

Privater Masterstudiengang 2D-Animation





tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang 2D-Animation

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/masterstudiengang/masterstudiengang-2d-animation

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 18

05

Struktur und Inhalt

Seite 22

06

Methodik

Seite 32

07

Qualifizierung

Seite 40

01

Präsentation

2D-Animation hat einen zeitlosen und charmanten visuellen Stil, der den Entwicklern die Möglichkeit gibt, Welten und Charaktere zu schaffen, die das Publikum auf einzigartige Weise ansprechen können. 2D-Animationen sind besonders effektiv, wenn es darum geht, Emotionen und detaillierte Gesichtsausdrücke zu vermitteln, was zu einem noch intensiveren Spielerlebnis beiträgt. Darüber hinaus ermöglicht der geringere Bedarf an Rechenressourcen eine effizientere Leistung im Vergleich zu 3D-Animationen, was für Spiele auf Geräten mit eingeschränkten Ressourcen unerlässlich ist. Die stilistische Vielseitigkeit der 2D-Animation ermöglicht es Designern, mit einer Vielzahl von künstlerischen Stilen zu experimentieren, von der *Pixel Art* bis hin zu aufwendigen Animationen. In diesem Zusammenhang hat TECH dieses 100%ige Online-Programm eingeführt, das völlig flexibel ist und es den Studenten ermöglicht, sich jederzeit und an jedem Ort einzuschalten.





“

Sie werden Ihre Fähigkeiten in der 2D-Animation vertiefen, die die Eleganz und Wärme traditioneller Techniken bewahrt und zu einer kreativen Plattform wird, die reich an erzählerischen und stilistischen Möglichkeiten ist"

Die 2D-Animation bietet eine Vielzahl von Vorteilen, nicht zuletzt wegen ihres klassischen und zeitlosen visuellen Stils, der es ermöglicht, Charaktere und Umgebungen zu erschaffen, die die Vorstellungskraft des Zuschauers auf charmante Art und Weise anregen. Darüber hinaus erleichtert ihre scheinbare Einfachheit das Erzählen komplexer Geschichten auf eine zugängliche Art und Weise, die eine tiefere Verbindung mit dem Publikum ermöglicht. Die Vielseitigkeit dieses Mediums erlaubt es, mit visuellen und expressiven Stilen zu experimentieren, und gibt den Schöpfern außergewöhnliche Freiheit.

So entstand dieser Private Masterstudiengang in 2D-Animation, der ein umfassendes Lehrprogramm mit Modulen für die Weiterbildung von Designern in den Facetten der zweidimensionalen Animation bietet. Die Fachleute werden sich also mit den Grundlagen des Grafikdesigns befassen und verstehen, wie die richtige Verwendung von Linien, Formen und Farben zum visuellen Erzählen von Geschichten in der Animation beiträgt. Darüber hinaus werden die grundlegenden Prinzipien der Bewegung und des Ausdrucks in diesem Medium vertieft, so dass überzeugende Animationssequenzen entstehen.

Außerdem werden aktuelle Technologien erforscht und Kenntnisse über Software und digitale Techniken vermittelt, die für die Erstellung moderner 2D-Animationen unerlässlich sind. Dazu kommt ein vertieftes Verständnis für spezifische Aspekte, von der Charakterentwicklung bis zur Anwendung fortgeschrittener Techniken.

Ebenso werden die Studenten in der Lage sein, Animationsprojekte unter Berücksichtigung von Aspekten wie Drehbuch und Produktionsdesign effektiv zu planen und sich dann auf die Ausführung von Projekten zu konzentrieren, indem sie ihr Wissen bei der Erstellung vollständiger Animationen anwenden. Schließlich werden die Studenten in die Lage versetzt, ihre Kreationen auf dem Markt zu vervollkommen und zu vermarkten, indem sie die Bedeutung des Marketings und der Kommerzialisierung in dieser Branche verstehen.

Das Programm bietet somit eine einzigartige Gelegenheit, da es vollständig online und flexibel ist. Dieser Ansatz gibt den Studenten mehr Freiheit bei der Gestaltung ihres Stundenplans und ermöglicht es ihnen, ihre täglichen persönlichen und beruflichen Verpflichtungen besser miteinander zu vereinbaren.

