

Maestría Oficial Universitaria Animación 2D

N° de RVOE: 20230357

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad



Nº de RVOE: 20230357

Maestría Oficial Universitaria Animación 2D

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **13/02/2023**

Acceso web: www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria-universitaria/maestria-universitaria-animacion-2d

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 24

05

Objetivos docentes

pág. 30

06

Salidas profesionales

pág. 34

07

Idiomas gratuitos

pág. 38

08

Metodología de estudio

pág. 42

09

Cuadro docente

pág. 52

10

Titulación

pág. 56

11

Reconocimiento en USA

pág. 60

12

Homologación del título

pág. 64

13

Requisitos de acceso

pág. 68

14

Proceso de admisión

pág. 72

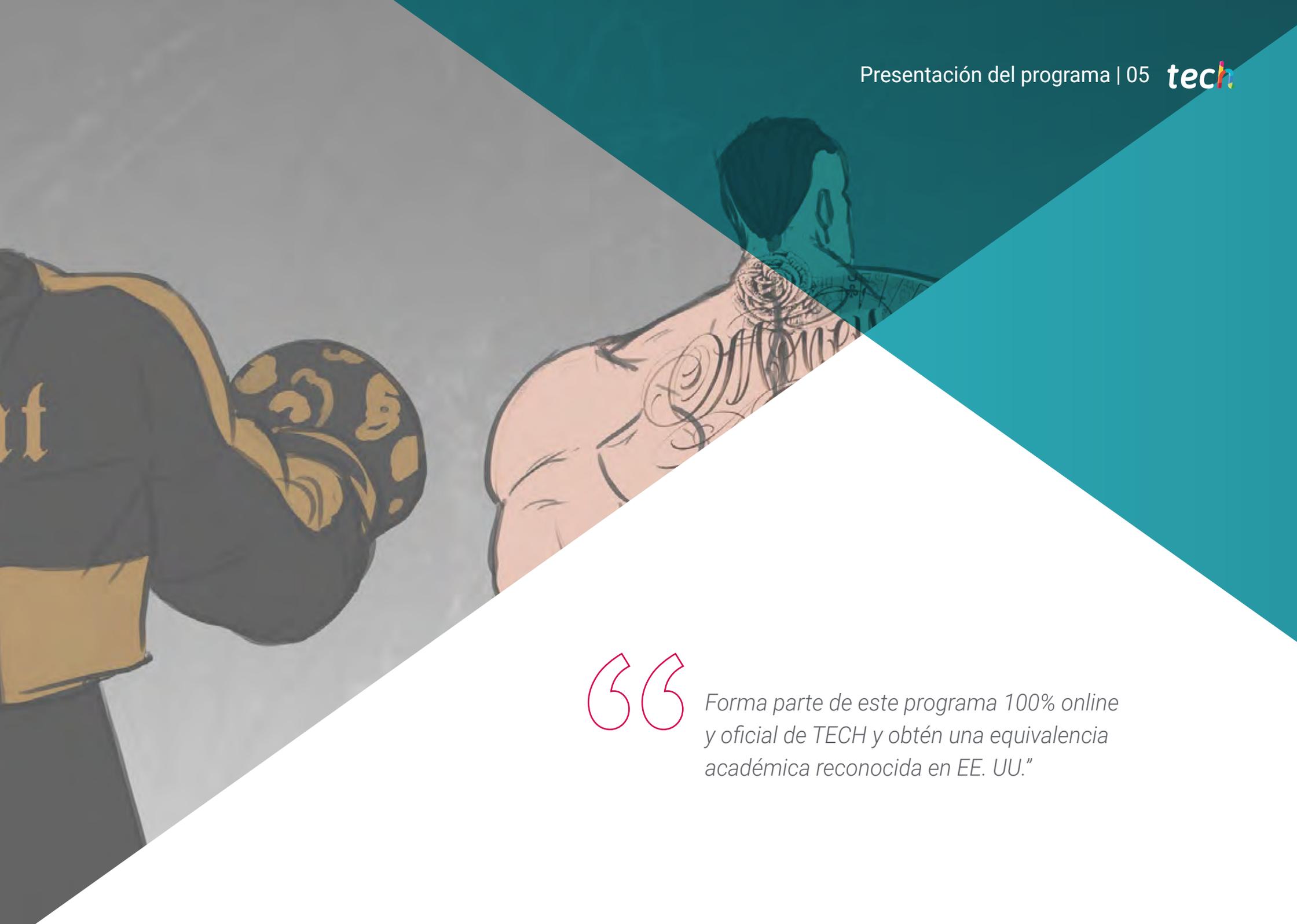
01

Presentación del programa

Según un informe reciente de *Statista*, el mercado global de animación ha alcanzado un valor aproximado de 270 mil millones de dólares, con la Animación 2D ocupando un papel fundamental en sectores como la educación, el entretenimiento y la publicidad. Teniendo en cuenta que este arte se mantiene como un pilar creativo en la industria audiovisual, TECH ha creado este programa, que ofrecerá una oportunidad única para dominar este lenguaje visual y transformarlo en una herramienta profesional capaz de abrir puertas en un mercado altamente competitivo. Mediante una modalidad de aprendizaje 100% online, se adquirirán las habilidades técnicas y creativas para destacar en un sector que combina tradición e innovación. Asimismo, podrán crear personajes dinámicos, narrativas envolventes y mundos visuales que impacten a nivel global. Además, este título universitario está considerado equivalente en EE. UU. por un Master of Science.

Este es el momento, te estábamos esperando





“

Forma parte de este programa 100% online y oficial de TECH y obtén una equivalencia académica reconocida en EE. UU.”

La Animación 2D es una de las formas de arte más influyentes y versátiles en el mundo de la comunicación visual. A pesar de los avances en tecnologías, como la Realidad Virtual, sigue siendo crucial en múltiples industrias debido a su capacidad para transmitir emociones, contar historias cautivadoras y conectar con audiencias de todas las edades. De hecho, su estética única y su flexibilidad creativa la convierten en una herramienta indispensable, tanto para proyectos artísticos, como comerciales. Como puente entre lo tradicional y lo moderno, esta disciplina continúa siendo una herramienta esencial para inspirar, educar y entretener.

La Maestría Oficial Universitaria en Animación 2D de TECH está diseñada para transformar la pasión por la animación en una carrera sólida y llena de oportunidades. En este sentido, se ofrecerá una capacitación integral, desde las bases artísticas y técnicas, hasta las tendencias más innovadoras en el sector. Al realizarlo, los profesionales no solo perfeccionarán sus habilidades creativas, sino que también obtendrán una visión estratégica para destacar en un mercado global altamente competitivo. Así, desarrollarán competencias clave en narrativa visual, diseño de personajes y creación de movimientos fluidos y expresivos.

Asimismo, este programa abrirá las puertas a un amplio abanico de salidas laborales, como estudios de animación, agencias de publicidad, productoras de cine o televisión y proyectos independientes. Además, no solo se equipará a los programadores para crear contenido visual impactante, sino que también les proporcionará una ventaja competitiva, como especialistas altamente valorados. En este sentido, estarán listos para liderar proyectos innovadores y marcar una diferencia en el panorama de la animación global.

