

Universitätskurs Animationsprojekte





Universitätskurs Animationsprojekte

- » 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/informatik/universitatskurs/animationsprojekte

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 Arbeit im Bereich Animationsdesign ist eine der spannendsten Karrieremöglichkeiten in diesem Sektor. Um in diesem Bereich arbeiten zu können, muss die Fachkraft alle erforderlichen Instrumente und Methoden kennen, was manchmal nicht mit anderen Berufen vereinbar ist. Um Ihnen diesen Weg zu erleichtern, bietet dieses Programm die Möglichkeit, die Fähigkeiten einer spezialisierten Fachkraft durch eine Fortbildung zu erwerben, die einen beruflichen Aufstieg ohne Probleme bei der Vereinbarung von Beruf und Familie gewährleistet. Eine einmalige Chance für Entwicklung und Beförderung.





“

Eine hochintensive Fortbildung, die es Ihnen ermöglicht, mit der Erfahrung der besten Fachleute des Sektors zu arbeiten"

Dieser Universitätskurs in Animationsprojekte wurde entwickelt, um ein interessantes, interaktives und vor allem hocheffizientes Verfahren für die Fortbildung in allen Aspekten des Themas anzubieten. Um dies zu erreichen, wird ein klarer und kontinuierlicher Bildungsweg angeboten, der auch zu 100% mit anderen Berufen kompatibel ist.

Mit Hilfe einer exklusiven Methodik wird dieser Universitätskurs Sie dazu bringen, alle Eigenschaften zu kennen, die eine Fachkraft braucht, um an der Spitze zu bleiben und um die sich verändernden Phänomene dieser Kommunikationsform kennenzulernen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer kennen muss, um seine Aufgaben sicher zu erfüllen. Ein Fortbildungsweg, der die Kompetenzen des Studenten anheben wird, um ihm zu helfen, die Herausforderungen einer Spitzenfachkraft zu bewältigen.

Der Universitätskurs in Animationsprojekte ist eine praktikable Option für Berufstätige, die selbständig arbeiten wollen, aber auch Teil einer Organisation oder eines Unternehmens sein wollen. Ein interessanter Weg für die berufliche Entwicklung, die von den spezifischen Kenntnissen profitieren wird, die Ihnen diese Fortbildung jetzt zur Verfügung stellt.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten präsentiert werden
- ◆ Anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt
- ◆ Neue und zukunftsweisende Entwicklungen in diesem Bereich
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Studium zu verbessern
- ◆ Innovative und hocheffiziente Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem, festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Alle notwendigen Kenntnisse für den Grafikdesigner in diesem Bereich, zusammengestellt in einem Universitätskurs von hoher Qualität, der Ihre Bemühungen mit den besten Ergebnissen optimieren wird"

“

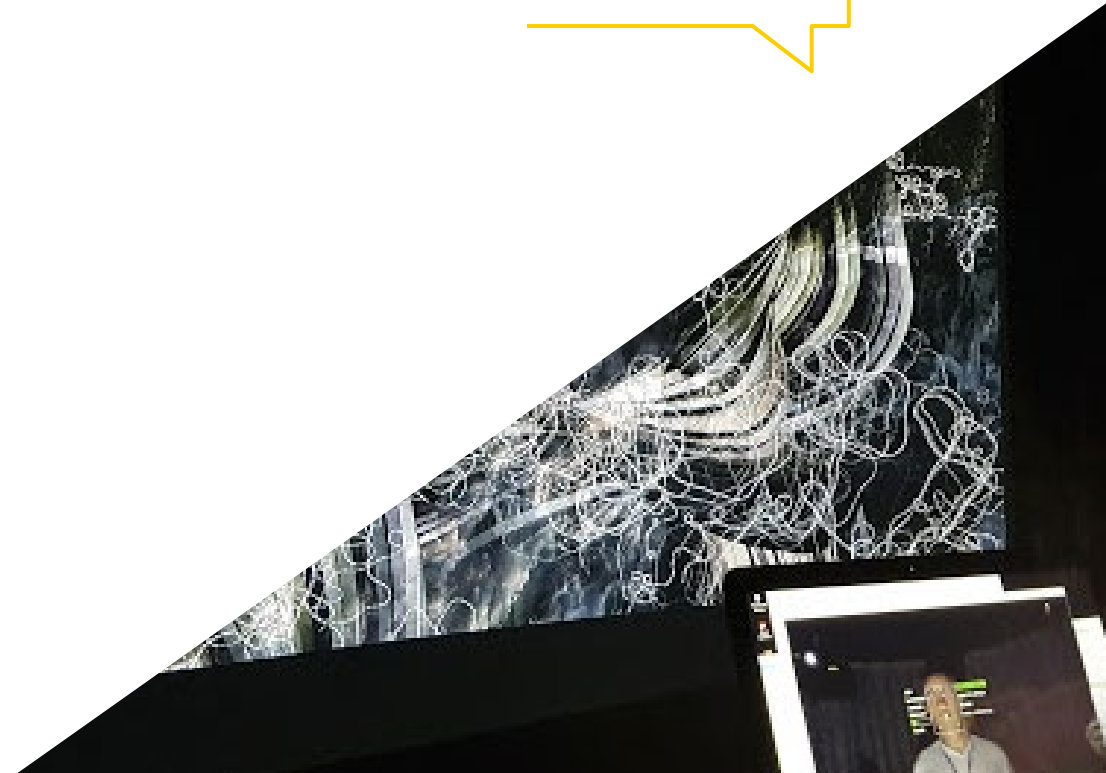
Eine praktische und intensive Fortbildung, die Ihnen alle Werkzeuge an die Hand gibt, die Sie für die Arbeit in diesem Bereich benötigen, und zwar in Form eines spezifischen und konkreten Universitätskurses"

