

Experto Universitario

Diseño y Creación de Props,
Animales, Objetos y Plantas 2D





Experto Universitario

Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-diseno-creacion-props-animales-objetos-plantas-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

En el arte de los videojuegos se basa en la inventiva de un mundo desde cero. Por ello, el desarrollador debe ser capaz de crear escenarios atractivos que acompañen las narrativas más alucinantes del mundo virtual. Para hacer esto posible, son necesarios una serie de conocimientos específicos de diseño y animación que permitan al profesional alcanzar un alto nivel de producción y estética. Con este programa, el diseñador apasionado de los videojuegos podrá convertirse en profesional del área de diseño y creación de props, animales y plantas. Alcanzando la maestría de las técnicas y poniendo en práctica la creatividad, logrando traspasar los objetos del mundo real a la realidad virtual 2D.





“

Si eres un apasionado de los videojuegos 2D, y buscas dar un salto como diseñador a la industria más prometedora a nivel nacional e internacional, este programa es para ti”

El presente Experto Universitario de TECH tiene como objetivo impulsar la carrera de los diseñadores de videojuegos que deseen actualizar y profundizar sobre el diseño 2D, a partir de un enfoque adaptado a las exigencias de las compañías.

A lo largo de este Experto Universitario, el alumnado adquirirá diferentes disciplinas asociadas al diseño 2D: dibujo, modelado, animación, textura y producción. Construyendo y creando elementos completos y optimizados, tanto para juegos de acción como simuladores.

El programa tiene un enfoque totalmente práctico y adaptado a las metodologías de la industria. De esta forma, se siguen las pautas de la creación de un proyecto desde la idea inicial hasta la fase de producción y presentación. El alumno profundizará en las herramientas del diseño y animación, así como la organización y resolución de los problemas que presenten los proyectos de videojuegos 2D. Desarrollando las competencias necesarias en cuanto a planificación, diseño y desarrollo de los *props*, para comunicar las ideas en medios visuales.

TECH ofrece un Experto Universitario 100% online, que aporta al alumno la facilidad de poder cursarlo con su propio ritmo y reglas. Solo necesitará un dispositivo con acceso a internet para impulsar su carrera hacia el éxito.

Una modalidad acorde al tiempo actual. Con todas las ventajas para el alumno a la hora de abordar los estudios desde una perspectiva más dinámica, creativa y profesional sin interferir en horarios laborales o personales.

Este **Experto Universitario en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la Creación de Props, Objetos y Plantas hasta su producción final
- ◆ La obtención de aprendizajes a través de un marco teórico y práctico de los distintos programas de modelado y texturizado
- ◆ Lecciones de estructura y organización para la creación de objetos 2D con contenidos gráficos y esquemáticos, con un enfoque totalmente práctico
- ◆ Optimización de los diseños para convertirlos en funcionales y reales
- ◆ Se profundizará en las nuevas técnicas propias del mercado
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



A tu ritmo y tiempos. En TECH nos adaptamos a tu estilo de vida para que sigas profundizando en las técnicas de diseño y animación sin renunciar a nada”

“

Conviértete en un creador de nuevos escenarios, rompiendo las barreras del diseño 2D, con la creación de armas potentes, animales llamativos y hasta plantas extravagantes”

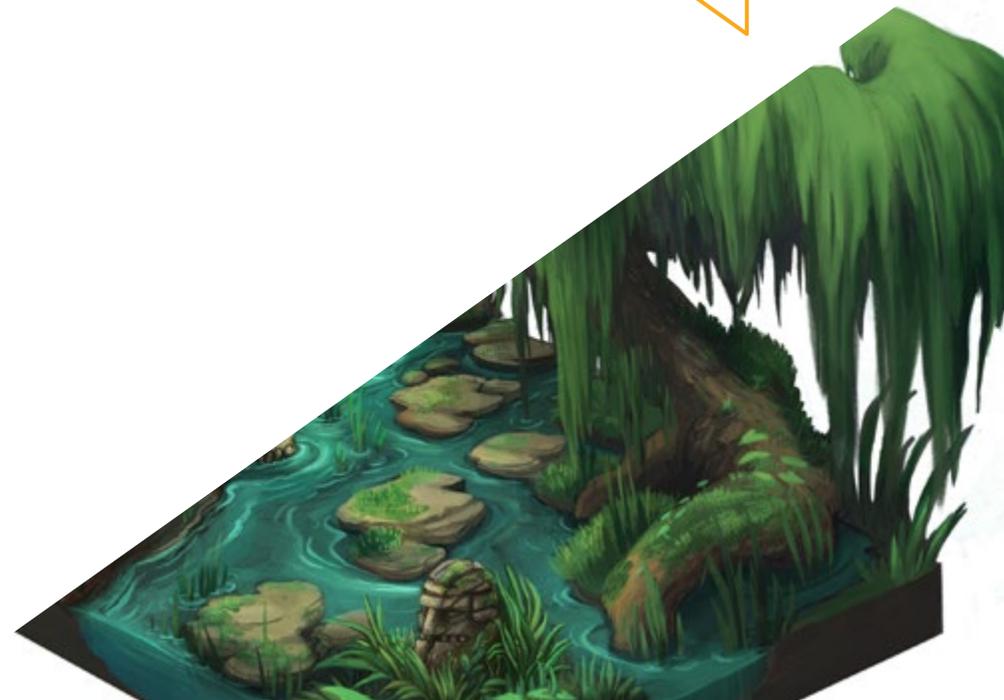
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse 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.

