

Experto Universitario

Producción de Animación 2D





Experto Universitario Producción de Animación 2D

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-produccion-animacion-2d

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 16

05

Salidas profesionales

pág. 20

06

Metodología de estudio

pág. 24

07

Cuadro docente

pág. 34

08

Titulación

pág. 38

01

Presentación del programa

La Animación 2D continúa siendo una de las formas más influyentes y versátiles de expresión visual dentro de las industrias creativas, especialmente en contextos audiovisuales. En este sentido, la producción de las piezas requiere una combinación precisa de destrezas artísticas y competencias narrativas, así como el dominio de herramientas digitales especializadas. Frente a esta realidad, los profesionales tienen la responsabilidad de mantenerse a la vanguardia de las técnicas más modernas para gestionar de forma eficiente los proyectos visuales. Con el objetivo de apoyarlos con dicha labor, TECH lanza una innovadora titulación universitaria enfocada en la Producción de Animación bidimensional. A su vez, se basa en un cómodo formato 100% online que se adapta a la agenda de expertos ocupados.



“

Gracias a este Experto Universitario, completamente online, dominarás las herramientas más innovadoras para la Producción de Animación 2D y crearás piezas audiovisuales elevadamente inmersivas”

Según un nuevo estudio realizado por el Fondo Monetario Internacional, la industria global de la Animación ha generado ingresos de más de 392.000 millones de dólares en los últimos años. Esto se debe a la creciente demanda de contenidos visuales en sectores emergentes como el entretenimiento, la publicidad o la educación. En este escenario, los profesionales se enfrentan al reto de crear experiencias inmersivas capaces de captar la atención de audiencias cada vez más exigentes y multisegmentadas. Por eso, necesitan disponer de un conocimiento integral sobre las herramientas más sofisticadas para optimizar la creación de productos audiovisuales de alta calidad.

Bajo esta premisa, TECH ha creado un exclusivo Experto Universitario en Producción de Animación 2D. Diseñado por referentes en este campo, el itinerario académico profundizará en los fundamentos del arte conceptual teniendo presente factores como el estilo visual, elaboración de guiones o diseño de *layout*. Asimismo, el temario ahondará en el uso de *software* de última generación como Rough Animation para crear movimientos realistas y transiciones fluidas. También, los contenidos didácticos abordarán diversas estrategias para optimizar la edición final del material animado y confeccionar atmósferas auditivas envolventes. De este modo, los egresados obtendrán competencias avanzadas para gestionar integralmente proyectos de Animación 2D, desde la fase de planificación narrativa hasta la postproducción y distribución en plataformas especializadas.

En lo que respecta a la metodología del programa universitario, TECH brinda un flexible entorno académico totalmente online que permite al alumnado planificar individualmente sus horarios. Además, emplea su revolucionario sistema del *Relearning* para garantizar una asimilación de los conceptos esenciales de manera progresiva. Por lo tanto, los especialistas tan solo precisarán un dispositivo electrónico con conexión a internet para ingresar en el Campus Virtual. Adicionalmente, allí disfrutarán del acceso a una biblioteca atestada de recursos multimedia como vídeos explicativos, lecturas especializadas o resúmenes interactivos.

Este **Experto Universitario en Producción de Animación 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 Animación 2D
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Dispondrás de una sólida comprensión relativa al marco legal relacionado con el registro, la comercialización y derechos de obras audiovisuales animadas”

“

Abordarás el uso de técnicas sofisticadas para integrar múltiples elementos visuales y sonoros en tus iniciativas de forma coherente”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Animación 2D, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Manejarás software de última generación de edición, corrección de color y mezcla de sonido.

Con el disruptivo método Relearning concebido por TECH, integrarás todos los conceptos de manera natural y progresiva. ¡Olvídate de memorizar!



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



02

Plan de estudios

Los materiales didácticos que conforman este Experto Universitario han sido diseñados por profesionales de referencia en el ámbito de la Animación Digital. El plan de estudios aborda todas las etapas del proceso creativo, desde el diseño conceptual hasta la edición final y la distribución del contenido. Además, los materiales didácticos profundizarán en el empleo de herramientas digitales de vanguardia como Rough Animation o Shotgun. También, el temario ofrecerá una variedad de estrategias de autogestión, financiación y promoción profesional. Gracias a esto, los expertos estarán altamente capacitados para liderar proyectos audiovisuales holísticos de primer nivel.





