

# Experto Universitario

Animación 2D Tradicional,  
Vectorial y Especializada





## Experto Universitario Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada

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

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-animacion-2d-tradicional-vectorial-especializada](http://www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-animacion-2d-tradicional-vectorial-especializada)

# Índice

01

Presentación del programa

---

*pág. 4*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

*pág. 8*

03

Plan de estudios

---

*pág. 12*

04

Objetivos docentes

---

*pág. 16*

05

Salidas profesionales

---

*pág. 20*

06

Metodología de estudio

---

*pág. 24*

07

Cuadro docente

---

*pág. 34*

08

Titulación

---

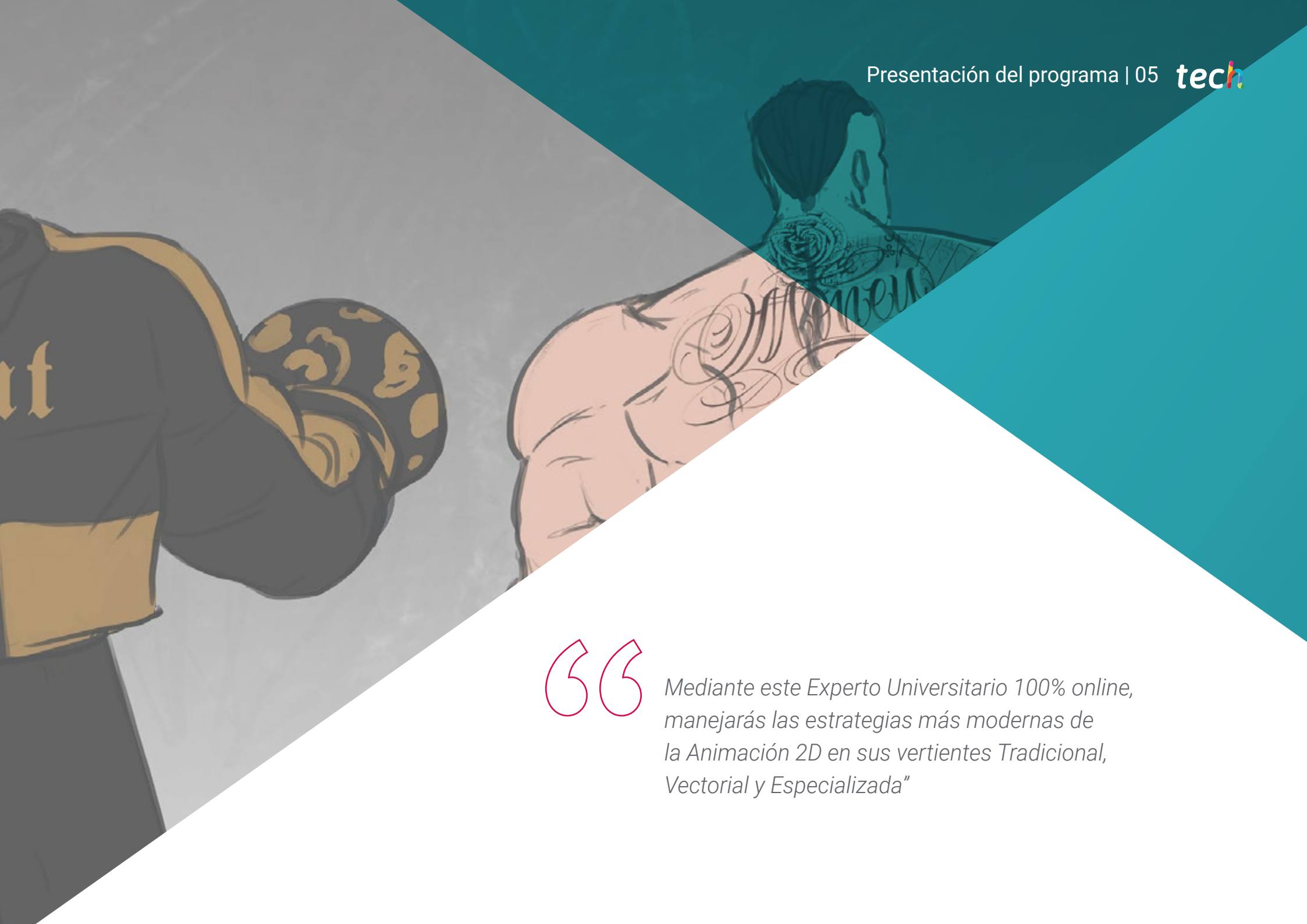
*pág. 38*

# 01

# Presentación del programa

Desde el auge del dibujo manual en acetato hasta las soluciones vectoriales en tiempo real, la Animación 2D ha experimentado una constante evolución del lenguaje visual. En este sentido, el uso de herramientas tecnológicas ha permitido la construcción de narrativas visuales envolventes y la adaptación a diferentes públicos. Ante esta realidad, los profesionales necesitan dominar tanto las bases expresivas del diseño bidimensional como las técnicas más modernas de producción para crear contenidos visuales que primera calidad. Solo de esta forma, serán capaces de captar el interés de la audiencia y adaptarse a diferentes formatos o plataformas. Con esta idea en mente, TECH presenta una innovadora titulación universitaria totalmente online centrada en la Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada.





“

*Mediante este Experto Universitario 100% online, manejarás las estrategias más modernas de la Animación 2D en sus vertientes Tradicional, Vectorial y Especializada”*

Un nuevo informe elaborado por la Organización de las Naciones Unidas destaca que más del 60% de las organizaciones vinculadas a sectores clave como la Salud utilizan animaciones digitales como herramienta principal de comunicación visual. Este hecho pone de manifiesto cómo la Animación 2D se ha consolidado como un recurso fundamental para transmitir información compleja de forma accesible a diferentes audiencias. Por esta razón, los expertos requieren actualizar sus habilidades con asiduidad para incorporar a su praxis las estrategias más sofisticadas para construir experiencias inmersivas altamente eficientes.

