

Experto Universitario

Herramientas para la Animación 2D





Experto Universitario Herramientas para la Animación 2D

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto/experto-herramientas-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. 18

05

Salidas profesionales

pág. 22

06

Metodología de estudio

pág. 26

07

Cuadro docente

pág. 36

08

Titulación

pág. 40

01

Presentación del programa

Con la llegada de la Industria 4.0, el sector de la Animación 2D se ha visto enriquecido por el desarrollo de instrumentos tecnológicos que han transformado los diversos flujos de producción. Una muestra de ello lo constituye el *software* Toon Boom Harmon, que posibilita la integración del dibujo tradicional con efectos especiales modernos dentro de una misma plataforma de trabajo. No obstante, para beneficiarse de sus ventajas, los profesionales necesitan adquirir competencias técnicas avanzadas para gestionar con precisión los procesos de creación audiovisual digital. En este contexto, TECH ha creado un exclusivo programa universitario centrado en el uso de Herramientas de última generación para optimizar las animaciones bidimensionales. Adicionalmente, se imparte bajo una flexible modalidad 100% online.



The background features a stylized illustration of a character's face and arm. The character has a serious expression and is wearing a dark jacket with gold accents. A tattoo is visible on the character's arm. The illustration is set against a light grey background and is partially overlaid by a teal diagonal shape.

“

Por medio de este Experto Universitario íntegramente online, manejarás las Herramientas más modernas para optimizar los proyectos de Animación 2D y conectar emocionalmente con el público”

Un nuevo estudio realizado por el Fondo Monetario Internacional enfatiza que el mercado global de *software* de Animación 2D ha superado los 4.800 millones de dólares en los últimos años. En este sentido, la organización prevé que dicho sector experimente un crecimiento anual proyectado del 9.5%. Frente a esto, resulta fundamental que los especialistas se mantengan a la vanguardia de las metodologías más innovadoras para mejorar la calidad de las producciones animadas. De esta forma, podrán responder con eficacia a las exigencias de un mercado cada vez más competitivo y tecnológicamente dinámico.

Bajo esta premisa, TECH presenta un vanguardista Experto Universitario en Herramientas para la Animación 2D. Concebido por referentes en dicho sector, el itinerario académico ahondará en áreas que van desde las particularidades del lenguaje gráfico o los diferentes movimientos de cámara hasta la construcción de expresiones faciales. Asimismo, el temario profundizará en el uso de *software* de última generación como Storyboard Pro, Adobe Animate y Photoshop. También, los contenidos didácticos proporcionarán al alumnado múltiples estrategias para optimizar la gestualidad de los personajes manteniendo la coherencia con la función narrativa. Gracias a esto, los egresados estarán capacitados para desarrollar proyectos visuales de alta calidad técnica y expresiva, adaptados a distintas plataformas.

En cuanto a la metodología del programa universitario, TECH se apoya en el disruptivo sistema del *Relearning* para garantizar un aprendizaje progresivo y duradero. Asimismo, brinda a los expertos la oportunidad de planificar individualmente sus horarios. De este modo, tan solo precisarán un dispositivo electrónico con conexión a internet para adentrarse en el Campus Virtual. En adición, disfrutarán del acceso a una amplia gama de recursos multimedia que amenizarán su estudio como vídeos explicativos, lecturas especializadas o resúmenes interactivos.

Este **Experto Universitario en Herramientas para la 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 Herramientas para la 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 comprensión integral acerca de los fundamentos técnicos y narrativos del lenguaje gráfico aplicados a la Animación 2D”

“

Ahondarás en la elaboración de personajes animados coherentes en proporción, expresividad y funcionalidad narrativa”

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.

Crearás guías de personaje y hojas de modelo que aseguren la consistencia visual a lo largo de la producción.

El característico sistema Relearning aplicado por TECH te permitirá aprender a tu medida sin depender de condicionantes externos de enseñanza.



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 once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

nº1
Mundial
Mayor universidad
online 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.



03

Plan de estudios

El temario de la presente titulación ha sido diseñado expertos con una extensa trayectoria en el campo de la Animación 2D. Por ello, el plan de estudios ahondará en cuestiones que abarcan desde las especificidades del lenguaje gráfico o la grabación de voz hasta técnicas avanzadas de sincronización vocal. A su vez, los materiales didácticos profundizarán en el empleo de instrumentos tecnológicos modernos como Storyboard Pro y Adobe Animate. También, el programa universitario proporcionará una variedad de estrategias para optimizar tanto la expresividad gestual como emocional de los personajes.