“

Profundizarás en la creación de piezas audiovisuales funcionales adaptadas a distintos formatos y plataformas. ¡Matricúlate ya!”

Módulo 1. Preproducción

- 1.1. Dirección de Animación
 - 1.1.1. Estilo y visión
 - 1.1.2. Responsabilidades, proactividad, disposición y delegación
 - 1.1.3. Comunicación con los equipos creativos y de producción
- 1.2. Desglose de guion
 - 1.2.1. *Software* de planeación
 - 1.2.2. Identificación de recursos de animación (*assets*)
 - 1.2.3. Creación de un desglose de guion
- 1.3. Producción en línea y flujo de trabajo
 - 1.3.1. Producción en línea
 - 1.3.2. Flujo de trabajo
 - 1.3.3. Introducción al programa Shotgun
- 1.4. Arte conceptual
 - 1.4.1. Del guion al arte conceptual
 - 1.4.2. Estilo visual
 - 1.4.3. Trabajo con el director y referencias
- 1.5. Diseño de locaciones
 - 1.5.1. Estructura y necesidades narrativas de una locación
 - 1.5.2. La locación fuera de cuadro, atmósferas y color
 - 1.5.3. Concept art y diseño de locaciones para proyecto final
- 1.6. Diseño de accesorios y sus hojas de modelo
 - 1.6.1. Necesidades prácticas del diseño de utilería
 - 1.6.2. Vehículos y practicables
 - 1.6.3. Diseño de accesorios para proyecto final
- 1.7. Guion de color
 - 1.7.1. El valor narrativo del color
 - 1.7.2. Claves de color
 - 1.7.3. Guion de color para proyecto final
- 1.8. Interpretación de guion gráfico
 - 1.8.1. Interpretación de guion gráfico
 - 1.8.2. Diseño de *layout*
 - 1.8.3. *Layout* definitivo para proyecto final

- 1.9. Grabación de voces finales
 - 1.9.1. Dirección de actores de voz
 - 1.9.2. Edición de audio en digital
 - 1.9.3. Sobre posición de voz para proyecto final
- 1.10. Animación de prueba y piloto
 - 1.10.1. Prueba a lápiz
 - 1.10.2. Integración con locaciones y color
 - 1.10.3. Ajustes y correcciones del piloto

Módulo 2. Producción

- 2.1. Uso de Rough Animation
 - 2.1.1. Primer pase
 - 2.1.2. Masas, arcos y contactos
- 2.2. Diseño de movimiento
 - 2.2.1. Actuación corporal y claves narrativas
 - 2.2.2. *Acting* facial
 - 2.2.3. *Break downs* y *spacing*
- 2.3. Poses clave
 - 2.3.1. Resolución de poses clave
 - 2.3.2. Repaso de masas
 - 2.3.3. Claves de sincronización labial
- 2.4. Intercalación
 - 2.4.1. Principios de intercalación
 - 2.4.2. Intercalación de arcos y rutas
 - 2.4.3. Intercalación digital
- 2.5. Limpieza de trazos y asistencia
 - 2.5.1. La labor del asistente de Animación
 - 2.5.2. La línea en la limpieza de trazos
 - 2.5.3. Limpieza de trazos y asistencia digital
- 2.6. Sombreado digital y trazo a trazo
 - 2.6.1. Sombreado, un segundo nivel de Animación
 - 2.6.2. Gradientes, medios tonos y capas de sombra
 - 2.6.3. Taller de sombreado automatizado

- 2.7. Animación adicional
 - 2.7.1. Animación de efectos especiales
 - 2.7.2. Introducción al programa After Effects
 - 2.7.3. Efectos digitales
- 2.8. Composición digital y cámaras
 - 2.8.1. Composición digital
 - 2.8.2. Animación de cámaras
 - 2.8.3. Cámara multiplanos y 2.5D
- 2.9. Renderizado
 - 2.9.1. Estándares de la industria
 - 2.9.2. Entrega de pruebas
 - 2.9.3. Entregas finales
- 2.10. Diseño de títulos
 - 2.10.1. Introducción a grafismo en movimiento
 - 2.10.2. Diseño de títulos
 - 2.10.3. Prácticas de créditos de entrada y salida

