

Universitätskurs

Illustration Angewandt auf Comics





Universitätskurs Illustration Angewandt auf Comics

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/illustration-angewandt-comics

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Die Gestaltung von Comics ist eng mit der Technik der Illustration verbunden. Die neuen technologischen Medien verändern die Arbeit der Fachkräfte, die diese Kreationen schaffen. Daher zielt diese Fortbildung darauf ab, den Teilnehmern die Werkzeuge an die Hand zu geben, um ihren eigenen Stil als Cartoonisten und Illustratoren zu entwickeln. Dieses Programm zielt auf die Fortbildung von Fachkräften in diesem Bereich ab. Es handelt sich um eine Fortbildung, die es den Fachkräften ermöglicht, ihre tägliche Arbeit mit Strenge auszuführen.





“

Die Fachkräfte im Bereich Design müssen sich während ihrer gesamten beruflichen Laufbahn weiterbilden, um sich an neue Entwicklungen in diesem Bereich anzupassen"

Der Universitätskurs in Illustration Angewandt auf Comics, soll Fachleute aus den Bereichen Design, Grafik und anderen verwandten Bereichen in allen Aspekten, die mit diesem Gebiet zusammenhängen, anleiten.

Die Kreativität ist eine der am stärksten ausgeprägten Facetten des Comiczeichners, denn diese Fähigkeit hebt ihn von anderen Fachleuten ab, insbesondere in einem boomenden Bereich. In diesem Universitätskurs lernen die Studenten das Zeichnen als kreatives und erzählerisches Werkzeug, die Komposition von visuellen Elementen im Raum sowie Stil und ästhetische Mittel kennen. Elemente, die Ihnen helfen, Vertrauen in Ihre Arbeit zu gewinnen und hochwertige Inhalte zu erstellen.

Dieses Programm vermittelt den Studenten spezifische Instrumente und Fähigkeiten, um ihre berufliche Tätigkeit im breiten Umfeld von Design und Grafik erfolgreich auszubauen. Es wird an Schlüsselkompetenzen wie der Kenntnis der Realität und der täglichen Praxis in diesem Bereich gearbeitet und entwickelt Verantwortung bei der Überwachung und Beaufsichtigung ihrer Arbeit.

Da es sich um ein 100% Online-Programm handelt, ist der Student nicht an feste Zeiten oder die Notwendigkeit, sich an einen anderen Ort zu begeben, gebunden, sondern kann zu jeder Tageszeit auf die Inhalte zugreifen und so sein Arbeits- oder Privatleben mit seinem akademischen Leben in Einklang bringen.

Dieser **Universitätskurs in Illustration Angewandt auf Comics** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten im Bereich der auf Comics angewandten Illustration vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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 in der auf Comics angewandten Illustration
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, diesen Universitätskurs in Illustration Angewandt auf Comics bei TECH zu absolvieren. Es ist die perfekte Gelegenheit, um Ihre Karriere voranzutreiben"

“

Dieser Universitätskurs ist die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, um Ihre Kenntnisse in der angewandten Comic-Illustration zu aktualisieren"

Das Dozententeam setzt sich aus Fachleuten aus den Bereichen Multimedia-Design und Grafik zusammen, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Fachleuten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Universitätskurses gestellt werden. Dazu steht den Fachleuten ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten auf dem Gebiet der Comic-Illustration und mit umfassender Unterrichtserfahrung entwickelt wurde.

Diese Fortbildung verfügt über das beste didaktische Material, das Ihnen ein kontextbezogenes Studium ermöglicht, das Ihr Lernen erleichtert.

Dieser 100%ige Online-Universitätskurs ermöglicht es Ihnen, Ihr Studium mit Ihrer beruflichen Tätigkeit zu verbinden und gleichzeitig Ihr Wissen in diesem Bereich zu erweitern.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses in Illustration angewandt auf Comics ist es, Fachleuten eine vollständige Möglichkeit zu bieten, sich Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich anzueignen, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und mit einer Form des Lernens auf der Grundlage der Praxis, die es ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit den notwendigen Kenntnissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit voller Sicherheit und Kompetenz auszuführen.