Dieser **Privater Masterstudiengang in 2D-Animation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 2D-Animation präsentiert werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Lektionen, 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



2D-Animationen lassen sich leicht an eine Vielzahl von Plattformen anpassen, vom Fernsehen bis zu den sozialen Medien, und sind damit ein wirksames Mittel, um ein Publikum aller Altersgruppen zu erreichen. Schreiben Sie sich jetzt ein!"

“

Mit Hilfe der revolutionären Relearning-Methode werden Sie sich mit den wichtigsten Konzepten befassen, die die Bewegung in der Animation bestimmen, wie z. B. Antizipation, Überlastung und Aktionsverfolgung"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes 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.

Sie werden künstlerische Traditionen mit digitalen Technologien verbinden und Animationsprojekte aus verschiedenen kreativen Perspektiven angehen.

Sie werden Ihre Kreationen verfeinern und auf dem Markt bekannt machen und die Bedeutung von Marketing und Vermarktung in der 2D-Animationsbranche verstehen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Programms besteht darin, Designern die fortgeschrittenen Fähigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln, die sie für die Erstellung und Produktion zweidimensionaler Animationen benötigen. Dieser Studiengang vertieft also das Verständnis der grundlegenden Prinzipien der Animation, von der Schaffung von Charakteren und Szenarien bis hin zum visuellen Geschichtenerzählen. Darüber hinaus erwerben die Studenten technische Fähigkeiten im Umgang mit spezieller Software sowie kreative Fähigkeiten, um beeindruckende Animationen zu konzipieren und zu gestalten. Der private Masterstudiengang wird auch die Fähigkeit der Teilnehmer fördern, verschiedene künstlerische und expressive Stile im Bereich der 2D-Animation zu erforschen.



“

Das Ziel von TECH ist es, Sie zu einem hochqualifizierten und kreativen Experten weiterzubilden, der einen wichtigen Beitrag zur Animations- und Unterhaltungsindustrie leisten kann"



Allgemeine Ziele

- ◆ Beherrschen der visuellen Sprache im Bereich der 2D-Animation
- ◆ Anwenden der Grundlagen der 2D-Animation, um überzeugende und fesselnde Sequenzen zu erstellen
- ◆ Erforschen und Anwenden von Trends und technologischen Fortschritten in der 2D-Animation, um mit den Innovationen Schritt zu halten und die Praktiken an die Branchenstandards anzupassen
- ◆ Fördern von Kreativität und Originalität bei der Entwicklung von Konzepten, Figuren und Plots, um Innovation und Differenzierung bei Animationsprojekten zu unterstützen
- ◆ Spezialisieren auf bestimmte Bereiche der Animation mit Anpassung der Fähigkeiten an verschiedene Stile und Genres
- ◆ Beherrschen der Vorproduktionsphasen zur effektiven Planung und Konzeption von Animationsprojekten
- ◆ Anwenden von Postproduktionstechniken und Marketingstrategien zur Optimierung der Verbreitung und Wirkung von Animationsproduktionen
- ◆ Analysieren und Bewerten der eigenen Arbeit und der Arbeiten anderer, indem Bereiche mit Verbesserungspotenzial ermittelt und Anpassungen vorgenommen werden, um die endgültige Qualität der Animationen zu optimieren





Spezifische Ziele

Modul 1. 2D-Sprache

- Entwickeln von Fähigkeiten zur Erstellung spezifischer Drehbücher für 2D-Animationsprojekte unter Berücksichtigung der visuellen Erzählung
- Verstehen und Anwenden der wichtigsten Grundsätze der grafischen Sprache bei der Erstellung kohärenter und ästhetisch ansprechender visueller Elemente
- Analysieren und Anwenden der Konzepte von Film und audiovisueller Sprache, um die visuelle Erzählung zu verbessern
- Erwerben solider Kenntnisse der Produktionssprache, von der Planung bis zur endgültigen Lieferung