Módulo 3. Postproducción y mercadotecnia

- 3.1. Edición y composición final
 - 3.1.1. Montaje
 - 3.1.2. Transiciones
 - 3.1.3. Bloqueo de movimiento
- 3.2. Diseño sonoro
 - 3.2.1. Definición y análisis de ejemplos
 - 3.2.2. Dirección del diseñador sonoro
 - 3.2.3. Puntajes y banda sonora
- 3.3. Mezcla de sonido
 - 3.3.1. Definición y análisis de ejemplos
 - 3.3.2. Dirección en la mezcla de sonido
 - 3.3.3. Mezcla final

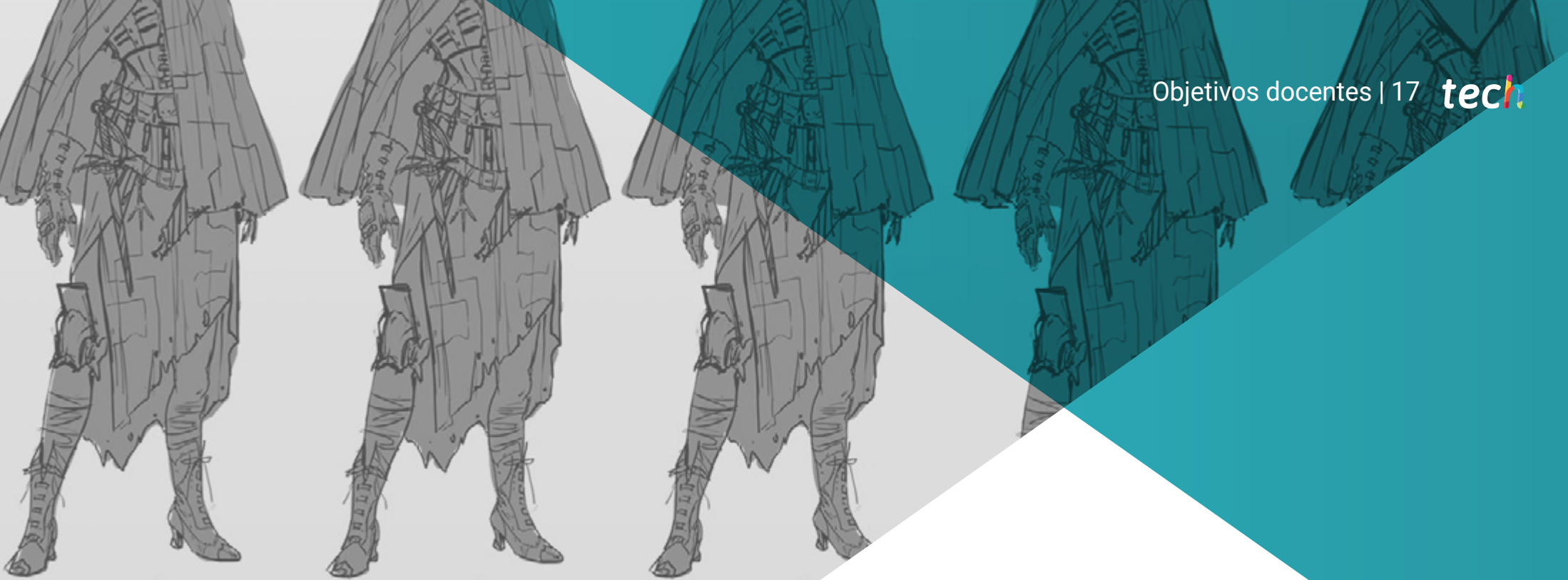
- 3.4. Corrección de color a través de DaVinci Resolve
 - 3.4.1. Introducción a DaVinci Resolve
 - 3.4.2. Balance de color
 - 3.4.3. Rango dinámico
- 3.5. Carrete de presentación (*demo reel*)
 - 3.5.1. Selección de trabajo y edición
 - 3.5.2. Aspecto sonoro
 - 3.5.3. Plataformas y promoción
- 3.6. Mercados
 - 3.6.1. Publicidad
 - 3.6.2. Autogestión de redes sociales
 - 3.6.3. Animación, técnica, médica y de otras especialidades
- 3.7. Auto representación
 - 3.7.1. Negociación
 - 3.7.2. Pruebas de Animación y su cotización
 - 3.7.3. Preguntas operacionales y de situación
- 3.8. Financiación de proyectos
 - 3.8.1. Canales y convocatorias
 - 3.8.2. Creación de carpetas
 - 3.8.3. Financiamiento mixto
- 3.9. Financiación privada
 - 3.9.1. Sociedades de capital y sociedad creativa
 - 3.9.2. Micromecenazgo
 - 3.9.3. Tratamiento y estrategia de venta
- 3.10. Registro y derechos de obra
 - 3.10.1. Registro de obra
 - 3.10.2. Derecho internacional de autor
 - 3.10.3. Regalías internacionales