Adicionalmente, la modalidad 100% online ofrecerá una experiencia educativa innovadora, diseñada para adaptarse a las necesidades de los egresados. A su vez, con el respaldo de la revolucionaria metodología *Relearning*, no solo permitirá un aprendizaje flexible, sino también efectivo, asegurando que los conocimientos adquiridos se interioricen de forma dinámica y duradera.





“

¡Apuesta por TECH! Mediante la mejor metodología del mercado, obtendrás unas competencias sólidas y competitivas para destacar en una industria creativa en constante evolución”

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.

Te damos +

“

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».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

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.

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.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

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 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.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

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 plan de estudios ofrecerá una capacitación completa y especializada en el fascinante ámbito de la Animación 2D. Cada asignatura proporcionará las herramientas necesarias para crear animaciones impactantes y narrativas visuales cautivadoras. De este modo, se profundizará en áreas clave, como el diseño de personajes, el *storyboard*, la creación de entornos y los principios del movimiento, utilizando las herramientas digitales más avanzadas del sector. Además, se abordarán las últimas tendencias y demandas del mercado, asegurando que los egresados posean una ventaja competitiva.

Un temario completo y bien desarrollado



-SILHOUETTES VARIANT-



“

Gracias al temario más completo y actualizado del mercado académico, enfrentarás con confianza los desafíos de la Animación 2D, una industria en constante evolución. ¿A qué esperas para matricularte?”

Asimismo, se ofrecerá un acceso exclusivo a recursos multimedia y académicos, diseñados para maximizar el aprendizaje y potencial creativo. A través de una plataforma digital avanzada, los profesionales accederán a un entorno interactivo con materiales visuales, tutoriales y herramientas que reflejan los estándares actuales de la industria de la animación. Este enfoque inmersivo no solo facilitará la comprensión de conceptos complejos, sino que también permitirá aplicar técnicas de Animación 2D en proyectos reales desde el primer momento.

“

Con los mejores materiales académicos a tu disposición, podrás perfeccionar tus habilidades técnicas y creativas, mientras adquieres una visión integral del sector. ¡Con la garantía de calidad de TECH!”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1	Lenguaje 2D
Asignatura 2	Principios de Animación 2D
Asignatura 3	Animación Tradicional Avanzada
Asignatura 4	Herramientas Digitales
Asignatura 5	Diseño y Animación de Personajes
Asignatura 6	Animación Vectorial
Asignatura 7	Animación Especializada
Asignatura 8	Preproducción
Asignatura 9	Producción
Asignatura 10	Posproducción y Mercadotecnia

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 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 - se-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

Asignatura 2. Principios de Animación 2D

- 2.1. Comprimir y estirar (*Squash y stretch*)
 - 2.1.1. Comprimir y conservación de la masa
 - 2.1.2. Estirar y conservación de la masa
 - 2.1.3. Aplicación en medios digitales y otras deformaciones
- 2.2. Anticipación, la composición de fuerzas paralelas e inversas y su valor narrativo
 - 2.2.1. Anticipación física
 - 2.2.2. Anticipación narrativa y otros tipos de anticipación
 - 2.2.3. Anticipación de la anticipación
- 2.3. Puesta en escena
 - 2.3.1. Puesta en escena
 - 2.3.2. Atractivo visual y dibujo firme
 - 2.3.3. Animación secundaria
- 2.4. Animación lineal (*straight ahead*)
 - 2.4.1. Animación lineal
 - 2.4.2. Animación pose a pose
 - 2.4.3. Animación híbrida

- 2.5. Cambios de pose de personajes (*breakdowns*)
 - 2.5.1. Intercalación directa e intercalación con *break downs*
 - 2.5.2. Cambios de dirección
 - 2.5.3. Cambios de velocidad
 - 2.6. Acción complementaria y acción superpuesta
 - 2.6.1. Acción complementaria
 - 2.6.2. Peines
 - 2.6.3. Acción superpuesta
 - 2.7. Aceleraciones, desaceleraciones y ritmo
 - 2.7.1. Desaceleración
 - 2.7.2. Aceleración
 - 2.7.3. Curvas de aceleración
 - 2.8. Arcos
 - 2.8.1. El pivote y el eje de rotación
 - 2.8.2. Arcos de movimiento
 - 2.8.3. Otras rutas orgánicas de movimiento
 - 2.9. Exageración
 - 2.9.1. Exageración de pose
 - 2.9.2. Exageración en el ritmo
 - 2.9.3. Reacciones de personajes (*take y double take*)
 - 2.10. Contactos y fricción
 - 2.10.1. Registro
 - 2.10.2. Contactos
 - 2.10.3. Fricción y resistencias
- Asignatura 3. Animación Tradicional Avanzada**
- 3.1. Animación de posiciones
 - 3.1.1. Silueta
 - 3.1.2. Líneas de acción
 - 3.1.3. Contraposos y reversals
 - 3.2. Sincronización labial
 - 3.2.1. Movimientos de la boca
 - 3.2.2. Intercalación de vocalizaciones y actuación en la boca
 - 3.2.3. Sincronización automatizada digitalmente
 - 3.3. Ciclos de caminado
 - 3.3.1. Contactos y cambios de posiciones
 - 3.3.2. Cambios de posición del ciclo de caminado
 - 3.3.3. Ciclaje de un caminado lineal y ciclos en Animate y Toon Boom
 - 3.4. Caminatas, ciclos de carreras y ciclos alternativos
 - 3.4.1. Caminatas
 - 3.4.2. Carreras
 - 3.4.3. Ciclos alternativos
 - 3.5. Giros completos
 - 3.5.1. De la cabeza
 - 3.5.2. Completos y de objetos
 - 3.5.3. Giros truqueados
 - 3.6. Exagerar y calmarse
 - 3.6.1. Exagerar
 - 3.6.2. Calmarse
 - 3.6.3. Rebotes (Bounce)
 - 3.7. Rotoscopia, referencia y documentación
 - 3.7.1. Rotoscopia
 - 3.7.2. Vídeo referencia
 - 3.7.3. Integración con acción viva
 - 3.8. Barridos, múltiples y desenfocues
 - 3.8.1. Barridos
 - 3.8.2. Múltiples
 - 3.8.3. Desenfocues
 - 3.9. Limpiar trazos y Asistencia
 - 3.9.1. Asistencia
 - 3.9.2. Intercalación
 - 3.9.3. Limpieza de trazos

- 3.10. Aplicación de color
 - 3.10.1. El sombreado como segundo nivel de animación
 - 3.10.2. Proyección de sombras
 - 3.10.3. Automatización digital del color y sombras usando Toon Boom

Asignatura 4. Herramientas Digitales

- 4.1. Miniaturas
 - 4.1.1. Importancia del guion gráfico (storyboard) como herramienta narrativa y de producción
 - 4.1.2. Guion gráfico básico y previsualizaciones
 - 4.1.3. Miniaturas y guiones iniciales
- 4.2. Grabación de voz
 - 4.2.1. Grabación de voz
 - 4.2.2. Edición de diálogos
 - 4.2.3. Edición musical y de efectos sonoros
- 4.3. Preparación
 - 4.3.1. Formato y relación de aspecto
 - 4.3.2. Composición
 - 4.3.3. Zonas de seguridad
- 4.4. Simbología
 - 4.4.1. Simbología estandarizada
 - 4.4.2. Simulación de movimientos de cámara
 - 4.4.3. El guion gráfico digital
- 4.5. Uso de Storyboard Pro
 - 4.5.1. Interface
 - 4.5.2. Línea de sonido y línea de tiempo
 - 4.5.3. Herramientas adicionales
- 4.6. Alternativas digitales
 - 4.6.1. Guion gráfico en Photoshop
 - 4.6.2. Guion gráfico en Adobe Animate
 - 4.6.3. Guion gráfico en After effects