Das Programm dieses Universitätskurses konzentriert sich auf die praktische Umsetzung des vorgeschlagenen theoretischen Studiums. Durch die effektivsten Lehrsysteme und bewährte Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt übernommen wurden, werden Sie in der Lage sein, sich neues Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise strebt TECH danach, Ihre Bemühungen in echte und sofort anwendbare Fähigkeiten umzuwandeln.

Das Online-System ist eine weitere Stärke dieser Fortbildung. Mit einer interaktiven Plattform, die über die Vorteile der neuesten technologischen Entwicklungen verfügt, werden die interaktivsten digitalen Tools zur Verfügung gestellt. Auf diese Weise können wir Ihnen eine Form des Lernens anbieten, die sich ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, so dass Sie diese Fortbildung perfekt mit Ihrem Privat- oder Berufsleben verbinden können.

Machen Sie den Schritt und informieren Sie sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich der Animationsprojekte.

Eine Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer täglichen Praxis umzusetzen.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses in Animationsprojekte 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 auf der Praxis basierenden Lernform, die es Ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit dem notwendigen Wissen abzuschließen, um Ihre Arbeit mit absoluter Sicherheit und Kompetenz auszuführen.





“

Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die einen intensiven und effektiven Universitätskurs suchen, um in ihrem Beruf einen bedeutenden Schritt nach vorne zu machen"



Allgemeines Ziel

- ◆ Erlernen, was es braucht, um ein Animationsprojekt zu entwickeln

“

*Dieser Universitätskurs
enthält das vollständigste
und aktuellste Programm
auf dem Markt"*





Spezifische Ziele

- ◆ Wissen, was *Stop Motion* ist und welche Bedeutung es in der Welt der Kunst und des Films hat
- ◆ Lernen, wie man eine audiovisuelle Produktion mit der *Stop-Motion*-Technik erstellt
- ◆ Verstehen der Bedeutung eines guten Storytellings als ersten Schritt zur Erstellung innovativer, aufmerksamkeitsstarker und erfolgreicher Projekte
- ◆ Entwickeln von Geschichten durch die Definition von Charakteren, Schauplätzen und Ereignissen anhand der Planung eines Animationsdrehbuchs und der zu entwickelnden Inhalte
- ◆ Anwenden von Techniken und Strategien, die die Kreativität der Teilnehmer bei der Erstellung ihrer Geschichten fördern
- ◆ Verstehen der Methodik des projektbasierten Lernens: Ideenfindung, Planung, Ziele, Strategien, Ressourcen, Tests, Fehlerbehebung Aufbewahrung usw