04

Objetivos docentes

A través de este Experto Universitario, los especialistas destacarán por su comprensión integral relativa a todas las fases de la Producción de Animación 2D. De igual modo, los alumnos desarrollarán competencias avanzadas para gestionar eficientemente la dirección artística de los proyectos, el desglose del guion e incluso el diseño de personajes. También, dominará el uso de instrumentos tecnológicos de última generación orientados tanto a la edición gráfica como mezcla del sonido y composición final. En adición, los egresados dispondrán de un profundo conocimiento acerca de la financiación y marcos legales de la protección autoral.





“

Aplicarás principios modernos de Animación adaptados al entorno digital para lograr movimientos altamente fluidos y realistas”



Objetivos generales

- ♦ Dominar los fundamentos técnicos de la Animación 2D y sus diferentes estilos Obtener habilidades creativas para el diseño de personajes, escenarios y elementos visuales narrativos
- ♦ Profundizar en las particularidades del lenguaje audiovisual y guion gráfico, garantizando proyectos animados coherentes
- ♦ Manejar herramientas tecnológicas modernas para la producción, edición y postproducción de piezas animadas
- ♦ Ser capaz de gestionar procesos completos de producción en Animación 2D, desde la preproducción hasta la comercialización y presentación del producto final
- ♦ Disponer de una sólida comprensión sobre los aspectos legales y comerciales relacionados con la Animación



Implementarás métodos de limpieza de trazos y sombreado digital vanguardistas, lo que te permitirá optimizar la calidad visual de tus animaciones significativamente”





Objetivos específicos

Módulo 1. Preproducción

- ♦ Organizar el flujo de trabajo de manera efectiva utilizando software especializado en gestión
- ♦ Diseñar accesorios y elementos de utilería para optimizar las animaciones
- ♦ Elaborar guiones de color y diseño de *layouts* para proyectos finales
- ♦ Coordinar la grabación y edición de voces para las producciones animadas

Módulo 2. Producción

- ♦ Diseñar movimientos con actuación corporal y facial narrativamente coherentes
- ♦ Resolver poses clave y asegurar una óptima sincronización labial de los personajes
- ♦ Desarrollar la intercalación y limpieza digital de trazos con asistencia
- ♦ Ser capaz de Implementar métodos de sombreado digital avanzado y efectos especiales

Módulo 3. Postproducción y mercadotecnia

- ♦ Editar secuencias finales con transiciones y bloqueos de movimiento
- ♦ Crear carretes de presentación efectivos para promoción de los proyectos
- ♦ Manejar estrategias avanzadas de publicidad en redes sociales
- ♦ Registrar obras, gestionar derechos de autor y administrar regalías internacionales con minuciosidad



05

Salidas profesionales

Esta completísima titulación universitaria de TECH representa una oportunidad idónea para los expertos que desean especializarse en la Producción de Animación 2D. Tras su finalización, los alumnos dominarán el uso de las herramientas tecnológicas más modernas para desarrollar proyectos animados de forma integral. De este modo, dominarán desde la idea creativa inicial o la postproducción hasta la distribución de las piezas audiovisuales. Como resultado, los egresados ampliarán considerablemente sus horizontes profesionales y estarán preparados para asumir roles más estratégicos en la industria digital.