- 4.7. Guion gráfico para animadores
 - 4.7.1. El artista de guion gráfico
 - 4.7.2. Calves de animación en el guion gráfico
 - 4.7.3. Trabajo en capas
- 4.8. Uso de Roughboard
 - 4.8.1. Exploración gráfica
 - 4.8.2. Preparación del rough board
 - 4.8.3. Ejecución
- 4.9. Guion gráfico
 - 4.9.1. Composición
 - 4.9.2. Fondos
 - 4.9.3. Trabajo con personajes
- 4.10. Animación
 - 4.10.1. Edición en tiempo real
 - 4.10.2. Revisiones
 - 4.10.3. Postproducción

Asignatura 5. Diseño y Animación de Personajes

- 5.1. Diseño de personajes
 - 5.1.1. Silueta y proporción
 - 5.1.2. Color, estilo y personalidad
- 5.2. Guía del personaje
 - 5.2.1. Estudios de personaje
 - 5.2.2. Consistencia y tolerancia
 - 5.2.3. Redacción y estructura de una guía de personaje
- 5.3. Hoja de modelo
 - 5.3.1. Presentarlo en distintas poses
 - 5.3.2. Hoja de expresiones y lenguaje corporal
 - 5.3.3. Hoja de Vocalizaciones, de escala y adicionales
- 5.4. Interpretación de texto
 - 5.4.1. El texto, el género y el tono. La información que de él podemos obtener
 - 5.4.2. El subtexto y la ironía
 - 5.4.3. La función narrativa y la intención autoral



- 5.5. Herramientas de actuación
 - 5.5.1. Actuación formal y vivencial
 - 5.5.2. Análisis de personaje y antecedentes
 - 5.5.3. Estímulos externos y estímulos internos
- 5.6. Pantomima y lenguaje corporal
 - 5.6.1. Lenguaje corporal, interacciones
 - 5.6.2. Gestualidad de las manos
 - 5.6.3. Ritmo, movimientos mínimos y tarea escénica
- 5.7. Expresiones faciales
 - 5.7.1. Estudio de las facciones y las expresiones faciales
 - 5.7.2. Los ojos y sus propiedades expresivas
 - 5.7.3. Referencia y documentación
- 5.8. Animación de un diálogo
 - 5.8.1. La aportación del actor de voz
 - 5.8.2. Exploración de un diálogo grabado
 - 5.8.3. Explotación de la pausa
- 5.9. Autorreferencia en vídeo
 - 5.9.1. Autorreferencia
 - 5.9.2. Transcripción y reinterpretación
 - 5.9.3. Limpieza y pulido
- 5.10. Animación de personajes
 - 5.10.1. Taller de animación corporal
 - 5.10.2. Adición de actuación facial
 - 5.10.3. Adición de sincronización vocal

Asignatura 6. Animación Vectorial

- 6.1. Mapas de Bits y vectores
 - 6.1.1. Mapa de bits
 - 6.1.2. Dibujo vectorial
 - 6.1.3. Comparativos y aplicaciones
- 6.2. Uso de Adobe Animate
 - 6.2.1. Símbolos, gráficos y herramienta movie clip
 - 6.2.2. Interpolación de movimiento y movimiento semi tridimensional
 - 6.2.3. Interpolación de forma y cámara virtual

- 6.3. Uso de Toon Boom Harmony
 - 6.3.1. Librerías
 - 6.3.2. Huesos y deformadores
 - 6.3.3. Auto color
- 6.4. Preparación de un personaje para Adobe Animate
 - 6.4.1. Separación de elementos y trazado
 - 6.4.2. Trazos clave internos
 - 6.4.3. Construcción de personaje
- 6.5. Preparación de un personaje para Toon Boom Harmony
 - 6.5.1. Trazado
 - 6.5.2. Huesos y control digital
 - 6.5.3. Ajustes
- 6.6. Luces y sombreado en Toon Boom Harmony
 - 6.6.1. Establecer volúmenes
 - 6.6.2. Luces y cámara virtuales
 - 6.6.3. Proyección de sombras
- 6.7. Uso de Story Board Pro
 - 6.7.1. Interfaz
 - 6.7.2. Línea de Tiempo
 - 6.7.3. Edición digital
- 6.8. Softwares Alternativos
 - 6.8.1. Krita
 - 6.8.2. Animation Paper
 - 6.8.3. Open Toonz- Anime
- 6.9. Uso de Moho
 - 6.9.1. Exploración de la interfaz
 - 6.9.2. Herramienta Smart Warp
 - 6.9.3. Herramientas Smart bones y pin bones
- 6.10. Uso de Greased Pencil de Blender
 - 6.10.1. Reconocimiento del software
 - 6.10.2. Controladores y características adicionales
 - 6.10.3. Sincronización labial automatizada

Asignatura 7. Animación Especializada

- 7.1. Ciclos de Caminado de seres no bípedos
 - 7.1.1. Cuadrúpedos
 - 7.1.2. Otros animales no plantígrados
 - 7.1.3. Ciclos alternativos de locomoción
- 7.2. Movimientos prácticos adicionales
 - 7.2.1. Ciclos de vuelo
 - 7.2.2. Escaleras, levantamiento de peso, caídas
 - 7.2.3. Golpes, interacciones, baile
- 7.3. Efectos especiales, fluidos
 - 7.3.1. Pequeños cuerpos de agua
 - 7.3.2. Grandes masas de agua
 - 7.3.3. Fluidos viscosos
- 7.4. Efectos especiales, fuego y humo
 - 7.4.1. Fuego
 - 7.4.2. Humo
 - 7.4.3. Incendios, llamaradas y lava
- 7.5. Animación de fenómenos meteorológicos y climáticos
 - 7.5.1. Lluvia, tormentas y relámpagos
 - 7.5.2. Nieve y viento
 - 7.5.3. Refracciones
- 7.6. Animación de efectos especiales fantásticos y de ciencia ficción
 - 7.6.1. Efectos mágicos
 - 7.6.2. Efectos enfáticos
 - 7.6.3. Efectos de ciencia ficción
- 7.7. Animación de cabello y tela
 - 7.7.1. Cabello
 - 7.7.2. Tela
 - 7.7.3. Papel, cuerdas y otros
- 7.8. Explosiones, caídas y rompimientos
 - 7.8.1. Derrumbes
 - 7.8.2. Explosiones
 - 7.8.3. Rompimientos

- 7.9. Efectos de iluminación y proyección de sombras
 - 7.9.1. Sombras sobre la figura
 - 7.9.2. Efectos de iluminación
 - 7.9.3. Proyección de sombras y sombras automatizadas digitalmente
- 7.10. Transición de imágenes y transformaciones
 - 7.10.1. Transición de imágenes
 - 7.10.2. Deformaciones extremas
 - 7.10.3. Orbitas

