

# Experto Universitario

## Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D





## Experto Universitario

### Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D

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

Acceso web: [www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-produccion-animacion-stopmotion-animacion-3d](http://www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-produccion-animacion-stopmotion-animacion-3d)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección de curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

La animación 3D es el estilo más aceptado y extendido en la actualidad con respecto a la distribución de proyectos en los diferentes formatos audiovisuales, así como en su aplicación en el sector de los videojuegos. Sin embargo, las técnicas de *Stopmotion*, aunque son más antiguas, también siguen formando parte del día a día de millones de profesionales, quienes, gracias al desarrollo de la tecnología, han podido adaptar sus tareas a la demanda de la industria. Conocer al detalle ambas técnicas y convertirse en un experto en su empleo en proyectos de pequeña y gran escala, es posible ahora gracias a este completísimo programa. A través de su temario 100% Online el egresado podrá conocer al detalle las claves de estos 2 tipos de Animación, permitiéndole implementar a su praxis las estrategias y habilidades profesionales de creación de personajes y su adaptación a los diferentes formatos del mercado.





“

*TECH presenta este programa 100% Online como una oportunidad única para dar un salto decisivo en tu carrera profesional convirtiéndote en un experto en Producción en Animación Stopmotion y 3D”*

Las posibilidades que han surgido a través del perfeccionamiento de la Animación 3D en el sector audiovisual, enmarcando en este no solo el cine, sino también los videojuegos, han sido enormes, otorgando a los productores la posibilidad de crear personajes y escenarios cada vez más realistas. Sin embargo, el desarrollo de esta técnica no hubiese sido posible sin el *Stopmotion*, la cual, a pesar de estar considerada como más tradicional, se sigue empleando hoy en día en miles de proyectos precisamente por su carácter continuista.

Por esa razón, cualquier profesional que quiera destacar en este sector debe manejar detalladamente las herramientas de ambas técnicas, para así poder adaptar su perfil a la demanda laboral más exigente de la industria, permitiéndose destacar entre el resto de compañeros de profesión. Con el fin de que puedan adquirir un grado de especialización altísimo sobre este tema, TECH presenta el Experto Universitario en Producción en Animación en *Stopmotion* y Animación 3D.

Se trata de una titulación planificada a lo largo de 6 meses y distribuida en 540 horas en las que el egresado tendrá acceso al mejor temario relacionado con la creación de proyectos a pequeña y gran escala empleando ambas técnicas, así como en las distintas gestiones que debe de hacer el profesional durante su participación en las labores de producción.

Gracias a la exhaustividad con la que ha sido diseñado este programa adquirirá un conocimiento amplio y exhaustivo sobre el sector. Además, con su formato 100% Online, podrá organizar el calendario académico de manera totalmente personalizada, decidiendo no solo cuando acceder al Aula Virtual, sino desde qué dispositivo gracias a su optimización para cualquiera de ellos que cuente con conexión a internet.

Este **Experto Universitario en Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D** contiene el programa 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 están concebidos, 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



*Esta universidad pondrá a tú disposición todas las herramientas académicas para que adquieras un grado de especialización altísimo en Animación Stopmotion y 3D"*

“

*Adquirirás las competencias profesionales necesarias para enfrentarte, de manera exitosa, a procesos de selección de empresas de la talla de gigantes de la Industria de la Animación como Mackinnon & Saunders”*

