

Experto Universitario

Construcción de Personajes 2D



Experto Universitario

Construcción de Personajes 2D

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-construccion-personajes-2d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

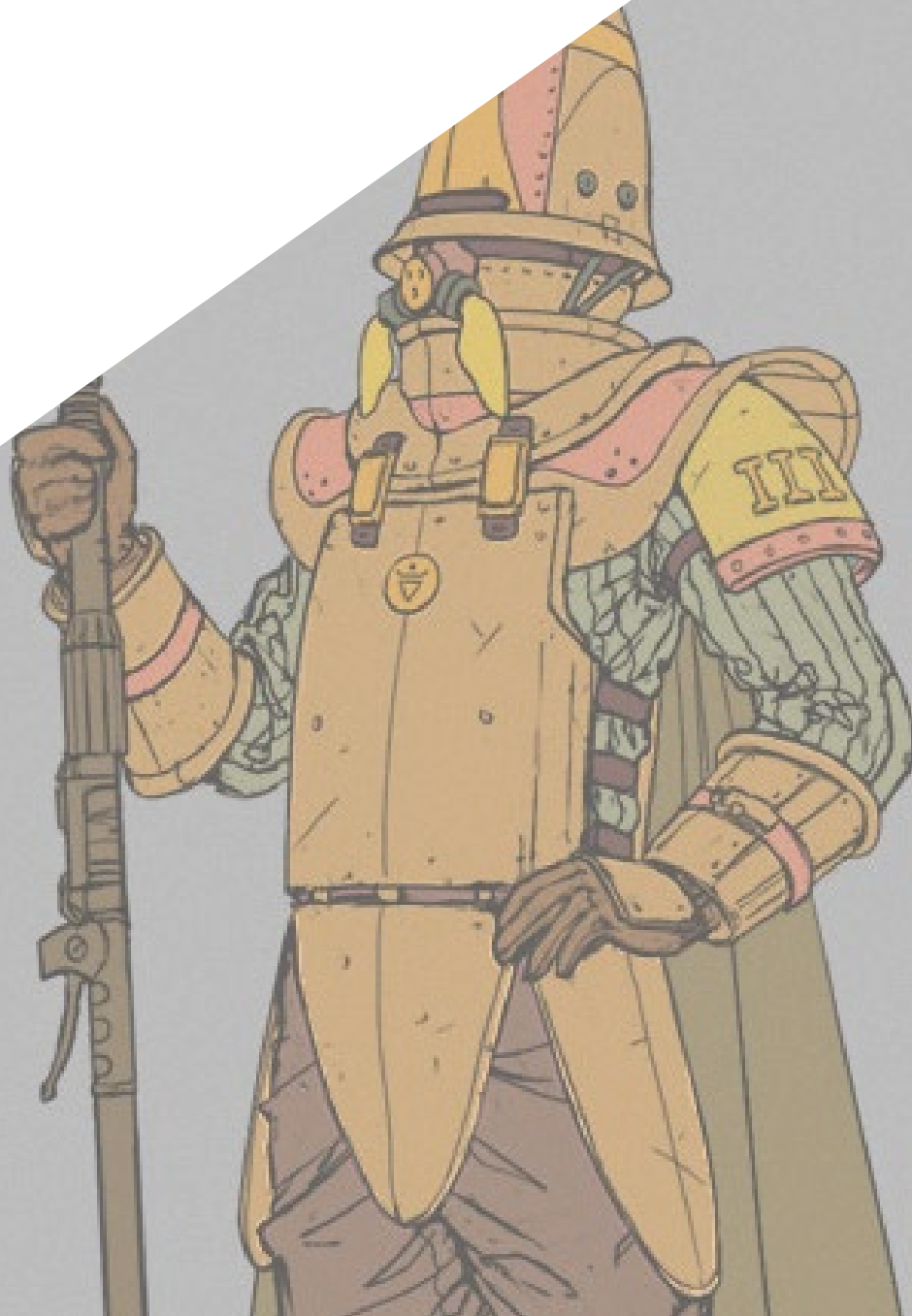
Titulación

pág. 30

01

Presentación

Al igual que las películas tienen como pieza clave sus actores y actrices, el mundo de los videojuegos gira en torno a sus personajes. En ambos casos se trata de una complicada tarea ya que cuenta con el deber de conseguir que el público se enganche al producto viéndose identificado de alguna forma en lo que ve, aun cuando se desarrolla en un mundo ficticio. En la era tecnológica en la que vivimos los videojuegos se han hecho un hueco indiscutible en nuestra sociedad y es por eso que cada vez la demanda de gente para que trabaje en esa industria es mayor. Por ello, la Universidad ofrece un programa totalmente novedoso en el que se imparten todos los conceptos necesarios para convertirse todo un profesional de la creación de personajes 2D para videojuegos.