WOLVES VARIANT -



“

*Implementarás referencias visuales
y grabaciones para mejorar la naturalidad
del movimiento de los personajes”*

Módulo 1. Lenguaje 2D

- 1.1. Animación 2D
 - 1.1.1. Fotogramas
 - 1.1.2. Exposición de fotogramas y tipos de Animación
 - 1.1.3. Estilos de Animación 2D
- 1.2. Guion
 - 1.2.1. Guion audiovisual
 - 1.2.2. Precursores del guion. Sinopsis, escaleta y uso de la aplicación Storybeats
 - 1.2.3. Estructura y terminología del guion
- 1.3. Uso de interfaz Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Reconocimiento del área de trabajo
 - 1.3.2. Línea de tiempo
 - 1.3.3. Herramientas básicas
- 1.4. Lenguaje gráfico
 - 1.4.1. Dibujo
 - 1.4.2. Lenguaje compositivo
 - 1.4.3. Lenguaje del color
- 1.5. Lenguaje cinematográfico y audiovisual -*e-en-scène*
 - 1.5.1. Planos según la relación que guardan con su objetivo
 - 1.5.2. Movimientos de cámara, su nomenclatura y utilidad
 - 1.5.3. Elementos morfológicos de una obra audiovisual
- 1.6. Lenguaje cinematográfico y audiovisual - aspecto semántico
 - 1.6.1. Montaje y edición
 - 1.6.2. Transiciones y ritmo
 - 1.6.3. Descripción de planos y secuencias según sus fines narrativos
- 1.7. Lenguaje de producción
 - 1.7.1. Flujo de trabajo y organigrama en la producción de un proyecto animado
 - 1.7.2. El animador y su relación con el área de producción
 - 1.7.3. El animador y su relación con el área de dirección y otras áreas creativas





- 1.8. Interfaz de Adobe Animate
 - 1.8.1. Exploración y reconocimiento del área de trabajo
 - 1.8.2. Línea de tiempo
- 1.9. Adobe Animación 2D tradicional aplicada a medios digitales
 - 1.9.1. Terminologías comparadas en Toon Boom Harmony
 - 1.9.2. Terminologías comparadas en Adobe Animate
 - 1.9.3. Terminologías exclusivas de medios digitales
- 1.10. Lenguajes adicionales
 - 1.10.1. Lenguaje sonoro
 - 1.10.2. Lenguaje del color y narrativo
 - 1.10.3. Tono, género y discurso de la obra audiovisual

Módulo 2. Herramientas digitales

- 2.1. Miniaturas
 - 2.1.1. Importancia del guion gráfico (*storyboard*) como herramienta narrativa y de producción
 - 2.1.2. Guion gráfico básico y previsualizaciones
 - 2.1.3. Miniaturas y guiones iniciales
- 2.2. Grabación de voz
 - 2.2.1. Grabación de voz
 - 2.2.2. Edición de diálogos
 - 2.2.3. Edición musical y de efectos sonoros
- 2.3. Preparación
 - 2.3.1. Formato y relación de aspecto
 - 2.3.2. Composición
 - 2.3.3. Zonas de seguridad
- 2.4. Simbología
 - 2.4.1. Simbología estandarizada
 - 2.4.2. Simulación de movimientos de cámara
 - 2.4.3. El guion gráfico digital
- 2.5. Uso de Storyboard Pro
 - 2.5.1. Interface
 - 2.5.2. Línea de sonido y línea de tiempo
 - 2.5.3. Herramientas adicionales

- 2.6. Alternativas digitales
 - 2.6.1. Guion gráfico en Photoshop
 - 2.6.2. Guion gráfico en Adobe Animate
 - 2.6.3. Guion gráfico en After Effects
- 2.7. Guion gráfico para animadores
 - 2.7.1. El artista de guion gráfico
 - 2.7.2. Claves de Animación en el guion gráfico
 - 2.7.3. Trabajo en capas
- 2.8. Uso de Roughboard
 - 2.8.1. Exploración gráfica
 - 2.8.2. Preparación del *rough board*
 - 2.8.3. Ejecución
- 2.9. Guion gráfico
 - 2.9.1. Composición
 - 2.9.2. Fondos
 - 2.9.3. Trabajo con personajes
- 2.10. Animación
 - 2.10.1. Edición en tiempo real
 - 2.10.2. Revisiones
 - 2.10.3. Postproducción

