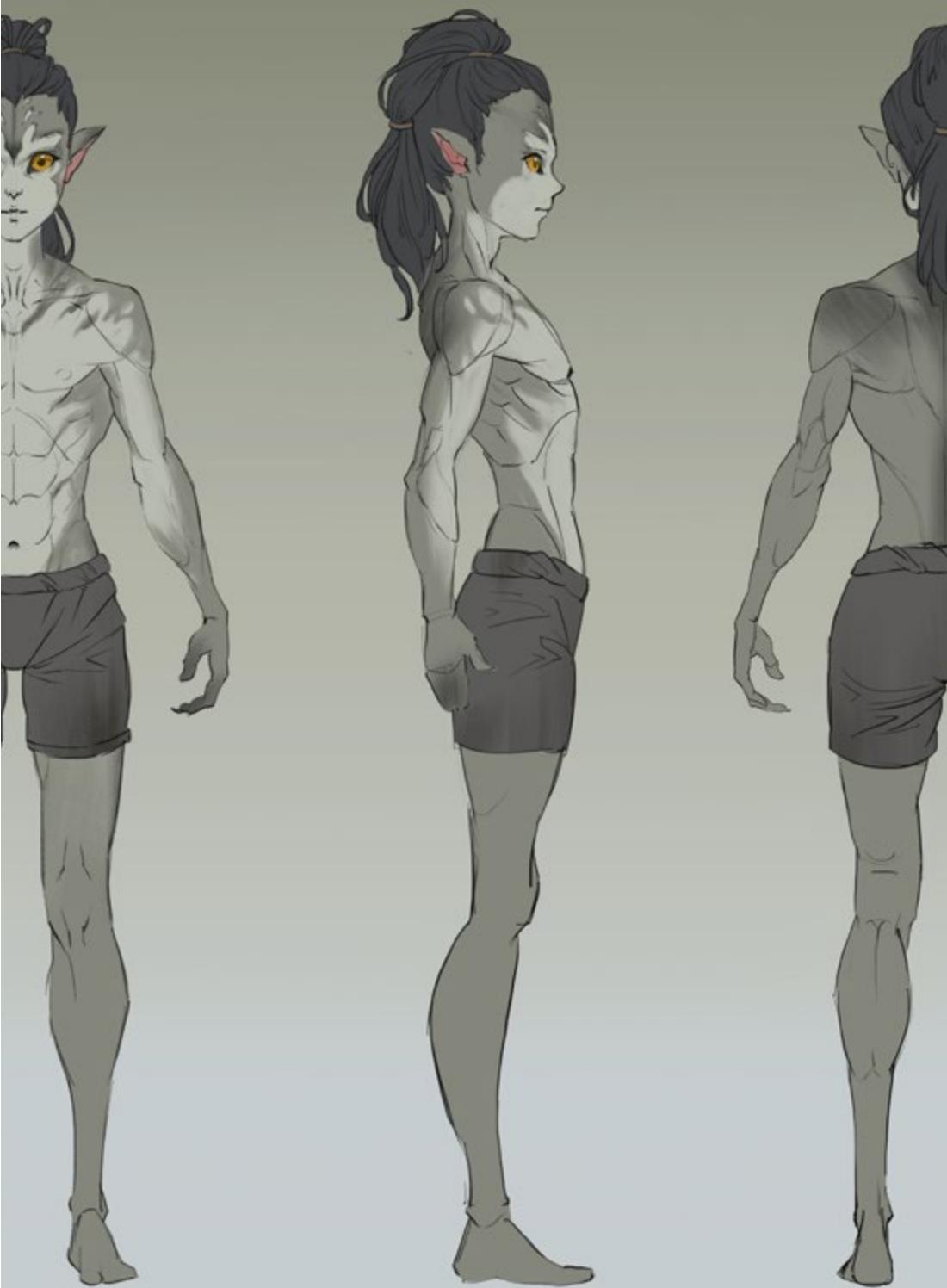
Avrai a disposizione i consigli esperti di un personale docente pronto ad aiutarti nel tuo percorso verso il successo nell'industria artistica dei videogiochi”

Direzione



Dott. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Vincitore di un Goya per il cortometraggio "Pollo" al quale ha partecipato come assistente
- Professionista nella creazione di sfondi, storyboard, animazione e assistente in serie TV, pubblicità, lungometraggi, e-learning, come: "Una magia notte d'estate", "Spirit of the forest", "Rughe" e "Phineas e Ferb"
- Animatore di "Juanito Jones" e "Miniman"
- Progettista di "Tre gemelle e una strega"