“

Conviértete en un profesional de las técnicas para crear personajes a la altura de Disney y Marvel”

Para crear personajes llamativos, en la animación y el diseño se deben tener unos conocimientos concretos como pueden ser la iconografía o las técnicas necesarias para su elaboración. Las empresas buscan personajes nuevos, que se diferencien de lo que ya existe. Por tal razón, este programa destaca por: centrarse en un estudio exhaustivo y concentrado, una preproducción de proyectos visuales y en la construcción de personajes completos. Dotar a estos personajes de un estilo y personalidad únicos, podrán servir como producto para todo tipo de plataformas.

Este programa busca fundamentar el conocimiento a través del estudio de la estética y la cultura de personajes. Así el alumno podrá crear una iconografía completa que se adecue al tiempo y al espacio que se representa. Este conocimiento otorgará al artista la capacidad de crear personajes con personalidades contundentes y culturales.

El cronograma está adecuado para que, paso a paso, el alumno logre adquirir las técnicas de creación de un personaje desde el primer trazo, hasta completar la composición. A partir de cánones y formas anatómicas es posible crear todo tipo de formas. El alumno contará con todos los elementos necesarios para el empleo visual, trabajando con todo un paquete profesional de *model-sheet* para el modelado 2D, y lograr las proporciones adecuadas de los modelos.

TECH ofrece un programa online que aporta al alumno la facilidad de poder cursarlo al ritmo que mejor se adapte a sus necesidades. Con solo un dispositivo con acceso a Internet podrá impulsar su carrera hacia el éxito. Este Experto Universitario cuenta con todas las ventajas para que el alumno pueda abordar sus estudios desde una perspectiva dinámica, creativa y profesional.

Este **Experto Universitario en Construcción de Personajes 2D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de todo tipo de personajes 2D animados
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y prácticos con los que está concebido, recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Ejercicios prácticos para realizar un proceso de autoevaluación y mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías actualizadas
- ♦ Las lecciones teóricas con un experto para resolver las dudas y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Desarrolla tus habilidades gracias a la metodología 100% online de este Experto Universitario y consigue todos tus objetivos sin dejar de lado otras responsabilidades de tu vida cotidiana”

“

Aprender conceptos nunca había sido tan sencillo. Gracias a la metodología Relearning podrás comprobarlo”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación su experiencia y sus conocimientos. Además cuenta con reconocidos especialistas que han participado en la creación de trabajos de un gran reconocimiento.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje muy completo que proporcionará un conocimiento a gran escala ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Aprende el arte de crear personajes innovadores que no dejen a nadie indiferente.

Encuentra tu estilo y proyéctalo en un personaje único que transmita emociones hasta a los más escépticos.



02

Objetivos

El diseño de este programa permitirá al alumno adquirir las competencias necesarias para actualizarse en la profesión, profundizando así, en los aspectos clave de la construcción de personajes en 2D. Reforzando todos los aspectos técnicos de un profesional, es posible perfeccionar sus destrezas y habilidades. Por ello, TECH ofrece un completo programa de estudios, que le ofrece al alumnado ampliar y profundizar los conocimientos propios de este ámbito. Se trata de un conjunto de objetivos generales y específicos que juntos conforman el conocimiento teórico y práctico necesario para que el alumno adquiera todos los conocimientos necesarios.



“

Nuestro objetivo es impulsarte como profesional, ayudándote a convertirte en todo un maestro de la construcción de personajes 2D”