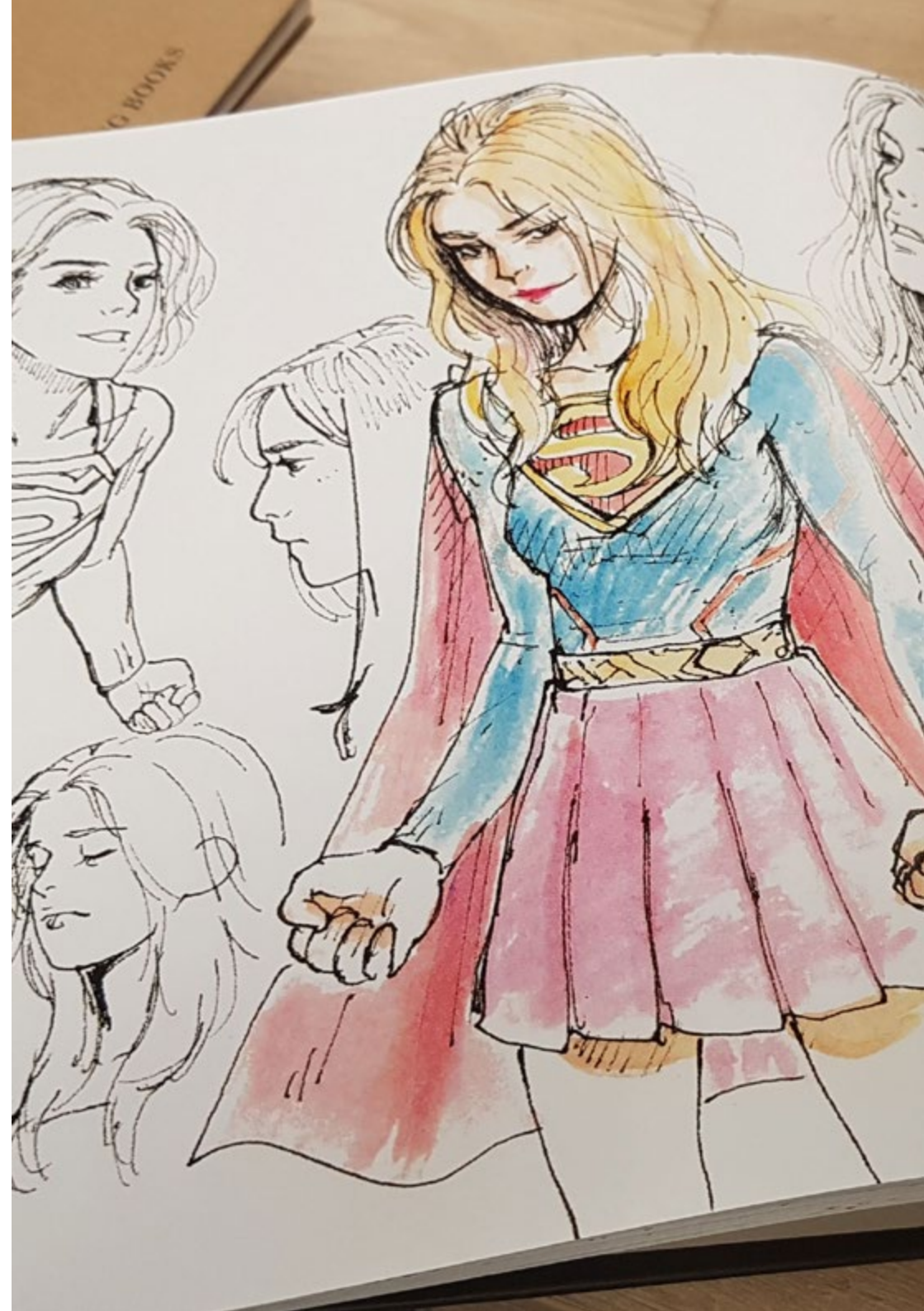


Allgemeines Ziel

- ◆ Einführung in die Welt des Comics, Verständnis des Kompositionsprozesses auf narrativer und grafischer Ebene