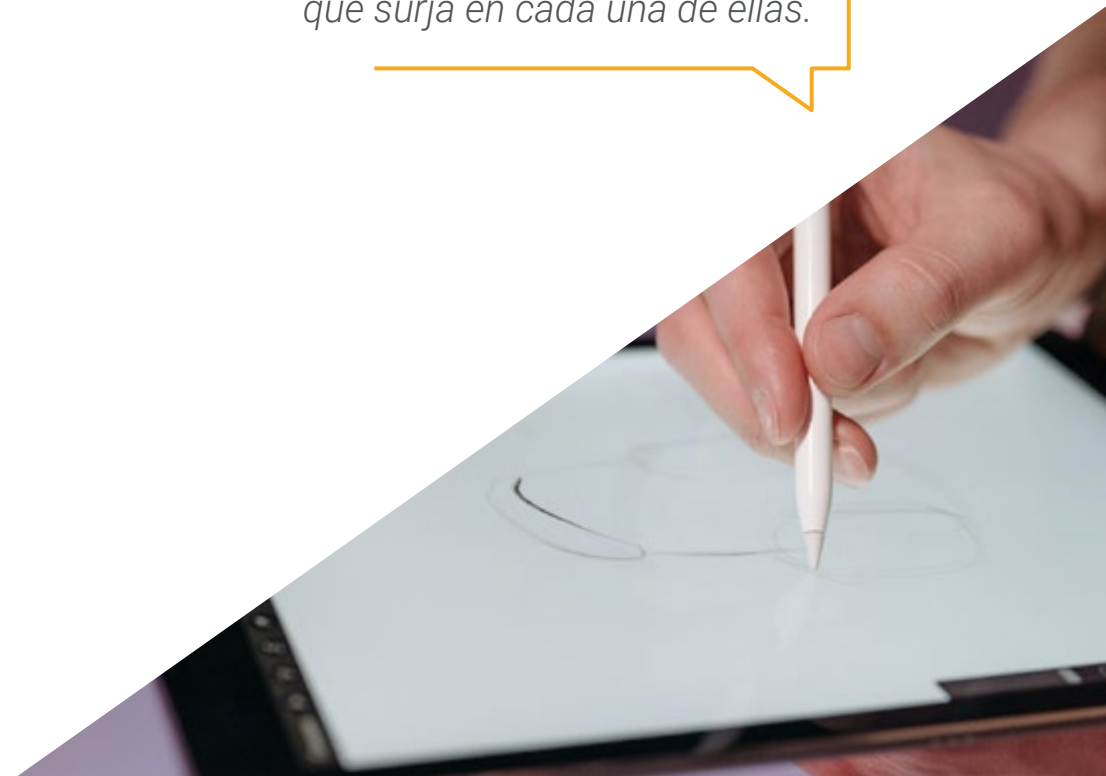
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

*Accediendo a este Experto Universitario obtendrás los conocimientos necesarios para conocer en profundidad la equipación necesaria para llevar a cabo Proyectos 3D completos.*

*Ahondarás en las fases del proyecto de Producción en Animación, para que puedas solventar cualquier contratiempo que surja en cada una de ellas.*



# 02

## Objetivos

Debido a la demanda de la Industria de la Animación de profesionales que dominen las técnicas de producción en 3D y a través del *Stopmotion*, TECH ha diseñado este Experto Universitario con el objetivo de que el egresado pueda obtener un grado de especialización alto en el manejo de estos proyectos aplicados a los distintos formatos existentes en la actualidad. De esta manera, podrá ampliar y perfeccionar sus aptitudes y competencias profesionales convirtiéndose en un experto en el sector en menos de 6 meses gracias a las herramientas pedagógicas más innovadoras del área académica.





“

*Sean cuales sean tus objetivos, TECH te aportará las herramientas necesarias para superarlos de manera paulatina y obteniendo como resultado una experiencia académica única y altamente enriquecedora y capacitante”*



## Objetivos generales

- ♦ Conocer al detalle los roles necesarios del profesional en función al tipo de producción que se vaya a llevar a cabo, así como las gestiones de los distintos equipos en las fases del proyecto
- ♦ Conseguir un dominio profesional de los programas para la gestión de los tiempos del equipo
- ♦ Adquirir un conocimiento amplio, actualizado y exhaustivo sobre los recursos que debe saber gestionar un productor

“

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





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Proyectos de Animación *Stopmotion*

- ♦ Aprender de cada uno de los roles que intervienen en una Producción de Animación *Stopmotion*, en función del 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

### Módulo 2. Proyectos de Animación 3D

- ♦ Aprender en profundidad cada uno de los roles que intervienen en una Producción de Animación 3D, 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

### Módulo 3. 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



03

# Dirección del curso

El claustro de este Experto Universitario en Producción en Animación en *Stopmotion* y Animación 3D se define con base en tres características principales: su perfil académico especializado en el sector, su amplia trayectoria laboral en la industria y su calidad humana. Es por ello que el egresado que acceda a esta titulación, encontrará en su equipo docente a un conjunto de profesionales comprometido con su crecimiento y desarrollo, que pondrán a su disposición su tiempo y su experiencia en la gestión de Proyectos de Animación para que pueda sacar de ellos un conocimiento amplio y especializado que le permita convertirse en un versado de la materia.