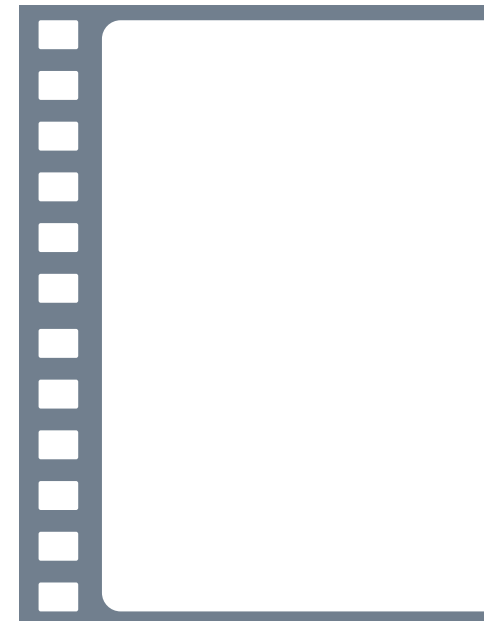
03

Struktur und Inhalt

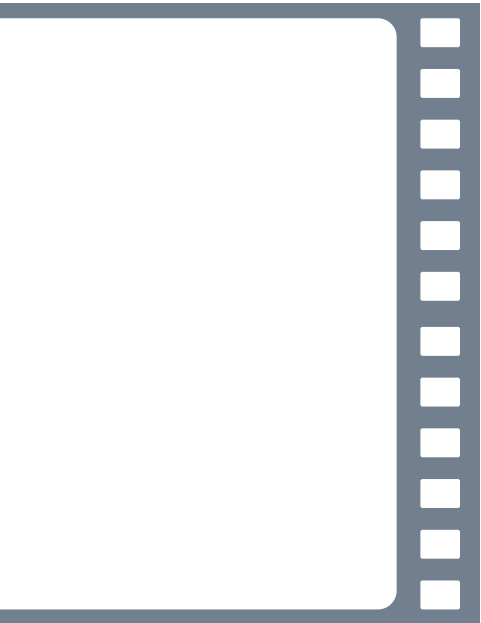
Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten entwickelt, das sich der Relevanz der aktuellen Spezialisierung bewusst ist, um auf dem Arbeitsmarkt mit Sicherheit und Wettbewerbsfähigkeit voranzukommen und den Beruf mit der Exzellenz auszuüben, die nur die beste Fortbildung ermöglicht.



Scene duration



on:



Scene duration:



“

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

Modul 1. Animationsprojekte

- 1.1. Einführung in *Stop Motion*
 - 1.1.1. Begriffsdefinition
 - 1.1.2. Unterschiede zwischen *Stop Motion* und Zeichentrickfilm
 - 1.1.3. Verwendung von *Stop Motion* und Prinzipien
 - 1.1.4. Arten von *Stop Motion*
- 1.2. Historischer Kontext
 - 1.2.1. Die Anfänge der *Stop Motion*-Technik
 - 1.2.2. *Stop Motion* als Technik für visuelle Effekte
 - 1.2.3. Die Entwicklung von *Stop Motion*
 - 1.2.4. Bibliografische Referenzen
- 1.3. Nachdenken über Animation
 - 1.3.1. Grundlegende Konzepte der Animation
 - 1.3.2. Materialien und Werkzeuge
 - 1.3.3. Software für *Stop Motion*-Animation
 - 1.3.4. *Stop Motion Studio* für Mobiltelefone
- 1.4. Technische Aspekte von *Stop Motion*
 - 1.4.1. Die Kamera
 - 1.4.2. Die Beleuchtung
 - 1.4.3. Editieren
 - 1.4.4. Bearbeitungs-Software
- 1.5. Erstellung einer Geschichte
 - 1.5.1. Wie erstellt man eine Geschichte?
 - 1.5.2. Elemente innerhalb der Erzählung
 - 1.5.3. Die Figur des Erzählers
 - 1.5.4. Tipps für die Erstellung von Kurzgeschichten
- 1.6. Die Erstellung von Charakteren
 - 1.6.1. Der kreative Prozess
 - 1.6.2. Arten von Charakteren
 - 1.6.3. Charakter-Beschreibung
 - 1.6.4. Praxis I: Erstellen einer Charakter-Beschreibung





- 1.7. Die Erstellung von Puppen in *Stop Motion*
 - 1.7.1. Geschichten mit Puppen erzählen
 - 1.7.2. Merkmale vergeben
 - 1.7.3. Materialien
 - 1.7.4. Visuelle Referenzen
- 1.8. Die Erstellung von Szenarien
 - 1.8.1. Die Szenografie
 - 1.8.2. Die Bedeutung einer guten Bühne
 - 1.8.3. Festlegen des Budgets
 - 1.8.4. Visuelle Referenzen
- 1.9. *Stop Motion*-Animation
 - 1.9.1. Objekt-Animation
 - 1.9.2. Ausschnitt-Animation
 - 1.9.3. Silhouetten
 - 1.9.4. Schattentheater
- 1.10. *Stop Motion*-Projekt
 - 1.10.1. Präsentation und Erläuterung des Projekts
 - 1.10.2. Suche nach Ideen und Referenzen
 - 1.10.3. Unser Projekt vorbereiten
 - 1.10.4. Analyse der Ergebnisse



Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden"

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses werden die Studierenden 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 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 Animationsprojekte garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestelltten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Animationsprojekte** 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 Animationsprojekte**

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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Animationsprojekte

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

Universitätskurs Animationsprojekte