“

Machen Sie den Schritt und informieren Sie sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich Illustration angewandt auf Comics”





Spezifische Ziele

- ◆ Die Kenntnis und Wertschätzung der Werke und des beruflichen Werdegangs der bedeutendsten Illustratoren
- ◆ Verwendung der grundlegenden grafischen Elemente, Linie und Fleck, und komplexerer Elemente mit verschiedenen Techniken und Werkzeugen
- ◆ Verständnis für die Bedeutung der Illustration bei grafischen Entwicklungen unterschiedlicher Art
- ◆ Einstieg in die Kinderillustration, Verständnis ihrer Bedeutung, ihres Umfangs und ihrer Trends
- ◆ Einstieg in das digitale Modedesign durch die Erstellung von *patterns*

03

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von den besten Fachleuten des Multimedia-Designs und der grafischen Künste mit umfassender Erfahrung und anerkanntem Prestige in diesem Bereich entworfen.



The background is a stylized comic book illustration. It features a diagonal split: the top-left and bottom-left areas have red and yellow horizontal stripes with large white lightning bolts, and the word 'Snap!!!' written in a bold, black, cursive font. The top-right and bottom-right areas are a solid teal color. In the upper right, a character's face is partially visible, looking towards the left. The overall style is reminiscent of classic comic book art.

Snap!!!

“

Wir haben das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Wir streben nach Exzellenz und wollen, dass auch Sie sie erreichen“

Modul 1. Illustration Angewandt auf Comics

- 1.1. Einführung in die Illustration
 - 1.1.1. Unterschied zwischen Illustration und Zeichnung
 - 1.1.2. Unterschied zwischen Illustration und Farbe
 - 1.1.3. Illustration als Disziplin
 - 1.1.4. Die illustrative Kette
- 1.2. Einführung in die Illustration Für Kinder
 - 1.2.1. Die faszinierende Welt der Illustration für Kinder
 - 1.2.2. Die Öffentlichkeit
 - 1.2.3. Die Bilder erzählen eine Geschichte
 - 1.2.4. Referenzen
- 1.3. Projekt: Illustrationen zu einer Geschichte
 - 1.3.1. Präsentation und Erläuterung des Projekts
 - 1.3.2. Grafische Entwicklung
 - 1.3.3. Präsentation des Projekts
 - 1.3.4. Analyse der Vorschläge
- 1.4. Einführung in Comics
 - 1.4.1. Definition und Konzept
 - 1.4.2. Geschichte des Comics
 - 1.4.3. Merkmale des Comics
 - 1.4.4. Komponenten eines Comics
- 1.5. Comic-Projekt: Einführung in den Prozess
 - 1.5.1. Comic, Comicbuch oder Graphic Novel?
 - 1.5.2. Präsentation des Projekts
 - 1.5.3. Ideen debattieren: das Argument
 - 1.5.4. Ideen debattieren: Personen, Raum und Zeit
 - 1.5.5. Festlegung der Geschichte und der Anzahl der Vignetten
- 1.6. Comic-Projekt: Festlegung des grafischen Stils und der Technik
 - 1.6.1. Suche nach Referenzen in der Welt der Comics
 - 1.6.2. Skizzen und erste Ideen
 - 1.6.3. Grafische Entwicklung
 - 1.6.4. Fertigstellung und Abgabe des Projekts
- 1.7. *Matte Painting*
 - 1.7.1. Was sind sie?
 - 1.7.2. Welche Fähigkeiten sollte ein *Mattepainting*-Künstler haben?
 - 1.7.3. Anwendungen der *Matte Painting*
 - 1.7.4. Visuelle Referenzen
- 1.8. Mode-Illustration
 - 1.8.1. Was sind sie?
 - 1.8.2. Kurzer historischer Überblick
 - 1.8.3. Ausgewählte mobile Anwendungen
 - 1.8.4. Empfohlene Bibliographie
- 1.9. Modeprojekt: Einleitung
 - 1.9.1. Aufbau eines Bildes aus einem Konzept
 - 1.9.2. Erläuterung des Projekts: Illustration von 2 Ausdrucken
 - 1.9.3. Konzept des *Rapports*. Manuelle Erstellung eines *Patterns*
 - 1.9.4. Motiverstellung in Illustrator
- 1.10. Modeprojekt: Entwicklung
 - 1.10.1. Gestaltung von *Pattern* in Illustrator anhand des erstellten Motivs
 - 1.10.2. Entwicklung von 2 *Pattern*
 - 1.10.3. Zusammensetzung von *mockup*
 - 1.10.4. Präsentation und Analyse von Projekten



“

*Eine einzigartige, wichtige
und entscheidende
Fortbildungserfahrung, die Ihre
berufliche Entwicklung fördert”*

04

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.