Módulo 3. Diseño y Animación de personajes

- 3.1. Diseño de personajes
 - 3.1.1. Silueta y proporción
 - 3.1.2. Color, estilo y personalidad
- 3.2. Guía del personaje
 - 3.2.1. Estudios de personaje
 - 3.2.2. Consistencia y tolerancia
 - 3.2.3. Redacción y estructura de una guía de personaje
- 3.3. Hoja de modelo
 - 3.3.1. Presentarlo en distintas poses
 - 3.3.2. Hoja de expresiones y lenguaje corporal
 - 3.3.3. Hoja de Vocalizaciones, de escala y adicionales





- 3.4. Interpretación de texto
 - 3.4.1. El texto, el género y el tono. La información que de él podemos obtener
 - 3.4.2. El subtexto y la ironía
 - 3.4.3. La función narrativa y la intención autoral
- 3.5. Herramientas de actuación
 - 3.5.1. Actuación formal y vivencial
 - 3.5.2. Análisis de personaje y antecedentes
 - 3.5.3. Estímulos externos y estímulos internos
- 3.6. Pantomima y lenguaje corporal
 - 3.6.1. Lenguaje corporal, interacciones
 - 3.6.2. Gestualidad de las manos
 - 3.6.3. Ritmo, movimientos mínimos y tarea escénica
- 3.7. Expresiones faciales
 - 3.7.1. Estudio de las facciones y las expresiones faciales
 - 3.7.2. Los ojos y sus propiedades expresivas
 - 3.7.3. Referencia y documentación
- 3.8. Animación de un diálogo
 - 3.8.1. La aportación del actor de voz
 - 3.8.2. Exploración de un diálogo grabado
 - 3.8.3. Explotación de la pausa
- 3.9. Auto referencia en vídeo
 - 3.9.1. Auto referencia
 - 3.9.2. Transcripción y reinterpretación
 - 3.9.3. Limpieza y pulido
- 3.10. Animación de personajes
 - 3.10.1. Taller de Animación corporal
 - 3.10.2. Adición de actuación facial
 - 3.10.3. Adición de sincronización vocal

04

Objetivos docentes

La presente titulación universitaria en Herramientas para la Animación 2D proporcionará a los expertos competencias estratégicas para desenvolverse con solvencia en entornos laborales altamente exigentes. En este sentido, los alumnos manejarán con eficiencia *software* de última generación como Storyboard Pro, Adobe Animate y Photoshop para optimizar sus flujos de trabajo considerablemente. Asimismo, los profesionales serán capaces de interpretar guiones con minuciosidad, estructurar narrativas visuales y diseñar personajes con realismo. Por otro lado, dominarán aspectos como la sincronización vocal, los movimientos de cámara y la integración de efectos especiales.





“

Estructurarás personajes para la Animación digital mediante el uso de huesos, deformadores e incluso trazados vectoriales”



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

“

Aplicarás flujos de trabajo técnicos eficientes desde el diseño conceptual hasta la entrega final”





Objetivos específicos

Módulo 1. Lenguaje 2D

- ♦ Desarrollar habilidades para la creación de guiones específicos para proyectos de Animación 2D, considerando los diferentes factores de la narrativa visual
- ♦ Comprender y aplicar principios clave del lenguaje gráfico en la creación de elementos visuales coherentes y estéticamente atractivos
- ♦ Analizar los conceptos de lenguaje cinematográfico y audiovisual para potenciar la narrativa visual

Módulo 2. Herramientas digitales

- ♦ Manejar *software* especializado para crear guiones gráficos y previsualizaciones
- ♦ Gestionar grabaciones de voz y edición de diálogos para diversas animaciones
- ♦ Preparar composiciones respetando formatos, relaciones de aspecto y zonas seguras
- ♦ Organizar y ejecutar el trabajo en capas para facilitar la fluidez de la Animación

Módulo 3. Diseño y Animación de personajes

- ♦ Crear personajes coherentes con siluetas, proporciones, color y estilo definidos
- ♦ Diseñar hojas de modelo con diversas poses, expresiones e incluso vocalizaciones
- ♦ Aplicar métodos vanguardistas pantomima, lenguaje corporal y expresiones faciales para animar personajes con realismo

05

Salidas profesionales

Este Experto Universitario representa una oportunidad sin precedentes para los profesionales que aspiran a perfeccionar sus competencias en el uso de Herramientas digitales de vanguardia aplicadas a la Animación 2D. Tras su conclusión, el alumnado manejará de forma eficiente *software* de última generación como Adobe Animate, Photoshop y Storyboard Pro. De esta forma, estarán preparados para liderar proyectos audiovisuales de alto impacto mediante un enfoque altamente creativo y técnico. Así pues, los egresados ampliarán de forma significativa sus perspectivas laborales en sectores emergentes.