Personale docente

Dott. Lobo González, Manuel

- ◆ Amministratore e direttore della casa di produzione 12 Pingüinos SL
- ◆ Amministratore e direttore della casa di produzione Cazatalentos SL
- ◆ Membro accademico dell'Accademia Spagnola delle Arti e delle Scienze Cinematografiche
- ◆ Professore presso l'università Complutense di Madrid, nella facoltà di Belle Arti, del corso di Disegno sperimentale e animazione 2D

Dott. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Coordinatore della produzione per diversi lungometraggi e serie TV: I viaggi di Gulliver, I 4 Musicanti di Brema (Premio Goya), Los Trotamúsicos (anche sceneggiatore)
- ◆ Dottorato in Comunicazione Audiovisiva
- ◆ Professore di Produzione e Sceneggiatura e coordinatore della Specialità di Animazione presso l'ECAM (Scuola di Cinema e Audiovisivi di Madrid)
- ◆ Professore di Storia del Cinema d'Animazione presso la Scuola Universitaria di Design, Innovazione e Tecnologia (ESNE) e all'U-tad.
- ◆ Conferenziere su temi legati al cinema d'animazione in varie università (Università Europea CEES, San Pablo-CEU).
- ◆ Membro dell'Accademia Spagnola delle Arti e Scienze Cinematografiche
- ◆ Autore di cinque libri sull'animazione e collaboratore di diverse testate
- ◆ Collaboratore su temi cinematografici in diversi programmi di Cadena COPE

Dott. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Collaborazioni in cartoni animati con lo studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parco Tematico Warner, Kalise-Menorquina, Tre gemelle e una Strega, Pollo (cortometraggio vincitore del Goya per il miglior cortometraggio d'animazione)
- ◆ Progetti di illustrazione e design in Merlin Games, Antivirus McAfee, Revista Club Megatrix, Amstel e Ikea

04

Struttura e contenuti

Un programma progettato per avere una struttura completa e offrire le conoscenze e le tecniche in modo ottimale e preciso. Attraverso una struttura teorica e pratica, lo studente acquisirà tutti gli strumenti necessari, al fine di promuovere uno sviluppo professionale che gli permetterà di affrontare le future competenze lavorative. Per mettere in pratica le tue abilità e la tua creatività nella costruzione di personaggi 2D, TECH offre una metodologia di insegnamento chiamata *Relearning*.



66

Un rigoroso piano di studi che ti aiuterà a raggiungere risultati ottimali attraverso un apprendimento efficace"

Modulo 1. Personaggi

- 1.1. Personaggi
 - 1.1.1. Analisi e sviluppo dei personaggi
 - 1.1.2. Stili e design per zone e culture
 - 1.1.3. Evoluzione dei personaggi verso gli stili attuali
- 1.2. Stili in ogni prodotto
 - 1.2.1. I personaggi da film
 - 1.2.2. I personaggi da serie
 - 1.2.3. I personaggi da videogiochi
- 1.3. Tecniche di stile
 - 1.3.1. Il 2D
 - 1.3.2. Il 3D
 - 1.3.3. Il cut-out
- 1.4. Personaggi nella pubblicità
 - 1.4.1. Stili pubblicitari nella storia
 - 1.4.2. L'attuale 2D
 - 1.4.3. L'attuale 3D
- 1.5. Analisi dei tipi di personaggi
 - 1.5.1. Cartoni Animati
 - 1.5.2. Manga
 - 1.5.3. Realistici
- 1.6. Tipologia
 - 1.6.1. Eroe - antieroe
 - 1.6.2. Cattivo - antitesi
 - 1.6.3. Forzuto - sempliciotto
- 1.7. L'immagine tipo
 - 1.7.1. Professioni
 - 1.7.2. Età
 - 1.7.3. Personalità
- 1.8. Personaggi animali
 - 1.8.1. Umani zoomorfi
 - 1.8.2. Animali antropomorfi
 - 1.8.3. Animali domestici

1.9. Caratteristiche dei personaggi

- 1.9.1. Letterarie
 - 1.9.2. Psicologiche
 - 1.9.3. Fisiche
- 1.10. *Merchandising* dei personaggi
- 1.10.1. Storia
 - 1.10.2. Guide di stile
 - 1.10.3. Applicazione commerciale