Modul 2. Grundsätze der 2D-Animation

- Analysieren und Anwenden von antizipatorischen Techniken sowie Verstehen der Komposition von parallelen und inversen Kräften und deren erzählerischen Wert bei der Erstellung von animierten Sequenzen
- Entwickeln von Inszenierungsfähigkeiten, um die visuelle Darstellung von Figuren und beweglichen Objekten zu optimieren
- Integrieren von sich ergänzenden und überlagernden Aktionen, um visuelle Erzählungen zu bereichern und animierten Figuren und Objekten mehr Bewegung und Ausdruckskraft zu verleihen

Modul 3. Fortgeschrittene traditionelle Animation

- Perfektionieren der Technik der Pose-zu-Pose-Animation, um einen reibungslosen und konsistenten Übergang zwischen verschiedenen Posen für dynamische und ausdrucksstarke visuelle Sequenzen zu gewährleisten
- Beherrschen der Erstellung von Gehzyklen durch Optimierung der Natürlichkeit und

Flüssigkeit der grundlegenden Bewegungsanimation

- Integrieren kompletter fließender Drehungen in die 2D-Animation und dabei die realistische und stilisierte Darstellung von Charakter- und Objektdrehungen in verschiedenen erzählerischen Kontexten behandeln
- Entwickeln fortgeschrittener Fähigkeiten in der Anwendung von Farbe in der Animation unter Berücksichtigung von Farbpalette, Beleuchtung und visueller Konsistenz

Modul 4. Digitale Werkzeuge

- Erkunden digitaler Alternativen bei der Erstellung von *Storyboards* unter Verwendung fortschrittlicher Tools und Software zur Optimierung von Effizienz und Qualität
- Entwickeln von *Storyboards* für Animatoren unter Berücksichtigung der narrativen und visuellen Struktur, um den Animationsprozess kohärent zu gestalten
- Anwenden fortgeschrittener Animationstechniken, um geplante visuelle Elemente auf kohärente und ausdrucksstarke Weise in *Storyboards* zu integrieren

Modul 5. Charakterdesign und -animation

- Erstellen detaillierter Modellbögen, die vollständige visuelle Referenzen für die Animation liefern und die Konsistenz der Charakterdarstellung gewährleisten
- Entwickeln von Fähigkeiten zur Darstellung der Mimik, indem die Variabilität von Gesten und Emotionen erforscht wird, um visuell überzeugende Charaktere zu schaffen

Modul 6. Vektorielle Animation

- Beherrschen von Adobe Animate und seiner Werkzeuge und Funktionen, um 2D-Animationen mit Effizienz und Präzision zu erstellen
- Geschicktes Bedienen von Toon Boom Harmony und Nutzen der erweiterten Funktionen zur Erstellung und Bearbeitung von 2D-Animationen

- ♦ Nutzen der Fähigkeiten von Story Board Pro in der Vorproduktionsphase unter Verwendung seiner Tools für die detaillierte Planung von Sequenzen und die Erstellung von *Storyboards*
- ♦ Effektives Einsetzen von Moho, indem seine spezifische Eigenschaften für die Erstellung und Bearbeitung von animierten Charakteren und Elementen erforscht werden
- ♦ Anwenden des *Greased Pencil* von Blender in der 2D-Animation und Ausnutzen der Vorteile seiner Werkzeuge für die Erstellung und Manipulation von Strichen und visuellen Elementen