“

*¿Quieres ejercitarte como Técnico
de Producción de Animación 2D?
Lógralo por medio de este exclusivo
plan de estudios en tan solo 3 meses”*

Perfil del egresado

El alumnado de este Experto Universitario en Producción de Animación 2D de TECH será un profesional altamente preparado para desarrollar proyectos animados completos, desde la preproducción hasta la postproducción. En esta línea, contará con habilidades para diseñar guiones visuales, *layouts*, personajes, efectos y secuencias animadas con alto nivel técnico. A su vez, destacará por su conocimiento holístico sobre las diferentes vías de financiación y promoción de los proyectos audiovisuales en diversos mercados.

Gestionarás los flujos de trabajo en estudios de Animación para garantizar la óptima distribución de recursos y el cumplimiento de altos estándares de calidad.

- ♦ **Creatividad y Expresión Visual:** Capacidad para diseñar tanto personajes como escenas que transmitan narrativas claras y estéticas, integrando principios del lenguaje audiovisual en los proyectos 2D
- ♦ **Dominio Tecnológico:** Habilidad para manejar *software* avanzado de Animación digital como Toon Boom Harmony y Adobe Animate, optimizando así los flujos de trabajo creativo
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Aptitud para resolver retos técnicos y narrativos en la producción de Animación priorizando la coherencia en todo momento
- ♦ **Trabajo Colaborativo:** Competencia para comunicarse y coordinarse efectivamente con equipos multidisciplinares en proyectos de Animación; facilitando el flujo de trabajo y la innovación



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Técnico en Animación 2D Digital:** Profesional encargado de crear secuencias animadas utilizando *software* especializado; aplicando principios de movimiento, actuación y diseño para desarrollar productos audiovisuales de calidad.
- 2. Administrador de Producción de Animación 2D:** Supervisa los flujos de trabajo en estudios de Animación asignando tareas, tiempos y recursos técnicos para garantizar el cumplimiento tanto de los objetivos de calidad como plazos de entrega.
- 3. Consultor en Financiación y Propiedad Intelectual de Obras Animadas:** Experto que orienta a las instituciones sobre las vías de financiación, la creación de carpetas de proyectos o el registro legal de obras animadas; asegurando su óptima protección y explotación comercial
- 4. Asesor en Desarrollo Visual y Narrativo:** Se centra en el diseño estético de proyectos animados para definir estilos visuales, paletas de color y elementos narrativos que aseguren la coherencia artística.

“

Desarrollarás habilidades estratégicas para la negociación de contratos, financiamiento de proyectos visuales y venta de contenidos animados”

06

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.

