Experto Universitario
Animación y Rigging

tech universidad

Experto Universitario
Animación y Rigging

- 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-animacion-rigging**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Estructura y contenido
pág. 12

04
Metodología de estudio
pág. 18

05
Titulación
pág. 28

01

Presentación

Aunque se suele prestar más atención a otras cuestiones, la animación es un elemento fundamental de los videojuegos. Muchos de los elementos que se suelen integrar dentro de la etiqueta de gráficos pertenecen, en realidad, al apartado de animación. Así, esta disciplina se asegura de que el movimiento de personajes y las texturas tengan una fluidez adecuada. Sin una buena animación, por tanto, el videojuego puede fracasar. Por esa razón, esta titulación ofrece a sus alumnos los mejores conocimientos en animación y rigging, de forma que puedan acceder a alguna de las grandes empresas de la industria gracias a sus nuevas habilidades.

Serás el mejor animador de tu empresa cuando finalices esta titulación"

Aunque en el apartado técnico y visual se suele hablar de los gráficos como el elemento más esencial de un videojuego, en realidad existen muchos otros cuya importancia es, al menos, igual. Uno de ellos es la animación. La animación determina el movimiento de los personajes y su fluidez, al tiempo que ayuda a que su interacción con el resto de elementos sea realista.

Por esa razón, una mala animación puede arruinar la experiencia de juego. Y también por eso, las grandes empresas de videojuegos de todo el mundo saben que tienen que contar con los mejores animadores posibles, de forma que los profesionales que quieran participar en estas compañías necesitan una gran especialización.

Y eso es lo que ofrece este Experto Universitario en Animación y Rigging, unos conocimientos profundos y muy específicos que ayudarán a sus alumnos a alcanzar sus metas profesionales, gracias, también, a su metodología de enseñanza 100% online, que se adapta a las circunstancias de cada uno.

Este **Experto Universitario en Animación y Rigging** 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 y rigging aplicados a videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido 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

La animación y el rigging son esenciales en cualquier videojuego actual: especialízate y conviértete en un profesional solicitado"

Esta titulación es lo que necesitas para avanzar profesionalmente"

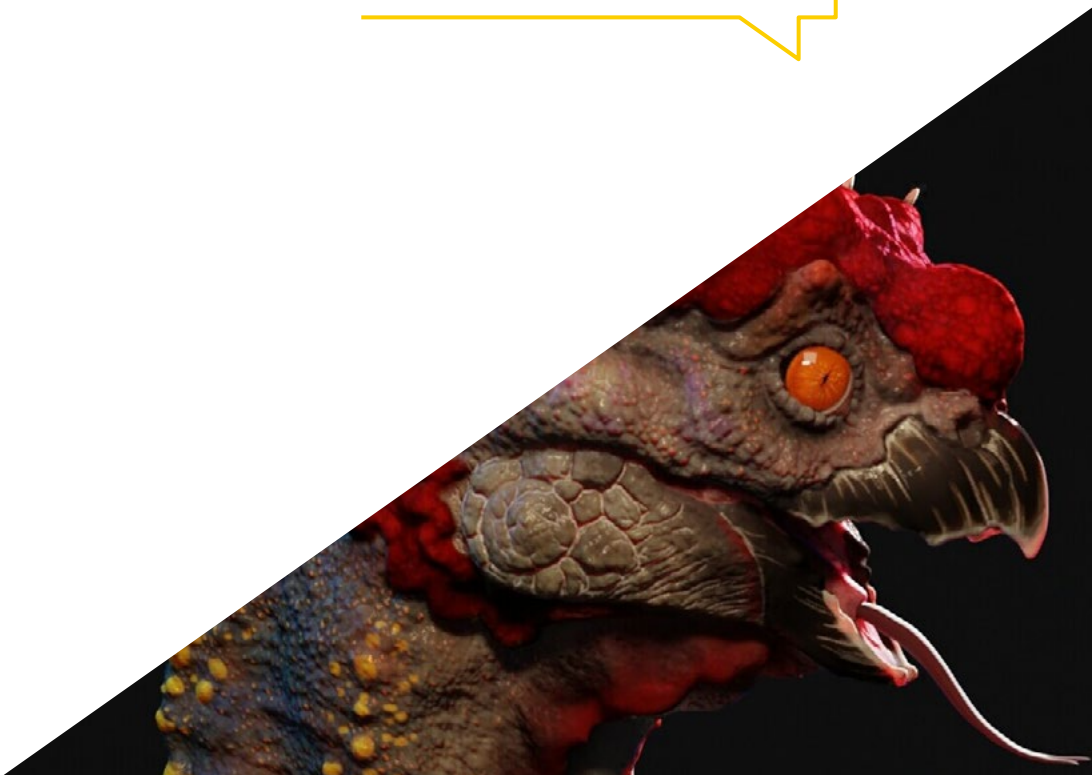
Grandes empresas de la industria necesitan animadores: tú podrías ser uno de ellos.