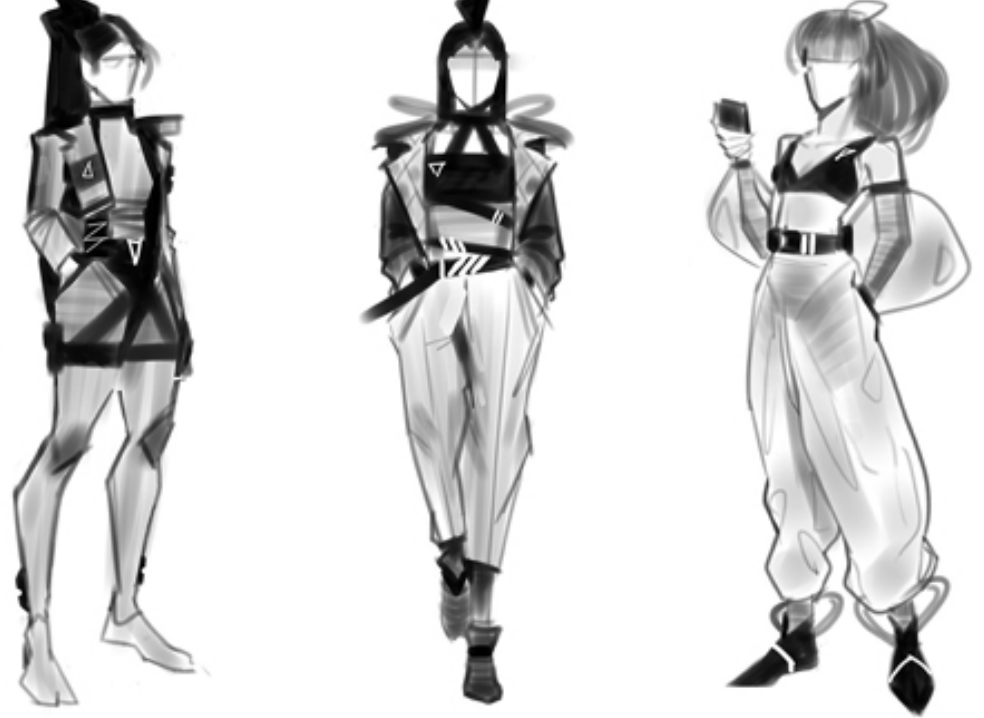


Objetivos generales

- ♦ Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- ♦ Conocer cómo estructurar, crear y construir personajes
- ♦ Profundizar en el desarrollo de las hojas de modelos necesarias en la industria de la animación
- ♦ Crear todo tipo de personajes anatómicos para su empleo en la disciplina de animación en 2D
- ♦ Dominar la anatomía de los personajes
- ♦ Analizar el desarrollo y creación de personajes
- ♦ Dominar del arte de colorear los personajes creados
- ♦ Desarrollar personajes específicos para los videojuegos en 2D

“

Adéntrate en el mundo de la creación de personajes 2D y deja volar tu imaginación”





Objetivos específicos

Módulo 1. Personajes

- ◆ Conocer los diferentes estilos y técnicas de creación de personajes
- ◆ Diferenciar personajes cartoon, manga y realistas
- ◆ Desarrollar la creación de personajes humanos
- ◆ Ahondar en las características físicas, psicológicas y literarias de los personajes

Módulo 2. Construcción de personajes

- ◆ Definir las líneas de acción de los personajes y sus formas complejas
- ◆ Estudiar la anatomía, pelo y cabeza de los personajes
- ◆ Profundizar en los personajes *cartoon* y como definirlos
- ◆ Conocer la correcta representación de extremidades y manos en distintos tipos de personajes

