

Experto Universitario

Producción en Animación Tradicional



Experto Universitario Producción en Animación Tradicional

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario-produccion-animacion-tradicional



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

Desde las primeras imágenes que dieron nombre a la Animación hace ya más de un siglo y hasta la actualidad, las herramientas de diseño y de creación de personajes han ido evolucionando acorde a al desarrollo tecnológico. Sin embargo, muchos profesionales aún siguen utilizando las técnicas tradicionales para sus proyectos, adaptadas, por supuesto, a la actualidad. Conocer al detalle las estrategias clásicas de la Animación a través de las mesas de luz, entre otras, es ahora posible gracias a este programa. Se trata de una titulación multidisciplinar y 100% online con la que el egresado podrá adquirir un conocimiento especializado sobre la Producción en Animación Tradicional, así como en la gestión de proyectos y en el manejo de los recursos más comunes y útiles de la industria.





“

Se trata de una capacitación multidisciplinar que te aportará la mejor y más exhaustiva información para convertirte en un Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional”

La Animación Tradicional es, sin lugar a dudas, una de las muestras más representativas de la calidad artística del productor, que emplea en cada proyecto sus habilidades y destrezas distintivas en la creación de personajes. Con el desarrollo de la era digital, estas técnicas de diseño basadas, en la gran mayoría de casos, en la realización a mano de series consecutivas de dibujos que, al trasponerse uno sobre otro, dan la sensación visual de movimiento, han sido consideradas por algunos artistas como obsoletas. Sin embargo, la evolución de sus herramientas, así como su adaptación a la demanda del mercado, han hecho que muchos profesionales sigan empleándolas en sus trabajos, obteniendo resultados de gran calidad adaptados a las especificaciones de la industria.

Es por ello que TECH y su equipo de expertos han considerado necesario elaborar este Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional, un programa que aportará al egresado la información más exhaustiva y completa sobre este sector, otorgándole un conocimiento especializado, en concreto, sobre las técnicas clásicas adaptadas a la actualidad. Se trata de una titulación que ahonda en las funciones de la empresa productora, así como en la figura del profesional en los distintos medios, haciendo especial hincapié en las distintas gestiones que debe hacer para dirigir un proyecto, aprendiendo a manejarse con los recursos más comunes y útiles de la industria.

Sin embargo, el grueso del programa recae en el módulo dedicado a la Animación Tradicional con el cual, el futuro especialista, podrá conocer al detalle las labores de producción de este tipo de proyectos, haciendo uso de las herramientas clásicas como las mesas de luz o de las tecnologías actuales con las tabletas gráficas. Además, podrá profundizar en las etapas del proceso de creación, distinguiendo las labores que son necesarias para la correcta realización del trabajo, sus tiempos y las posibles intervenciones posteriores.

A través del mejor contenido teórico y práctico, y de las decenas de horas del material adicional en diferentes formatos que el egresado encontrará en el Aula Virtual, podrá obtener un conocimiento adaptado a sus necesidades académicas y profesionales. Es, sin lugar a duda, una oportunidad única de acceder a una titulación 100% online que le otorgará un grado de especialización alto dentro del sector de la Animación Tradicional.

Este **Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en producción audiovisual y animación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información actual y dinámica 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



Conocerás al detalle los objetivos de la Animación Tradicional, centrándote en las herramientas necesarias para superarlos con éxito"

“

Tendrás acceso al Aula Virtual las 24 horas del día, pudiendo conectarte siempre que quieras y desde donde quieras a través de cualquier dispositivo con conexión a internet”