Modulo 2. Costruzione dei personaggi

- 2.1. Forme geometriche
 - 2.1.1. Base
 - 2.1.2. Combinazione di forme
 - 2.1.3. Assi
- 2.2. Linee d'Azione
 - 2.2.1. Curve, orizzontali e diagonali
 - 2.2.2. Forme semplici nella linea di azione
 - 2.2.3. Struttura e arti
- 2.3. Forme complesse
 - 2.3.1. Geometrie combinate
 - 2.3.2. La posa
 - 2.3.3. Divisione in teste
- 2.4. L'anatomia
 - 2.4.1. Canone umano classico
 - 2.4.2. Proporzioni
 - 2.4.3. Pose di azione
- 2.5. La testa
 - 2.5.1. Costruzione
 - 2.5.2. Assi
 - 2.5.3. Occhi e parti della faccia
- 2.6. I capelli
 - 2.6.1. Femminile
 - 2.6.2. Maschio
 - 2.6.3. Acconciature

- 2.7. Creazione di personaggi cartoon
 - 2.7.1. Esagerare le proporzioni
 - 2.7.2. Teste ed espressioni
 - 2.7.3. Silhouette e pose
- 2.8. Animali cartoon
 - 2.8.1. Animali domestici
 - 2.8.2. Quadrupedi e Uccelli
 - 2.8.3. Altri tipi
- 2.9. Arti
 - 2.9.1. La costruzione
 - 2.9.2. Articolazioni
 - 2.9.3. Pose
- 2.10. Mani
 - 2.10.1. Costruzione generale
 - 2.10.2. Umani
 - 2.10.3. Cartoni Animati

Modulo 3. Model sheet

- 3.1. Costruzione
 - 3.1.1. Tre quarti
 - 3.1.2. Divisione in teste
 - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. Turn around
 - 3.2.1. Le 5 cinque posizioni
 - 3.2.2. Linee guida
 - 3.2.3. Simmetria e non simmetria
- 3.3. Pose
 - 3.3.1. Pose di azione
 - 3.3.2. Interrelazione con i props
 - 3.3.3. Posizione della videocamera nella posa
- 3.4. Espressioni
 - 3.4.1. Neutre
 - 3.4.2. Allegrie
 - 3.4.3. Triste e arrabbiato
- 3.5. Mani
 - 3.5.1. La costruzione
 - 3.5.2. Posizioni e giri
 - 3.5.3. Interrelazione con i props
- 3.6. Siti di confronto
 - 3.6.1. Divisione in teste e linee guida
 - 3.6.2. Adattamento degli altri personaggi al protagonista
 - 3.6.3. Interrelazione
- 3.7. Codici delle bocche
 - 3.7.1. Universali standard e complementi
 - 3.7.2. Corrispondere alla fonetica e alla lettura
 - 3.7.3. Neutre, allegre, rabbia, tristezza
- 3.8. Blinks
 - 3.8.1. Forme neutre e altre espressioni
 - 3.8.2. La posizione chiusa
 - 3.8.3. Disegni intercalati
- 3.9. Messa in scena
 - 3.9.1. La posizione negli sfondi
 - 3.9.2. Posizione delle videocamere
 - 3.9.3. Interrelazioni
- 3.10. Fogli degli errori
 - 3.10.1. Sies
 - 3.10.2. Noes
 - 3.10.3. Aiuti agli animatori

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*.



66

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.

Potenziando 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.