No esperes más y especialízate con este Experto Universitario.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.



02

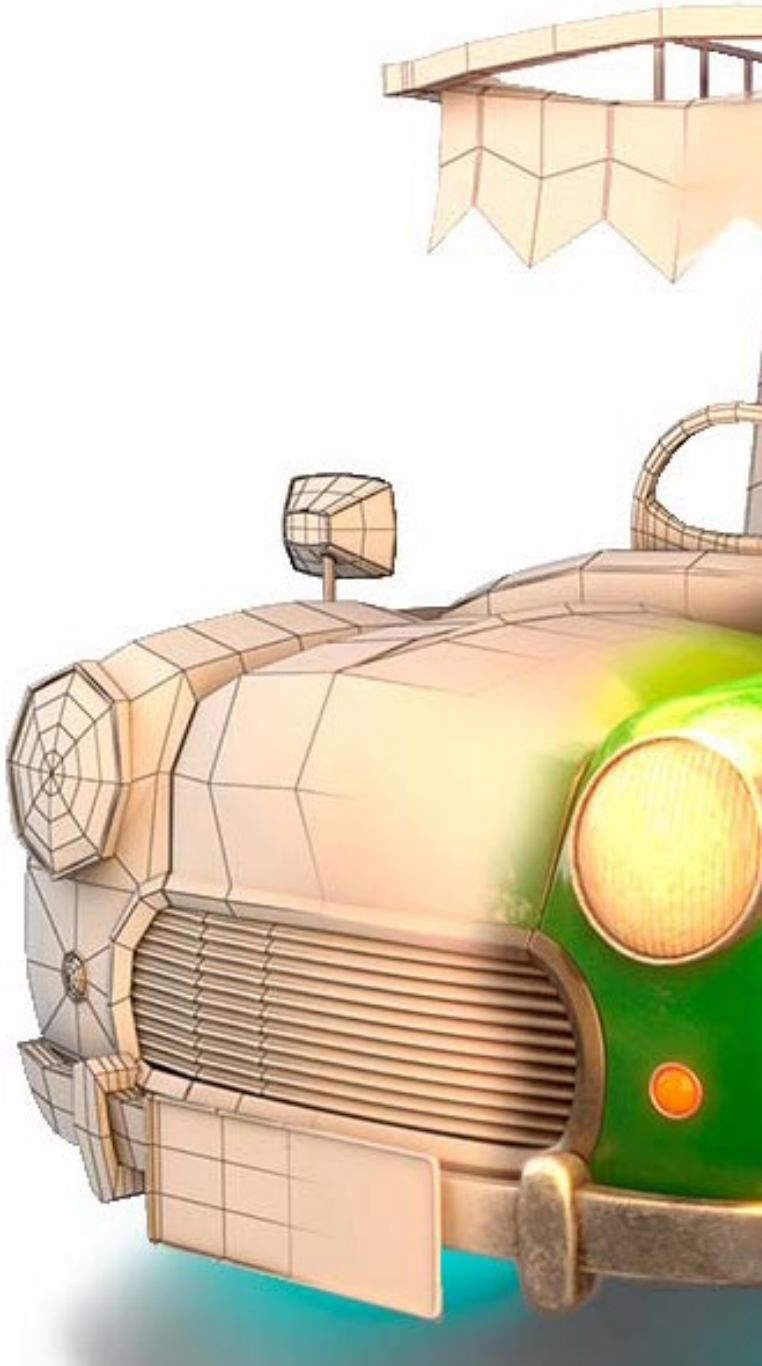
Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Animación y Rigging es ofrecer a sus alumnos los mejores conocimientos en estas disciplinas, de forma que al finalizar la titulación se conviertan en especialistas altamente solicitados por la industria. Así, este programa será un elemento fundamental en la carrera de los estudiantes, ya que les permitirá alcanzar todos sus objetivos profesionales y vitales animando todo tipo de personajes en videojuegos muy variados.