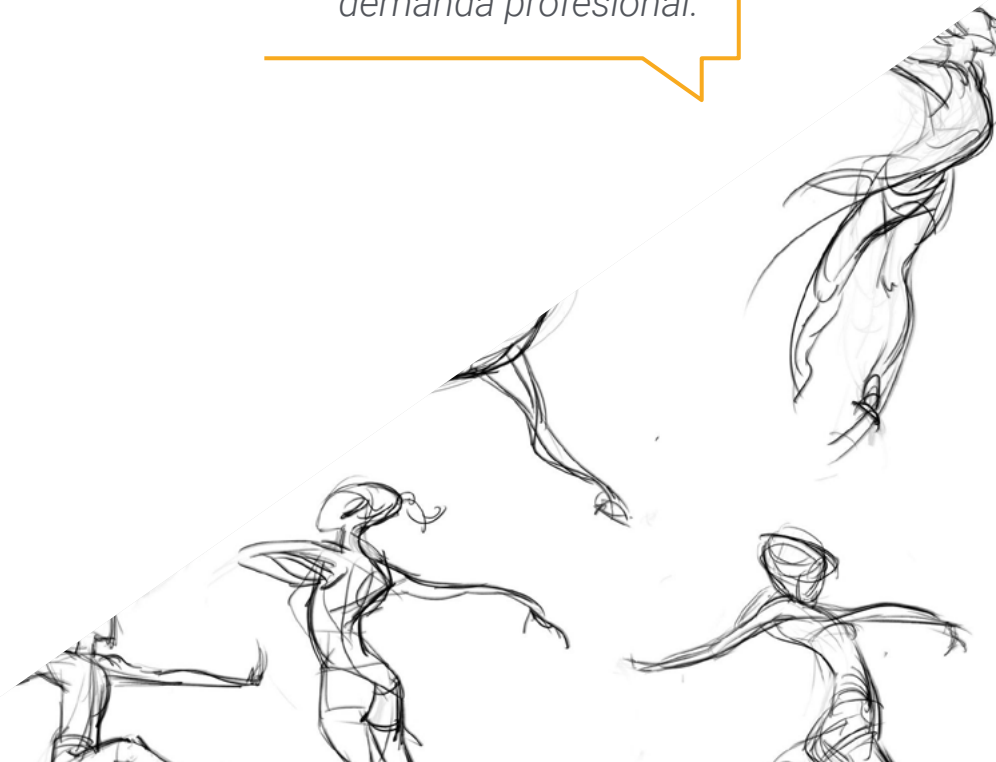
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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

Este Experto Universitario te dará las claves para dominar las funciones del productor en Animación, gracias a las cuales lograrás ampliar y perfeccionar sus habilidades profesionales en este sector.

Profundizar en la industria de la animación actual te aportará un conocimiento amplio sobre el sector, pudiendo adaptar tus proyectos a los requisitos actuales de la demanda profesional.



02 Objetivos

La continuidad en el empleo de las técnicas tradicionales de Animación y la adaptación de sus herramientas a la actualidad es lo que ha motivado a TECH para lanzar este moderno Experto Universitario. Es por ello que el objetivo de esta titulación es aportar al egresado un conocimiento amplio y especializado sobre la industria, el cual le ayude a emprender y participar en este tipo de proyectos con la garantía de conocer al detalle sus entresijos y especificaciones para así garantizarse un desarrollo profesional amplio y próspero.





“

Acceder a esta titulación te aportará un conocimiento especializado sobre la industria de la Animación, el cual te ayudará a alcanzar tus objetivos profesionales más ambiciosos en este sector”



Objetivos generales

- ♦ Adquirir el conocimiento necesario para establecer las diferentes empresas que existen a la hora de trabajar como productor, así como su formalización
- ♦ Conseguir un dominio profesional de los programas para la gestión de los tiempos del equipo
- ♦ Conocer los roles necesarios en función del tipo de producción y gestionar los distintos equipos en las fases del proyecto

“

Podrás aplicar los conocimientos adquiridos en este curso a cualquier formato: desde cortos y largometrajes, hasta la representación gráfica en videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. El productor en animación

- ♦ Obtener las habilidades comunicativas para el funcionamiento de equipos y el entendimiento de las tareas
- ♦ Entender la evolución de la industria de la Animación y como ha afectado al rol del productor
- ♦ Manejar las capacidades de producción en otros sectores
- ♦ Comprender el estado de la industria de la Animación, cifras, estudios y desarrollos
- ♦ Distinguir las empresas y los distintos proyectos que pueden realizar en función de su estructura
- ♦ Distribuir las pequeñas piezas de animación en redes sociales

