

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung
von Horror-Charakteren



Universitätskurs 2D-Design und -Erstellung von Horror-Charakteren

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/2d-design-erstellung-horror-charakteren

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

Horror ist eines der auffälligsten narrativen Mittel, das in praktisch allen audiovisuellen Formaten und natürlich auch in 2D-Produkten zum Einsatz kommt. Ob es sich um eine Werbekampagne oder ein Videospiel handelt, der Designer muss mit Kreaturen wie Mumien, Werwölfen oder Vampiren vertraut sein, die so charakteristisch sind, dass sie Teil des internationalen populären Erbes sind. Dieses Fortbildungsprogramm bietet den Studenten Zugang zu Inhalten, die von führenden Designern entwickelt wurden, die ihre umfangreiche praktische Erfahrung mit den neuesten theoretischen Erkenntnissen der Branche kombiniert haben. Eine einzigartige Gelegenheit, das Design von Horrorfiguren zu perfektionieren, mit einem umfassenden Lehrplan und in einem Format, das vollständig online verfügbar ist, so dass es mit anderen persönlichen und beruflichen Verpflichtungen kombiniert werden kann.





“

Tauchen Sie ein in die Anatomie von Geistern, Zombies oder dem Tod und perfektionieren Sie ihre Posen, das Design und den Konstruktionsprozess”

Von Klassikern wie dem Videospiel Castlevania bis hin zur Zeichentrickserie Scooby-Doo hat das Horrorgenre im Laufe der Geschichte zahlreiche 2D-Projekte inspiriert. Auch heute noch werden Figuren wie Vampire, Zombies oder Außerirdische verwendet, um Charaktere gruselig oder auch humorvoll zu gestalten.

Der professionelle Designer muss bereit sein, Aufträge anzunehmen, die mit den bekanntesten Horrorfiguren wie Werwölfen oder Frankensteins Monstern zu tun haben. Das Dozententeam dieses Weiterbildungsprogramms hat ein Kompendium an theoretischem und praktischem Wissen zusammengestellt, das in 10 umfangreichen Themenbereichen vermittelt wird, um die Fähigkeiten des Designers bei der Reproduktion dieser mythischen Figuren zu maximieren.

Die Studenten werden so in die Lage versetzt, Designteams bei 2D-Projekten mit Horror-Thematik zu leiten und ihre eigene Arbeitsmethodik zu verbessern, um die anspruchsvollen *Deadlines* mit größerer Effizienz einhalten zu können. TECH stellt die Flexibilität und Bequemlichkeit der Studenten in den Vordergrund und bietet alle Inhalte zu 100% online an, ohne feste Stundenpläne oder Präsenzveranstaltungen. Die Studenten können den gesamten Lehrplan herunterladen und bequem von ihrem Tablet oder Smartphone aus studieren.

Dieser **Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Horror-Charakteren** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung aller Arten von 2D-Charakteren 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



Heben Sie sich durch Ihre Stärke bei der Darstellung verschiedener 2D-Horrorfiguren hervor, die voller Details und wichtiger Merkmale stecken, die Sie in diesem Universitätskurs lernen werden“

“

Kennen Sie die häufigsten Posen, Ausdrücke und Konstruktionen der beliebtesten Horrorfiguren, darunter Aliens, dimensionale Lebewesen und Sumpfmonster“