“

¿Buscas desempeñarte como Técnico de Proyectos de Animación Digital? Este programa universitario te otorgará las claves para lograrlo en tan solo 6 meses”

Perfil del egresado

El egresado de este Experto Universitario de TECH será un profesional capacitado para dominar *software* especializado como Adobe Animate y aplicarlo de forma óptima para la creación de contenidos audiovisuales de elevado nivel. También, estará preparado para diseñar y desarrollar piezas animadas caracterizadas tanto por su precisión técnica como creatividad. De esta forma, podrá liderar equipo de trabajo multidisciplinares y liderar iniciativas originales que respondan a las exigencias actuales de la industria de la Animación 2D.

Te encargarás de la aplicación de técnicas modernas de diseño, ilustración y sincronización vocal en cualquier proyecto audiovisual.

- ♦ **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. Administrador de Proyectos de Animación Digital:** Encargado de supervisar la producción de contenidos animados, gestionando tanto recursos técnicos como humanos para cumplir con los objetivos artísticos y de entrega.
- 2. Consultor en Soluciones Tecnológicas para Animación 2D:** Profesional que colabora con instituciones para el diseño de estrategias tecnológicas que mejoren la calidad y eficiencia en la producción de Animación 2D.
- 3. Asesor en Implementación de Herramientas de Animación 2D:** Orienta a estudios o equipos de diseño en la selección e integración de programas como Storyboard Pro y Adobe Animate para optimizar los flujos de trabajo creativos significativamente.
- 4. Técnico en Producción de Animación 2D:** Dedicado a la creación de piezas animadas utilizando *software* de última generación para asegurar la calidad visual, fluidez narrativa y coherencia técnica de los proyectos.



Diseñarás estrategias tecnológicas efectivas que mejoren la calidad y la eficiencia en la producción de la Animación 2D”

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 intenso 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.





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

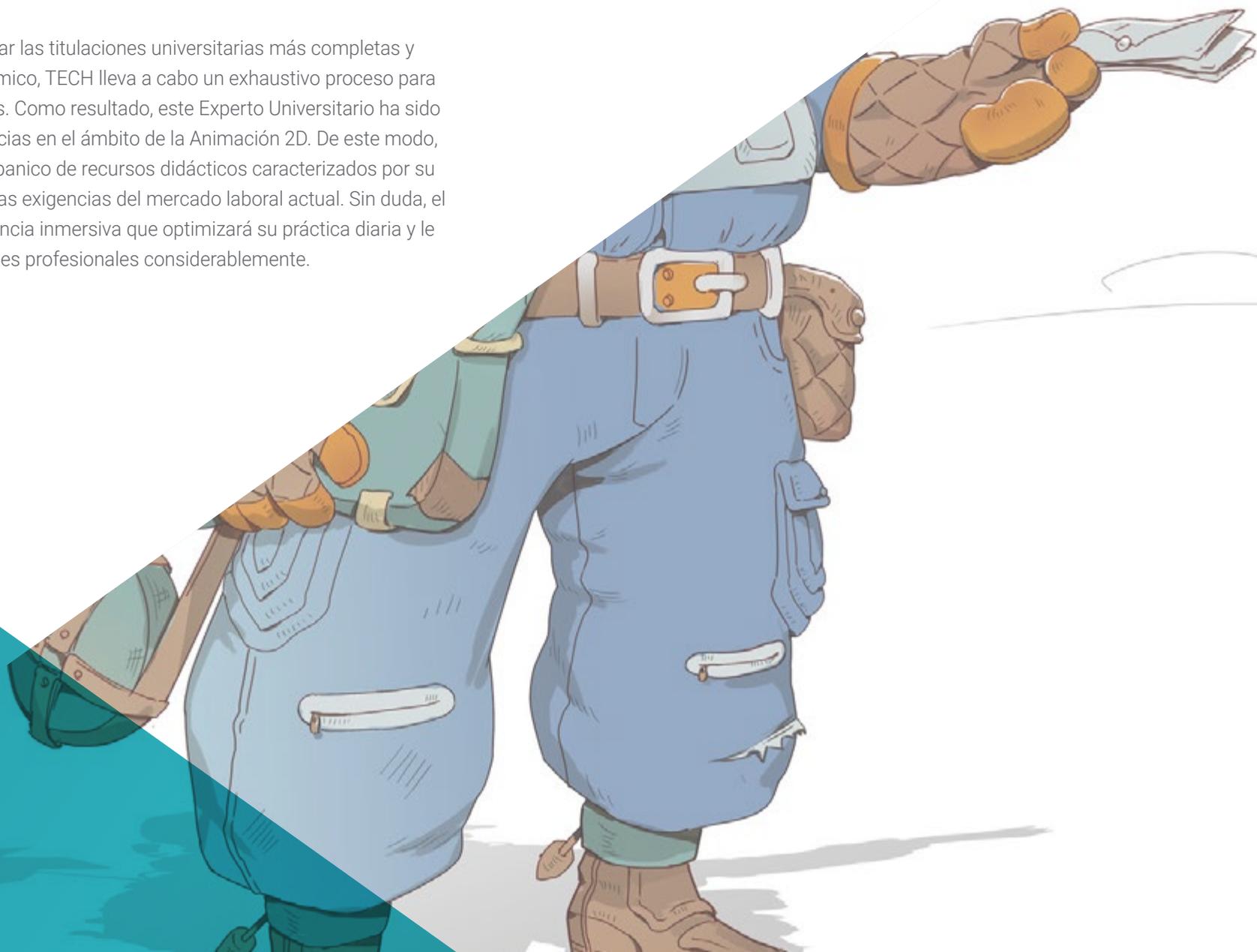
TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Cuadro docente