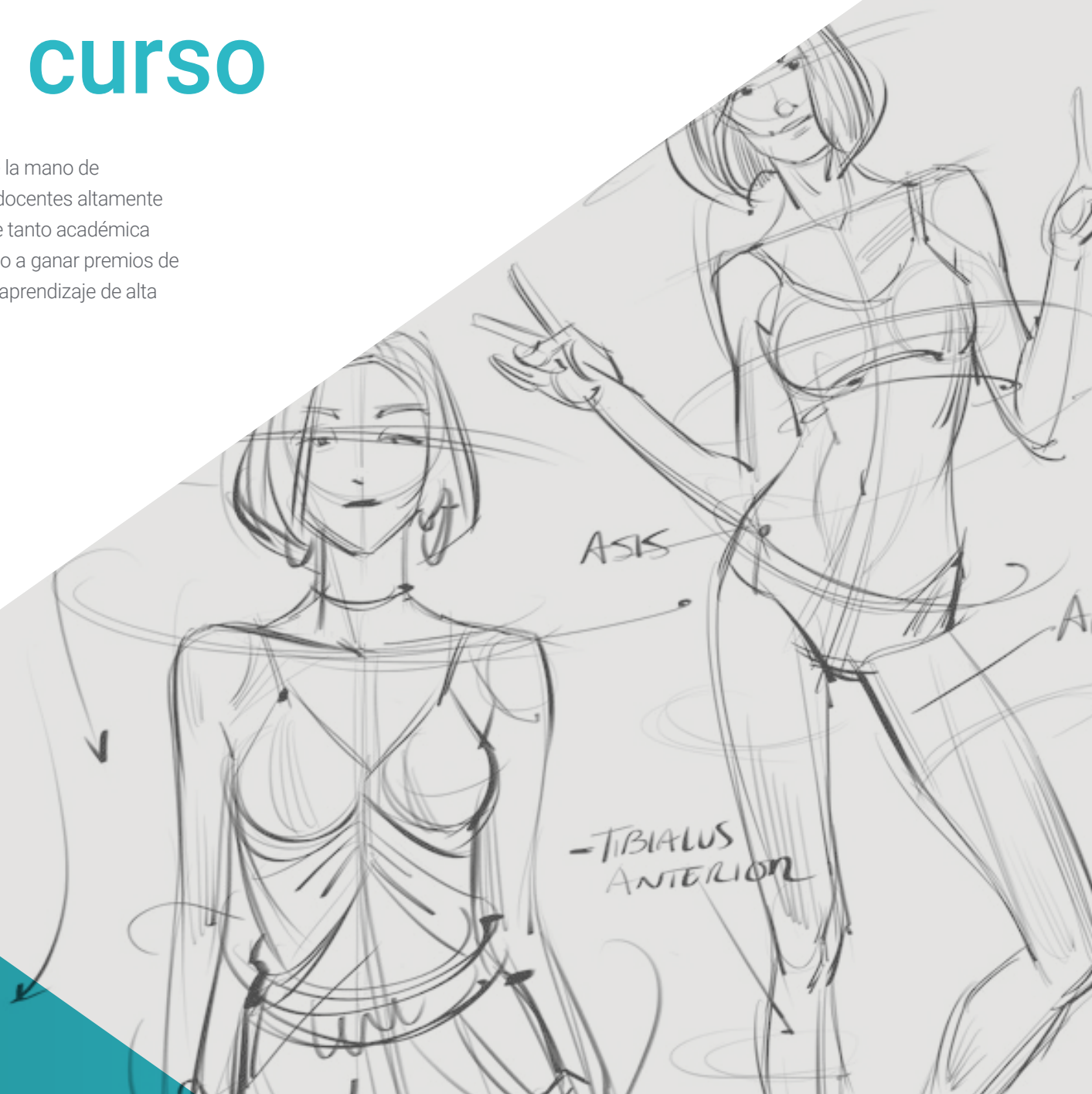
Módulo 3. *Model sheet*

- ◆ Reconocer la importancia de un buen *model sheet* en el flujo de trabajo del artista
- ◆ Estudiar las expresiones, poses y líneas de guía imprescindibles en el *model sheet*
- ◆ Profundizar en los códigos de bocas y puesta en escena de personajes a través del *model sheet*
- ◆ Elaborar una correcta hoja de fallos, imprescindible en la posterior animación

03

Dirección del curso

Todo artista debe conocer las técnicas necesarias y aprenderla de la mano de expertos. Por ello, TECH ofrece en este programa una plantilla de docentes altamente cualificados. Todos ellos cuentan con una trayectoria de renombre tanto académica como laboralmente. Sus destrezas y conocimientos los han llevado a ganar premios de prestigio a nivel nacional. El alumnado recibirá una experiencia de aprendizaje de alta calidad y al nivel del mercado actual.





“

Tendrás el asesoramiento experto de un equipo docente dispuesto a ayudarte en tu camino hacia el éxito más notorio en la industria artística para videojuegos”

Dirección



D. Sirgo González, Manuel

- Director, Productor y Realizador de Animación
- Gerente y Director de la Productora 12 Pingüinos Dibujos Animados S.L.
- Gerente y Director de la Productora Cazatalentos S.L.
- Director, Productor y Realizador de varios cortometrajes
- Realizador de animación en campañas publicitarias
- Realizador de animación en series
- Colaborador dibujante de animación en diferentes productoras de animación nacionales e internacionales
- Docente en cursos y estudios de posgrado
- Ganador del Premio Goya por el Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos y Pollo*