“

*La experiencia del equipo docente influirá positivamente en una mejor contextualización del contenido, otorgándole una visión práctica y adecuando el temario a la demanda profesional del mercado”*

## 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. Lascano, Carlos

- ♦ Director en DREAMLIFE Filmworks
- ♦ Experto en Actuación para Cámara por el Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Especializado en Rodaje de Animación en Stop Motion, Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Experto en Escritura Creativa por el Mercado de Industrias Culturales Argentinas
- ♦ Licenciado en Derecho por la Universidad Nacional de Mar del Plata





# 04

## Estructura y contenido

Esta titulación ha sido diseñada siguiendo los estándares de calidad que diferencian a TECH del resto de universidades: actualidad, exhaustividad, dinamismo y versatilidad en su formato. Es por ello que el egresado que opte por este programa 100% Online estará apostando por una experiencia académica adaptada a sus necesidades y a las de la Industria de la Producción en Animación. Así, gracias al empleo de la metodología pedagógica más novedosa y efectiva del sector y a las decenas de horas de material adicional que encontrará en el Aula Virtual, podrá sacarle a este Experto Universitario, el rendimiento que considere hasta convertirse en un especialista versado en las técnicas de *Stopmotion* y 3D.





“

*Entre las aptitudes que podrás implementar a tu perfil profesional con el curso de este Experto Universitario destaca la gestión de recursos y de personal en proyectos de pequeña y gran escala”*

## Módulo 1. Proyectos de Animación Stopmotion

- 1.1. Objetivos de un proyecto de *Stopmotion*
  - 1.1.1. Inicio del proyecto
  - 1.1.2. Interludio
  - 1.1.3. Llegar al proyecto
- 1.2. Fases del proyecto
  - 1.2.1. Distinción
  - 1.2.2. Fases
  - 1.2.3. Duración
- 1.3. Fase de desarrollo
  - 1.3.1. Departamentos
  - 1.3.1. Roles
  - 1.3.3. Trabajo
- 1.4. Fase de preproducción
  - 1.4.1. Departamentos
  - 1.4.2. Roles
  - 1.4.3. Trabajo
- 1.5. Fase de producción
  - 1.5.1. Departamentos
  - 1.5.2. Roles
  - 1.5.3. Trabajo
- 1.6. Fase de postproducción
  - 1.6.1. Departamentos
  - 1.6.2. Roles
  - 1.6.3. Trabajo
- 1.7. Equipación necesaria
  - 1.7.1. Software
  - 1.7.2. Hardware
  - 1.7.3. Otros
- 1.8. Largometraje
  - 1.8.1. Tiempos
  - 1.8.2. Gestión del personal
  - 1.8.3. Gestión de recursos

- 1.9. Cortometraje
  - 1.9.1. Tiempos
  - 1.9.2. Gestión del personal
  - 1.9.3. Gestión de recursos
- 1.10. Series
  - 1.10.1. Tiempos
  - 1.10.2. Gestión del personal
  - 1.10.3. Gestión de recursos

## Módulo 2. Proyectos de Animación 3D

- 2.1. Objetivos de un Proyecto de Animación 3D
  - 2.1.1. Inicio del proyecto
  - 2.1.2. Interludio
  - 2.1.3. Llegar al proyecto
- 2.2. Fases del proyecto
  - 2.2.1. Distinción
  - 2.2.2. Fases
  - 2.2.3. Duración de cada fase
- 2.3. Fase de desarrollo
  - 2.3.1. Departamentos
  - 2.3.2. Roles
  - 2.3.3. Trabajo
- 2.4. Fase de preproducción
  - 2.4.1. Departamentos
  - 2.4.2. Roles
  - 2.4.3. Trabajo
- 2.5. Fase de producción
  - 2.5.1. Departamentos
  - 2.5.2. Roles
  - 2.5.3. Trabajo

- 2.6. Fase de postproducción
  - 2.6.1. Departamentos
  - 2.6.2. Roles
  - 2.6.3. Trabajo
- 2.7. Equipación necesaria
  - 2.7.1. Software
  - 2.7.2. Hardware
  - 2.7.3. Otros
- 2.8. Largometraje
  - 2.8.1. Tiempos
  - 2.8.2. Gestión del personal
  - 2.8.3. Gestión de recursos
- 2.9. Cortometraje
  - 2.9.1. Tiempos
  - 2.9.2. Gestión del personal
  - 2.9.3. Gestión de recursos
- 2.10. Series
  - 2.10.1. Tiempos
  - 2.10.2. Gestión del personal
  - 2.10.3. Gestión de recursos