“

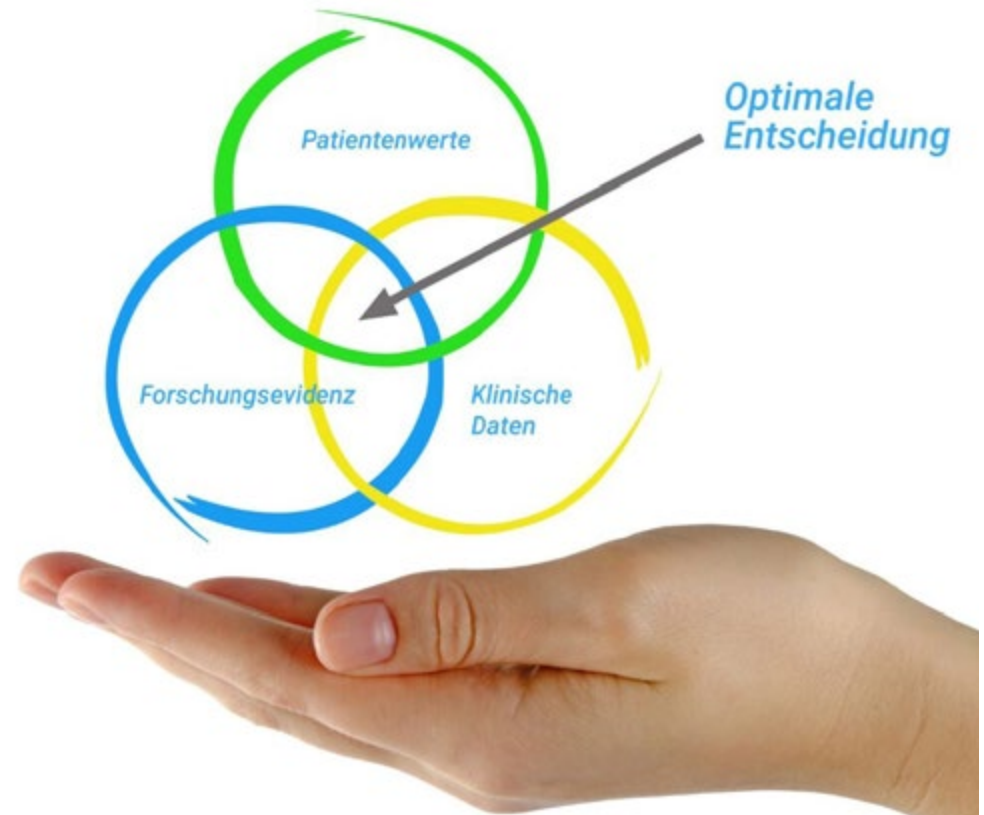
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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.