Tus metas profesionales estarán mucho más cerca gracias a esta titulación"

Objetivos generales

- Profundizar en la importancia del diseño de diseño de personajes
- Asimilar los conocimientos básicos de diseño de videojuegos aplicados a la creación de personajes
- Conocer las demandas de la industria del videojuego con respecto al diseño de personajes
- Observar las diferencias entre los modelados 2D y 3D aplicados a personajes
- Comprender la importancia de la animación en los videojuegos
- Manejar los conceptos básicos de la animación y simulación aplicados a videojuegos
- Entender la importancia de la simulación en los videojuegos actuales
- Usar la simulación a los videojuegos
- Entender el concepto de rigging
- Comprender la importancia del rigging en el diseño de personajes de videojuegos
- Obtener habilidades generales de modelado 3D
- Conocer los diferentes elementos que intervienen en el diseño de personajes



Objetivos específicos

Módulo 1. Diseño y animación de personajes

- Aplicar los principios de creación de personajes
- Entender los conceptos básicos de la animación
- Conocer las aplicaciones de modelado y animación de personajes en el contexto de los videojuegos
- Definir esqueletos de personajes y usarlos para controlar su movimiento

Módulo 2. Animación y simulación

- Aplicar el uso de bibliotecas de animación y simulación física en videojuegos
- Conocer el uso del software de animación para el sonido
- Asimilar los principios físicos fundamentales para simular en un videojuego, el método de captura de movimiento y las técnicas básicas de simulación física
- Crear un personaje de animación por esqueleto

Módulo 3. Rigging de personajes

- Preparar elementos 3D para animación
- Aplicar deformaciones físicamente correctas a modelos 3D
- Adquirir destrezas en la utilización de herramientas digitales
- Aprender habilidades sobre el pesado de personajes para animación

03

Estructura y contenido

Esta titulación se ha diseñado de forma que los alumnos adquieran todas las habilidades y conocimientos necesarios para convertirse en grandes animadores de videojuegos. A lo largo del Experto Universitario en Animación y Rigging los estudiantes aprenderán cuestiones como el diseño y animación de personajes, a partir de modelos en 2D y 3D, el modelado, empleando software especializado, el rigging de personajes o la animación a partir de la captura de movimientos.

Los mejores contenidos que encontrarás para animar videojuegos están aquí"

Módulo 1. Diseño y animación de personajes

1.1. ¿Por qué es tan importante la estética y diseño de personajes en videojuegos?
- 1.1.1. Diseño con personalidad
- 1.1.2. Fuentes de inspiración. Referenciar no es plagiar
- 1.1.3. Filtrar la realidad
- 1.1.4. Adoptar un estilo propio

1.2. Fase 2D: alternativas de uso de software o *Hand Drawing*
- 1.2.1. Bocetado rápido
- 1.2.2. *Cleanup*
- 1.2.3. Color
- 1.2.4. Presentación

1.3. Fase 2D: parte I
- 1.3.1. Arquetipos
- 1.3.2. Personalidad
- 1.3.3. Estilo
- 1.3.4. Geometría básica
- 1.3.5. Proporciones y anatomía
- 1.3.6. Trabajo en equipo