Destaca en el sector más demandado tanto como desarrollador independiente, como desarrollador de juegos de una compañía.

Únete a la creación de los elementos de un videojuego y sé capaz de transportar cada elemento a una nueva realidad virtual.



02 Objetivos

El diseño del programa de este Experto Universitario permitirá al alumno adquirir las competencias necesarias para actualizarse en la profesión, tras profundizar en los aspectos clave en el Diseño de Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D. Reforzando todos los aspectos de un artista para perfeccionar las técnicas y habilidades, y sumarse a las nuevas competencias propias de la industria, tanto del videojuego como de la animación. Por ello, TECH ofrece un plan completo de estudios que abrirá el abanico de posibilidades y objetivos para el alumnado. Estableciendo una serie de objetivos generales y específicos para mayor satisfacción del futuro egresado:





“

TECH se adapta a ti ofreciéndote conocimientos del más alto nivel para que nada frene tu creatividad”



Objetivos generales

- ◆ Profundizar en aspectos clave del Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D
- ◆ Crear todo tipo de objetos con los programas de la industria
- ◆ Fomentar el desarrollo personal con un enfoque totalmente actualizado a la digitalización
- ◆ Desarrollar de personajes específicos en 2D
- ◆ Crear de guiones para plasmar las ideas creativas de una forma estructurada y concisa

“

Ampliarás tus conocimientos y te moverás con destreza en las más altas tecnologías para la creación 2D”





Objetivos específicos

Módulo 1. *Props*. Vehículos y complementos

- ◆ Implementar las fuentes de tipos de *props* y complementos reales, fantásticos y de ciencia ficción
- ◆ Profundizar en la creación de vehículos tales como coches, motocicletas y vehículos futuristas o actuales
- ◆ Crear armas blancas, de fuego y futuristas
- ◆ Producir e integrar de los *props* en el videojuego

Módulo 2. Animales

- ◆ Conocer de los animales: caninos, felinos, herbívoros y grandes mamíferos
- ◆ Crear animales cartoon y realistas para su correcta realización
- ◆ Analizar de animales marinos, aves, reptiles anfibios e insectos
- ◆ Estudiar la anatomía de animales prehistóricos para la realización de un canon ideal