Leal a su filosofía de proporcionar las titulaciones universitarias más completas y renovadas del panorama académico, TECH lleva a cabo un exhaustivo proceso para instaurar sus claustros docentes. Como resultado, este Experto Universitario ha sido diseñado por auténticas referencias en el ámbito de la Animación 2D. De este modo, han confeccionado un amplio abanico de recursos didácticos caracterizados por su elevada calidad y adaptación a las exigencias del mercado laboral actual. Sin duda, el alumnado está ante una experiencia inmersiva que optimizará su práctica diaria y le permitirá aumentar sus horizontes profesionales considerablemente.





“

El equipo docente de este itinerario académico cuenta con una amplia trayectoria de investigación y aplicación profesional en el sector de la 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

D. Coronado Pozo, Jorge

- ♦ Supervisor de Animación en Dreamwall
- ♦ Animador de Personajes *Lead/Artista* de *Layout* en Arcadia Motion Pictures
- ♦ Animador de Personajes Senior en varios proyectos
- ♦ Animador de personajes (2D/3D) en varias empresas
- ♦ *Storyboard* y *layout* para televisión
- ♦ Especialista en Animación de Personajes
- ♦ Animador de videojuegos

D. Cereceda Criado, Juan

- ♦ Animador 2D freelance en Dulaman Studios and Maru Exposito Studios
- ♦ Character Layout Artist en Hampa Studios
- ♦ Experto en Quick Start en Animación de personajes 2D por el Dorogov Animation's Institute
- ♦ Máster en Motion Graphics por la School of Arts and Design
- ♦ Máster en Animación de personajes 3D por la Lightbox Academy
- ♦ Grado Superior en Diseño Gráfico por la Escuela Superior de Diseño de Madrid

D. González Miranda, Carlos Alejandro

- ♦ Supervisor de Animación en B-Water Animation Studios
- ♦ Animador 2D en Anuncios Publicitarios
- ♦ Animador en Storyboards para series y publicidad
- ♦ Ilustrador para Audiolibros Musicales
- ♦ Diplomado en Animación Comercial por la VanArts School
- ♦ Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna
- ♦ Experto en Clown con Jesús Jara y Fraser Hooper
- ♦ Experto en Introducción a Maya, programa formativo "Anímate" por el Cabildo de Tenerife

D. García Jiménez, Gonzalo

- ♦ Especialista de Animación en Rokyn Animation
- ♦ Diseñador Gráfico en Proddigia
- ♦ Experto en Modelado y Renderizado Digital en 3D
- ♦ Máster en Creación, Diseño y Programación de Videojuegos por Escola Espai
- ♦ Grado en Bellas Artes por Universidad de Granada

08

Titulación

El Experto Universitario en Herramientas para la Animación 2D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Experto Universitario en Herramientas para la Animación 2D** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Experto Universitario en Herramientas para la Animación 2D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Herramientas para la Animación 2D

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

Experto Universitario

Herramientas para la Animación 2D

