

大学课程

跨媒动画体项目





tech 科学技术大学

大学课程 跨媒动画体项目

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/videogames-design/postgraduate-certificate/transmedia-animation-projects

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

学位

28

01 介绍

与其他行业一样,动画也受益于数字产品和取代传统产品相关技术的发展。正因为如此,今天我们可以看到跨媒体叙事的各个方面应用于不同的视听格式,包括电影或电子游戏。基于此,TECH 决定设计这门多学科课程,以舒适灵活的100%在线模式汇集与该学科相关的最新进展及其未来可能的应用。为毕业生提供独特的学术机会,让他们通过动画专家设计的课程进行专业化并专注于他们的专业发展。





“

TECH 设计这个学位的目的是让你可以在短短 150 小时内通过其改进将你的职业生涯集中在跨媒体行业等蓬勃发展的领域”

跨媒体叙事的发展及其对不同视听格式的参与,使消费者能够积极参与通过电子游戏,互动系列,数字图书等呈现的不同故事。技术的进步极大地影响了增强现实或虚拟现实等技术的发展,这些技术以越来越现实的方式让观众参与正在讲述的故事。

然而,据专家称,这是一个蓬勃发展的行业但尚未达到顶峰,因为随着数字时代的不断发展,将在该学科中实施越来越新的,复杂的技术和策略。因此,TECH认为有必要在跨媒体动画项目中开发这个非常完整的课程,该学位将为毕业生提供有关该行业的所有最新消息。

通过 150 小时的最佳培训,课程大纲包括了与项目创建所涉及的技术以及构建项目所使用的手段相关的最重要方面。接下来,深入研究人工智能作为自动化流程的促进者,同时特别强调虚拟和增强现实在该领域的重要性。还深入研究了跨媒体技术在电子游戏中的应用为未来留下了广阔的可能性。

而且,尽管所有这些可能足以让毕业生获得广泛和更新的知识,但这门100%在线课程还包括数小时的高质量附加材料,借助这些材料,他们将能够将整个教学大纲中开发的信息置于上下文中并深入研究更深入地了解您最感兴趣的内容的那些方面。在世界上最大的在线大学的认可下,与动画领域的专家一起专业成长的独特机会。

这个**跨媒动画体项目大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- 由电子游戏编程和开发方面的专家介绍案例研究的发展。课程的图文内容,示意图和突出的实用性内容提供了关于那些对专业实践至关重要的学科的理论 and 实践信息
- 可以进行自我评估的实践以促进学习
- 特别强调创新的方法论
- 理论知识,专家预论,争议主题讨论论坛和个人反思工作
- 可以通过任何连接互联网的固定或便携设备访问课程内容

“

获得高度培训学位的独特且无与伦比的机会将为您提供掌握跨媒体技术所需的一切”

“

由于教学大纲设计详尽您将能够深入研究跨媒体技术在数字, 模拟和混合媒体中的应用”

您将能够深入研究人工智能的规范, 获得其在跨媒体技术的未来应用的未来愿景。

无需有课表或出门去上课, 但保证拥有市场上与跨媒动画体项目相关的最佳教学大纲。

该课程的教学人员, 包括来自这个行业的专业人士, 他们将自己的工作经验带到培训中以及来自领先公司和著名大学的公认专家。

通过采用最新的教育技术制作的多媒体内容, 专业人士将能够进行情境化学习即通过模拟环境进行沉浸式培训以应对真实情况。

这门课程的设计集中于基于问题的学习, 通过这种方式专业人士需要在整个学年中解决所遇到的各种实践问题。为此, 你将得到由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。



02 目标

新技术进步的加快和日益复杂技术的发展有时使许多毕业生很难跟上与跨媒体叙事及其在视听项目中的应用相关的最新发展。因此，这门大学课程的目标是为创意人士提供最具创新性和活力的课程大纲，通过这些大纲，他们不仅可以详尽地扩展和更新他们的知识而且可以在短短 150 小时内完善他们的专业技能。