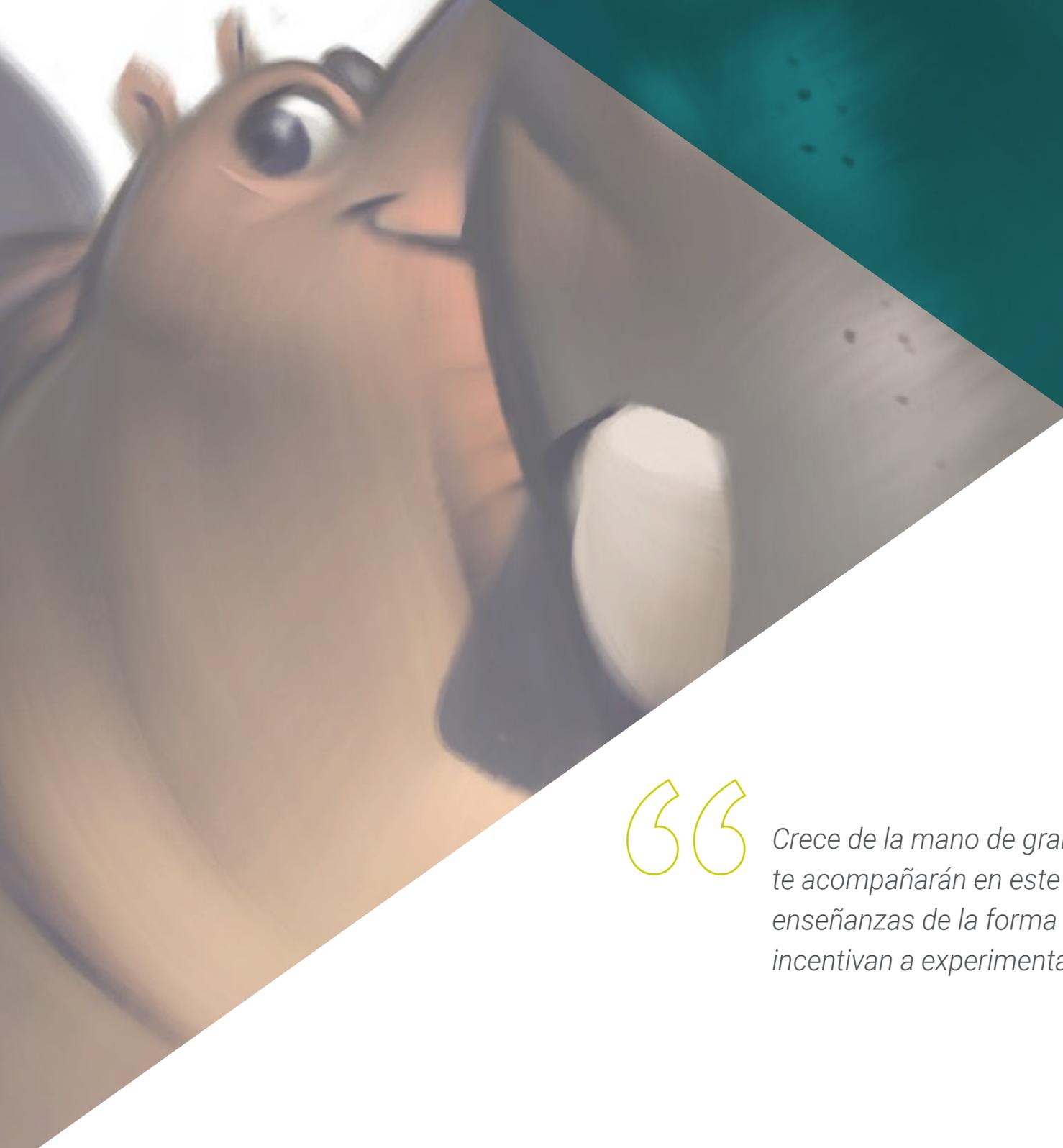
Módulo 3. Objetos y plantas como personajes

- ◆ Analizar las diferentes formas de representación de flores, hortalizas, frutas y otro tipo de plantas
- ◆ Estudiar plantas exóticas y carnívoras
- ◆ Estudiar los árboles: creación de raíces, tronco y hojas, para convertirlos en personajes animados
- ◆ Elaborar electrodomésticos y vehículos de diferentes tipos y construcción

03

Dirección del curso

El ámbito del diseño y la animación está presente hoy más que nunca. Por ello, TECH ofrece en este programa una plantilla de docentes profesionales altamente cualificados, con una trayectoria de renombre tanto académica como en experiencia laboral. Sus destrezas y conocimientos los ha llevado a ganar premios de prestigio a nivel nacional. Todas estas características unidas para volcar sus habilidades, al servicio del presente Experto Universitario de Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D para los videojuegos. Brindando al alumnado una experiencia de aprendizaje de la más alta calidad y al nivel del mercado actual.



“

Crece de la mano de grandes profesionales que te acompañarán en este camino, para trasladarte enseñanzas de la forma asertiva a la vez que te incentivan a experimentar con tus propios conocimientos”

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. 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*

D. Custodio Arenal, Nacho

- ♦ Animador Experto en 2D, 3D y *Cut Out*
- ♦ Animador *Freelance*
- ♦ Colaborador en cortometrajes y largometrajes
- ♦ Colaborador en series



04

Estructura y contenido

Un temario con una estructura completa para ofrecer los conocimientos de forma clara y concisa. Siguiendo los objetivos pautados para trabajar de forma transversal con el alumnado, y ampliar la perspectiva hacia una visión totalmente moderna. Con el objetivo de introducirle en las competencias laborales con la más alta preparación y desarrollo profesional.