Modul 7. Spezialisierte Animation

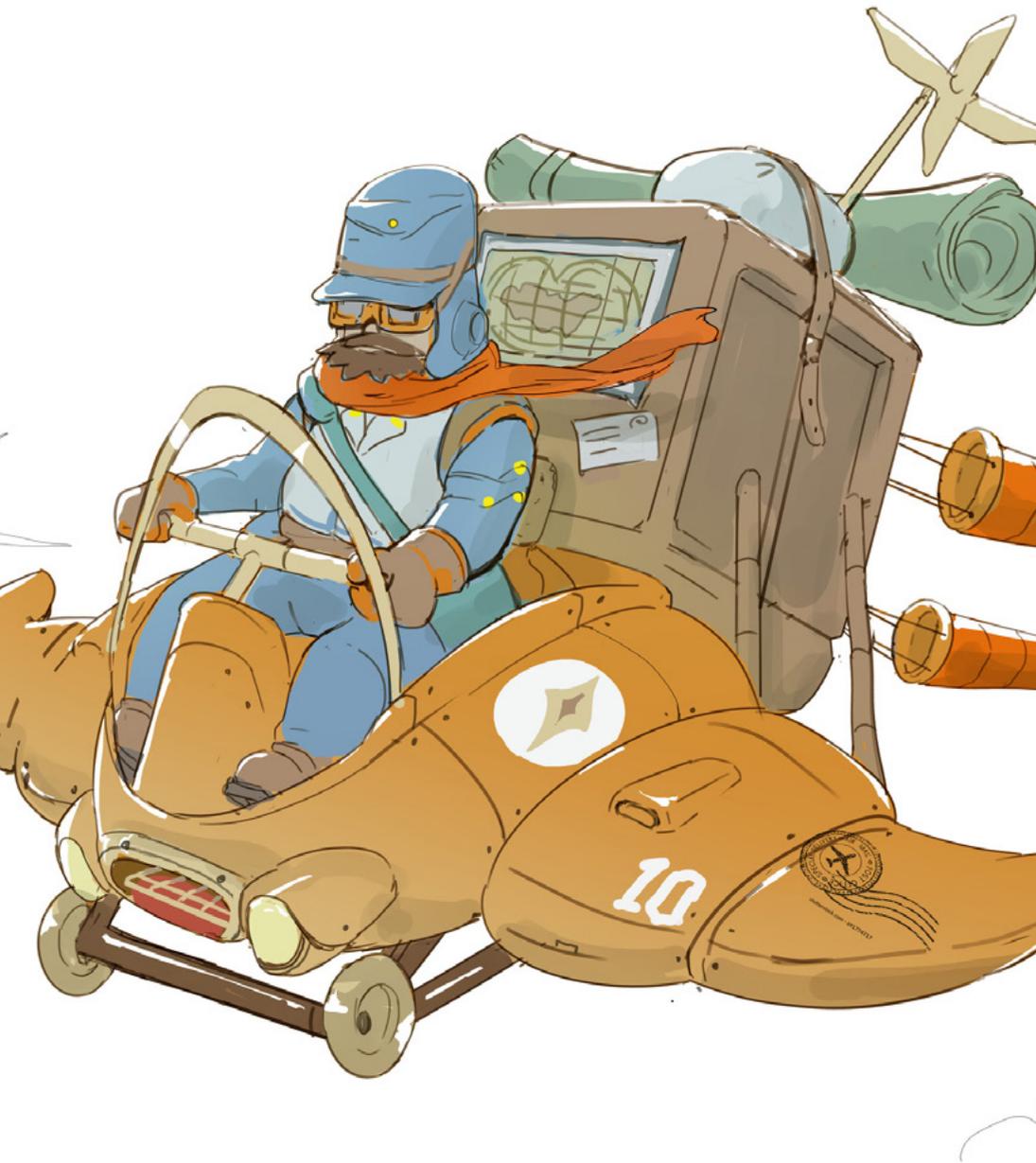
- ♦ Erforschen und Anwenden fortgeschrittener spezialisierter Animationstechniken mit Schwerpunkt auf bestimmten Stilen und Genres, um die kreative Vielseitigkeit von Animationsprojekten zu erweitern
- ♦ Entwickeln von Fertigkeiten in der Animation von fantastischen Kreaturen und Wesen, indem Aspekte wie einzigartige Bewegungen, Verhaltensweisen und besondere visuelle Merkmale berücksichtigt werden
- ♦ Entwickeln von Fertigkeiten in der Animation von Action-Sequenzen, die eine flüssige, wirkungsvolle und kohärente visuelle Darstellung von schnellen und aufregenden Bewegungen gewährleisten
- ♦ Anwenden spezifischer Animationstechniken für Videospiele, indem die visuelle Erzählung und die Bewegungen der Figuren an die Dynamik und die Beschränkungen der interaktiven Animation angepasst werden