“

一个详尽的学位, 包括最具创新性和动态的教学大纲, 以便您在最短的时间内实现所有目标”



总体目标

- 发展有关跨媒体项目制作以及每种情况下使用的工具的广泛而详尽的知识
- 详细了解该技术在电子游戏和广告中的不同应用, 其来龙去脉以及优缺点

“

该学位的设计方式将使您能够充分利用您的课程, 获得有关跨媒体项目的广泛而专业的知识”





具体目标

- 了解当前和创新项目, 这些项目标志着新内容的产生
- 详细了解这些项目中使用的技术以及开发中包含的其他技术
- 拥有未来在动画中用于人工智能人性化的概念
- 管理电子游戏行业的动画制作
- 了解动画在广告和电视节目中的使用



03 课程管理

跨媒体动画项目大学课程的指导和教学都是由一组专家进行的, 因为他们在简历中拥有视听领域这一领域广泛而广泛的工作经验. 因此, 这支团队尽管很年轻, 但已被证明与业内最优秀的专业人士不相上下, 这一点将反映在教学大纲的质量中。





“

这是一个独特的机会,可以从少数动画专家,他们的成功策略以及他们的专业错误中获得专业成长”

管理人员



Quiñones Angulo, Marcial 先生

- ◆ 导演兼制片人
- ◆ 141 星球创始合伙人
- ◆ 音乐视频导演兼制片人
- ◆ 故事片制片人
- ◆ 毕业于哈维里亚纳教皇大学电子工程专业

教师

Lascano, Carlos 先生

- ◆ DREAMLIFE Filmworks 导演
- ◆ Pandemium Grupo Visual 的摄影表演专家
- ◆ Pandemium Visual Group 专门从事定格动画拍摄
- ◆ 阿根廷文化产业市场创意写作专家
- ◆ 马德普拉塔国立大学法学硕士



04

结构和内容

为了准备本大学课程的内容,TECH 使用了创新且有效的 Relearning 方法,该方法主要包括在整个教学大纲中重申最重要的概念从而使学习自然而渐进地进行,无需额外投入小时的记忆。再加上课程大纲的活力以及毕业生在虚拟课堂中找到的附加材料的质量,使得这所大学能够提供大大减少教学负担的学位,同时又不放弃最佳培训的详尽性。





“

您将了解虚拟现实在元宇宙中的未来应用, 深入研究跨媒体技术与用户之间的交互相关的可能性”

模块 1. 跨媒体项目

- 1.1. 技术
 - 1.1.1. 捕获
 - 1.1.2. 活动
 - 1.1.3. 库
- 1.2. 媒体
 - 1.2.1. 数字的
 - 1.2.2. 模拟
 - 1.2.3. 混合型
- 1.3. 人工智能
 - 1.3.1. AI与外观
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. 未来
- 1.4. Vitubers
 - 1.4.1. 新媒体形式
 - 1.4.2. 匿名的未来
 - 1.4.3. 发展
- 1.5. 电子游戏
 - 1.5.1. 使用的技术
 - 1.5.2. 发展
- 1.6. 电子游戏和流程
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. 过程
 - 1.6.3. 分层





- 1.7. 宣传
 - 1.7.1. 广告中的动画
 - 1.7.2. Motion graphics
 - 1.7.3. 视觉影响
- 1.8. 索引
 - 1.8.1. 索引
 - 1.8.2. 其他类型的动画
 - 1.8.3. 生产
- 1.9. 增强现实
 - 1.9.1. RA
 - 1.9.2. 用途
 - 1.9.3. 现代
- 1.10. 虚拟现实技术
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. 用途
 - 1.10.3. 元宇宙



您将能够深入学习 Pipeline 的规格及其在电子游戏领域的应用以优化工作流程”