Módulo 2. Programas y gestión

- ♦ Preparar al egresado para la gestión del tiempo del productor en las distintas tareas que pueda realizar a lo largo del día
- ♦ Gestionar el tiempo del personal implicado en la producción
- ♦ Conocer las direcciones a tomar en la contratación de personal en los distintos momentos en función de las necesidades y el tiempo
- ♦ Entender las pautas en la comunicación entre distintos departamentos
- ♦ Elaborar documentos de vital importancia en una producción

Módulo 3. Productor en proyectos de Animación tradicional

- ♦ Aprender cada uno de los roles que intervienen en una producción de Animación tradicional, en función del estilo y equipamiento artístico que se use y la duración de la pieza final
- ♦ Distinguir las fases que se llevarán a cabo en estas producciones y el tiempo de duración de estas en función del proyecto
- ♦ Calcular el coste monetario por tiempo trabajado según el trabajador
- ♦ Calcular el coste en el equipamiento y software necesarios

03

Dirección del curso

La dirección de este Experto Universitario corre a cargo de un claustro joven, pero versado en la Producción en Animación. Se trata de un equipo de expertos de la industria con una dilatada carrera laboral en la gestión de proyectos a pequeña y gran escala, que, además, han participado de manera especializada en las distintas fases productivas. Asimismo, se trata de profesionales en activo que aportarán al temario un aspecto actual, dinámico y crítico, características que facilitarán su estudio y lo harán más enriquecedor para el egresado





“

El equipo docente estará a tu disposición durante todo el transcurso del programa, para que puedas consultar con ellos, siempre que los necesites, tus dudas e inquietudes sobre la profesión del productor”

Dirección



D. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Director y Productor
- ♦ Socio fundador de Planet 141
- ♦ Director y Productor de videos musicales
- ♦ Productor de largometrajes
- ♦ Graduado en Ingeniería Electrónica por la Pontificia Universidad Javeriana

Profesores

D. Herrero Larrumbide, Aitor

- ♦ CEO y supervisor de storyboard de AupaStudio
- ♦ Script doctoring en la serie Magic Mermaids
- ♦ Director de cortos de animación
- ♦ Músico y guionista en varios capítulos de la serie Cry Babies
- ♦ Diseñador de producción y guionista en la serie Meme y el Sr. Bobo



04

Estructura y contenido

TECH emplea en el contenido de todas sus titulaciones la metodología relearning. Se trata de una novedosa y efectiva técnica que consiste en reiterar los conceptos más relevantes a lo largo del temario, de tal manera que se produce una adquisición del conocimiento de manera natural y sin tener que invertir horas de más en estudiar largos y tediosos temarios puramente teóricos. Además, esta metodología prioriza en el aprendizaje a través de la resolución de situaciones complejas reales y simuladas, otorgándole un carácter práctico y altamente capacitante a esta experiencia académica.





“

El equipo docente ha seleccionado horas de material adicional en diferentes formatos para que puedas profundizar en aquellos aspectos del temario que sean de mayor interés”

Módulo 1. El productor en animación

- 1.1. Funciones
 - 1.1.1. La producción
 - 1.1.2. Jerga especializada
 - 1.1.3. Datos
- 1.2. Tipos de compañías
 - 1.2.1. Tipos
 - 1.2.2. Compañías especializadas
 - 1.2.3. Formas de proyecto
- 1.3. Tipos de empresarios y sociedades
 - 1.3.1. Sociedades
 - 1.3.2. Freelances y autónomos
 - 1.3.3. Otras fórmulas legales
- 1.4. Desarrollo en medios
 - 1.4.1. El cine
 - 1.4.2. La televisión
- 1.5. Desarrollo multimedia
 - 1.5.1. Web
 - 1.5.2. El videojuego
 - 1.5.3. Aplicaciones
- 1.6. La industria de la Animación
 - 1.6.1. Industrias
 - 1.6.2. Momento actual
 - 1.6.3. Especificidad
- 1.7. Futuro de la Animación
 - 1.7.1. Tecnologías
 - 1.7.2. Puestos futuros
 - 1.7.3. Retos
- 1.8. La Animación y otros medios
 - 1.8.1. Redes sociales
 - 1.8.2. Youtube
 - 1.8.3. Twitch