En este contexto, TECH lanza un pionero Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada. El itinerario académico profundizará en materias que comprenden desde la sincronización automatizada de movimientos o aplicación de métodos de sombreado sofisticados hasta la óptima transición de las imágenes. Al mismo tiempo, el temario ofrecerá al alumnado las claves para manejar herramientas tecnológicas de última generación como Story Board Pro. También, los materiales didácticos analizarán múltiples estrategias para simular efectos especiales fantásticos e incluso fenómenos meteorológicos adversos. Como resultado, los alumnos desarrollarán competencias avanzadas para liderar proyectos animados integrales caracterizados por su realismo, fluidez narrativa y precisión técnica.

Por otro lado, en cuanto a la metodología del programa universitario, TECH emplea su disruptivo sistema del *Relearning* para asegurar una asimilación natural y progresiva de los conceptos esenciales. Además, los profesionales tendrán libertad para organizar tanto sus horarios como ritmo de estudio. De hecho, tan solo necesitarán un dispositivo con conexión a internet para sumergirse en el Campus Virtual. En esta plataforma, disfrutarán de una variedad de píldoras multimedia de apoyo como vídeos en detalle, casos de estudio reales, lecturas especializadas e incluso resúmenes interactivos.

Este **Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



*Diseñarás proyectos animados impactantes aplicando principios vanguardistas de movimiento, sincronización y sombreado digital”*

“

*Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario. ¡Inscríbete ahora!”*

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

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

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

*Destacarás por tu habilidad para desarrollar flujos de trabajo eficientes, desde el guion gráfico inicial hasta la entrega final del proyecto audiovisual.*

*Profundizarás en la integración de técnicas avanzadas de simulación de efectos especiales y fenómenos naturales en entornos animados.*



02

# ¿Por qué estudiar en TECH?

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





“

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

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

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

**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 diez 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.



# 02

## Plan de estudios

Los materiales didácticos que integran este programa ha sido elaborado por expertos en Animación 2D. El plan de estudios profundizará en factores que van desde el diseño de ciclos de movimiento o la sincronización labial automatizada hasta la simulación de efectos especiales. En esta misma línea, los contenidos didácticos abordarán el empleo de *software* de última generación como Toon Boom Harmony, Storyboard Pro o Grease Pencil. Además, el temario brindará diversas estrategias para garantizar la fluidez y coherencia narrativa durante la transición de imágenes. Como resultado, los egresados estarán preparados para ejecutar proyectos animados con altos estándares de calidad.