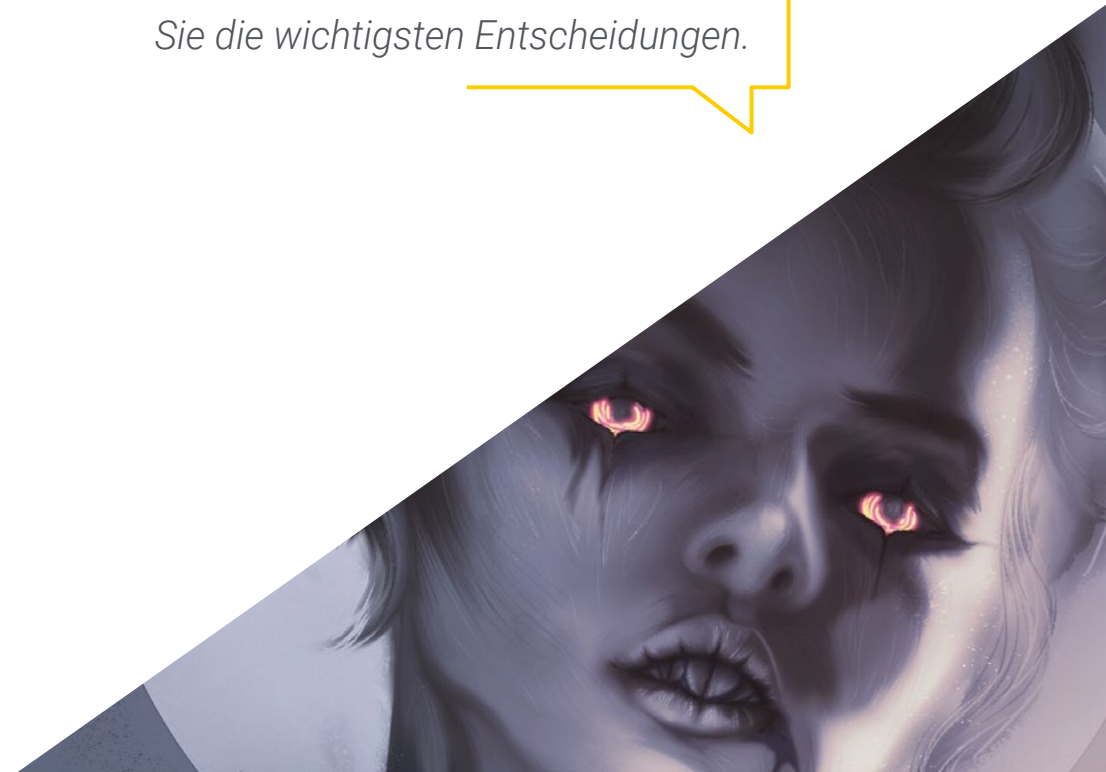
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 sich im Laufe des Programms ergeben. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Sie haben Zugang zu einer Inhaltsbibliothek mit hochwertigem audiovisuellem Material, das von den Dozenten selbst produziert wurde.

Sie werden wählen können, wo, wann und wie Sie das gesamte Kurspensum absolvieren möchten. Bei TECH treffen Sie die wichtigsten Entscheidungen.



02 Ziele

Da Horrorfiguren zu den am häufigsten vorkommenden Figuren gehören, wenn es darum geht, Geschichten oder audiovisuelle Produkte verschiedener Art zu illustrieren, hat der Profi, der diesen Bereich beherrscht, einen viel größeren beruflichen Vorsprung. Dieser Abschluss ermöglicht eine Spezialisierung auf das Design und die Erstellung von 2D-Horror-Charakteren und gibt dem Designer die wichtigsten Schlüssel und Richtlinien an die Hand, die er berücksichtigen muss, um seine Fähigkeiten in diesem speziellen künstlerischen Bereich zu perfektionieren.





“

Sie werden Ihre ehrgeizigsten Karriereziele erreichen, indem Sie gruselige Horrorfiguren entwerfen, die Ihre Qualität und Ihre professionellen Fähigkeiten unter Beweis stellen”



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der Dokumentation und der Einholung von Referenzen, die für die Entwicklung einer korrekten Arbeit erforderlich sind
- ◆ Erlernen, wie man Charaktere strukturiert, erstellt und aufbaut
- ◆ Vertiefen in die Entwicklung der in der Animationsindustrie notwendigen Modellordner
- ◆ Analysieren der Entwicklung und Erschaffung von Horrorfiguren



Schreiben Sie sich noch heute ein und verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihrem Lebenslauf eine besondere Note zu verleihen, indem Sie Ihren Qualifikationen diesen Universitätskurs hinzufügen"