1.4. Fase 2D: parte II
- 1.4.1. Paleta de colores
- 1.4.2. Iluminación y contraste
- 1.4.3. Nivel de detalle
- 1.4.4. Adaptación al pipeline 2D

1.5. Fase 3D modelado: conceptos y pipeline 3D
- 1.5.1. Modelado adaptado a la producción
- 1.5.2. Modelado para un proyecto audiovisual
- 1.5.3. Modelado para un proyecto interactivo
- 1.5.4. Pipeline 3D: fases

1.6. Fase 3D modelado: introducción a Blender
- 1.6.1. Navegación
- 1.6.2. *Outliner y Viewport: Workbench Render*
- 1.6.3. Concepto de vértice, arista y cara
- 1.6.4. Concepto de normales
- 1.6.5. *Loops*

1.7. Fase 3D modelado: nociones básicas de modelado
- 1.7.1. Herramienta extruir
- 1.7.2. Herramienta Bevel
- 1.7.3. Aplicar transformaciones
- 1.7.4. Herramienta Knife
- 1.7.5. Otras herramientas útiles

1.8. Fase 3D modelado: topología
- 1.8.1. *Loops* de aristas
- 1.8.2. *Loops* de caras
- 1.8.3. *LowPoly vs. HighPoly*
- 1.8.4. Flujo de las formas
- 1.8.5. Quads vs. Tris

1.9. Fase 3D modelado: texturas, materiales y UVs
- 1.9.1. Introducción a los nodos en Blender
- 1.9.2. Creación de textura procedural básica
- 1.9.3. Aplicación de materiales
- 1.9.4. UVs, ¿qué son?
- 1.9.5. Utilidad de las UVs
- 1.9.6. Evitar *Stretching* en UVs y optimización

1.10. Fase 3D Introducción a animación
- 1.10.1. *AutoKey*
- 1.10.2. Insertar *Keys*
- 1.10.3. Curvas de animación: Graph Editor
- 1.10.4. Tipos de interpolación

Módulo 2. Animación y simulación

2.1. Introducción: Física y matemáticas tras la simulación
- 2.1.1. Conceptos aplicados a la simulación
- 2.1.2. Colisiones, cálculo de volúmenes
- 2.1.3. Tiempo de computación
- 2.1.4. Prerrenderizado vs. Cálculos a tiempo real

2.2. Metodología
- 2.2.1. Emisores
- 2.2.2. Colisiones
- 2.2.3. Campos
- 2.2.4. Roturas

2.3. Dinámicas de cuerpo rígido
- 2.3.1. Conceptos básicos de movimiento
- 2.3.2. Manejo de fuerzas
- 2.3.3. Interacción entre objetos
- 2.3.4. Colisiones

2.4. Dinámicas de cuerpo no rígido
- 2.4.1. Simulación de fluidos
- 2.4.2. Simulación de humos
- 2.4.3. Volumen efectivo
- 2.4.4. Simulación de cuerpo no rígido a tiempo real

2.5. Simulación de ropa
- 2.5.1. Marvelous Designer
- 2.5.2. Referencias de patrones de ropa
- 2.5.3. Arrugas: ropa esculpida para ahorro de recursos
- 2.5.4. Blender: *ClothBrush*

2.6. Simulación de pelo
- 2.6.1. Tipos de sismos de partículas
- 2.6.2. Tecnologías para simulación de pelo
- 2.6.3. Partículas vs. Malla
- 2.6.4. Consumo de recursos

2.7. Captura de movimiento
- 2.7.1. Tecnologías de captura de movimiento
- 2.7.2. Refinado de la captura de movimiento
- 2.7.3. Aplicación de captura de movimiento a proyectos audiovisuales e interactivos
- 2.7.4. Mixamo

2.8. Software de captura de movimiento
- 2.8.1. Kinect
- 2.8.2. Implementación de Kinect en videojuegos
- 2.8.3. Tecnologías de refinado
- 2.8.4. Otros softwares de captura de movimiento