“

*Impulsarás la creatividad, la precisión técnica y la adaptabilidad a los cambios tecnológicos en la industria de la Animación 2D”*

## Módulo 1. Animación Tradicional avanzada

- 1.1. Animación de posiciones
  - 1.1.1. Silueta
  - 1.1.2. Líneas de acción
  - 1.1.3. *Contraposés y reversals*
- 1.2. Sincronización labial
  - 1.2.1. Movimientos de la boca
  - 1.2.2. Intercalación de vocalizaciones y actuación en la boca
  - 1.2.3. Sincronización automatizada digitalmente
- 1.3. Ciclos de caminado
  - 1.3.1. Contactos y cambios de posiciones
  - 1.3.2. Cambios de posición del ciclo de caminado
  - 1.3.3. Ciclaje de un caminado lineal y ciclos en Animate y Toon Boom
- 1.4. Caminatas, ciclos de carreras y ciclos alternativos
  - 1.4.1. Caminatas
  - 1.4.2. Carreras
  - 1.4.3. Ciclos alternativos
- 1.5. Giros completos
  - 1.5.1. De la cabeza
  - 1.5.2. Completos y de objetos
  - 1.5.3. Giros truqueados
- 1.6. Exagerar y calmarse
  - 1.6.1. Exagerar
  - 1.6.2. Calmarse
  - 1.6.3. Rebotes (*bounce*)
- 1.7. Rotoscopia, referencia y documentación
  - 1.7.1. Rotoscopia
  - 1.7.2. Vídeo referencia
  - 1.7.3. Integración con acción viva
- 1.8. Barridos, múltiples y desenfocados
  - 1.8.1. Barridos
  - 1.8.2. Múltiples
  - 1.8.3. Desenfocados

- 1.9. Limpiar trazos y asistencia
  - 1.9.1. Asistencia
  - 1.9.2. Intercalación
  - 1.9.3. Limpieza de trazos
- 1.10. Aplicación de color
  - 1.10.1. El sombreado como segundo nivel de Animación
  - 1.10.2. Proyección de sombras
  - 1.10.3. Automatización digital del color y sombras usando Toon Boom

## Módulo 2. Animación Vectorial

- 2.1. Mapas de bits y vectores
  - 2.1.1. Mapa de bits
  - 2.1.2. Dibujo vectorial
  - 2.1.3. Comparativos y aplicaciones
- 2.2. Uso de Adobe Animate
  - 2.2.1. Símbolos, gráficos y herramienta *movie clip*
  - 2.2.2. Interpolación de movimiento y movimiento semi tridimensional
  - 2.2.3. Interpolación de forma y cámara virtual
- 2.3. Uso de Toon Boom Harmony
  - 2.3.1. Librerías
  - 2.3.2. Huesos y deformadores
  - 2.3.3. Auto color
- 2.4. Preparación de un personaje para Adobe Animate
  - 2.4.1. Separación de elementos y trazado
  - 2.4.2. Trazos clave internos
  - 2.4.3. Construcción de personaje
- 2.5. Preparación de un personaje para Toon Boom Harmony
  - 2.5.1. Trazado
  - 2.5.2. Huesos y control digital
  - 2.5.3. Ajustes
- 2.6. Luces y sombreado en Toon Boom Harmony
  - 2.6.1. Establecer volúmenes
  - 2.6.2. Luces y cámara virtuales
  - 2.6.3. Proyección de sombras

- 2.7. Uso de Story Board Pro
  - 2.7.1. Interfaz
  - 2.7.2. Línea de tiempo
  - 2.7.3. Edición digital
- 2.8. Softwares alternativos
  - 2.8.1. Krita
  - 2.8.2. Animation Paper
  - 2.8.3. Open Toonz- Anime
- 2.9. Uso de Moho
  - 2.9.1. Exploración de la interfaz
  - 2.9.2. Herramienta Smart Warp
  - 2.9.3. Herramientas Smart Bones y Pin Bones
- 2.10. Uso de *greased pencil* de Blender
  - 2.10.1. Reconocimiento del software
  - 2.10.2. Controladores y características adicionales
  - 2.10.3. Sincronización labial automatizada