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

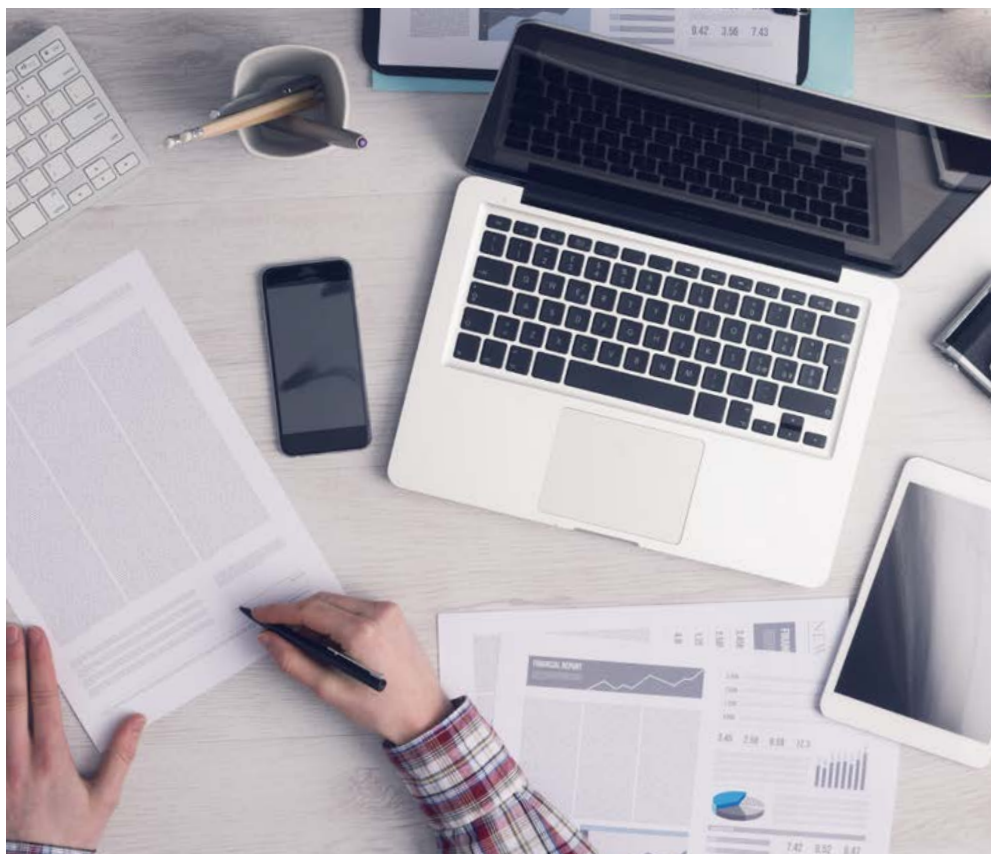
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：Re-learning。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