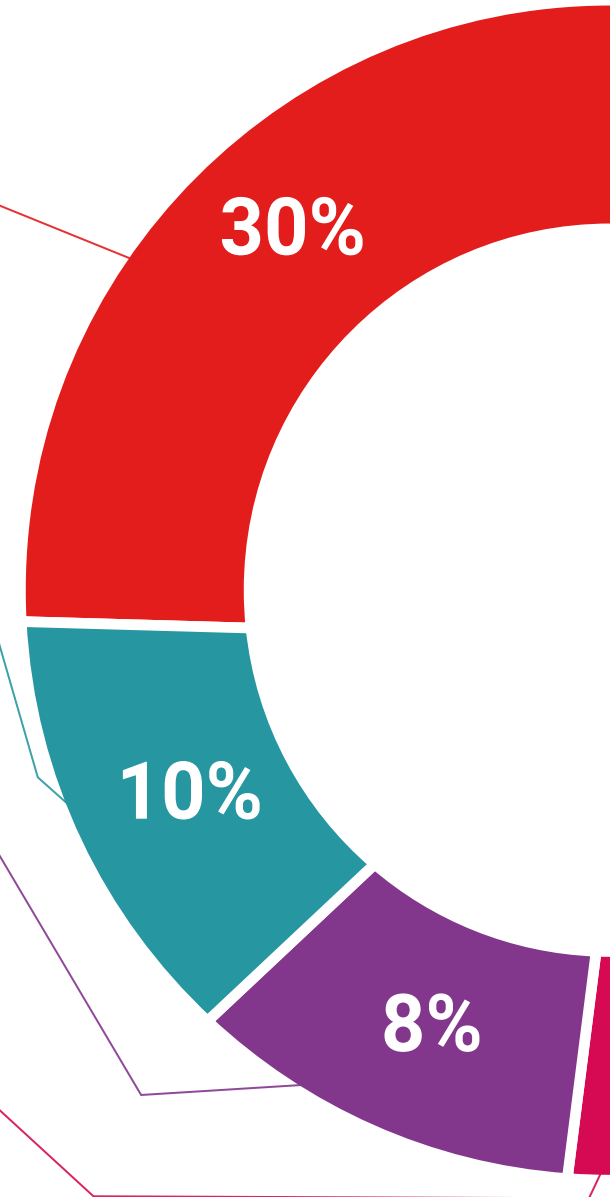
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

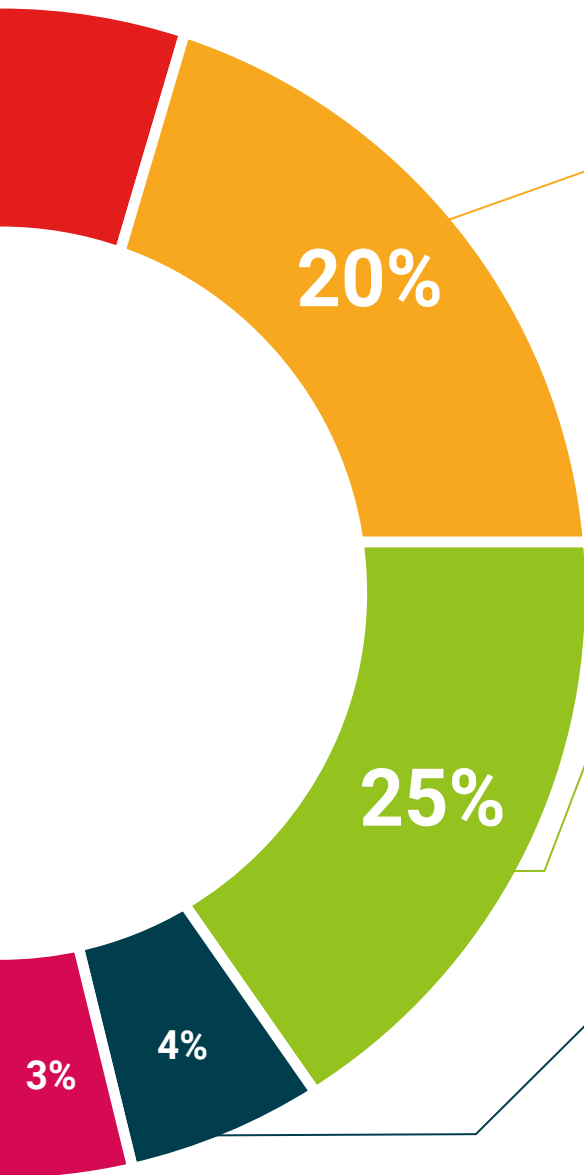
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Illustration Angewandt auf Comics garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Illustration Angewandt auf Comics** 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 Technologische 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 Illustration Angewandt auf Comics**

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.

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätskurs
Illustration Angewandt
auf Comics

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

Universitätskurs

Illustration Angewandt
auf Comics