### Módulo 3. Animación Especializada

- 3.1. Ciclos de caminado de seres no bípedos
  - 3.1.1. Cuadrúpedos
  - 3.1.2. Otros animales no plantígrados
  - 3.1.3. Ciclos alternativos de locomoción
- 3.2. Movimientos prácticos adicionales
  - 3.2.1. Ciclos de vuelo
  - 3.2.2. Escaleras, levantamiento de peso, caídas
  - 3.2.3. Golpes, interacciones, baile
- 3.3. Efectos especiales, fluidos
  - 3.3.1. Pequeños cuerpos de agua
  - 3.3.2. Grandes masas de agua
  - 3.3.3. Fluidos viscosos
- 3.4. Efectos especiales, fuego y humo
  - 3.4.1. Fuego
  - 3.4.2. Humo
  - 3.4.3. Incendios, llamaradas y lava

- 3.5. Animación de fenómenos meteorológicos y climáticos
  - 3.5.1. Lluvia, tormentas y relámpagos
  - 3.5.2. Nieve y viento
  - 3.5.3. Refracciones
- 3.6. Animación de efectos especiales fantásticos y de ciencia ficción
  - 3.6.1. Efectos mágicos
  - 3.6.2. Efectos enfáticos
  - 3.6.3. Efectos de ciencia ficción
- 3.7. Animación de cabello y tela
  - 3.7.1. Cabello
  - 3.7.2. Tela
  - 3.7.3. Papel, cuerdas y otros
- 3.8. Explosiones, caídas y rompimientos
  - 3.8.1. Derrumbes
  - 3.8.2. Explosiones
  - 3.8.3. Rompimientos
- 3.9. Efectos de iluminación y proyección de sombras
  - 3.9.1. Sombras sobre la figura
  - 3.9.2. Efectos de iluminación
  - 3.9.3. Proyección de sombras y sombras automatizadas digitalmente
- 3.10. Transición de imágenes y transformaciones
  - 3.10.1. Transición de imágenes
  - 3.10.2. Deformaciones extremas
  - 3.10.3. Órbitas



*Tendrás a tu alcance una variedad de recursos multimedia complementarios, entre los que se incluyen vídeos explicativos y resúmenes interactivos”*

# 04

## Objetivos docentes

Por medio de este Experto Universitario, los profesionales dispondrán de una sólida comprensión relativa a los fundamentos de la Animación 2D y la gestión integral de los procesos creativos. En este sentido, los alumnos obtendrán habilidades avanzadas para diseñar personajes, construir ciclos de movimiento e incluso aplicar técnicas modernas de sincronización labial. Asimismo, los egresados serán capaces de manejar *software* de última generación para optimizar los flujos de trabajo significativamente y mantener la coherencia narrativa visual en todo momento.







“

*Serás capaz de estructurar personajes animables a partir de métodos innovadores de trazado digital y sistemas de control”*



## Objetivos generales

---

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

“

*Simularás con una elevada precisión movimientos complejos tales como caídas, giros y explosiones”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Animación Tradicional avanzada

- ♦ Dominar técnicas avanzadas de Animación de posiciones, siluetas y líneas de acción
- ♦ Ser capaz de desarrollar giros completos y movimientos complejos con coherencia
- ♦ Aplicar métodos sofisticados de barridos, desenfoques y limpieza de trazos para optimizar la calidad visual
- ♦ Aplicar de forma eficiente color y sombreado digital para enriquecer las animaciones

### Módulo 2. Animación Vectorial

- ♦ Utilizar herramientas de Adobe Animate para la creación y manipulación de movimientos complejos
- ♦ Aplicar luces, sombras y efectos visuales para aumentar el realismo de las creaciones visuales
- ♦ Implementar la sincronización labial automatizada mediante herramientas digitales avanzadas

### Módulo 3. Animación Especializada

- ♦ Confeccionar ciclos de caminata para seres no bípedos y locomoción alternativa
- ♦ Animar movimientos prácticos como vuelo, caídas, golpes e interacciones
- ♦ Desarrollar efectos especiales de fluidos, fuego, humo y fenómenos meteorológicos
- ♦ Crear transiciones de imágenes y deformaciones avanzadas

# 05

## Salidas profesionales

Este exclusivo itinerario académico de TECH constituye una oportunidad idónea para aquellos profesionales que buscan especializarse en la Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada. A este respecto, el programa universitario brindará las claves para la utilización de herramientas modernas de diseño gráfico, edición de movimientos y creación de efectos especiales. De esta forma, los egresados estarán altamente preparados para liderar proyectos animados holísticos definidos por su realismo y precisión técnica. Gracias a esto, los alumnos ampliarán de forma significativa sus oportunidades laborales en sectores en pleno auge.