Modul 8. Vorproduktion

- ♦ Beherrschen der Erstellung von detaillierten *Storyboards* und Drehbüchern, indem narrative und visuelle Prinzipien zur effektiven Planung der Animationssequenz angewandt werden
- ♦ Anwenden von Animationstechniken zur Vorvisualisierung, um die Durchführbarkeit und die visuelle Wirkung von Ideen vor der vollständigen Produktionsphase zu bewerten
- ♦ Recherchieren und Analysieren relevanter visueller Referenzen, künstlerischer Stile und Trends, um den Vorproduktionsprozess zu inspirieren und zu bereichern
- ♦ Effizientes Integrieren des *Storyboards* mit konzeptionellen und visuellen Elementen, um eine vollständige und detaillierte Planung der animierten Sequenzen zu gewährleisten

Modul 9. Produktion

- ♦ Überwachen und Anpassen der visuellen Qualität der Animation, indem Überarbeitungen und Korrekturen durchgeführt werden, um Konsistenz und ästhetische Wirkung zu gewährleisten
- ♦ Lösen unerwarteter Probleme und Herausforderungen während der Produktion, indem Änderungen angepasst und kreative Lösungen zur Sicherstellung des erfolgreichen animierten Projekts vorgeschlagen werden
- ♦ Integrieren neuer Technologien und aktueller Trends in der 2D-Animationsproduktion, um mit den Innovationen der Branche Schritt zu halten



Modul 10. Postproduktion und Marketing

- ♦ Anwenden fortgeschrittener Nachbearbeitungstechniken in der 2D-Animation, einschließlich Videobearbeitung, Farbkorrektur und visuelle Effekte
- ♦ Effizientes Integrieren von Ton-, Musik- und Effekt-Elementen in der Postproduktion, um ein vollständiges und kohärentes audiovisuelles Erlebnis zu gewährleisten
- ♦ Entwickeln spezifischer Marketingstrategien für 2D-Animationen unter Berücksichtigung von Werbung und Vertrieb auf verschiedenen Plattformen und Märkten
- ♦ Entwickeln von Präsentations- und Kommunikationsfähigkeiten, um die kreativen Entscheidungen und Konzepte hinter den Animationen effektiv zu erklären
- ♦ Zusammenarbeiten mit spezialisierten Marketing- und Kommunikationsteams, um die Konsistenz der globalen Marketingstrategie für animierte Projekte zu gewährleisten

“ Sie werden Ihre kreativen und technischen Fähigkeiten verfeinern und ein tiefes Verständnis für die Prinzipien der Animation erlangen, von der Schaffung von Charakteren und Geschichten bis hin zur Umsetzung visueller Effekte”

03

Kompetenzen

Dieser Studiengang in 2D-Animation vermittelt Fachleuten eine Reihe von Fähigkeiten, die sowohl technische als auch kreative Aspekte abdecken. Auf der technischen Seite werden die Designer fortgeschrittene Fähigkeiten in der Verwendung von Animationssoftware erwerben, Charakter- und Set-Design-Techniken beherrschen und die Fähigkeit entwickeln, flüssige und visuell beeindruckende Animationssequenzen zu erstellen. Aus kreativer Sicht werden die Studenten die grundlegenden Prinzipien der Animation verstehen, ihre Fähigkeit, wirkungsvolle Geschichten zu erzählen, verbessern und ihren persönlichen künstlerischen Stil verfeinern.





“

Dieser 100%ige Online-Masterstudiengang wird Ihnen eine ausgewogene Kombination aus technischen und kreativen Fähigkeiten vermitteln, um sich in der dynamischen und anspruchsvollen 2D-Animationsbranche hervorzuheben"



Allgemeine Kompetenzen

- Entwickeln von fortgeschrittenen Fähigkeiten in der traditionellen Animation, um außergewöhnliche Ergebnisse zu erzielen
- Effizientes Einsetzen relevanter digitaler Werkzeuge im 2D-Animationsprozess
- Effektives Gestalten und Animieren von Figuren unter Berücksichtigung ihrer Persönlichkeit und ihres erzählerischen Kontextes
- Anwenden von Techniken der Vektor-Animation, um flüssige und ausdrucksstarke Bewegungen zu erzielen
- Leiten und Verwalten der Produktion von 2D-Animationen und Teams und Ressourcen effizient koordinieren
- Entwickeln von Fähigkeiten in den Bereichen Zeitmanagement und Organisation, um die Effizienz bei der Durchführung von lebhaften Projekten innerhalb der festgelegten Fristen zu gewährleisten
- Anwenden von Problemlösungsfähigkeiten in komplexen Situationen während des kreativen Prozesses, indem unerwartete Herausforderungen angepasst werden und innovative Lösungen vorgeschlagen werden
- Anwenden spezifischer Marketingstrategien für 2D-Animationen, einschließlich der Förderung und des Vertriebs von Projekten auf verschiedenen Plattformen und Märkten