2.9. Captura facial
- 2.9.1. FaceRig
- 2.9.2. MocapX
- 2.9.3. Ventajas y desventajas de la captura facial
- 2.9.4. Refinado de captura facial

2.10. Tecnologías futuras: inteligencia artificial
- 2.10.1. Inteligencia artificial en animación: Cascadeur
- 2.10.2. Inteligencia artificial en simulación
- 2.10.3. Futuro: alternativas posibles
- 2.10.4. Estudio de casos actuales

Módulo 3. Rigging de personajes

3.1. Funciones de un rigger. Conocimientos de un rigger. Tipos de rig
- 3.1.1. ¿Qué es un rigger?
- 3.1.2. Funciones de un rigger
- 3.1.3. Conocimientos de un rigger
- 3.1.4. Tipos de rig
- 3.1.5. Facilidades de Blender para hacer rig
- 3.1.6. Primer contacto con huesos y restricciones

3.2. Cadenas y emparentamiento de huesos. Diferencias FK e IK y restricciones
- 3.2.1. Cadenas de huesos
- 3.2.2. Emparentamiento de huesos
- 3.2.3. Cadena FK e IK
- 3.2.4. Diferencias entre FK e IK
- 3.2.5. Uso de restricciones

3.3. Esqueleto humano y rig facial. *Shape Keys*
- 3.3.1. Esqueleto humano
- 3.3.2. Esqueleto humano avanzado
- 3.3.3. Rig facial
- 3.3.4. *Shape Keys*

3.4. Pesado de vértices. Pesado completo de un personaje y creación de una pose
- 3.4.1. Sistema de pesado
- 3.4.2. Pesado de un personaje: cara
- 3.4.3. Pesado de un personaje: cuerpo
- 3.4.4. Uso del modo pose

3.5. Rig de personaje: sistema IK-FK columna
- 3.5.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 3.5.2. Sistema FK
- 3.5.3. Sistema IK
- 3.5.4. Otras opciones
- 3.5.5. Controles

3.6. Rig de personaje: sistema IK-FK brazo
- 3.6.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 10.6.2. Sistema FK
- 3.6.3. Sistema IK
- 3.6.4. Otras opciones
- 3.6.5. Controles

3.7. Rig de personaje: sistema IK-FK mano
- 3.7.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 3.7.2. Sistema FK
- 3.7.3. Sistema IK
- 3.7.4. Otras opciones
- 3.7.5. Controles

3.8. Rig de personaje: sistema IK-FK pierna
- 3.8.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 3.8.2. Sistema FK
- 10.8.3. Sistema IK
- 3.8.4. Otras opciones
- 10.8.5. Controles

3.9. Facial
- 3.9.1. Configuración facial
- 3.9.2. Uso de *Shape Keys*
- 3.9.3. Uso de botones
- 3.9.4. Configuración ojos
- 3.9.5. *Squash* y *Stretch* de la cabeza

3.10. Correcciones de forma y configuración facial
- 3.10.1. Correcciones de forma
- 3.10.2. Modo pose
- 3.10.3. Pesado fácil
- 3.10.4. Dejando el rig listo para producción

04

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.