“

*¿Buscas desempeñarte profesionalmente como Técnico en Efectos Especiales Animados? Lógralo a través de este itinerario académico en solamente meses”*

### Perfil del egresado

Los egresados de este Experto Universitario serán profesionales elevadamente cualificados para desarrollar proyectos de Animación 2D en sus vertientes Tradicional, Vectorial y Especializada. Al mismo tiempo, dispondrá de habilidades avanzadas para diseñar personajes, sincronizar movimientos y aplicar efectos especiales de un modo efectivo. Para ello, dominará la utilización de *software* de última generación como Toon Boom Harmony o Storyboard Pro. Además, estará preparado para abordar producciones en diversos sectores y liderar tanto procesos creativos como técnicos priorizando la coherencia narrativa de las piezas visuales.

*Estarás altamente preparado para supervisar cada fase del proceso de Animación 2D, incluyendo la coordinación de flujos de trabajo y la gestión de equipos creativos.*

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





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

- 1. Administrador de Producción de Animación 2D:** Encargado de coordinar flujos de trabajo, gestionar equipos creativos y supervisar cada fase del proceso de Animación para garantizar la calidad técnica de los proyectos audiovisuales.
- 2. Técnico en Animación Tradicional, Vectorial y Digital:** Focalizado tanto en la creación como edición de animaciones mediante *software* de última generación; asegurando la correcta aplicación de principios de movimiento y efectos visuales avanzados.
- 3. Asesor en Narrativa Visual y Diseño de Personajes:** Especializado en definir el estilo artístico, los colores y la expresividad de los personajes animados en función de los objetivos comunicativos.
- 4. Consultor en Desarrollo de Contenidos Animados Multiformato:** Brinda un asesoramiento personalizado a las instituciones sobre la creación de animaciones para videojuegos, entornos interactivos o publicidad digital.

“

*Definirás el estilo artístico, los colores y la expresividad de los personajes en experiencias inmersivas para captar el interés de múltiples audiencias.*

06

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.





“

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

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

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

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Resúmenes interactivos

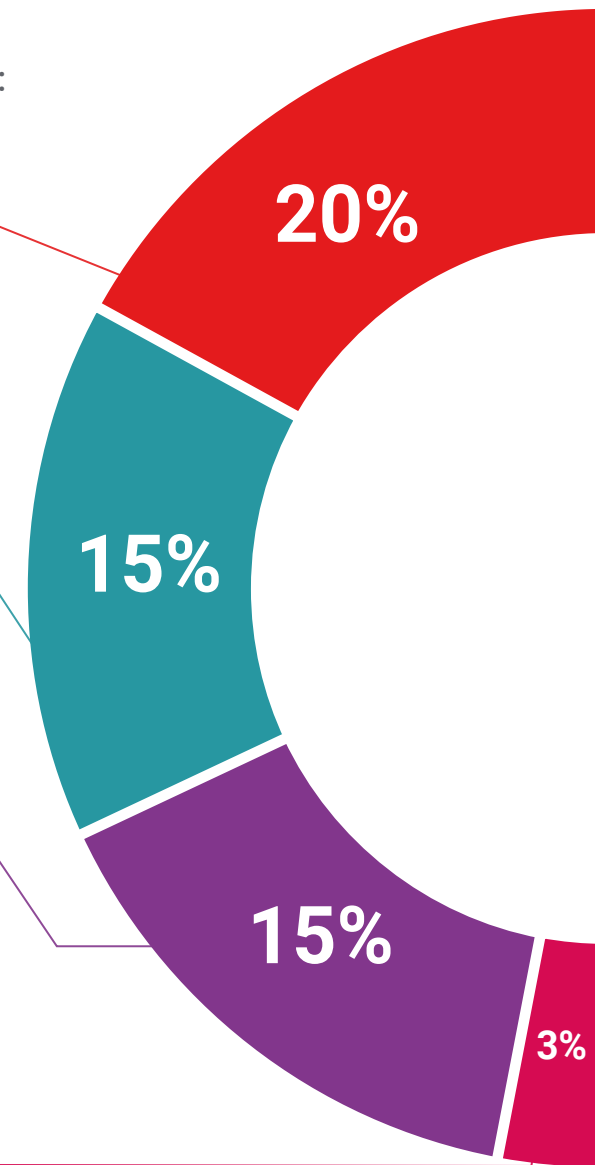
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