Spezifische Kompetenzen

- ♦ Kompetentes Nutzen der Toon Boom Harmony-Schnittstelle für die effiziente Erstellung und Bearbeitung von 2D-Animationen
- ♦ Effizientes Nutzen der Adobe Animate-Schnittstelle mit ihren Werkzeugen zur Erstellung und Bearbeitung von Animationen
- ♦ Effektives Anwenden des Prinzips der Komprimierung und Dehnung (*Squash und Stretch*), um Figuren und Objekte mit einem Gefühl von Gewicht und Elastizität zu schaffen
- ♦ Anwenden der linearen Animationstechnik (*Straight Ahead*), um die spontane und kontinuierliche Schaffung von Sequenzen zu erforschen und die Flüssigkeit und Natürlichkeit der visuellen Erzählung zu verbessern
- ♦ Präzises und aussagekräftiges Ändern der Posen der Charaktere (*Breakdowns*), um die Konsistenz der Charakterdarstellung während der gesamten Animation zu gewährleisten
- ♦ Anwenden von Beschleunigungs-, Verlangsamungs- und Pacing-Techniken, um dynamische und emotional ansprechende 2D-Animationen zu erstellen
- ♦ Bewusstes und kreatives Einsetzen von Übertreibungen durch Mimik, Gestik und Bewegung, um Emotionen eindrucksvoll und einprägsam zu vermitteln
- ♦ Beherrschen der Technik des Rotoscoping, indem Referenzen und Dokumentationen effektiv genutzt werden, um die Authentizität und den Realismus bestimmter Bewegungen zu verbessern
- ♦ Erstellen von qualitativ hochwertigen Sprachaufnahmen für die anschließende Lippensynchronisation, um eine genaue Übereinstimmung zwischen Dialog und Bewegungen zu gewährleisten
- ♦ Beherrschen der Verwendung von Storyboard Pro als grundlegendes Werkzeug für die Erstellung von *Storyboards*
- ♦ Effektives Verwenden von Roughboard in der Vorproduktionsphase, um schnelle, schematische Skizzen zu erstellen
- ♦ Entwickeln fortgeschrittener Fähigkeiten im Charakterdesign
- ♦ Anwenden schauspielerischer Mittel in der Charakteranimation unter Einbeziehung von Techniken, die Authentizität und Emotionalität betonen
- ♦ Beherrschen der Techniken der Bitmap- und Vektoranimation unter Nutzung der Möglichkeiten und spezifischen Eigenschaften der einzelnen Bildtypen
- ♦ Beherrschen der Animation mit Spezialeffekten, indem visuelle Elemente wie Partikel, Licht und Schatten eingesetzt werden, um in animierten Sequenzen eine visuelle und erzählerische Wirkung zu erzielen

04 Kursleitung

Die Lehrkräfte sind maßgeblich an der umfassenden Weiterbildung der Studenten beteiligt und bieten eine einzigartige Kombination aus praktischer Erfahrung und theoretischem Wissen über zweidimensionale Animation. Diese Dozenten sind hochqualifizierte Fachleute mit einem ausgezeichneten Hintergrund in der Animationsbranche, so dass sie wertvolle Einblicke in die Praxis geben und über die neuesten Trends und Technologien der Branche auf dem Laufenden bleiben können. Zusätzlich zu ihren technischen Fähigkeiten fördern die Lehrkräfte in diesem Programm die Kreativität und den künstlerischen Ausdruck und leiten die Studenten zur Entwicklung eines eigenen Stils an.