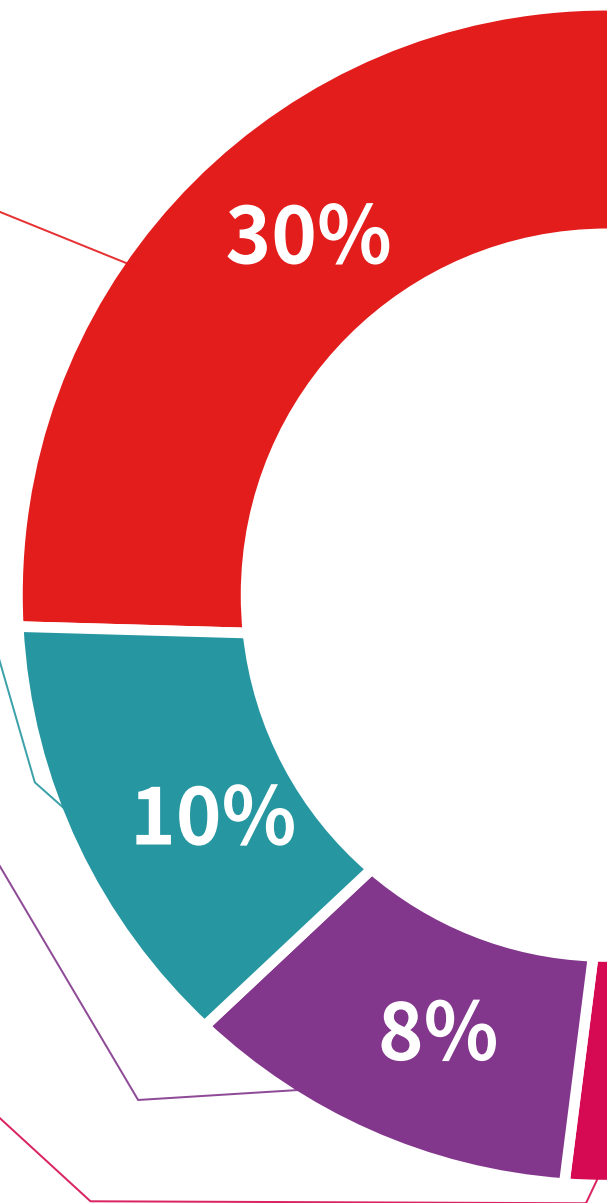
技能和能力的实践

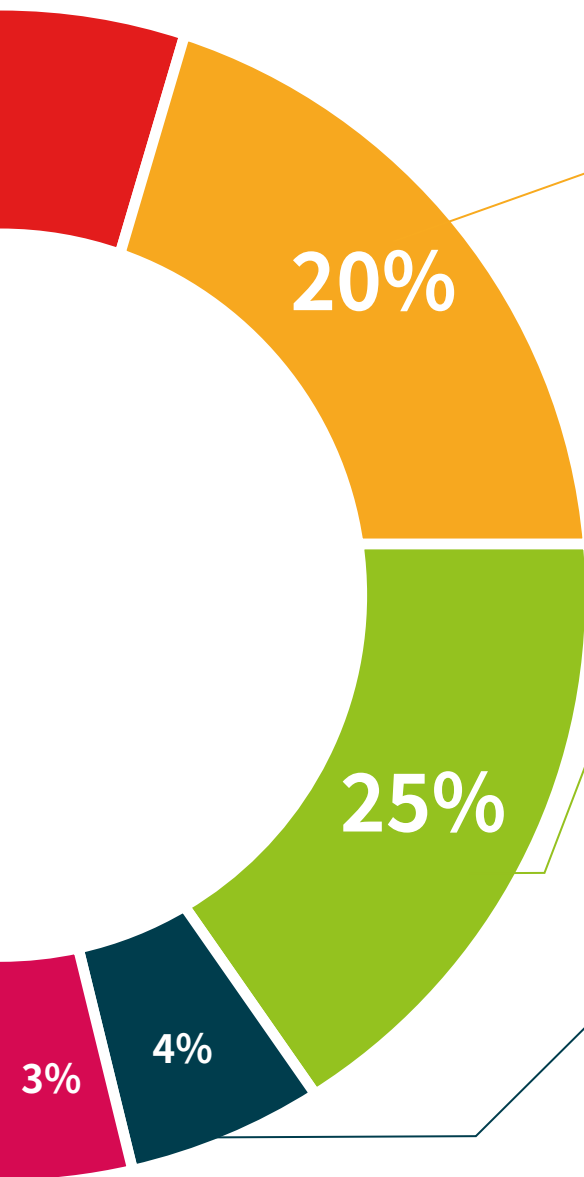
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

跨媒动画体项目大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH 科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

顺利完成该课程后你将获得大学学位证书无需出门或办理其他手续”

这个**跨媒动画体项目大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**跨媒动画体项目大学课程**

模式:**在线**

时长: **6周**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
跨媒体动画体项目

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

跨媒动画体项目