### Módulo 3. Programas y gestión

- 3.1. Recursos
  - 3.1.1. Tiempo
  - 3.1.2. Comunicación
  - 3.1.3. Otros recursos
- 3.2. Tiempos
  - 3.2.1. Monetización
  - 3.2.2. Optimización
  - 3.2.3. Contratos

- 3.3. Flujo de trabajo
  - 3.3.1. *Pipeline*
  - 3.3.2. Superposición
  - 3.3.3. Tareas
- 3.4. Trabajos con distintitos equipos
  - 3.4.1. Comunicación
  - 3.4.2. Localizaciones
  - 3.4.3. Gestión en distintas ubicaciones
- 3.5. Jerarquías
  - 3.5.1. Productor
  - 3.5.2. Relación con otros departamentos
  - 3.5.3. Delegación
- 3.6. Programas
  - 3.6.1. Programas
  - 3.6.2. Actualizaciones
  - 3.6.3. Interacción
- 3.7. La biblia de Producción
  - 3.7.1. Contenidos
  - 3.7.2. Necesidades
  - 3.7.3. Usos
- 3.8. *Postmortem*
  - 3.8.1. Utilidad
  - 3.8.2. *Postmortems*
  - 3.8.3. Proyectos futuros
- 3.9. Proyectos
  - 3.9.1. Posibilidades
  - 3.9.2. Desarrollos
  - 3.9.3. Pérdida del objetivo
- 3.10. Publicación de proyectos
  - 3.10.1. Tiempos
  - 3.10.2. Publicaciones
  - 3.10.3. Difusión

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

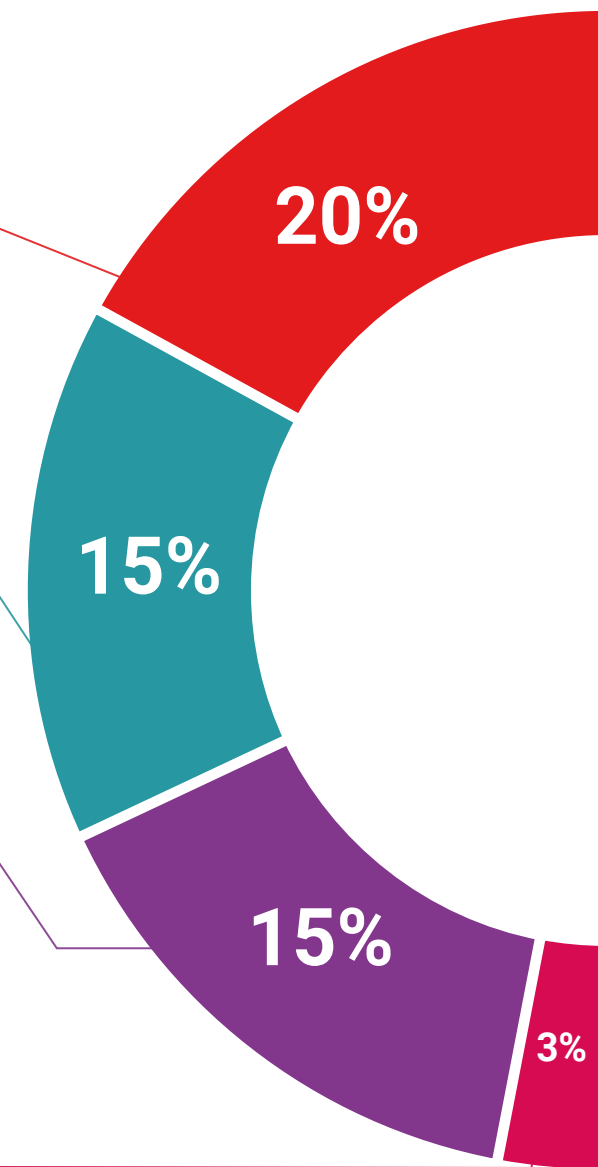
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