“

Un contenido completo de calidad que garantiza el éxito en las competencias actuales del mundo laboral”

Módulo 1. Props. Vehículos y complementos

- 1.1. Props
 - 1.1.1. ¿Qué es un prop?
 - 1.1.2. Generalistas
 - 1.1.3. Props con peso en el argumento
- 1.2. Complementos
 - 1.2.1. Complementos y vestuario
 - 1.2.2. Complementos reales. Profesiones
 - 1.2.3. Complementos fantásticos y de ciencia ficción
- 1.3. Coches
 - 1.3.1. Clásicos
 - 1.3.2. Actuales
 - 1.3.3. Futuristas
- 1.4. Motocicletas
 - 1.4.1. Actuales
 - 1.4.2. Futuristas
 - 1.4.2. Motos de 3 ruedas
- 1.5. Otros vehículos
 - 1.5.1. Terrestres
 - 1.5.2. Aéreos
 - 1.5.3. Marítimos
- 1.6. Armas blancas
 - 1.6.1. Tipos y tamaños
 - 1.6.2. Diseño por época
 - 1.6.3. Escudos
- 1.7. Armas de fuego
 - 1.7.1. Largas
 - 1.7.2. Cortas
 - 1.7.3. Funcionamiento. Partes móviles
- 1.8. Armas futuristas
 - 1.8.1. De fuego
 - 1.8.2. De energía
 - 1.8.3. FX de las armas futuristas

- 1.9. Armaduras
 - 1.9.1. Clásicas y actuales
 - 1.9.2. Futuristas
 - 1.9.3. Mecanizadas y robóticas
- 1.10. Props en videojuegos
 - 1.10.1. Diferencias con los props de animación
 - 1.10.2. Props y su uso
 - 1.10.3. Diseño

Módulo 2. Animales

- 2.1. Cuadrúpedos
 - 2.1.1. Anatomía comparada
 - 2.1.2. Realistas y su empleo
 - 2.1.3. Cartoon
- 2.2. Caninos
 - 2.2.1. Anatomía
 - 2.2.2. Diseño
 - 2.2.3. Poses
- 2.3. Felinos
 - 2.3.1. Anatomía comparada
 - 2.3.2. Diseño
 - 2.3.3. Poses
- 2.4. Herbívoros
 - 2.4.1. Rumiantes
 - 2.4.2. Equinos
 - 2.4.3. Cartoon
- 2.5. Grandes mamíferos
 - 2.5.1. Anatomía comparada
 - 2.5.2. Construcción
 - 2.5.3. Poses
- 2.6. Marinos
 - 2.6.1. Mamíferos
 - 2.6.2. Peces
 - 2.6.3. Crustáceos

- 2.7. Aves
 - 2.7.1. Anatomía
 - 2.7.2. Poses
 - 2.7.3. *Cartoon*
- 2.8. Reptiles anfibios
 - 2.8.1. Construcción
 - 2.8.2. Poses
 - 2.8.3. *Cartoon*
- 2.9. Dinosaurios
 - 2.9.1. Tipos
 - 2.9.2. Construcción
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Insectos
 - 2.10.1. Diseño
 - 2.10.2. Poses
 - 2.10.3. Comparativos

Módulo 3. Objetos y plantas como personajes

- 3.1. Flores
 - 3.1.1. Ejemplos
 - 3.1.2. Construcción
 - 3.1.3. Poses y expresiones
- 3.2. Hortalizas
 - 3.2.1. Ejemplos
 - 3.2.2. Construcción
 - 3.2.3. Poses y expresiones
- 3.3. Frutas
 - 3.3.1. Ejemplos
 - 3.3.2. Construcción
 - 3.3.3. Poses y expresiones
- 3.4. Plantas carnívoras
 - 3.4.1. Ejemplos
 - 3.4.2. Construcción
 - 3.4.3. Poses y expresiones
- 3.5. Árboles
 - 3.5.1. Tipos
 - 3.5.2. Construcción
 - 3.5.3. Poses y expresiones
- 3.6. Arbustos
 - 3.6.1. Tipos
 - 3.6.2. Construcción
 - 3.6.3. Poses y expresiones
- 3.7. Objetos
 - 3.7.1. Ejemplos
 - 3.7.2. Personalidad
 - 3.7.3. Tipos
- 3.8. Electrodomésticos
 - 3.8.1. Tipos
 - 3.8.2. Construcción
 - 3.8.3. Poses y expresiones
- 3.9. Vehículos
 - 3.9.1. Tipos
 - 3.9.2. Construcción
 - 3.9.3. Poses y expresiones
- 3.10. Otros objetos
 - 3.10.1. Tipos
 - 3.10.2. Construcción
 - 3.10.3. Poses y expresiones



Un programa adaptado a las nuevas exigencias del mercado para grandes expertos”

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Experto Universitario en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Diseño y Creación de Props, Animales, Objetos y Plantas 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario

Diseño y Creación de Props,
Animales, Objetos y Plantas 2D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Experto Universitario

Diseño y Creación de Props,
Animales, Objetos y Plantas 2D