Asignatura 8. Preproducción

- 8.1. Dirección de animación
 - 8.1.1. Estilo y visión
 - 8.1.2. Responsabilidades, proactividad, disposición y delegación
 - 8.1.3. Comunicación con los equipos creativos y de producción
- 8.2. Desglose de guion
 - 8.2.1. Software de planeación
 - 8.2.2. Identificación de recursos de animación (assets)
 - 8.2.3. Creación de un desglose de guion
- 8.3. Producción en Línea y Flujo de trabajo
 - 8.3.1. Producción en línea
 - 8.3.2. Flujo de trabajo
 - 8.3.3. Introducción al programa Shotgun
- 8.4. Arte Conceptual
 - 8.4.1. Del guion al arte conceptual
 - 8.4.2. Estilo visual
 - 8.4.3. Trabajo con el director y referencias
- 8.5. Diseño de Locaciones
 - 8.5.1. Estructura y necesidades narrativas de una locación
 - 8.5.2. La locación fuera de cuadro, atmósferas y color
 - 8.5.3. Concept art y diseño de locaciones para proyecto final
- 8.6. Diseño de accesorios y sus hojas de modelo
 - 8.6.1. Necesidades prácticas del diseño de utilería
 - 8.6.2. Vehículos y practicables
 - 8.6.3. Diseño de accesorios para proyecto final

- 8.7. Guion de color
 - 8.7.1. El valor narrativo del color
 - 8.7.2. Claves de color
 - 8.7.3. Guion de color para proyecto final
- 8.8. Interpretación de guion gráfico
 - 8.8.1. Interpretación de guion gráfico
 - 8.8.2. Diseño de lay out
 - 8.8.3. Lay out definitivo para proyecto final
- 8.9. Grabación de voces finales
 - 8.9.1. Dirección de actores de voz
 - 8.9.2. Edición de audio en digital
 - 8.9.3. Sobre posición de voz para proyecto final
- 8.10. Animación de prueba y piloto
 - 8.10.1. Prueba a lápiz
 - 8.10.2. Integración con locaciones y color
 - 8.10.3. Ajustes y correcciones del piloto

Asignatura 9. Producción

- 9.1. Uso de Rough animation
 - 9.1.1. Primer pase
 - 9.1.2. Masas, arcos y contactos
- 9.2. Diseño de movimiento
 - 9.2.1. Actuación corporal y claves narrativas
 - 9.2.2. Acting facial
 - 9.2.3. Break downs y spacing
- 9.3. Poses clave
 - 9.3.1. Resolución de poses clave
 - 9.3.2. Repaso de masas
 - 9.3.3. Claves de sincronización labial
- 9.4. Intercalación
 - 9.4.1. Principios de intercalación
 - 9.4.2. Intercalación de arcos y rutas
 - 9.4.3. Intercalación digital

- 9.5. Limpieza de trazos y asistencia
 - 9.5.1. La labor del asistente de animación
 - 9.5.2. La línea en la limpieza de trazos
 - 9.5.3. Limpieza de trazos y asistencia digital
- 9.6. Sombreado digital y trazo a trazo
 - 9.6.1. Sombreado, un segundo nivel de animación
 - 9.6.2. Gradientes, medios tonos y capas de sombra
 - 9.6.3. Taller de sombreado automatizado
- 9.7. Animación adicional
 - 9.7.1. Animación de efectos especiales
 - 9.7.2. Introducción al programa After effects
 - 9.7.3. Efectos digitales
- 9.8. Composición Digital y cámaras
 - 9.8.1. Composición digital
 - 9.8.2. Animación de cámaras
 - 9.8.3. Cámara multiplanos y 2.5D
- 9.9. Renderizado
 - 9.9.1. Estándares de la industria
 - 9.9.2. Entrega de pruebas
 - 9.9.3. Entregas finales
- 9.10. Diseño de títulos
 - 9.10.1. Introducción a grafismo en movimiento
 - 9.10.2. Diseño de títulos
 - 9.10.3. Prácticas de créditos de entrada y salida

Asignatura 10. Posproducción y Mercadotecnia

- 10.1. Edición y composición final
 - 10.1.1. Montaje
 - 10.1.2. Transiciones
 - 10.1.3. Bloqueo de movimiento
- 10.2. Diseño sonoro
 - 10.2.1. Definición y análisis de ejemplos
 - 10.2.2. Dirección del diseñador sonoro
 - 10.2.3. Puntajes y banda sonora





- 10.3. Mezcla de sonido
 - 10.3.1. Definición y análisis de ejemplos
 - 10.3.2. Dirección en la mezcla de sonido
 - 10.3.3. Mezcla final
- 10.4. Corrección de color a través de DaVinci Resolve
 - 10.4.1. Introducción a Da Vinci Resolve
 - 10.4.2. Balance de color
 - 10.4.3. Rango dinámico
- 10.5. Carrete de presentación (Demo reel)
 - 10.5.1. Selección de trabajo y edición
 - 10.5.2. Aspecto sonoro
 - 10.5.3. Plataformas y promoción
- 10.6. Mercados
 - 10.6.1. Publicidad
 - 10.6.2. Autogestión de redes sociales
 - 10.6.3. Animación, técnica, médica y de otras especialidades
- 10.7. Auto representación
 - 10.7.1. Negociación
 - 10.7.2. Pruebas de animación y su cotización
 - 10.7.3. Preguntas operacionales y de situación
- 10.8. Financiación de proyectos
 - 10.8.1. Canales y convocatorias
 - 10.8.2. Creación de carpetas
 - 10.8.3. Financiamiento mixto
- 10.9. Financiación privada
 - 10.9.1. Sociedades de capital y sociedad creativa
 - 10.9.2. Micromecenazgo
 - 10.9.3. Tratamiento y estrategia de venta
- 10.10. Registro y derechos de obra
 - 10.10.1. Registro de obra
 - 10.10.2. Derecho internacional de autor
 - 10.10.3. Regalías internacionales

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Este programa buscará que los programadores desarrollen competencias sólidas en diseño, narrativa visual y producción animada, capacitándolos para crear proyectos de alta calidad que impacten en mercados globales como el cine, la televisión, los videojuegos y la publicidad. Así, a través de un enfoque integral, se fomentarán las destrezas de conceptualizar, diseñar y ejecutar proyectos de animación que combinen originalidad y precisión técnica. Además, se promoverá el aprendizaje de herramientas digitales avanzadas y metodologías innovadoras, para adaptarse a las tendencias y demandas del sector.