1.9. Diferenciación de producciones

1.9.1. Fin

1.9.2. Interludio

1.9.3. Inicio

1.10. Largometraje y cortometraje

1.10.1. Largometraje

1.10.2. Cortometraje

1.10.3. Otras fórmulas

Módulo 2. Programas y gestión

2.1. Recursos

2.1.1. Tiempo

2.1.2. Comunicación

2.1.3. Otros recursos

2.2. Tiempos

2.2.1. Monetización

2.2.2. Optimización

2.2.3. Contratos

2.3. Flujo de trabajo

2.3.1. Pipeline

2.3.2. Superposición

2.3.3. Tareas

2.4. Trabajos con distintitos equipos

2.4.1. Comunicación

2.4.2. Localizaciones

2.4.3. Gestión en distintas ubicaciones

2.5. Jerarquías

2.5.1. Productor

2.5.2. Relación con otros departamentos

2.5.3. Delegación

2.6. Programas

2.6.1. Programas

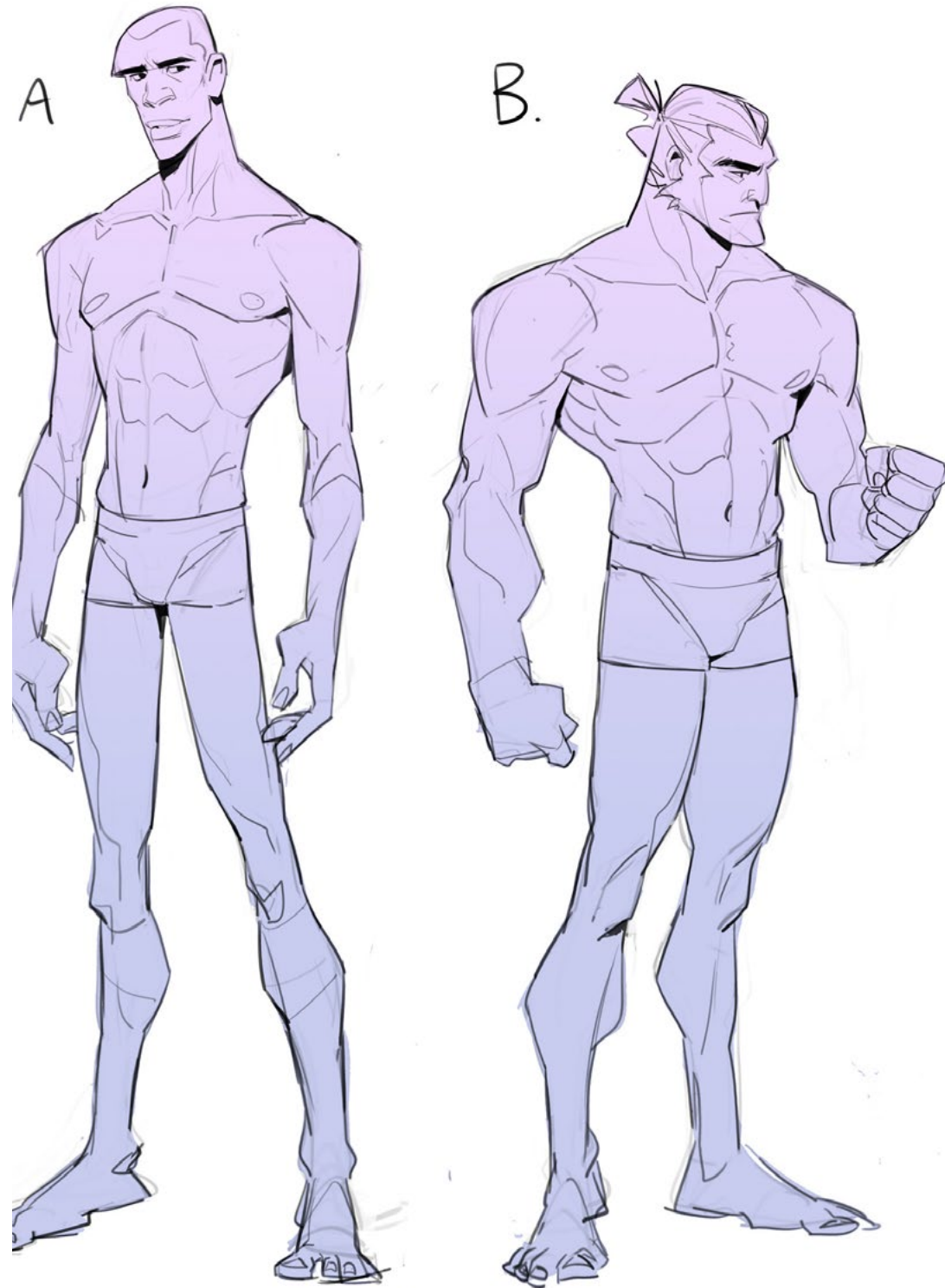
2.6.2. Actualizaciones

2.6.3. Interacción

- 2.7. La biblia de Producción
 - 2.7.1. Contenidos
 - 2.7.2. Necesidades
 - 2.7.3. Usos
- 2.8. Postmortem
 - 2.8.1. Utilidad
 - 2.8.2. Postmortems
 - 2.8.3. Proyectos futuros
- 2.9. Proyectos
 - 2.9.1. Posibilidades
 - 2.9.2. Desarrollos
 - 2.9.3. Pérdida del objetivo
- 2.10. Publicación de proyectos
 - 2.10.1. Tiempos
 - 2.10.2. Publicaciones
 - 2.10.3. Difusión

Módulo 3. Productor en proyectos de Animación tradicional

- 3.1. Objetivos de un proyecto de Animación tradicional
 - 3.1.1. Start
 - 3.1.2. Llegar al proyecto
 - 3.1.3. Cumplir objetivos
- 3.2. Fases del proyecto
 - 3.2.1. Distinciones
 - 3.2.2. Fases