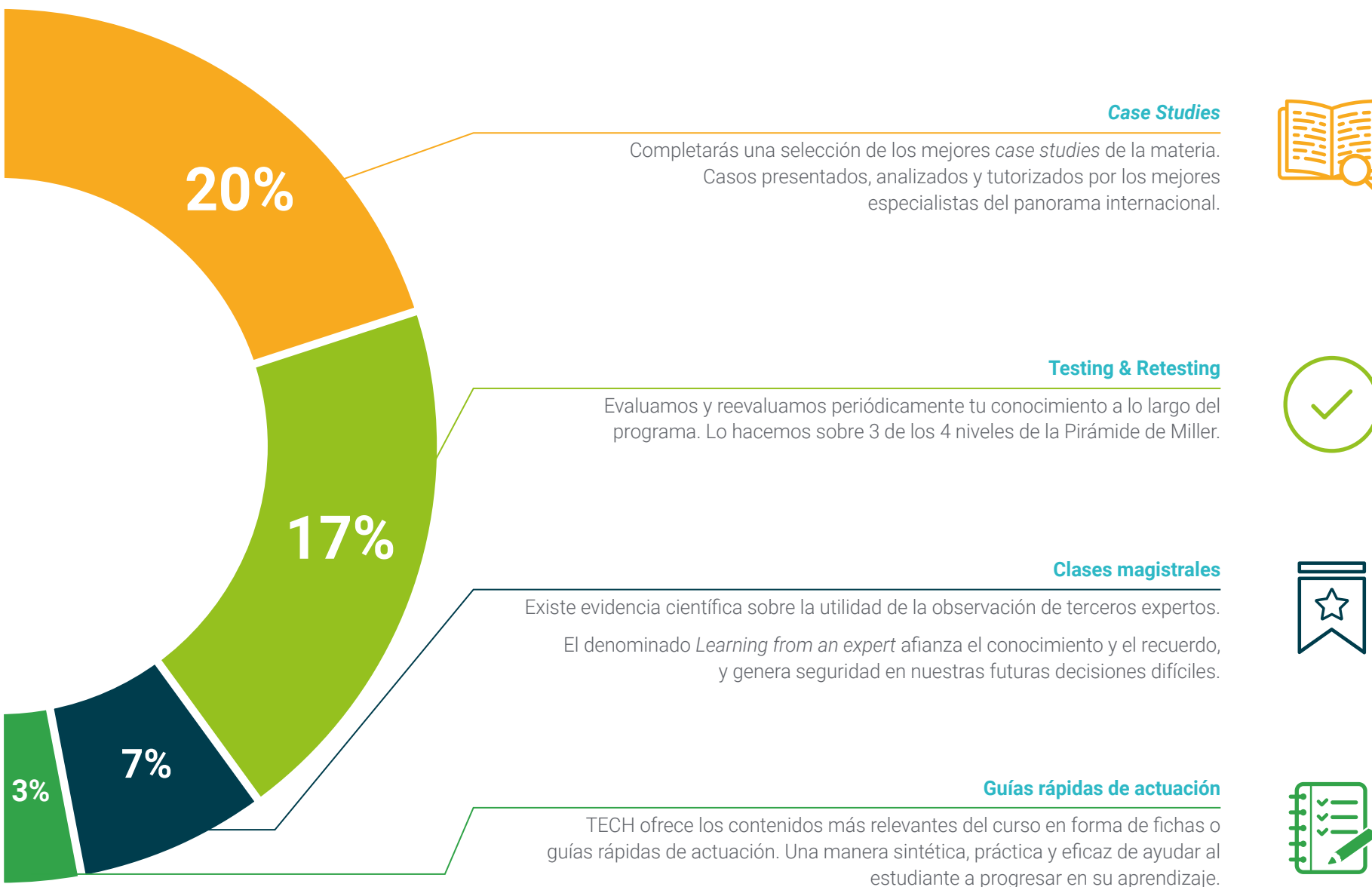
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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