*Living
SUCCESS*



“

No solo alcanzarás un nivel de excelencia académica, sino que estarás listo para liderar proyectos creativos, marcar la diferencia en la industria y construir una carrera profesional exitosa en la Animación 2D”



Objetivos generales

- Fomentar la documentación y la toma de referencias necesarias para desarrollar un correcto trabajo
- Conocer como estructurar, crear y construir personajes
- Profundizar en el desarrollo de las carpetas de modelos necesarias en la industria de la animación
- Crear todo tipo de vehículos y objetos para su empleo en cualquiera de las disciplinas de la animación de 2D y 3D
- Dominar la anatomía de todo tipo de animales
- Analizar el desarrollo y creación de personajes de terror
- Manejar el arte de colorear los personajes creados
- Desarrollar exhaustivamente personajes específicos para los videojuegos en 2D y 3D

“

¿Quieres dominar la creación de personajes, desde el primer trazado hasta la composición final? Este programa de TECH pondrá a tu disposición los mejores materiales didácticos, a la vanguardia tecnológica y académica”





Objetivos específicos

Asignatura 1. Lenguaje 2D

- ♦ Utilizar adecuadamente y entender la terminología utilizada mundialmente en la Animación 2D, así como variantes de la misma que podrá encontrar como profesional que ejerce dentro de distintos contextos culturales
- ♦ Comprender el lenguaje cinematográfico que es crucial en la ejecución de cualquier proyecto audiovisual

Asignatura 2. Principios de Animación 2D

- ♦ Conocer todos los elementos referentes a la producción fáctica de animación
- ♦ Saber cómo se aplican los principios de Animación 2D en plataformas digitales

Asignatura 3. Animación Tradicional Avanzada

- ♦ Conocer los procesos para trabajar de forma articulada con audio y video de acción viva
- ♦ Hacer distintos ciclos de caminado
- ♦ Realizar las vocalizaciones de un diálogo, cinemáticas y cinemáticas inversas
- ♦ Desarrollar la rotoscopia, referenciación y documentación, conservación de volúmenes y animación de la cámara

Asignatura 4. Herramientas Digitales

- ♦ Ejecutar y editar la sonorización de la grabación de voz que servirá como estructura para la secuencia y animación
- ♦ Entender la simbología universal de los procesos de animación, así como los anteriores y posteriores a los mismos

Asignatura 5. Diseño y Animación de Personajes

- ♦ Comprender las bases fundamentales para diseñar un personaje animado, la forma de presentar una hoja de modelo de personajes funcionales y como traducir el diseño a un medio digital

- ♦ Conocer los principios elementales de actuación que le permitan interpretar un texto, una intención vocal y las solicitudes de un director con herramientas tales como el ritmo, el peso, la actitud corporal, las expresiones faciales, acentos y cadencias

Asignatura 6. Animación Vectorial

- ♦ Poder diferir entre animación vectorial y de "mapa de bits" a partir de conocer sus ventajas y desventajas
- ♦ Aprender a construir un personaje por piezas, y como aplicar controles digitales a una marioneta digital para poder animarla

Asignatura 7. Animación Especializada

- ♦ Enfocar en Animación de cuadrúpedos y animales voladores, telas, cabello, papel y fluidos
- ♦ Efectuar la animación de objetos y maquinarias inanimadas, de efectos especiales y de fenómenos meteorológicos como lluvia, nieve, oleaje y viento

Asignatura 8. Preproducción

- ♦ Contabilizar y administrar los recursos de animación necesarios para la producción de su proyecto final y el uso del programa más común utilizado con ese fin
- ♦ Entender los procesos que tienen lugar durante una etapa de preproducción

Asignatura 9. Producción

- ♦ Ser capaz de realizar las fases de diseño de movimiento, intercalación y asistencia
- ♦ Manejar la limpieza de trazos y coloreado, integrando fondos, sombras y efectos especiales

Asignatura 10. Postproducción y Mercadotecnia

- ♦ Conocer la fase de edición final y composición de la animación, la mezcla de sonido y la corrección de color
- ♦ Elaborar carpetas de proyecto en búsqueda de inversión para su desarrollo y mercadeo

06

Salidas profesionales

Los profesionales estarán equipados con los conocimientos y habilidades necesarias para acceder a una amplia gama de roles en sectores clave, como el cine, la televisión, los videojuegos, la publicidad y las plataformas digitales. Además, podrán asumir roles como animadores 2D, diseñadores de personajes, directores de arte, *storyboard artists* y diseñadores de videojuegos, entre otros, trabajando en estudios de animación, agencias de publicidad, productoras audiovisuales, empresas de entretenimiento o de manera independiente.

Upgrading...





“

Serás capaz de liderar proyectos creativos y desarrollar soluciones innovadoras y de alto impacto, que marcarán la diferencia en la industria de la Animación 2D”

Perfil del egresado

El egresado será un profesional altamente cualificado y creativo, listo para afrontar los retos de una industria visual en constante cambio. De hecho, no solo habrá perfeccionado sus habilidades técnicas en animación, sino que también tendrá una sólida comprensión sobre la narrativa visual, el diseño de personajes y las últimas herramientas digitales utilizadas en la creación de contenido animado. Además, con una preparación integral, que combina aspectos artísticos y tecnológicos, estará preparado para diseñar, producir y gestionar proyectos de Animación 2D.

Tu perfil laboral te permitirá marcar una diferencia significativa en la industria y contribuir al desarrollo de nuevas tendencias en el mundo de la animación.

- ♦ **Creatividad y Pensamiento Innovador:** Generar ideas originales y soluciones innovadoras, esenciales para destacar en el competitivo campo de la Animación 2D
- ♦ **Trabajo en Equipo y Colaboración Multidisciplinaria:** Trabajar eficazmente en equipos diversos, colaborando con otros profesionales del ámbito artístico y técnico para llevar a cabo proyectos de animación complejos
- ♦ **Gestión de Proyectos y Tiempos:** Planificar, coordinar y ejecutar proyectos de animación, optimizando los tiempos y recursos para cumplir con los estándares de calidad requeridos
- ♦ **Adaptabilidad y Aprendizaje Continuo:** Adaptación a las nuevas herramientas y tecnologías, manteniéndose al día con las últimas tendencias y avances en la industria de la animación



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Animador 2D: Encargado de crear animaciones de personajes, fondos y elementos gráficos en entornos digitales, aplicando los principios del movimiento y la narrativa visual.

Responsabilidades: Crear y dar vida a los personajes y elementos animados, asegurando que los movimientos sean fluidos y naturales dentro de la narrativa visual.

2. Diseñador de Personajes: Especialista en el desarrollo de personajes animados, desde su concepción hasta su modelado y animación, asegurando su coherencia en todas las escenas.

Responsabilidades: Desarrollar el concepto, diseño y modelado de personajes animados, asegurando su coherencia y funcionalidad en todas las escenas.

3. Director de Arte: Responsable de la dirección visual de un proyecto de animación, supervisando el diseño de personajes, escenarios y el estilo gráfico general.

Responsabilidades: Supervisar el diseño visual global del proyecto, asegurando que todos los elementos gráficos sigan un estilo coherente y atractivo.

4. Storyboard Artist: Creador de guiones gráficos que plasman la visión del director, visualizando las escenas de animación y asegurando la coherencia de la narrativa.

Responsabilidades: Crear guiones gráficos detallados para cada escena, estableciendo la composición visual y la fluidez de la acción a lo largo de la animación.

5. Diseñador de Entornos: Encargado de diseñar y crear los escenarios y fondos que acompañan a los personajes en las animaciones, asegurando la estética y la funcionalidad.

Responsabilidades: Diseñar y crear fondos y escenarios detallados, adaptándolos al estilo visual y las necesidades narrativas del proyecto de animación.

6. Ilustrador Digital: Profesional encargado de crear ilustraciones digitales para diferentes proyectos de animación, con un enfoque en detalles y estilo visual.

Responsabilidades: Crear ilustraciones digitales precisas y detalladas que apoyen la narrativa visual de la animación, respetando las directrices de estilo.