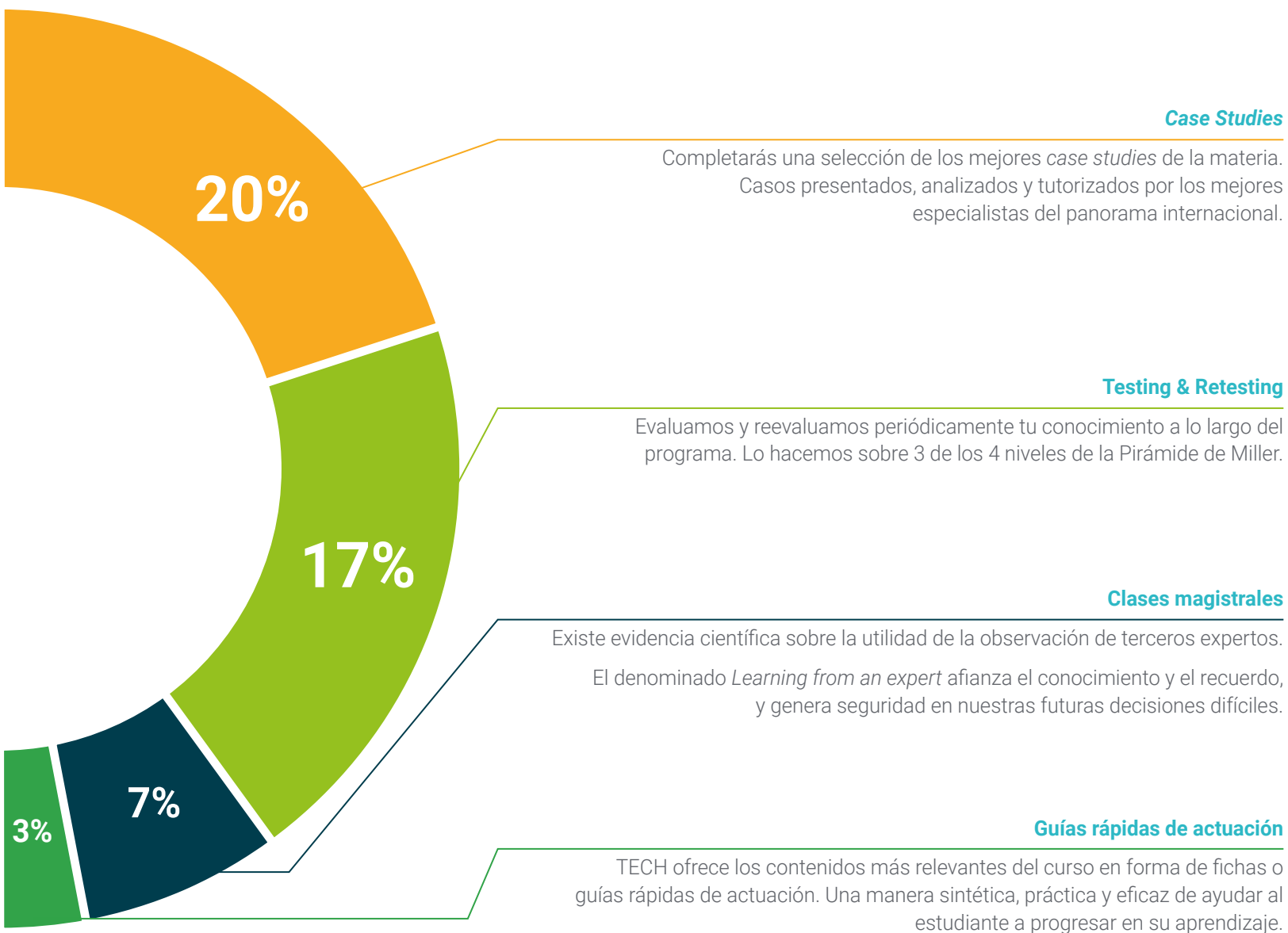


#### Lecturas complementarias

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 en Stopmotion y Animación 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.





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

El programa del **Experto Universitario en Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Producción en Animación en Stopmotion y Animación 3D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**







**Experto Universitario**  
Producción en Animación  
en Stopmotion y Animación 3D

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online,

# Experto Universitario

Producción en Animación  
en Stopmotion y Animación 3D