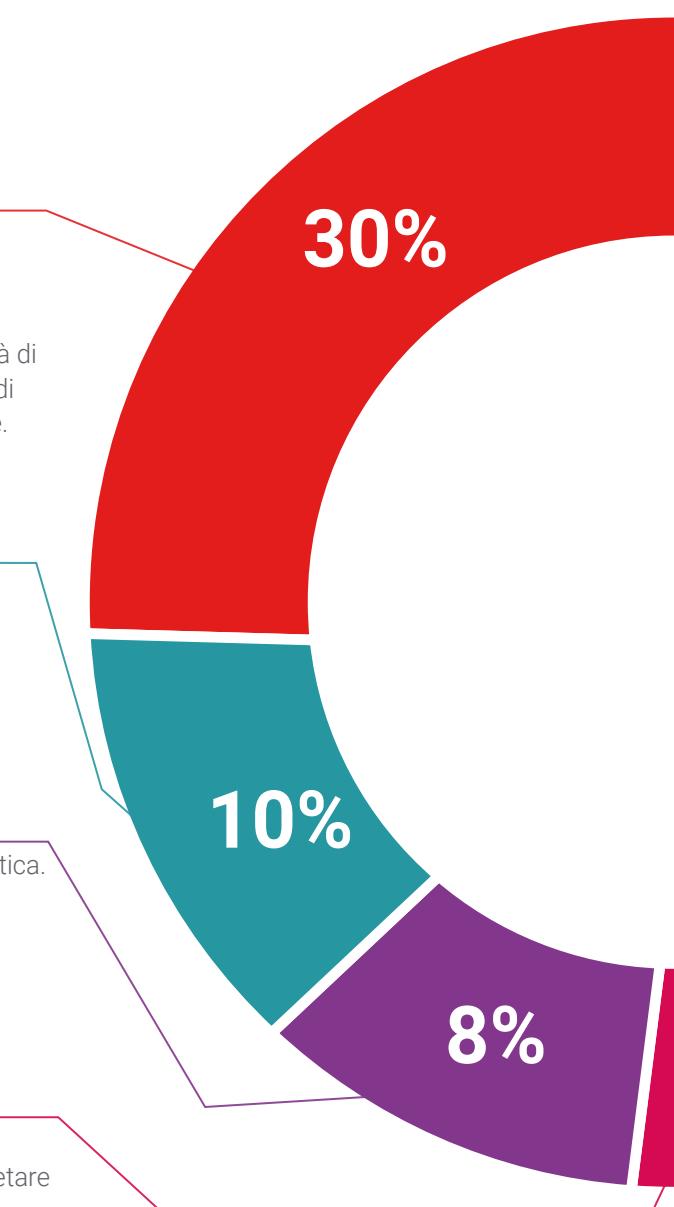
Pratiche di competenze e competenze

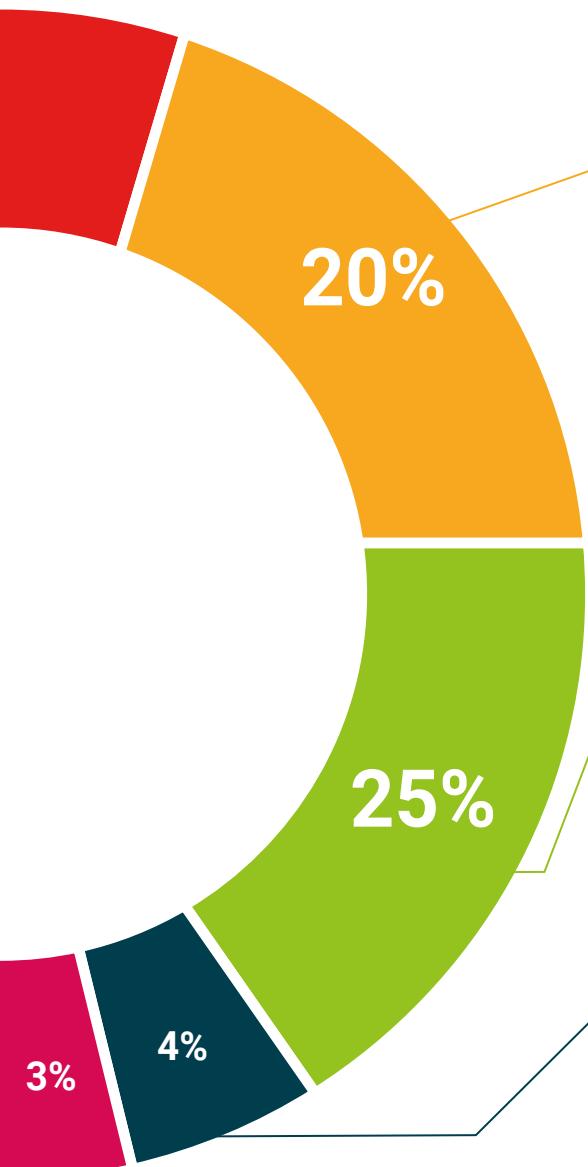
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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

Il Esperto Universitario in Costruzione di Personaggi 2D ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



66

*Porta a termine questo programma e
ricevi la tua qualifica universitaria senza
spostamenti o fastidiose formalità"*

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Costruzione di Personaggi 2D** 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 Costruzione di Personaggi 2D**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH Global University 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



Esperto Universitario
Costruzione di Personaggi 2D

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

Esperto Universitario

Costruzione di Personaggi 2D