7. Productor de Animación: Gestiona y coordina el desarrollo de un proyecto de animación, asegurando que el equipo cumpla con los plazos, presupuesto y calidad establecidos.

Responsabilidades: Gestionar la producción de la animación, coordinando equipos, plazos y presupuestos, garantizando que el proyecto se ejecute de manera eficiente.

8. Desarrollador de Videojuegos 2D: Crea y anima los elementos visuales dentro de los videojuegos, asegurando que los personajes y entornos se adapten al estilo y narrativa del juego.

Responsabilidades: Diseñar y animar elementos visuales para videojuegos, asegurando que los personajes y entornos se adapten a la jugabilidad y estilo visual del juego.



A través de esta capacitación, te equiparás con las herramientas necesarias para destacar en un sector altamente competitivo y en constante evolución”

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“ Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”





TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08

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.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

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

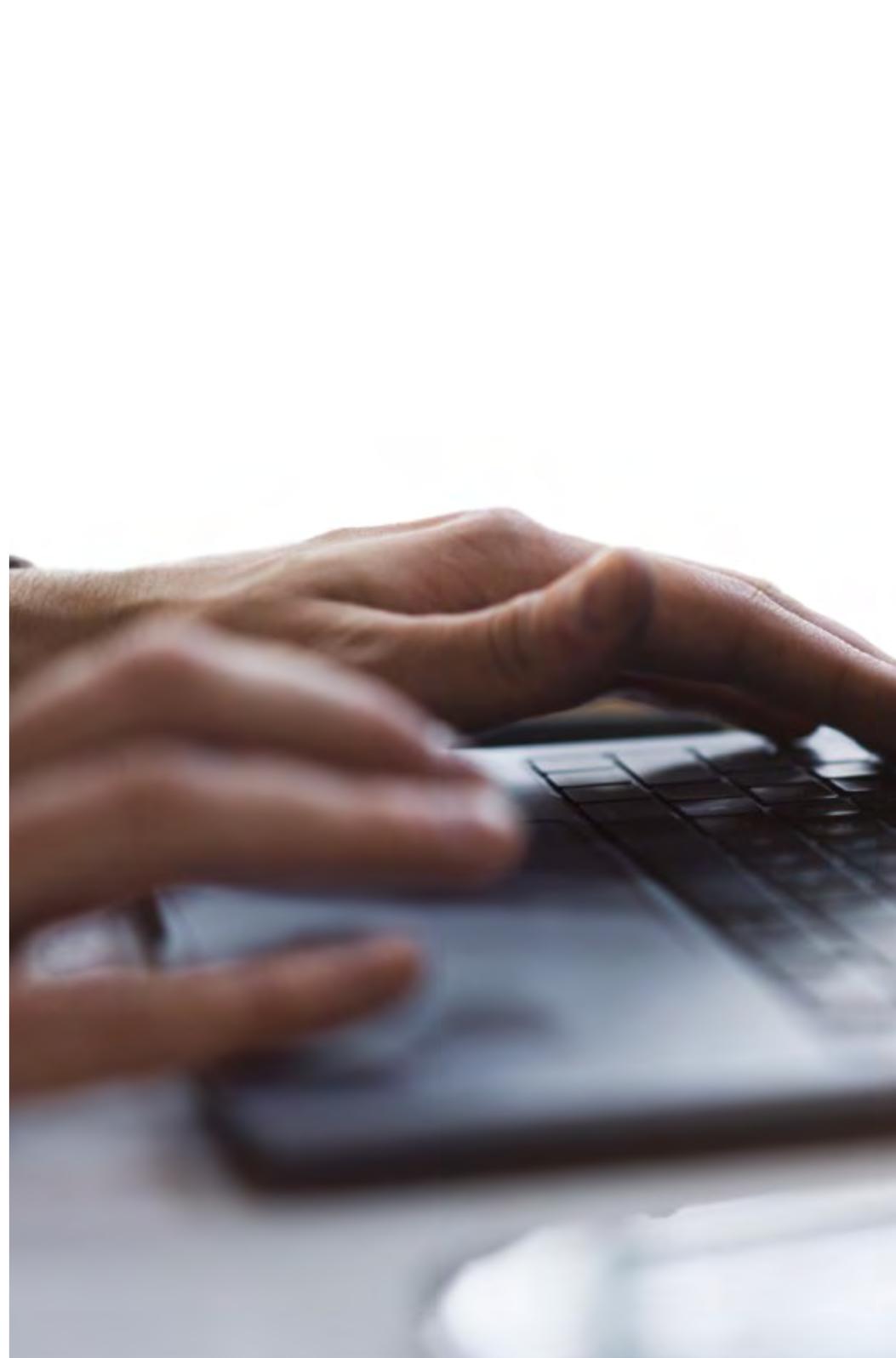
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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.

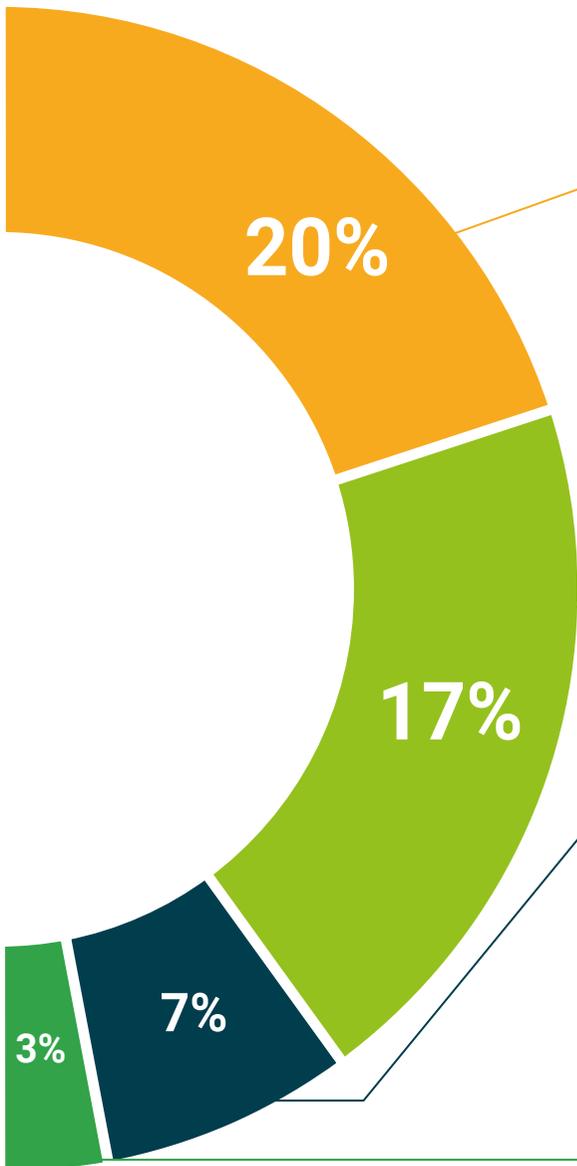
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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.