Spezifische Ziele

- ◆ Kennen der Anatomie von Horrorfiguren und der Schlüssel zu ihrer korrekten Darstellung
- ◆ Eintauchen in die Erschaffung und Gestaltung von Vampiren, Werwölfen und Mumien
- ◆ Analysieren von klassischen Horrorfiguren wie Frankensteins Monster oder Dr. Jekyll und Mr. Hyde
- ◆ Kennenlernen der geometrischen Formen, die extraterrestrische oder außerirdische Wesen definieren

03

Kursleitung

Das Dozententeam, das für die Entwicklung des Inhalts dieses Universitätskurses verantwortlich ist, wurde von TECH gerade wegen seiner umfangreichen Berufserfahrung ausgewählt. Im Laufe ihrer Karriere mussten die Dozenten zahlreiche Horrorfiguren kreieren und illustrieren. Sie verfügen also über ein umfassendes Wissen über das Thema und geben der gesamten Theorie den notwendigen praktischen und kontextbezogenen Ansatz.





“

*Sie erhalten eine ganz persönliche Betreuung,
die auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist.
Sie können sich mit all Ihren Zweifeln direkt
an die Dozenten wenden”*

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



04

Struktur und Inhalt

Da der Universitätskurs auch als Nachschlagewerk dienen soll, haben die Dozenten bei der Strukturierung aller Inhalte des Studiengangs besondere Sorgfalt walten lassen. Der Lehrplan wurde sorgfältig und umfassend verfasst und kann vom Designer als Nachschlagewerk für die künftige Arbeit verwendet werden, da der gesamte Inhalt kostenlos heruntergeladen und jederzeit während des Bildungsprogramms genutzt werden kann.





“

Greifen Sie auf hochwertige didaktische Inhalte mit zahlreichen detaillierten Videos, praktischen Beispielen und weiterführender Lektüre zu 2D-Horrorfiguren zu”

Modul 1. Horror-Charaktere

- 1.1. Vampire
 - 1.1.1. Menschliche Anatomie
 - 1.1.2. Entwurf
 - 1.1.3. Posen und Ausdrücke
- 1.2. Frankensteins Monster
 - 1.2.1. Anatomie
 - 1.2.2. Konstruktion
 - 1.2.3. Posen und Ausdrücke
- 1.3. Werwolf
 - 1.3.1. Vergleichende Anatomie
 - 1.3.2. Konstruktion
 - 1.3.3. Posen und Ausdrücke
- 1.4. Mumie
 - 1.4.1. Menschliche Anatomie
 - 1.4.2. Entwurf
 - 1.4.3. Posen und Ausdrücke
- 1.5. Sumpfmonster
 - 1.5.1. Anatomie
 - 1.5.2. Konstruktion
 - 1.5.3. Posen und Ausdrücke
- 1.6. Geister
 - 1.6.1. Beispiele
 - 1.6.2. Konstruktion
 - 1.6.3. Posen und Ausdrücke
- 1.7. Zombies
 - 1.7.1. Menschliche Anatomie
 - 1.7.2. Tier-Zombies
 - 1.7.3. Konstruktion und Posen



- 1.8. Dr. Jekyll und Mr. Hyde
 - 1.8.1. Menschliche Anatomie
 - 1.8.2. Konstruktion
 - 1.8.3. Posen und Ausdrücke
- 1.9. Der Tod
 - 1.9.1. Anatomie
 - 1.9.2. Konstruktion
 - 1.9.3. Posen und Ausdrücke
- 1.10. Außerirdische und Wesen aus anderen Dimensionen
 - 1.10.1. Geometrische Formen
 - 1.10.2. Entwurf
 - 1.10.3. Posen und Ausdrücke



Vertiefen Sie die Themen, die Sie am meisten interessieren, und profitieren Sie von einem progressiven und natürlichen Unterricht, der auf der pädagogischen Methodik des Relearning basiert"

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 Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Horror-Charakteren 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 **Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Horror-Charakteren** 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: **Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Horror-Charakteren**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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.



Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von Horror-Charakteren

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

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung
von Horror-Charakteren

