

Experto Universitario

Producción en Animación para Proyectos Transmedia





Experto Universitario Producción en Animación para Proyectos Transmedia

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-produccion-animacion-proyectos-transmedia

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. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La narrativa *Transmedia* abre un mundo muy amplio de oportunidades para cualquier profesional de la Animación, ofreciéndole la posibilidad de adaptar sus proyectos a los diferentes formatos, destacando su implicación en el sector de los videojuegos. Conocer al detalle las características de sus técnicas, así como las herramientas tecnológicas más adecuadas para su empleo, es fundamental para cualquier profesional que quiera destacar en la industria *gaming*, razón por la que este programa es perfecto para él. Se trata de una titulación que aúna, en el mejor contenido diseñado por expertos en Animación y presentado en un formato 100% online altamente capacitante, la información necesaria para adquirir el conocimiento más exhaustivo y actualizado sobre proyectos de Animación *Transmedia* en menos de 6 meses.



“

¿Te gustaría cursar una titulación que te sitúe a la altura de los productores en Animación de Microsoft, PlayStation o Nintendo? Si la respuesta es que sí, matricúlate en este programa y consíguelo fácilmente”

Desde la aparición del primer videojuego de la historia en los años 50 y hasta el momento, esta industria ha vivido un desarrollo enorme potenciado, por un lado, por la evolución de la tecnología y de internet, y por otro, por la mejora que ha protagonizado la Animación. Gracias a estos dos pilares, es posible encontrar, hoy en día, proyectos hiperrealistas como el Red Dead Redemption o el Streets of Rage, que distan completamente de los lanzamientos primigenios de las primeras consolas.

Dentro de este sector toma especial relevancia la Animación *Transmedia*, capaz de crear contenido diverso y adaptarlo a los diferentes formatos y plataformas: desde trabajos para PlayStation, Xbox o Nintendo, hasta para medios analógicos, digitales e híbridos y proyectos de realidad aumentada o virtual. Por esa razón, disponer de un conocimiento exhaustivo sobre esta especialidad de la profesión puede abrirle a cualquier profesional las puertas a un mercado amplio y exitoso.

En base a eso, esta universidad ha considerado necesario el diseño del Experto Universitario en Producción en Animación para Proyectos *Transmedia*, una titulación que permitirá al egresado implementar a su perfil y a su praxis las técnicas y estrategias más novedosas del sector en menos de 6 meses y a través de un programa 100% online altamente capacitante y compatible con cualquier otra actividad personal o laboral.

A través del mejor contenido elaborado por versados de la industria, podrá conocer al detalle, no solo las especificaciones de la Animación en videojuegos, sino en los múltiples formatos que engloban la narrativa *Transmedia*. Además, aprenderá a gestionar proyectos a pequeña y gran escala haciendo especial hincapié en la legislación vigente relacionada con la industria y con la negociación. Se trata, por tanto, de una oportunidad única de crecer profesionalmente de la mano de TECH, su equipo de expertos y el mejor programa diseñado, en exclusiva, para mejorar su carrera profesional.

Este **Experto Universitario en Producción en Animación para Proyectos Transmedia** 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



Adquirirás las habilidades necesarias para dominar las técnicas de Animación Transmedia en videojuegos con TECH y este completísimo Experto Universitario”

“

El equipo docente ha seleccionado casos reales con los que podrás poner en práctica tus habilidades profesionales y mejorar tus competencias en la gestión de proyectos Transmedia”

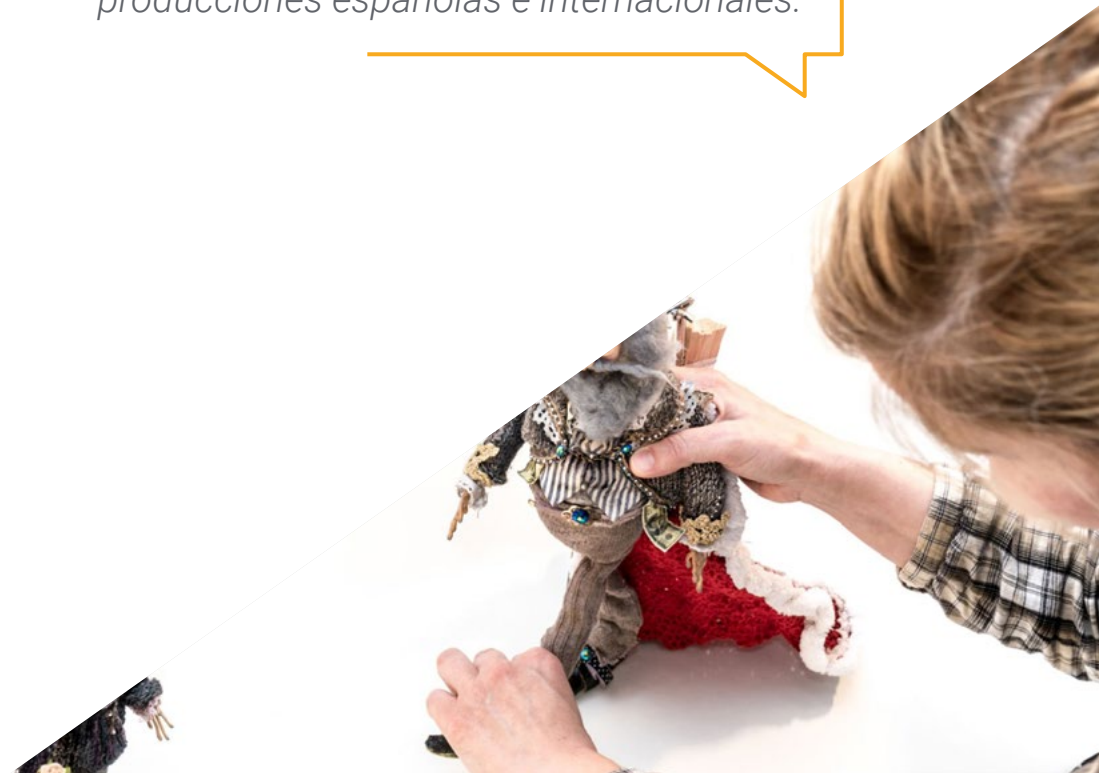
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Podrás ponerte al día y conocer en profundidad las leyes y los convenios interprofesionales vigentes, para que puedas crear proyectos con total garantía y legalidad.

Conoce cómo ha cambiado la profesión del productor tras la pandemia y ahonda en las nuevas características de las producciones españolas e internacionales.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario es dotar al egresado de las mejores herramientas académicas que le permitan alcanzar sus metas profesionales de manera garantizada y en el menor tiempo posible. Por ello, el equipo de TECH ha puesto en esta titulación todo su esfuerzo para crear el mejor contenido y brindarle la información más vanguardista en base a las técnicas, estrategias y protocolos que engloban la Animación *Transmedia* en la actualidad.





“

Dominarás las técnicas de creación de contenido basado en Realidad Aumentada y Virtual y su aplicación en los videojuegos”



Objetivos generales

- ♦ Adquirir un conocimiento amplio y detallado sobre las tecnologías que se deben implementar a un proyecto *Transmedia*, así como las características de la Animación en los distintos medios durante los próximos años
- ♦ Conocer en profundidad la legislación vigente sobre la Producción en Animación, así como los problemas a los que se puede enfrentar un productor a la hora de tener que gestionar equipos humanos
- ♦ Dominar los recursos que debe gestionar un productor y de los programas para la gestión de los tiempos de desarrollo de un proyecto según su tipo y su duración





Objetivos específicos

Módulo 1. Proyecto Transmedia

- ♦ Conocer los proyectos actuales e innovadores, que marcan la producción de nuevos contenidos
- ♦ Conocer al detalle las tecnologías usadas en estos proyectos y la inclusión de otras en desarrollo
- ♦ Poseer una noción de futuros usos en la Animación para la humanización de inteligencias artificiales
- ♦ Gestionar la producción de animaciones en la industria del videojuego
- ♦ Conocer la utilización de la animación en publicidad y programas televisivos

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. Producción en Animación: legislación, negociación e industria

- ♦ Disponer de un conocimiento profundo sobre la legislación española a la hora de amparar el sector de la animación y los oficios ligados a él
- ♦ Conciliar la vida laboral y personal de los empleados, en función a los imprevistos estacionales, y la realización de tareas

- ♦ Conocer la realización de múltiples tareas ajenas a tus funciones ante la falta suficiente de trabajadores en empresas pequeñas
- ♦ Gestionar el acceso a los archivos para los distintos departamentos, y el cumplimiento de los plazos de entrega
- ♦ Conocer la información a tener en cuenta en el sector de cara a futuro en España
- ♦ Entender la situación actual de la Animación española postpandemia, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras



Apuesta por una titulación diseñada por especialistas en Animación Transmedia y dirigida a futuros expertos de este sector”

03

Dirección del curso

Tanto la dirección como la docencia de esta titulación corren a cargo de un equipo de profesionales del sector de la Animación, que disponen de una larga y dilatada trayectoria en la gestión de proyectos internacionales. De esta forma, el egresado que acceda a ella podrá conocer en primera persona las claves de esta industria a través de la experiencia del claustro, quienes aportarán, además de un carácter realista y crítico al temario, una variedad de casos prácticos para que pueda perfeccionar sus habilidades de la mano de expertos especialistas en el área.



“

Una oportunidad única de ampliar y perfeccionar tus competencias profesionales de la mano de expertos en el sector especializados en la industria de los videojuegos”

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

D. Herguera Acosta, Diego

- ♦ Productor de Sultana Films SL
- ♦ Licenciado en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ♦ Productor de Largometrajes de animación
- ♦ Productor de Cortometrajes de animación



04

Estructura y contenido

El éxito de TECH reside, en parte, en el diseño de titulaciones altamente capacitantes, pero en la que la carga lectiva se ha reducido considerablemente. De esta manera, encontramos programas intensivos como este Experto Universitario en los que, gracias a la exhaustividad con la que ha sido compuesto su temario, al empleo de la metodología *Relearning* en su desarrollo, y al material adicional que el equipo docente ha seleccionado para cada módulo, el egresado no tendrá que invertir horas de más estudiando largos y tediosos temas. Todo ello, por supuesto, sin renunciar a la calidad que define a esta universidad.



“

Tendrás acceso a material adicional en diferentes formatos en cada módulo, para que profundices en cada uno de ellos de manera personalizada”

Módulo 1. Proyecto *transmedia*

- 1.1. Tecnologías
 - 1.1.1. Capturas
 - 1.1.2. Movimientos
 - 1.1.3. Librerías
- 1.2. Medios
 - 1.2.1. Digitales
 - 1.2.2. Analógicos
 - 1.2.3. Híbridos
- 1.3. Inteligencias artificiales
 - 1.3.1. IA con apariencia
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. Futuro
- 1.4. *Vitubers*
 - 1.4.1. Nuevas formas del medio
 - 1.4.2. Futuro del anonimato
 - 1.4.3. Desarrollo
- 1.5. Videojuegos
 - 1.5.1. Tecnologías usadas
 - 1.5.2. Desarrollo
- 1.6. Videojuegos y procesos
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. Procesos
 - 1.6.3. Jerarquía
- 1.7. Publicidad
 - 1.7.1. La animación en anuncios
 - 1.7.2. *Motion graphics*
 - 1.7.3. Repercusión visual
- 1.8. Entradillas
 - 1.8.1. Entradillas
 - 1.8.2. Otros tipos de animación
 - 1.8.3. Producción

- 1.9. Realidad aumentada
 - 1.9.1. RA
 - 1.9.2. Usos
 - 1.9.3. Actualidad
- 1.10. Realidad virtual
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. Usos
 - 1.10.3. Metaverso

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. Producción en Animación: legislación, negociación e industria

- 3.1. Leyes
 - 3.1.1. Documentación que ampara
 - 3.1.2. Convenios interprofesionales
 - 3.1.3. Jurisprudencia
- 3.2. Vacaciones y enfermedades
 - 3.2.1. Evolución anual
 - 3.2.2. Imprevisto
 - 3.2.3. Soluciones en producción
- 3.3. Negociación
 - 3.3.1. Partes en conflicto
 - 3.3.2. Formas de acuerdo
 - 3.3.3. Resoluciones
- 3.4. Múltiples funciones
 - 3.4.1. Ausencia de recursos humanos
 - 3.4.2. Trabajos en otros departamentos
 - 3.4.3. Interdepartamentalidad

- 3.5. Gestión de archivos
 - 3.5.1. Plataformas de recursos
 - 3.5.2. Copias de seguridad
 - 3.5.3. Acceso
- 3.6. Crunch
 - 3.6.1. Momento actual
 - 3.6.2. Problema o solución
 - 3.6.3. Repercusiones
- 3.7. Industria Nacional de Producción en Animación
 - 3.7.1. Visión
 - 3.7.2. Industria cinematográfica
 - 3.7.3. Formas de pago
- 3.8. Representación cuantitativa y cualitativa
 - 3.8.1. Representación femenina
 - 3.8.2. Representación LGTBI
 - 3.8.3. Representación internacional
- 3.9. Situación postpandemia
 - 3.9.1. Profesionalización
 - 3.9.2. Producciones españolas
 - 3.9.3. Producciones internacionales
- 3.10. Consumo de Animación
 - 3.10.1. Incentivos
 - 3.10.2. Exportaciones
 - 3.10.3. Importaciones



Tras la finalización de este Experto Universitario, lograrás alcanzar todo lo que te propongas a partir de entonces dentro de la industria de la Animación Transmedia”

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.



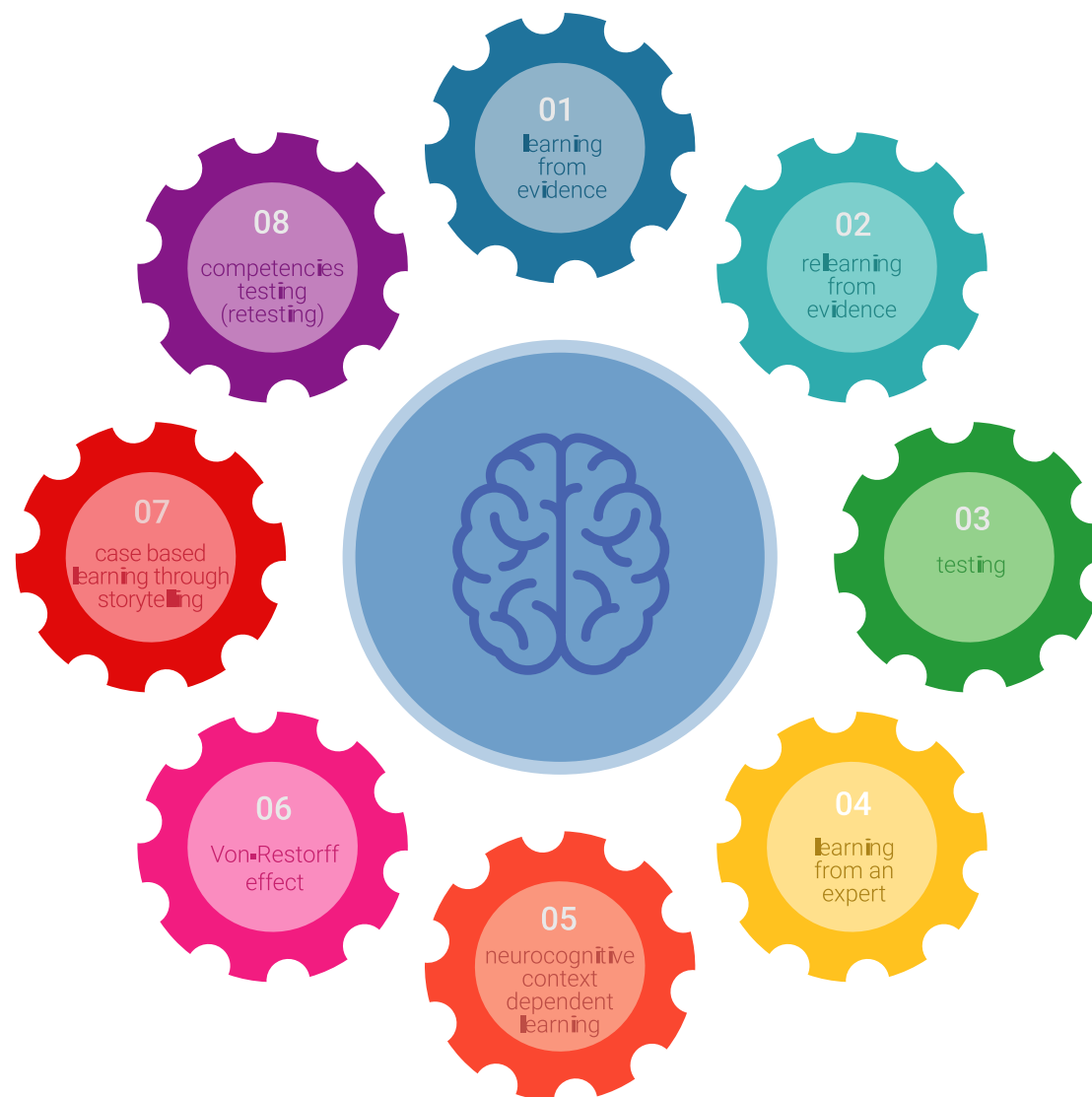
Método Relearning

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

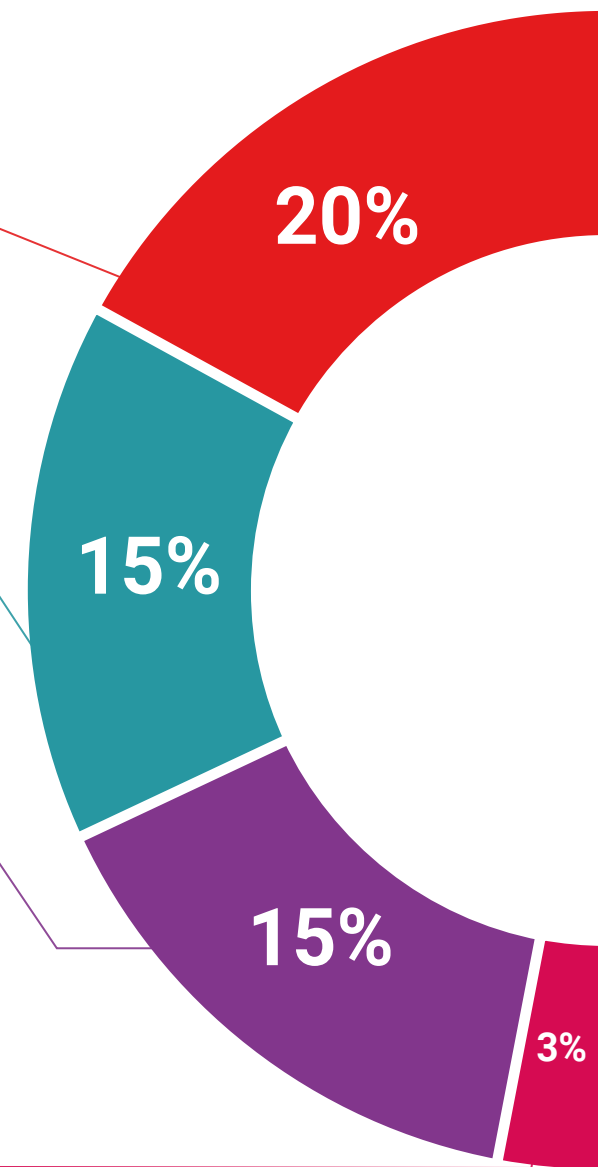
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

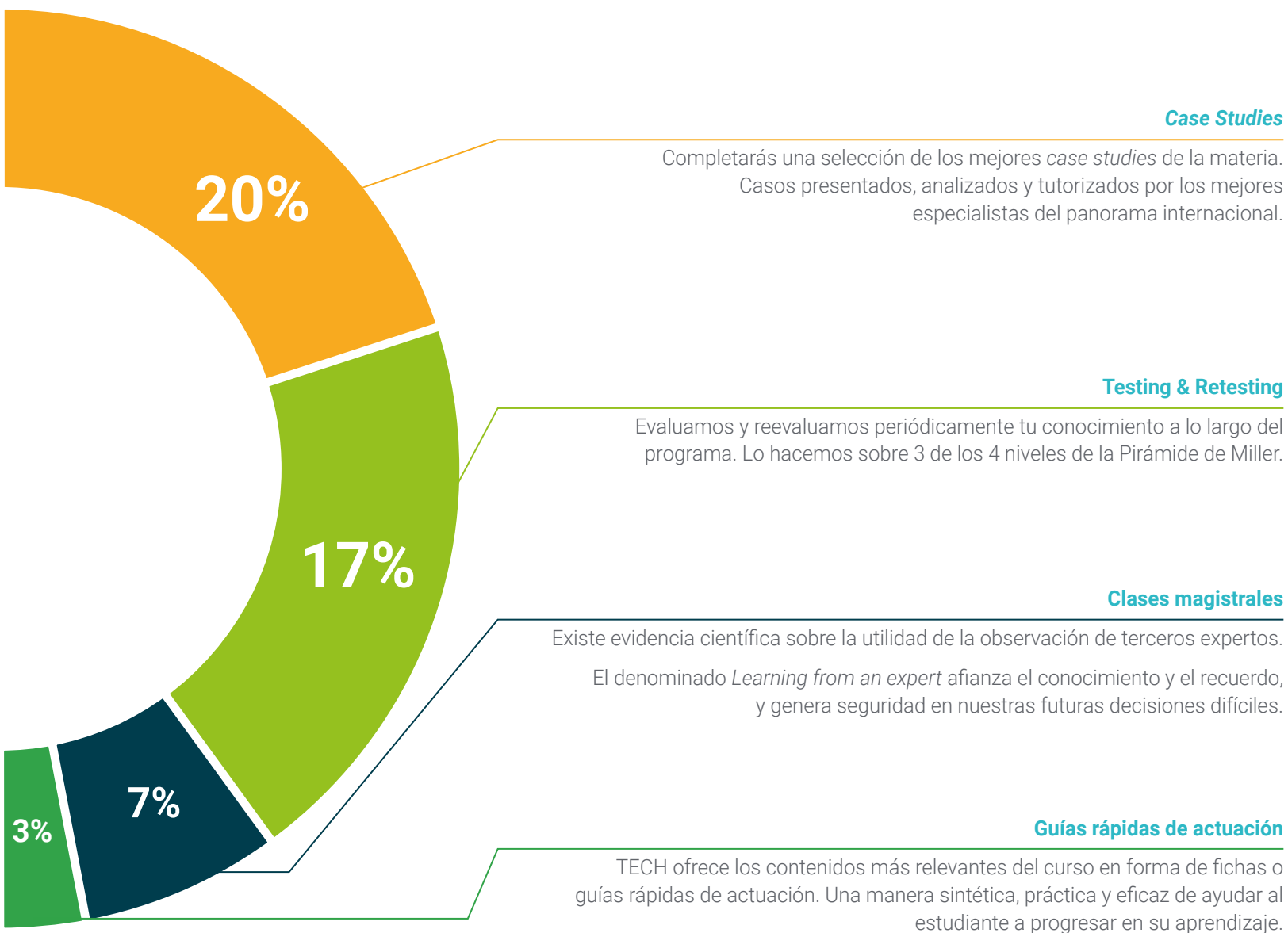
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 para Proyectos Transmedia 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 para Proyectos Transmedia** 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 para Proyectos Transmedia**

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
para Proyectos Transmedia

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

Experto Universitario

Producción en Animación para Proyectos Transmedia