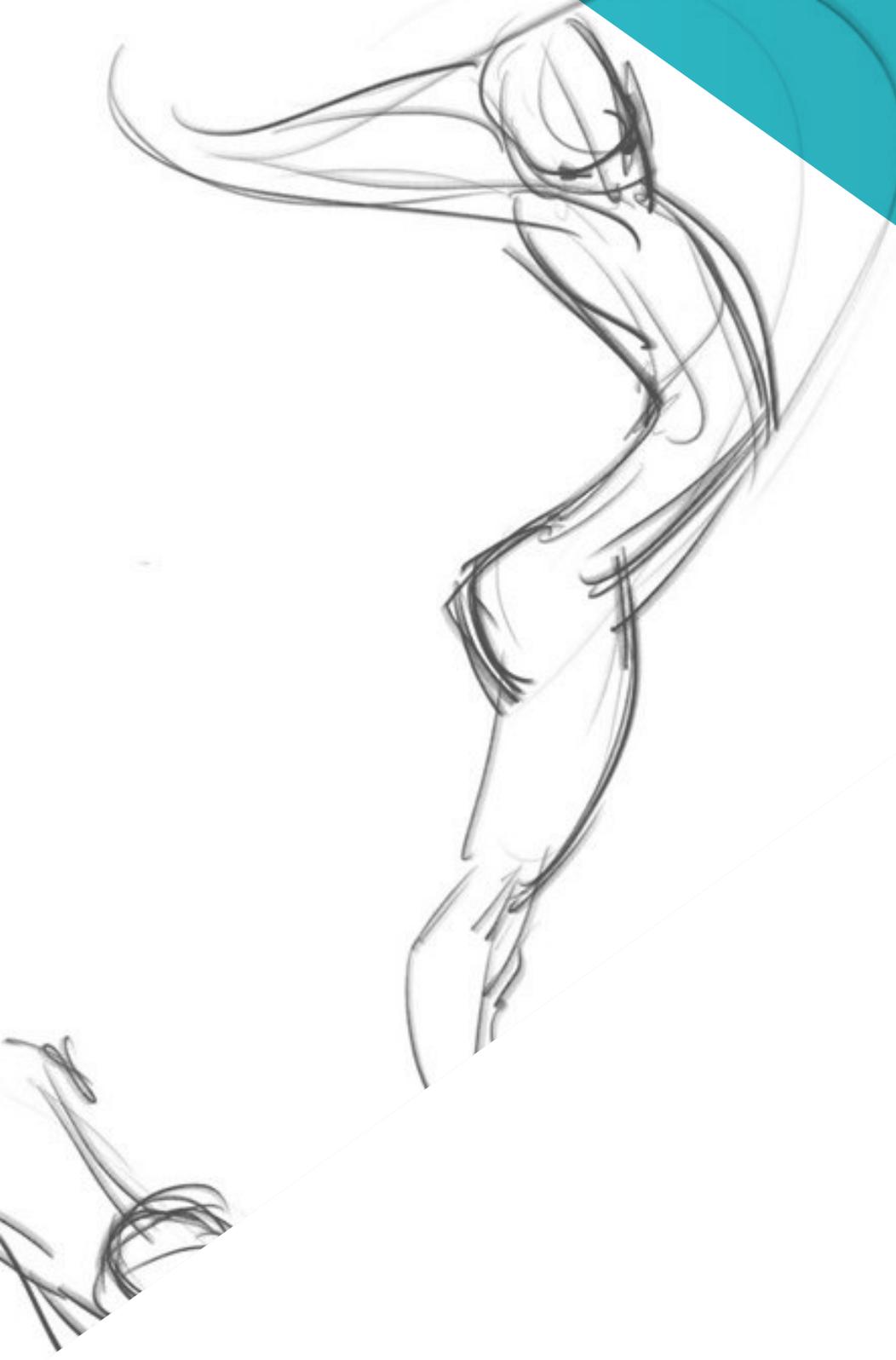


09

Cuadro docente

El cuadro docente de esta Maestría Oficial Universitaria está compuesto por profesionales de renombre, con vasta experiencia en la industria de la Animación y el diseño gráfico. Estos expertos no solo aportan su conocimiento técnico, sino también su visión creativa, conectando a los alumnos con las últimas tendencias y herramientas del sector. Los docentes son reconocidos por su capacidad para transformar ideas abstractas en proyectos visuales concretos, y su enfoque práctico permite que los participantes adquieran habilidades que pueden aplicar de inmediato en el mundo laboral. Con este equipo de profesionales, los egresados estarán preparados para enfrentar los desafíos de esta disciplina.





“

*Inscríbete ya y domina las técnicas
esenciales para desarrollar proyectos
creativos dentro de la industria”*

Dirección



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*

Profesores

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. Valle Casas, Carlos

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

D. Sirgo González, Manuel

- ♦ Director, productor y realizador de animación
- ♦ Gerente y director de la productora 12 Pingüinos 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 nacional e internacionales
- ♦ Docente en cursos y estudios de posgrado
- ♦ Ganador del Premio Goya de Mejor Cortometraje de Animación por *Cazatalentos y Pollo*

Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ♦ Realizador y guionista experto en animación
- ♦ Realizador de diversos largometrajes y series de televisión
- ♦ Guionista de varios largometrajes y series de televisión
- ♦ Premio Goya a la mejor película de animación con *Los 4 Músicos de Bremen*
- ♦ Autor de cinco libros sobre animación y colaborador en diferentes medios escritos
- ♦ Docente en cursos y estudios universitarios vinculados con la animación
- ♦ Doctor en Comunicación Audiovisual
- ♦ Licenciado en Ciencias de la Información
- ♦ Miembro de Círculo de Escritores Cinematográficos, Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas

D. Rodríguez Tendero, Rodrigo

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

D. Miranda, Carlos

- ♦ 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. Custodio Arenal, Nacho

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

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Animación 2D es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de Maestría en Animación 2D y da un paso adelante en tu carrera profesional”

La **Maestría en Animación 2D** es un programa con reconocimiento oficial.

El plan de estudios se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE **20230357**, de fecha **13/02/2023**, modalidad no escolarizada, otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Además de obtener el título oficial de Maestría Oficial Universitaria, con el que poder alcanzar una posición bien remunerada y de responsabilidad, servirá para acceder al nivel académico de doctorado y progresar en la carrera universitaria. Con TECH el egresado eleva su estatus académico, personal y profesional.

Este programa tiene reconocimiento en los Estados Unidos de América, gracias a la evaluación positiva de la National Association of Credential Evaluation Services de USA ([NACES](#)), como equivalente al **Master of Science in Animation** earned by distance education.

“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Animación 2D”

TECH Universidad ofrece esta Maestría Oficial Universitaria con reconocimiento oficial RVOE de Educación Superior, cuyo título emitirá la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Se puede acceder al documento oficial de RVOE expedido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que acredita el reconocimiento oficial internacional de este programa.

Para solicitar más información puede dirigirse a su asesor académico o directamente al departamento de atención al alumno, a través de este correo electrónico:

informacion@techtitute.com.