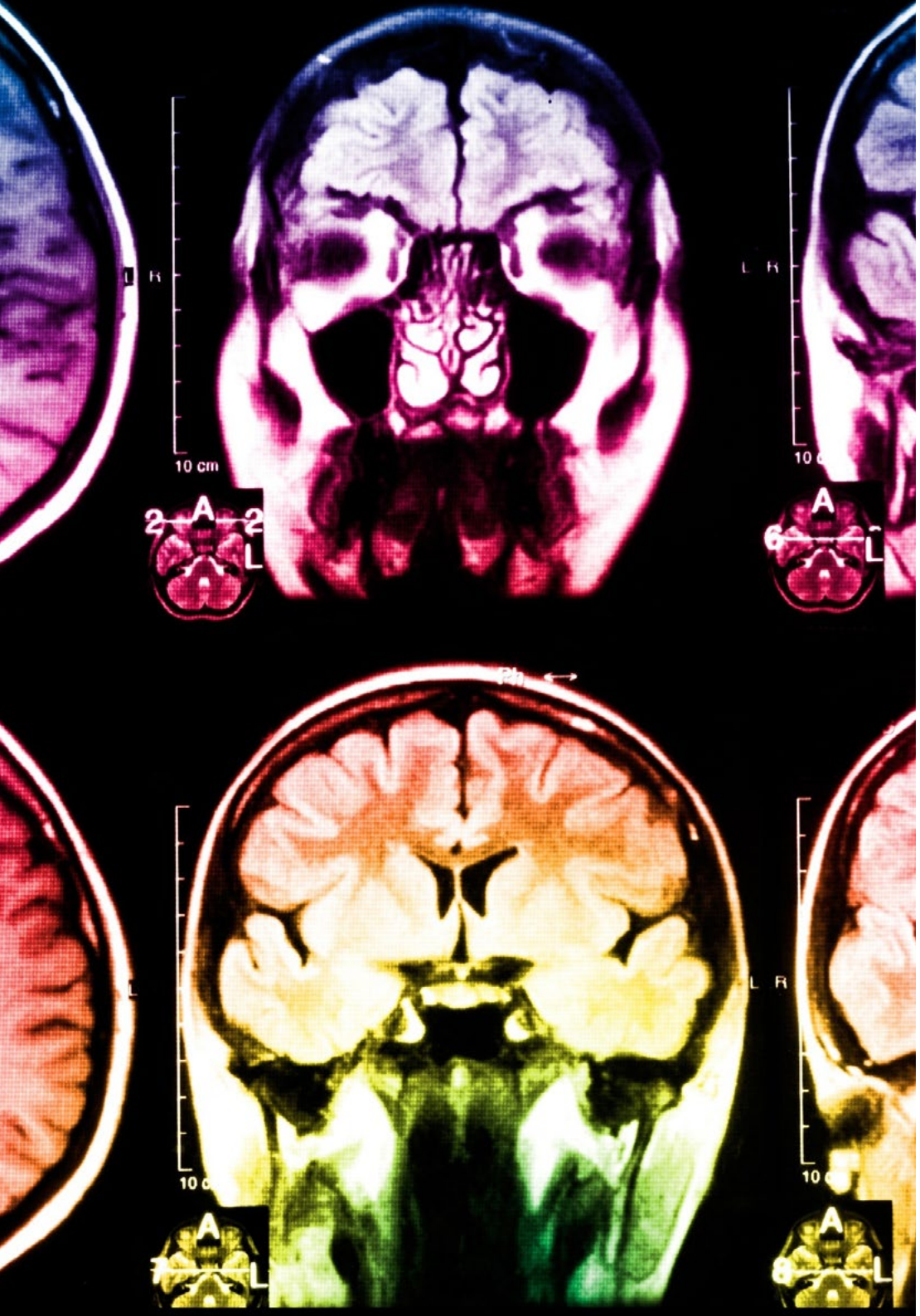
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