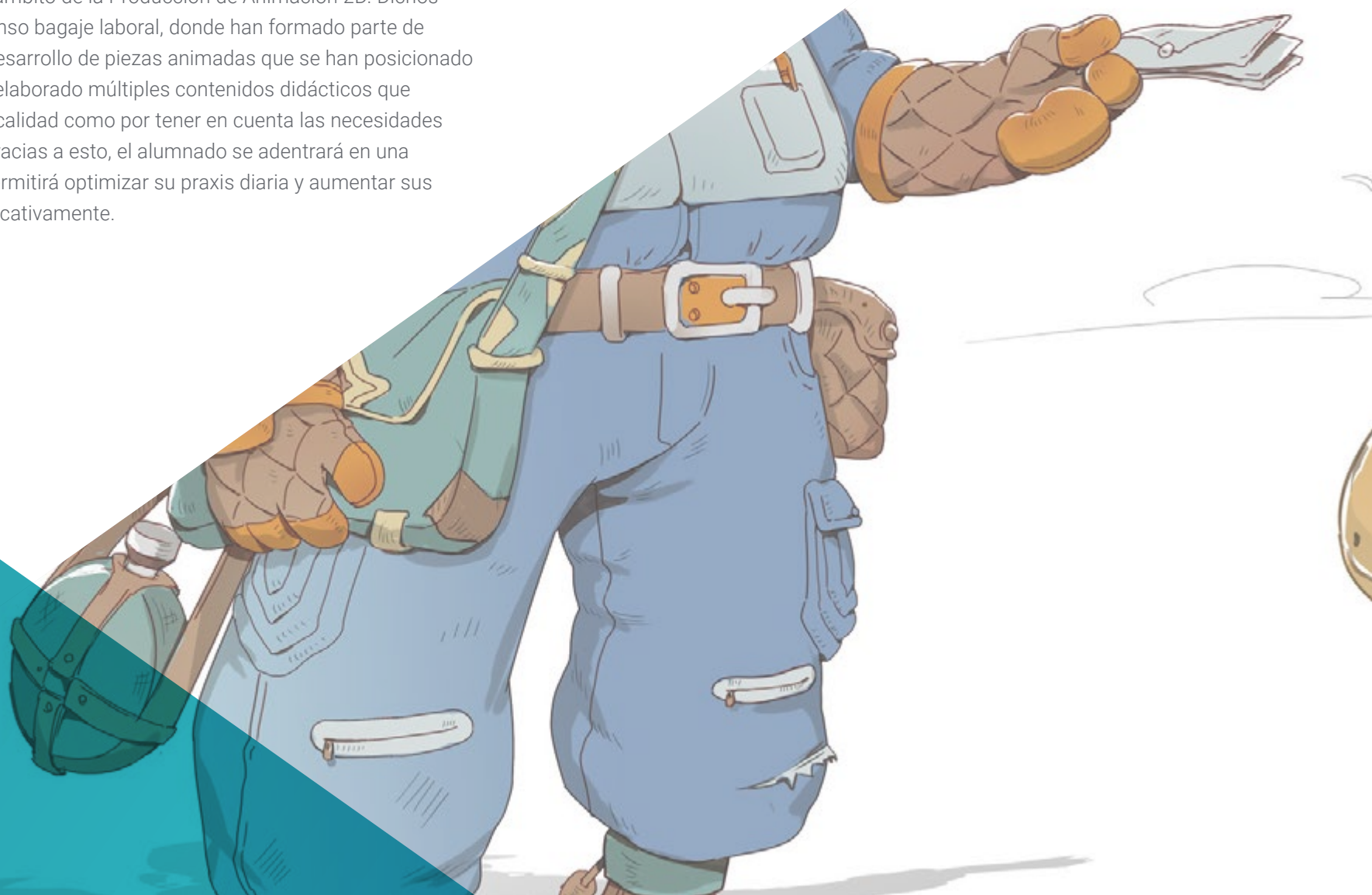




07

Cuadro docente

Para el diseño e impartición del presente Experto Universitario, TECH ha reunido a verdaderas referencias en el ámbito de la Producción de Animación 2D. Dichos profesionales atesoran un extenso bagaje laboral, donde han formado parte de reconocidos estudios para el desarrollo de piezas animadas que se han posicionado a escala global. Así pues, han elaborado múltiples contenidos didácticos que destacan tanto por su excelsa calidad como por tener en cuenta las necesidades del panorama laboral actual. Gracias a esto, el alumnado se adentrará en una experiencia inmersiva que le permitirá optimizar su praxis diaria y aumentar sus horizontes profesionales significativamente.





“

Disfrutarás de la guía personalizada del equipo docente, conformado por reconocidos expertos en el campo de la Producción de Animación 2D”

Dirección



Dr. Larrauri, Julián

- ♦ Productor Ejecutivo en Capitán Araña
- ♦ Productor Delegado en Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Director y Guionista en B-Water
- ♦ Productor Ejecutivo, Director de Producción y Responsable de Desarrollo en Ilion Animation Studios
- ♦ Director de Producción en Imira Entertainment
- ♦ Doctor en Humanidades por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Master en Producción Ejecutiva de Películas y Series por la Audiovisual Business School
- ♦ Máster en Dirección de Comunicación y Publicidad por ESIC
- ♦ Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Nominado como "Mejor Director de Producción" en los Premios Goya por la obra "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"



Profesores

Dña. Marqueta Moreno, Patricia

- ♦ Coordinadora de Producción en Giggiebug Entertainment
- ♦ Coordinadora de Producción en Lighthouse Studios
- ♦ Asistente de Producción en Able and Baker
- ♦ Asistente de Producción en The SPA Studios
- ♦ Experta en Animación y Efectos Especiales
- ♦ Graduada por U-tad - Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

D. Valle Casas, Carlos

- ♦ Realizador Audiovisual y Productor Independiente
- ♦ Especialista en Montaje y Postproducción de Cine y TV por la Escuela Séptima Ars
- ♦ Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Castilla La Mancha
- ♦ Miembro de producción del largometraje de animación *Robot Dreams* producida por Arcadia Motion Pictures

“

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

08

Titulación

Este programa en Diseño y Modelado Avanzado para Impresión 3D 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 Producción de Animación 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 Producción de Animación 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Producción de Animación 2D

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

Experto Universitario

Producción de Animación 2D