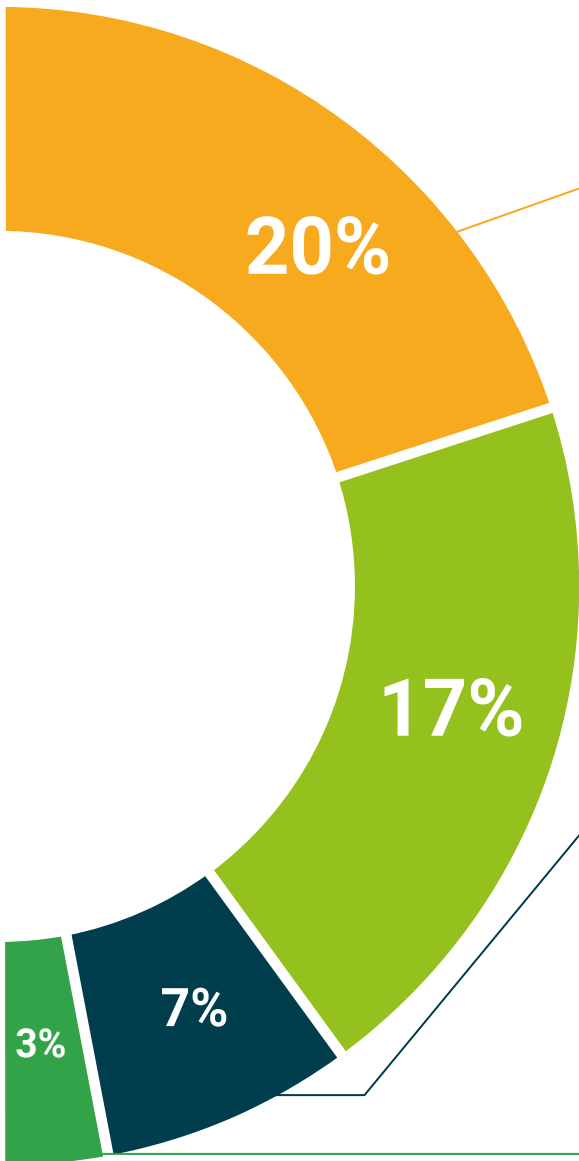


#### Lecturas complementarias

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







#### Case Studies

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



#### Testing & Retesting

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



#### Clases magistrales

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



#### Guías rápidas de actuación

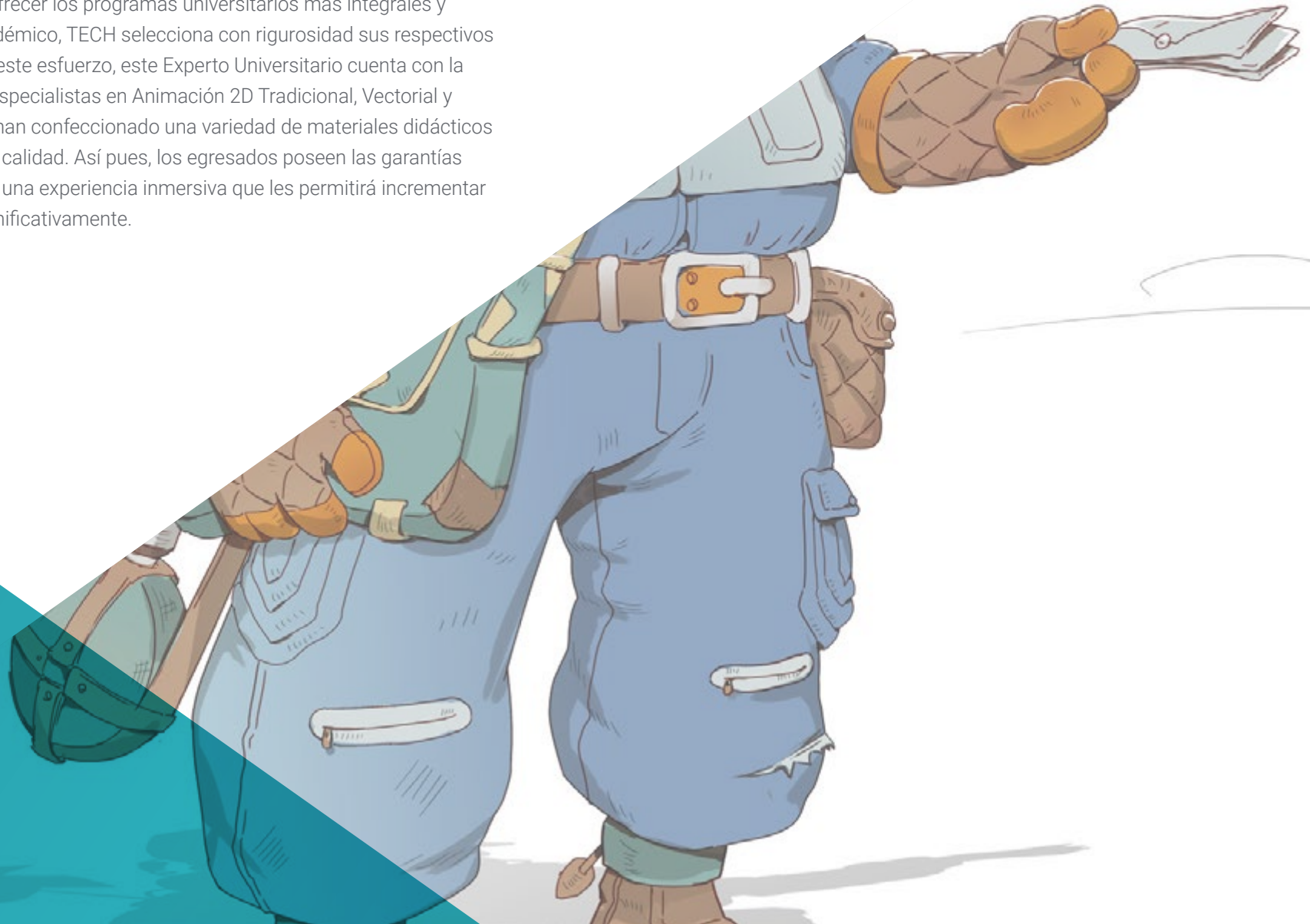
TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

# Cuadro docente

En su firme compromiso por ofrecer los programas universitarios más integrales y actualizados del mercado académico, TECH selecciona con rigurosidad sus respectivos claustros docentes. Gracias a este esfuerzo, este Experto Universitario cuenta con la colaboración de prestigiosos especialistas en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada. De esta forma, han confeccionado una variedad de materiales didácticos que sobresalen por su elevada calidad. Así pues, los egresados poseen las garantías que demandan para acceder a una experiencia inmersiva que les permitirá incrementar sus perspectivas laborales significativamente.





“

*El grupo docente de esta titulación universitaria está compuesto por expertos de referencia en la Animación 2D en todas sus formas de aplicación”*

## Dirección



### Dr. Larrauri, Julián

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



## Profesores

### D. Martín Morales, Borja Manuel

- ◆ Productor de Animación en Mr Miyagi Films
- ◆ Asistente de Producción en Warner Bros España, Atresmedia Cine y Colosé Producciones
- ◆ Productor de Cine y Televisión en Plano a Plano
- ◆ Productor de Animación en Amuse Studios
- ◆ Máster en Producción Audiovisual en Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Grado en Derecho por Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

### D. Sánchez, Alejandro

- ◆ Artista de *Clean Up* en Hampa Studio
- ◆ Diseñador de Personajes en String Theater
- ◆ Experto en Diseño de Utilería en Giggiebug Entertainment
- ◆ Artista de limpieza y color en Rokyn Animation
- ◆ Máster en Creación Gráfica, Animación, Diseño y Publicidad en ESDIP Escuela de Arte

### D. Coronado Pozo, Jorge

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

08

# Titulación

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



“

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

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

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

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

Título: **Experto Universitario en Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**







## Experto Universitario Animación 2D Tradicional, Vectorial y Especializada

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

# Experto Universitario

Animación 2D Tradicional,  
Vectorial y Especializada