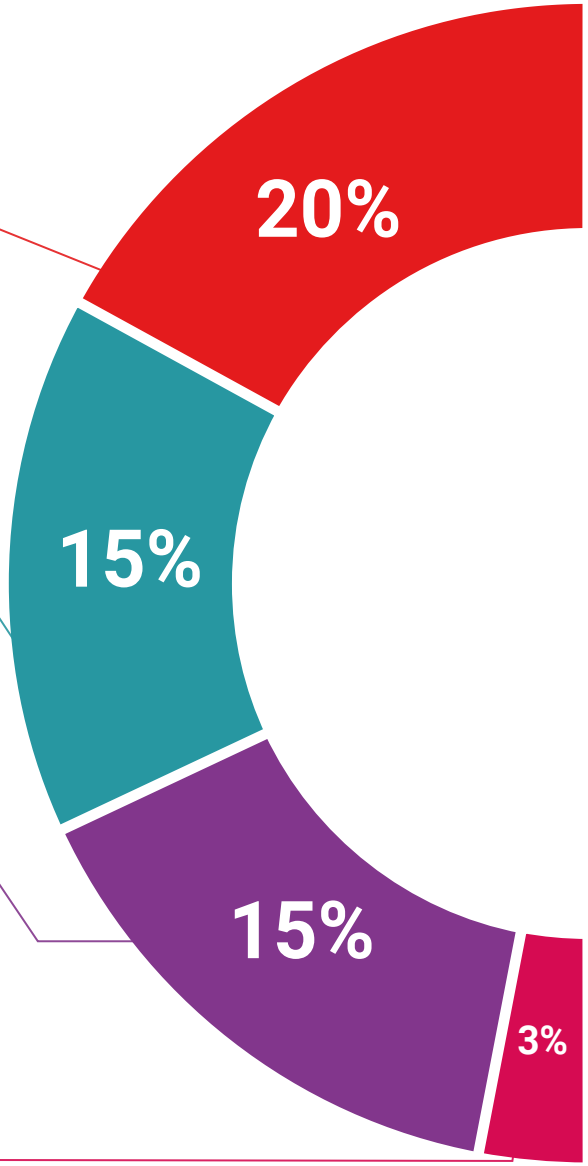
Resúmenes interactivos

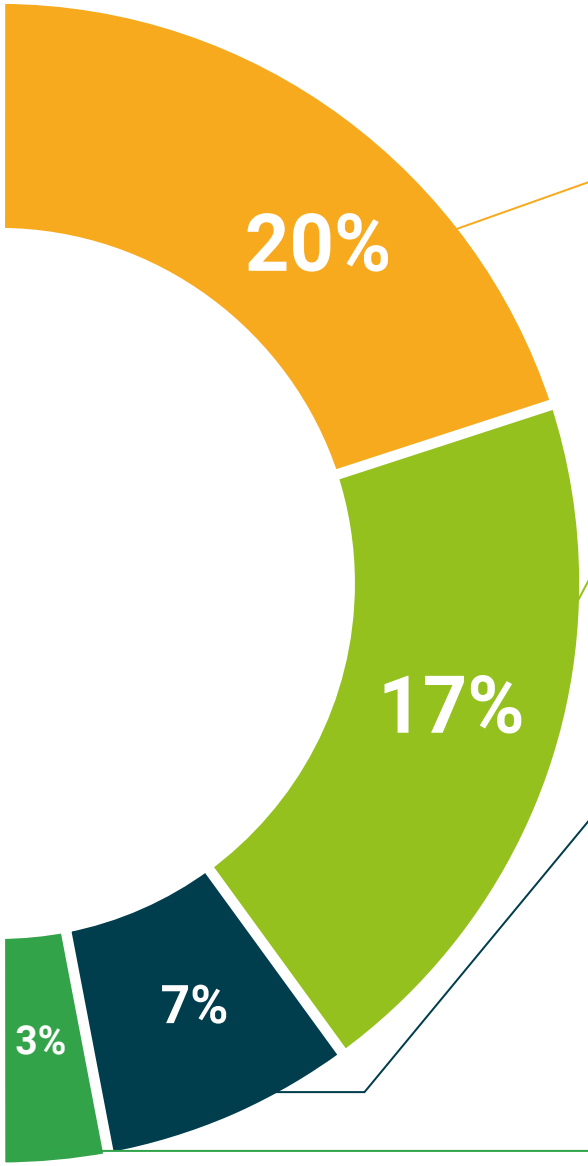
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.





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.

05

Titulación

Este programa en Animación y Rigging 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 Animación y Rigging** 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 Animación y Rigging**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Animación y Rigging

Se trata de un título propio de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWDR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad

Experto Universitario
Animación y Rigging

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

Experto Universitario
Animación y Rigging

tech universidad