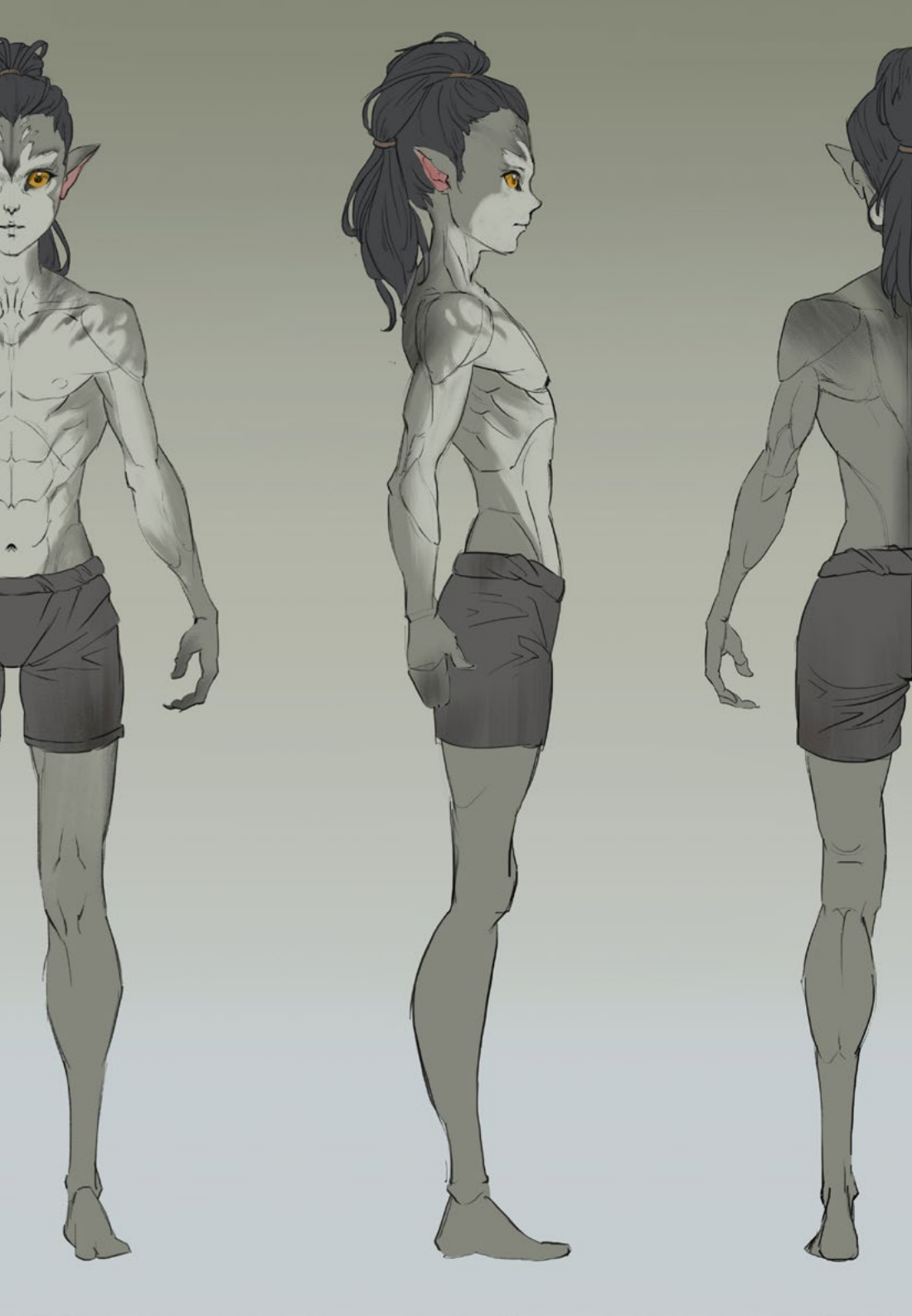
Profesores

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Ilustrador y Diseñador con experiencia en videojuegos
- ♦ Ilustrador y Diseñador para la Campaña de Navidad de Ikea
- ♦ Ilustrador y Diseñador para Antivirus McAfee
- ♦ Ilustrador y Diseñador en la revista Club Megatrix
- ♦ Colaborador en anuncios publicitarios
- ♦ Colaborador en series de televisión
- ♦ Colaborador en videojuegos de PC
- ♦ Estudios en Ilustración y Diseño en la Escuela de Artes Aplicadas

D. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Especialista en Animación e Ilustración 2D
- ♦ Animador y asistente en *Phineas y Ferb*
- ♦ Intercalador y Layoutero en *Las Tres Mellizas*
- ♦ Fondista y asistente en el cortometraje *Pollo*
- ♦ Storyboardista en anuncios publicitarios, series o películas televisivas
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado vinculados a la animación y la ilustración
- ♦ Ganador del Premio Goya con el cortometraje *Pollo*