[Ver documento RVOE](#)

Título: **Maestría en Animación 2D**

Título equivalente en USA: **Master of Science in Animation**

No. de RVOE: **20230357**

Fecha de vigencia RVOE: **13/02/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

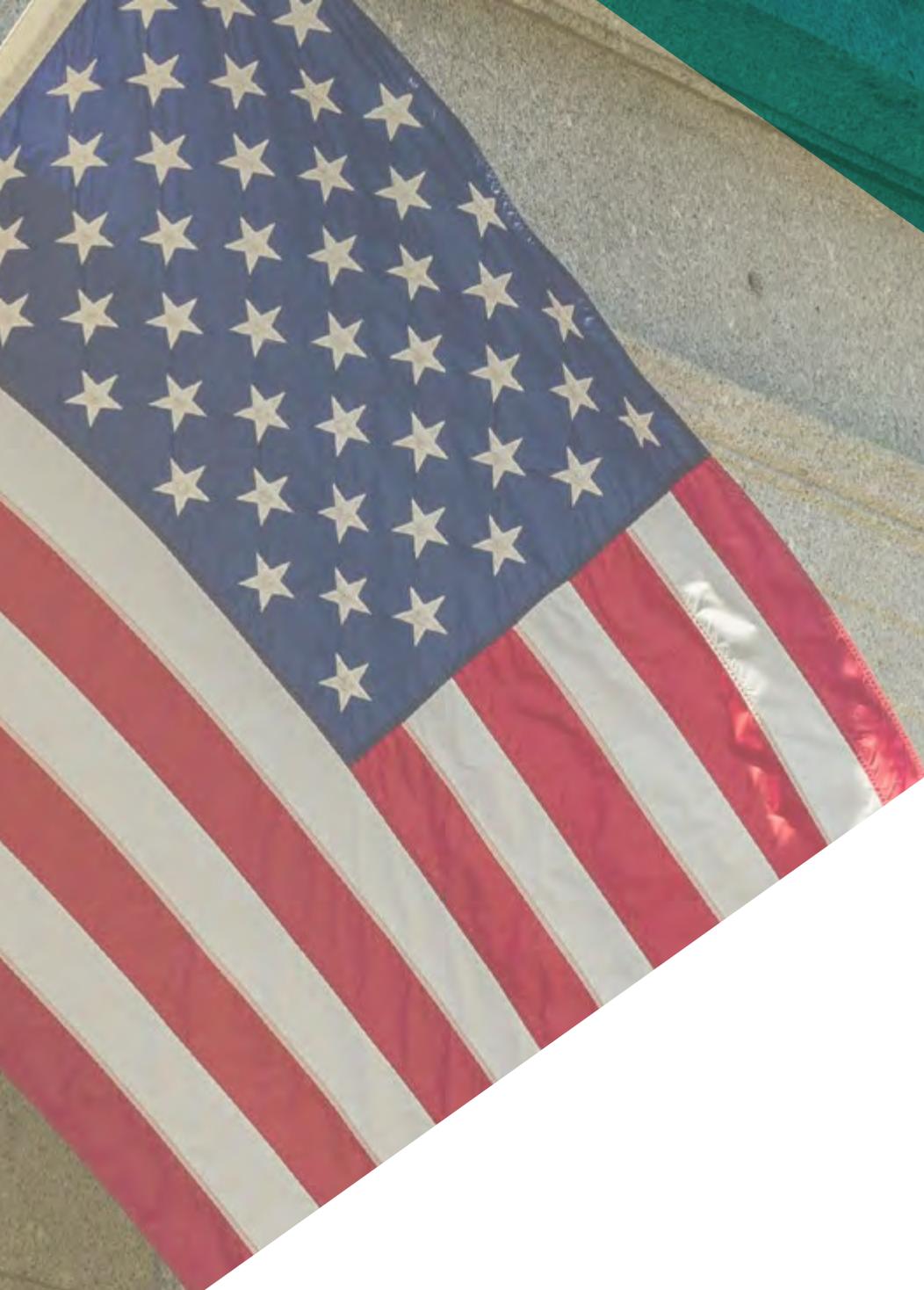
11

Reconocimiento en USA

En **TECH Universidad**, te ofrecemos más que una educación de excelencia, este es un **título con reconocimiento en los Estados Unidos de América (USA)**.

Nuestros programas han sido evaluados por Josef Silny & Associates, Inc., agencia miembro de la **National Association of Credential Evaluation Services de USA** ([NACES](#)), la principal organización de validación de credenciales académicas en USA.





Obtén un título con reconocimiento en USA y expande tu futuro internacional”

Estudia este programa y obtendrás:

- ♦ **Equivalencia en USA:** este título será considerado equivalente a un Master of Science en los Estados Unidos de América, lo que te permitirá ampliar tus oportunidades educativas y profesionales. Esto significa que tu formación será reconocida bajo los estándares académicos norteamericanos, brindándote acceso a oportunidades profesionales sin necesidad de revalidaciones.
- ♦ **Ventaja competitiva en el mercado laboral:** empresas globales valoran profesionales con credenciales que cumplen con estándares internacionales. Contar con un título reconocido en USA te brinda mayor confianza ante los empleadores, facilitando la inserción en compañías multinacionales, instituciones académicas y organizaciones con operaciones en varios países.
- ♦ **Puertas abiertas para estudios de posgrado en USA:** si deseas continuar con una segunda licenciatura, una maestría o un doctorado en una universidad de USA, este reconocimiento facilita tu admisión. Gracias a la equivalencia de tu título, podrás postularte a universidades en USA sin necesidad de cursar estudios adicionales de validación académica.
- ♦ **Certificación respaldada por una agencia reconocida:** Josef Silny & Associates, Inc. es una institución acreditada en USA, que es miembro de la National Association of Credential Evaluation Services de USA (NACES), la organización más prestigiosa en la validación de credenciales internacionales. Su evaluación otorga confianza y validez a tu formación académica ante universidades y empleadores en USA.
- ♦ **Mejorar tus ingresos económicos:** tener un título con equivalencia en USA no solo amplía tus oportunidades de empleo, sino que también puede traducirse en mejores salarios. Según estudios de mercado, los profesionales con títulos reconocidos internacionalmente tienen mayor facilidad para acceder a puestos mejor remunerados en empresas globales y multinacionales.





- ♦ **Postularse a las Fuerzas Armadas de USA:** si eres residente en EE.UU. (Green Card Holder) y deseas unirme a las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos de América, este título universitario cumple con los requisitos **educativos mínimos** exigidos, sin necesidad de estudios adicionales. Esto te permitirá avanzar en el proceso de selección y optar a una carrera militar con mayores beneficios y posibilidades de ascenso.
- ♦ **Realizar trámites migratorios o certificación laboral:** si planeas solicitar una visa de trabajo, una certificación profesional o iniciar un trámite migratorio en USA, tener un título con equivalencia oficial puede facilitar el proceso. Muchas categorías de visa y programas de residencia requieren demostrar formación académica reconocida, y este reconocimiento te da una base sólida para cumplir con dichos requisitos.

Tras la evaluación realizada por la agencia de acreditación miembro de la **National Association of Credential Evaluation Services** ([NACES](#)), este programa obtendrá una equivalencia por el:

Master of Science in Animation

Tramita tu equivalencia

Una vez obtengas el título, podrás tramitar tu equivalencia a través de TECH sin necesidad de ir a Estados Unidos y sin moverte de tu casa.

TECH realizará todas las gestiones necesarias para la obtención del informe de equivalencia de grado académico que reconoce, en los Estados Unidos de América, los estudios realizados en TECH Universidad.

12

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Animación 2D**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Animación 2D** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

13

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Animación 2D** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Animación 2D** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

14

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20230357

**Maestría Oficial
Universitaria
Animación 2D**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **13/02/2023**

Maestría Oficial Universitaria Animación 2D

Nº de RVOE: 20230357

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad