

# Universitätsexperte

2D-Design und -Erstellung von Props,  
Tieren, Objekten und Pflanzen





## Universitätsexperte

### 2D-Design und -Erstellung von Props, Tieren, Objekten und Pflanzen

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **6 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH** Technologische Universität
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: [www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-2d-design-erstellung-props-tieren-objekten-pflanzen](http://www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-2d-design-erstellung-props-tieren-objekten-pflanzen)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

Qualifizierung

---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Beim audiovisuellen Erzählen stehen die Figuren im Mittelpunkt der Geschichte. Aus diesem Grund wird ihnen in der Regel viel Zeit in der Designabteilung gewidmet, während die Bedeutung der Umgebung, der *Props* und der Objekte, die die Szenen umgeben, oft vernachlässigt wird. Der Designer, der sich mit dem Entwurf und der Gestaltung dieser Elemente auskennt, wird sich rechtzeitig einen Vorteil verschaffen, wenn es darum geht, den Charakteren und Geschichten die nötige Verpackung zu geben und so seine eigene Karriere zu fördern. Aus diesem Grund konzentriert sich dieser Studiengang auf das Design aller Arten von 2D-Objekten und Pflanzen, insbesondere Fahrzeuge, Zubehör, Tiere und Pflanzen, die von einem Team von Dozenten mit umfassender Erfahrung in diesem Bereich entworfen werden. Darüber hinaus ist der Studiengang vollständig online, was den Studenten größtmögliche Flexibilität bietet.



“

*Spezialisieren Sie sich auf die Kreation und das Design von Requisiten, Tieren, Pflanzen und 2D-Objekten und erwerben Sie fundierte Kompetenzen, die Sie in Ihrer beruflichen Laufbahn voranbringen"*

Die Fähigkeit, nicht nur Figuren mit Ausdruck und Persönlichkeit, sondern auch Objekte und Tiere mit außergewöhnlichen Eigenschaften zu entwerfen, ist ein Wettbewerbsvorteil für jeden Designer. Die Arbeit ist so spezifisch, dass sogar in den Designabteilungen die Rolle des *Prop Designers* oder sogar des *Lead Prop Designers* auftaucht, selbst wenn es sich um ein kleines Team handelt.

Dies zeigt, wie relevant diese Fähigkeiten für die berufliche Laufbahn eines Designers sein können. Aus diesem Grund hat TECH besonderen Wert darauf gelegt, die bestmöglichen Kenntnisse, Fertigkeiten und Grundlagen für diesen Universitätsexperten zu vermitteln. Zu diesem Zweck wurde ein hochkarätiges Dozententeam zusammengestellt, das über umfangreiche Erfahrung in der Gestaltung von 2D-Umgebungen und -Elementen aller Art verfügt. Ihr Fachwissen, das sich in den sehr praxisorientierten Inhalten des Studiengangs widerspiegelt, ist ein Spiegelbild der Qualität des Lehrmaterials, das den Studenten zur Verfügung steht.

Da es für viele Designer schwierig sein kann, ein Studium dieser Art zu absolvieren, wurde der Verzicht auf Präsenzunterricht und feste Stundenpläne gefördert. Stattdessen wurde ein 100%iges Online-Format eingeführt, bei dem die Studenten selbst entscheiden können, wie sie ihr Studienpensum aufteilen und an ihre beruflichen oder persönlichen Interessen anpassen.

Dieser **Universitätsexperte in 2D-Design und -Erstellung von Props, Tieren, Objekten und Pflanzen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung aller Arten von 2D-Animationsfiguren vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Schreiben Sie sich jetzt ein und verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihrer Karriere einen effektiven Schub zu geben, unterstützt durch das Wissen von erfahrenen Designern"*

“

*Spezialisieren Sie sich auf eine gefragte Position, die Designer mit hohen Fähigkeiten im Entwurf von Waffen, Rüstungen, Fahrzeugen, Tieren, Gegenständen und Pflanzen erfordert"*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

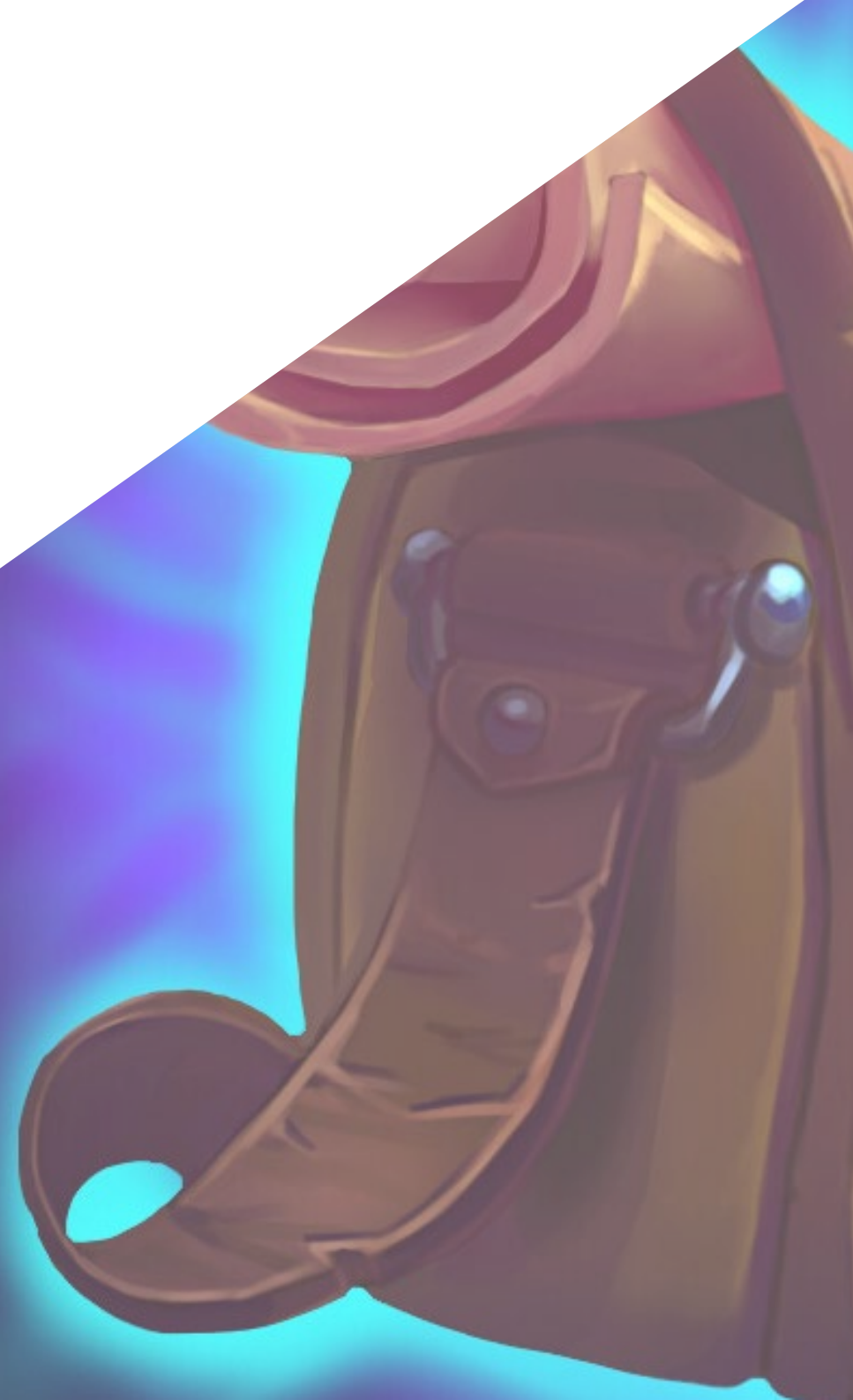
*Vertiefen Sie sich in die vielen praktischen Beispiele für die Erstellung von Requisiten und 2D-Objekten, wobei jedes Thema ausführlich kontextualisiert wird.*

*Entscheiden Sie, wann, wo und wie Sie den Unterricht gestalten wollen, und haben Sie vom ersten Tag an vollen Zugriff auf die didaktischen Inhalte.*



# 02 Ziele

TECH hat sich für diesen Universitätsexperten eine Reihe von sehr spezifischen Zielen gesetzt. Nach Abschluss des Kurses werden die Studenten in der Lage sein, die Form, die Anatomie und die Komposition jeder Art von Objekt oder Element zu analysieren und die Faktoren richtig zu interpretieren, die sie dazu veranlassen, es mit dem größten Erfolg zweidimensional zu gestalten. Dies ist dank der Akribie möglich, mit der das Dozententeam alle Inhalte verfasst hat, von denen jeder speziell auf ein bestimmtes Element oder eine bestimmte Art von Objekt ausgerichtet ist.







“

*Sie werden in der Lage sein, alles, was Sie gelernt haben, fast sofort in die Praxis umzusetzen, da Ihnen zahlreiche Übungen zur Selbsterkenntnis zur Verfügung stehen, um die Theorie zu perfektionieren"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Vertiefen von Schlüsselaspekten des 2D-Design und -Erstellung von *Props*, Tieren, Objekten und Pflanzen
- ◆ Erstellen aller Arten von Objekten mit industrieller Software
- ◆ Fördern der persönlichen Entwicklung mit einem ganz aktuellen Ansatz zur Digitalisierung
- ◆ Entwickeln von spezifischen 2D-Charakteren
- ◆ Erstellen von Drehbüchern, um kreative Ideen strukturiert und prägnant festzuhalten

“

*Ihre ehrgeizigsten beruflichen Ziele werden nach Abschluss dieses Universitätsexperten noch näher gerückt sein"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Props. Fahrzeuge und Zubehör

- ◆ Studieren der Quellen von realen, Fantasy- und Science-Fiction-Props und Zubehör
- ◆ Vertieftes Studieren der Gestaltung von Fahrzeugen wie Autos, Motorrädern und futuristischen oder modernen Fahrzeugen
- ◆ Erstellen von Klingenswaffen, Schusswaffen und futuristischen Waffen
- ◆ Anfertigen und Integrieren von Props in das Videospiel

### Modul 2. Tiere

- ◆ Anatomie der Tiere: Hunde, Katzen, Pflanzenfresser und große Säugetiere
- ◆ Studieren der Erstellung von Cartoon-Tieren und realistischen Tieren für deren korrekte Umsetzung
- ◆ Analysieren von Meerestieren, Vögeln, Reptilien, Amphibien und Insekten
- ◆ Studieren der Anatomie von prähistorischen Tieren, um einen idealen Kanon zu erstellen

### Modul 3. Objekte und Pflanzen als Charaktere

- ◆ Analysieren der verschiedenen Formen der Darstellung von Blumen, Gemüse, Früchten und anderen Pflanzenarten
- ◆ Studieren von exotischen und fleischfressenden Pflanzen
- ◆ Studieren von Bäumen: Gestaltung von Wurzeln, Stamm und Blättern, um sie in animierte Charaktere zu verwandeln
- ◆ Herstellen von Haushaltsgeräten und Fahrzeugen unterschiedlicher Art und Bauweise



# 03

## Kursleitung

Da das Design von *2D-Props*, Tieren, Objekten und Pflanzen ein sehr spezifisches Wissen in diesem Bereich erfordert, hat TECH das bestmögliche Dozententeam für die Entwicklung aller Inhalte herangezogen. Durch die Kombination der modernsten technologischen Theorie mit ihrem eigenen praktischen Wissen aus jahrelanger Erfahrung in der Branche ist es den Dozenten gelungen, ein Kompendium mit äußerst relevanten Informationen für den Designer zu erstellen. Nach Abschluss des Kurses wird der Student die Erstellung aller Arten von *2D-Props* und -Elementen beherrschen.





“

*Lassen Sie sich von erfolgreichen Profis im Designbereich die Grundlagen und Branchengeheimnisse für den Erfolg bei der Gestaltung von 2D-Props, Tieren oder Objekten vermitteln"*

## Leitung



### Hr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Hintergrunddesigner und Assistent bei dem mit dem Goya-Preis ausgezeichneten Kurzfilm "Pollo"
- Hintergrunddesigner, Storyboard, Animator und Assistent bei Projekten wie "Ein Mittsommernachtstraum", "Der Geist des Waldes", "Falten" und "Phineas und Ferb"
- Intercalator und Designer bei 12 Pingüinos mit Projekten wie "Die Drillinge" oder "Juanito Jones"

## Professoren

### Hr. Sirgo González, Manuel

- ♦ Manager und Direktor der Produktionsfirma 12 Pingüinos SL
- ♦ Manager und Direktor der Produktionsfirma Cazatalentos SL
- ♦ Akademisches Mitglied der Spanischen Akademie für Filmkunst und -wissenschaft
- ♦ Dozent an der Universität Complutense von Madrid, Fakultät der Bildenden Künste, für den Kurs Experimentelles Zeichnen und 2D-Animation

### Hr. Custodio, Nacho

- ♦ Freiberuflicher Animator mit 20 Jahren Erfahrung
- ♦ Mitwirkung als Animator an Kurzfilmen wie Another Way to Fly, Kuri und Cazatalentos; *Cut-Out*-Serien wie Forrito und Four-and-a-half Friends, 3d-Serien wie Nivis und Spielfilme wie Arrugas



# 04 Struktur und Inhalt

Um die Studenten zum effektiven Lernen zu ermutigen, hat TECH bei der Entwicklung dieses Programms die didaktische Methode des *Relearning* angewandt. Dies bedeutet, dass die wichtigsten Konzepte und Verfahren für das Entwerfen von 2D-Props und -Objekten während des gesamten Lehrplans wiederholt werden. Auf diese Weise wird ein viel natürlicherer und progressiverer Lernprozess erreicht, bei dem der Designer nicht übermäßig viele Lernstunden investieren muss, um die wichtigsten Fähigkeiten zu erwerben.







“

*Nutzen Sie die große Menge an didaktischem Material, die Ihnen zur Verfügung steht, denn Sie verfügen über zahlreiche hochwertige audiovisuelle Ressourcen, die von den Dozenten selbst erstellt wurden"*

## Modul 1. Props. Fahrzeuge und Zubehör

- 1.1. Props
  - 1.1.1. Was ist ein Prop?
  - 1.1.2. Allgemein
  - 1.1.3. Props mit Gewicht in der Argumentation
- 1.2. Zubehör
  - 1.2.1. Accessoires und Kleidung
  - 1.2.2. Echtes Zubehör: Berufe
  - 1.2.3. Fantastische und Science-Fiction-Accessoires
- 1.3. Autos
  - 1.3.1. Klassiker
  - 1.3.2. Aktualität
  - 1.3.3. Futuristische
- 1.4. Motorräder
  - 1.4.1. Aktualität
  - 1.4.2. Futuristische
  - 1.4.3. 3-Rad-Motorräder
- 1.5. Andere Fahrzeuge
  - 1.5.1. Terrestrisch
  - 1.5.2. Luftfahrzeuge
  - 1.5.3. Seefahrzeuge
- 1.6. Waffen
  - 1.6.1. Typen und Größen
  - 1.6.2. Design nach Periode
  - 1.6.3. Wappen
- 1.7. Schusswaffen
  - 1.7.1. Lange
  - 1.7.2. Kurze
  - 1.7.3. Betrieb: bewegliche Teile
- 1.8. Futuristische Waffen
  - 1.8.1. Schusswaffen
  - 1.8.2. Energiewaffen
  - 1.8.3. Futuristische Waffeneffekte

- 1.9. Rüstungen
  - 1.9.1. Klassisch und aktuell
  - 1.9.2. Futuristische
  - 1.9.3. Mechanisiert und robotisiert
- 1.10. Props in Videospiele
  - 1.10.1. Unterschiede bei Animations-Props
  - 1.10.2. Props und ihre Nützlichkeit
  - 1.10.3. Entwurf

## Modul 2. Tiere

- 2.1. Vierbeiner
  - 2.1.1. Vergleichende Anatomie
  - 2.1.2. Realistisch und ihre Verwendung
  - 2.1.3. Cartoon
- 2.2. Hunde
  - 2.2.1. Anatomie
  - 2.2.2. Entwurf
  - 2.2.3. Posen
- 2.3. Katzen
  - 2.3.1. Vergleichende Anatomie
  - 2.3.2. Entwurf
  - 2.3.3. Posen
- 2.4. Pflanzenfresser
  - 2.4.1. Wiederkäuer
  - 2.4.2. Pferde
  - 2.4.3. Cartoon
- 2.5. Große Säugetiere
  - 2.5.1. Vergleichende Anatomie
  - 2.5.2. Konstruktion
  - 2.5.3. Posen

- 2.6. Meerestiere
    - 2.6.1. Säugetiere
    - 2.6.2. Fische
    - 2.6.3. Krustentiere
  - 2.7. Vögel
    - 2.7.1. Anatomie
    - 2.7.2. Posen
    - 2.7.3. *Cartoon*
  - 2.8. Amphibische Reptilien
    - 2.8.1. Konstruktion
    - 2.8.2. Posen
    - 2.8.3. *Cartoon*
  - 2.9. Dinosaurier
    - 2.9.1. Typen
    - 2.9.2. Konstruktion
    - 2.9.3. Posen
  - 2.10. Insekten
    - 2.10.1. Entwurf
    - 2.10.2. Posen
    - 2.10.3. Komparative
- 
- Modul 3. Objekte und Pflanzen als Charaktere**
- 3.1. Blumen
    - 3.1.1. Beispiele
    - 3.1.2. Konstruktion
    - 3.1.3. Posen und Ausdrücke
  - 3.2. Gemüse
    - 3.2.1. Beispiele
    - 3.2.2. Konstruktion
    - 3.2.3. Posen und Ausdrücke
  - 3.3. Früchte
    - 3.3.1. Beispiele
    - 3.3.2. Konstruktion
    - 3.3.3. Posen und Ausdrücke
  - 3.4. Fleischfressende Pflanzen
    - 3.4.1. Beispiele
    - 3.4.2. Konstruktion
    - 3.4.3. Posen und Ausdrücke
  - 3.5. Bäume
    - 3.5.1. Typen
    - 3.5.2. Konstruktion
    - 3.5.3. Posen und Ausdrücke
  - 3.6. Büsche
    - 3.6.1. Typen
    - 3.6.2. Konstruktion
    - 3.6.3. Posen und Ausdrücke
  - 3.7. Objekte
    - 3.7.1. Beispiele
    - 3.7.2. Persönlichkeit
    - 3.7.3. Typen
  - 3.8. Haushaltsgeräte
    - 3.8.1. Typen
    - 3.8.2. Konstruktion
    - 3.8.3. Posen und Ausdrücke
  - 3.9. Fahrzeuge
    - 3.9.1. Typen
    - 3.9.2. Konstruktion
    - 3.9.3. Posen und Ausdrücke
  - 3.10. Andere Objekte
    - 3.10.1. Typen
    - 3.10.2. Konstruktion
    - 3.10.3. Posen und Ausdrücke

# 05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

**“** *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein* **”**

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*



Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in 2D-Design und -Erstellung von Props, Tieren, Objekten und Pflanzen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm  
erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren  
Universitätsabschluss ohne lästige  
Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in 2D-Design und -Erstellung von Props, Tieren, Objekten und Pflanzen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in 2D-Design und -Erstellung von Props, Tieren, Objekten und Pflanzen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

**Universitätsexperte**  
2D-Design und -Erstellung  
von Props, Tieren, Objekten  
und Pflanzen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätsexperte

2D-Design und -Erstellung von Props,  
Tieren, Objekten und Pflanzen