Dr Delgado Sánchez, Cruz

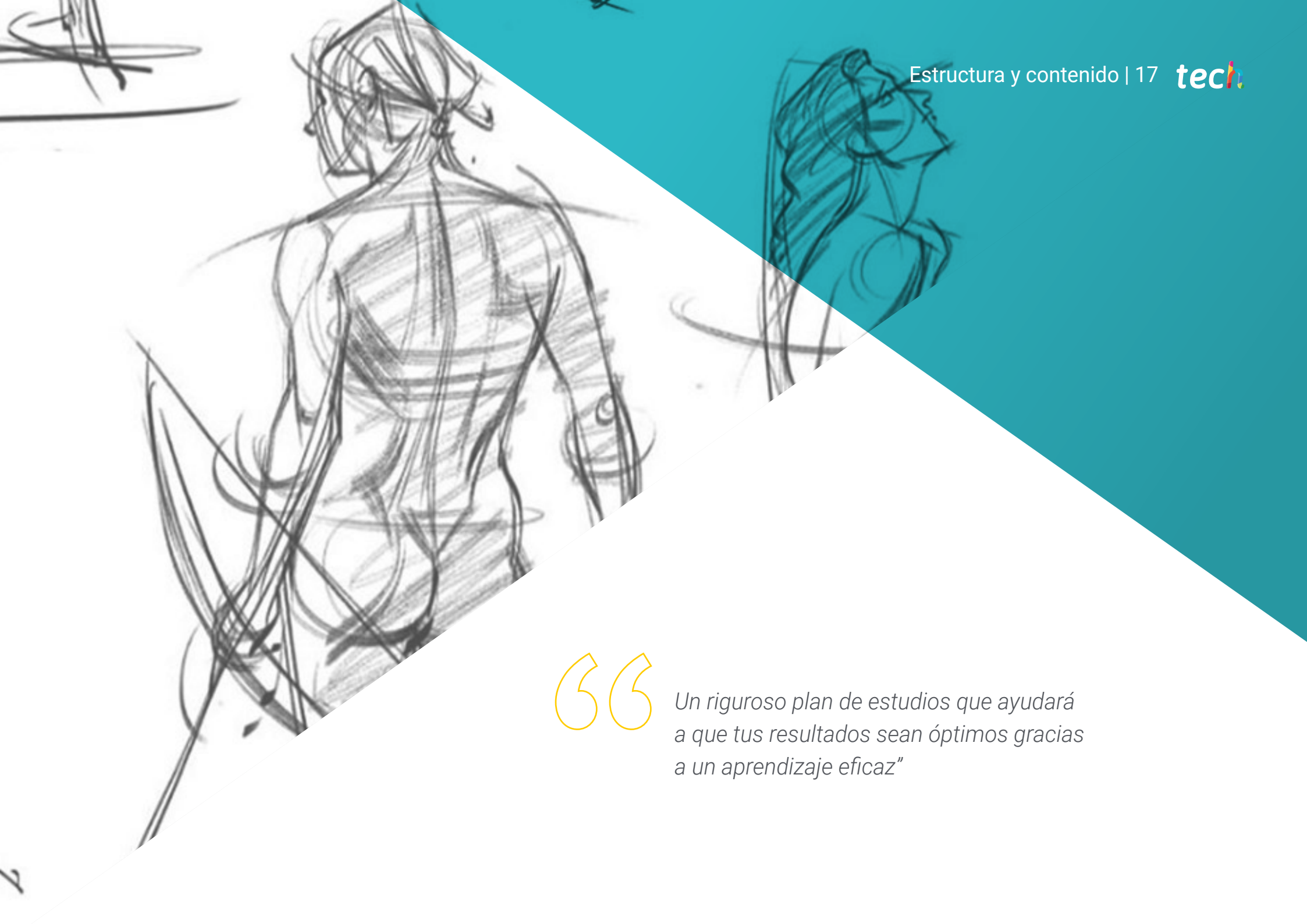
- ◆ Realizador y Guionista Experto en Animación
- ◆ Realizador y Guionista de diversos largometrajes y series de televisión
- ◆ Premio Goya a la mejor película de animación con *Los Cuatro Músicos de Bremen*
- ◆ Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- ◆ Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- ◆ Doctor en Comunicación Audiovisual
- ◆ Licenciado en Ciencias de la Información
- ◆ Miembro de Círculo de Escritores Cinematográficos, Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas

04

Estructura y contenido

Un temario diseñado con una completa estructura, para ofrecer los conocimientos y técnicas de una forma óptima y precisa. A través de una estructura teórica y práctica, el alumno adquirirá todas las herramientas necesarias, para así, impulsarle a un desarrollo profesional que le permita afrontar las futuras competencias laborales. Para poner en práctica tanto sus capacidades como su creatividad en la construcción de personajes 2D, TECH propone una enseñanza con metodología *Relearning*.





“

*Un riguroso plan de estudios que ayudará
a que tus resultados sean óptimos gracias
a un aprendizaje eficaz”*

Módulo 1. Personajes

- 1.1. Personajes
 - 1.1.1. Análisis y desarrollo de los personajes
 - 1.1.2. Estilos y diseños por zonas y culturas
 - 1.1.3. Evolución de los personajes a los estilos actuales
- 1.2. Estilos en cada producto
 - 1.2.1. Los personajes para cine
 - 1.2.2. Los personajes para series
 - 1.2.3. Los personajes para videojuegos
- 1.3. Técnicas de estilo
 - 1.3.1. El 2D
 - 1.3.2. El 3D
 - 1.3.3. El *cut-out*
- 1.4. Personajes en publicidad
 - 1.4.1. Estilos publicitarios a través de la historia
 - 1.4.2. El 2D actual
 - 1.4.3. El 3D actual
- 1.5. Análisis de tipos de personajes
 - 1.5.1. *Cartoon*
 - 1.5.2. Manga
 - 1.5.3. Realistas
- 1.6. Tipología
 - 1.6.1. Héroe – antihéroe
 - 1.6.2. Villano – antítesis
 - 1.6.3. Fortachón – bobalicón
- 1.7. La imagen tipo
 - 1.7.1. Profesiones
 - 1.7.2. Edades
 - 1.7.3. Personalidades
- 1.8. Personajes animales
 - 1.8.1. Humanos zoomorfos
 - 1.8.2. Animales antropomorfos
 - 1.8.3. Mascotas

- 1.9. Características de los personajes
 - 1.9.1. Literarias
 - 1.9.2. Psicológicas
 - 1.9.3. Físicas
- 1.10. *Merchandising* de personajes
 - 1.10.1. Historia
 - 1.10.2. Guías de estilo
 - 1.10.3. Aplicación comercial

Módulo 2. Construcción de personajes

- 2.1. Formas geométricas
 - 2.1.1. Básicas
 - 2.1.2. Combinación de formas
 - 2.1.3. Ejes
- 2.2. Líneas de acción
 - 2.2.1. Curvas, horizontales y diagonales
 - 2.2.2. Formas simples en la línea de acción
 - 2.2.3. Estructura y extremidades
- 2.3. Formas complejas
 - 2.3.1. Geometrías combinadas
 - 2.3.2. La pose
 - 2.3.3. División en cabezas
- 2.4. La anatomía
 - 2.4.1. Canon clásico humano
 - 2.4.2. Proporciones
 - 2.4.3. Poses de acción
- 2.5. La cabeza
 - 2.5.1. Construcción
 - 2.5.2. Ejes
 - 2.5.3. Ojos y partes de la cara
- 2.6. El pelo
 - 2.6.1. Femenino
 - 2.6.2. Masculino
 - 2.6.3. Peinados

- 2.7. Creación de personajes *cartoon*
 - 2.7.1. Exagerar proporciones
 - 2.7.2. Cabezas y expresiones
 - 2.7.3. Silueta y poses
- 2.8. Animales *cartoon*
 - 2.8.1. Mascotas
 - 2.8.2. Cuadrúpedos y aves
 - 2.8.3. Otros tipos
- 2.9. Extremidades
 - 2.9.1. La construcción
 - 2.9.2. Articulaciones
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Manos
 - 2.10.1. Construcción general
 - 2.10.2. Humanos
 - 2.10.3. *Cartoon*

Módulo 3. *Model sheet*

- 3.1. Construcción
 - 3.1.1. Tres cuartos
 - 3.1.2. División en cabezas
 - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. *Turn Around*
 - 3.2.1. Las cinco poses
 - 3.2.2. Líneas de guía
 - 3.2.3. Simetrías y no simetrías
- 3.3. Poses
 - 3.3.1. Poses de acción
 - 3.3.2. Interrelación con *props*
 - 3.3.3. Posición de cámara en la pose

- 3.4. Expresiones
 - 3.4.1. Neutras
 - 3.4.2. Alegres
 - 3.4.3. Tristes y enfado
- 3.5. Manos
 - 3.5.1. La construcción
 - 3.5.2. Posiciones y giros
 - 3.5.3. Interrelación con *props*
- 3.6. Comparativos
 - 3.6.1. División en cabezas y líneas de guía
 - 3.6.2. Ajuste de los otros personajes al protagonista
 - 3.6.3. Interrelación
- 3.7. Códigos de bocas
 - 3.7.1. Universales estándar y complementos
 - 3.7.2. Corresponden decías fonéticas y lectura
 - 3.7.3. Neutras, alegres, enfado, tristeza
- 3.8. *Blinks*
 - 3.8.1. Formas neutras y otras expresiones
 - 3.8.2. Su posición cerrada
 - 3.8.3. Los intercalados
- 3.9. Puesta en escena
 - 3.9.1. Su posición en fondos
 - 3.9.2. Posición de cámaras
 - 3.9.3. Interrelaciones
- 3.10. Hojas de fallos
 - 3.10.1. Síes
 - 3.10.2. Noes
 - 3.10.3. Ayudas a los animadores

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

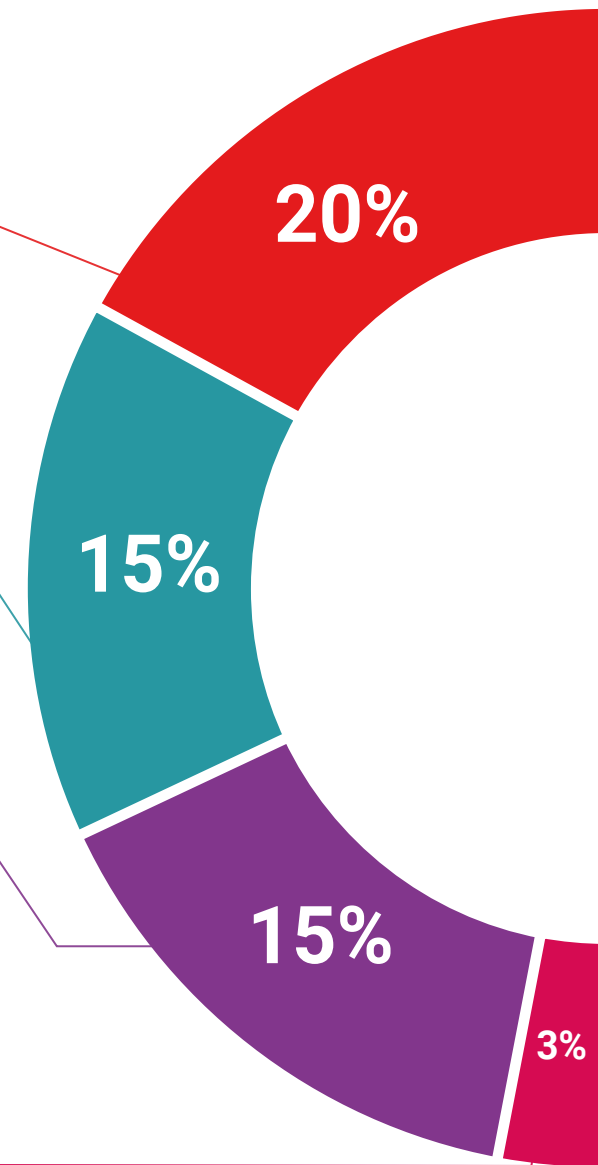
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

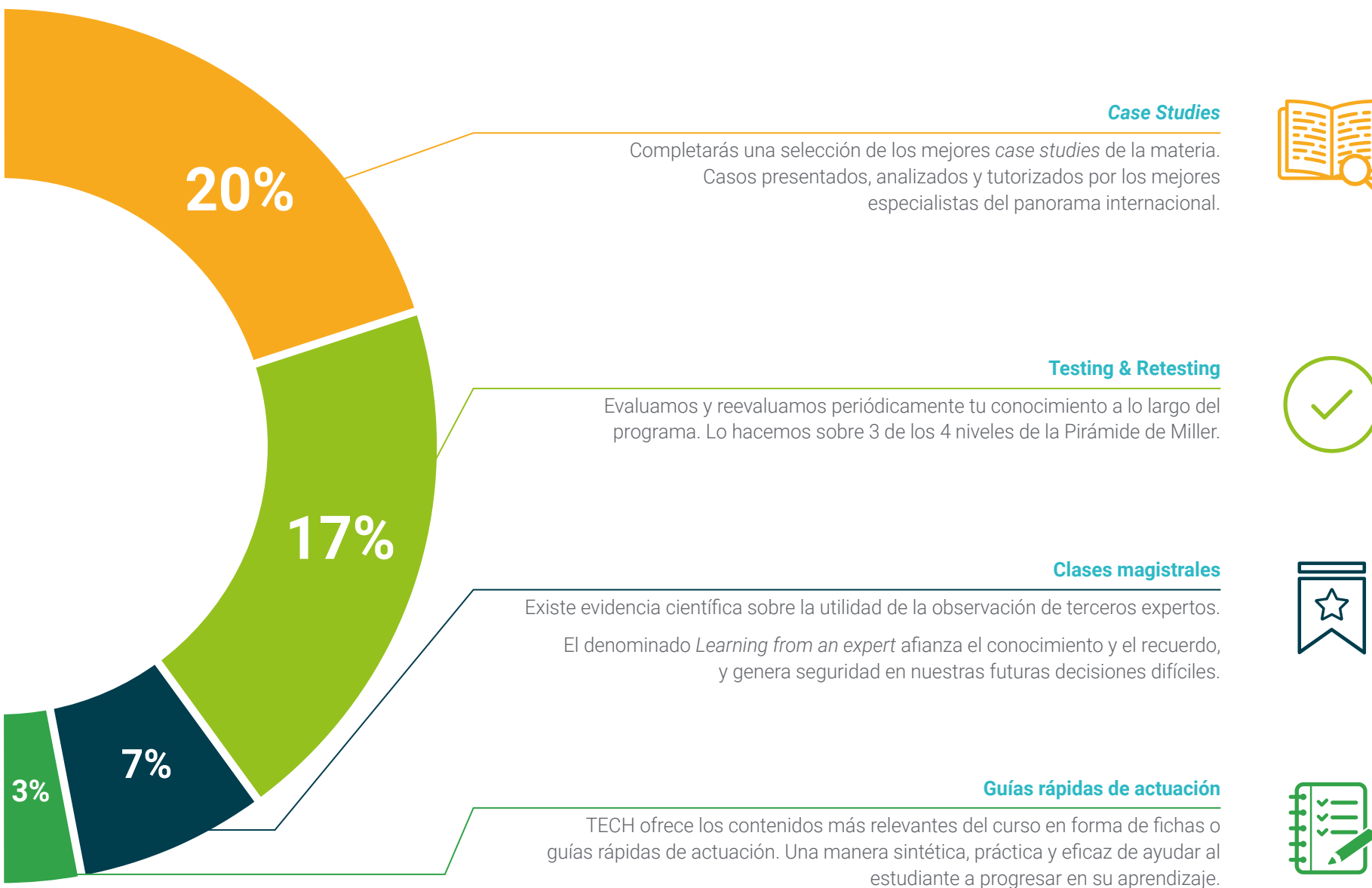
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06 Titulación

Este programa en Construcción de Personajes 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Construcción de Personajes 2D** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Construcción de Personajes 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario

Construcción de Personajes 2D

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Construcción de Personajes 2D