 - 3.2.3. Duración
- 3.3. Fase de desarrollo
 - 3.3.1. Departamentos
 - 3.3.2. Roles
 - 3.3.3. Trabajo
- 3.4. Fase de preproducción
 - 3.4.1. Departamentos
 - 3.4.2. Roles
 - 3.4.3. Trabajo





- 3.5. Fase de producción
 - 3.5.1. Departamentos
 - 3.5.2. Roles
 - 3.5.3. Trabajo
- 3.6. Fase de postproducción
 - 3.6.1. Departamentos
 - 3.6.2. Roles
 - 3.6.3. Trabajo
- 3.7. Equipación necesaria
 - 3.7.1. Software
 - 3.7.2. Hardware
 - 3.7.3. Otros
- 3.8. Largometraje
 - 3.8.1. Tiempos
 - 3.8.2. Gestión del personal
 - 3.8.3. Gestión de recursos
- 3.9. Cortometraje
 - 3.9.1. Tiempos
 - 3.9.2. Gestión del personal
 - 3.9.3. Gestión de recursos
- 3.10. Series
 - 3.10.1. Tiempos
 - 3.10.2. Gestión del personal
 - 3.10.3. Gestión de recursos

“*Matricúlate ahora y comienza esta maravillosa experiencia académica que marcará un antes y un después en tu carrera profesional como productor en Animación*”

05

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos 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.





06 Titulación

El Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Producción en Animación Tradicional**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



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



Experto Universitario
Producción en
Animación Tradicional

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Producción en Animación Tradicional