-VALVES V



“

Der pädagogische Ansatz des Lehrkörpers integriert Theorie und Praxis und vermittelt Ihnen die notwendigen technischen Fähigkeiten und ein gründliches Verständnis der grundlegenden Prinzipien der 2D-Animation"

VARIANT -

Leitung



Dr. Larrauri, Julián

- ♦ Fernseh- und Filmregisseur
- ♦ Executive Producer bei Captain Spider
- ♦ Beauftragter Produzent bei Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Regisseur und Drehbuchautor bei B-Water
- ♦ Executive Producer, Produktionsleiter und Leiter der Entwicklungsabteilung bei Ilion Animation Studios
- ♦ Produktionsleiter bei Imira Entertainment
- ♦ Promotion in Geisteswissenschaften an der Universität Rey Juan Carlos
- ♦ Masterstudiengang in Film- und Serienproduktion an der Audiovisual Business School
- ♦ Masterstudiengang in Kommunikations- und Werbemanagement von ESIC
- ♦ Hochschulabschluss in Audiovisuelle Kommunikation an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Nominiert in der Kategorie „Beste Produktionsleitung“ beim Goya-Filmpreis für „Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo“

Professoren

Fr. Marqueta Moreno, Patricia

- ♦ Expertin für Animation und Spezialeffekte
- ♦ Produktionskoordinatorin bei Gigglebug Entertainment
- ♦ Produktionskoordinatorin bei Lighthouse Studios
- ♦ Produktionsassistentin bei Able and Baker
- ♦ Produktionsassistentin bei The SPA Studios
- ♦ Hochschulabschluss von U-tad - Universitätszentrum für Technologie und Digitale Kunst

Hr. Coronado Pozo, Jorge

- ♦ Spezialist für Charakteranimation
- ♦ Animationsbetreuer bei *Dreamwall*
- ♦ *Lead Character Animator/Layout Artist* bei Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Senior Character Animator* bei verschiedenen Projekten
- ♦ *Character Animator (2D/3D)* in verschiedenen Unternehmen
- ♦ *Storyboard* und *Layout* für das Fernsehen
- ♦ Videospiele-Animator

Hr. Valle Casas, Carlos

- ♦ Audiovisueller Produzent und unabhängiger Produzent
- ♦ Spezialist für Film- und TV-Schnitt und -Postproduktion von der Hochschule Séptima Ars
- ♦ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Castilla La Mancha
- ♦ Produktionsmitglied des Animationsfilms *Robot Dreams*, produziert von Arcadia Motion Pictures



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

05

Struktur und Inhalt

Der Private Masterstudiengang in 2D-Animation deckt eine breite Palette von Inhalten ab, die den Studenten ein tiefes und ganzheitliches Verständnis der zweidimensionalen Animation vermitteln sollen. Darüber hinaus umfasst das Programm grundlegende Module, die die theoretischen und praktischen Prinzipien der Animation abdecken, von der Charakter- und Szenarienerstellung bis hin zum visuellen Geschichtenerzählen. Fortgeschrittene Animationstechniken sowie die Verwendung spezieller Software zur Erstellung und Bearbeitung animierter Inhalte werden ebenfalls eingehend behandelt.





“

Ein fachkundiger Lehrplan und qualitativ hochwertige Inhalte sind der Schlüssel zu Ihrem Lernerfolg“

Modul 1. 2D-Sprache

- 1.1. 2D-Animation
 - 1.1.1. Fotogramme
 - 1.1.2. Bildbelichtung und Arten der Animation
 - 1.1.3. 2D-Animationsstile
- 1.2. Drehbuch
 - 1.2.1. Audiovisuelles Drehbuch
 - 1.2.2. Vorläufer des Drehbuchs. Zusammenfassung, *Step-Outline* und Verwendung der Storybeats-Anwendung
 - 1.2.3. Drehbuchstruktur und -Terminologie
- 1.3. Verwenden der Toon Boom Harmony-Schnittstelle
 - 1.3.1. Erkennung des Arbeitsbereichs
 - 1.3.2. Zeitleiste
 - 1.3.3. Grundlegende Tools
- 1.4. Grafische Sprache
 - 1.4.1. Zeichnung
 - 1.4.2. Kompositorische Sprache
 - 1.4.3. Sprache der Farbe
- 1.5. Film- und audiovisuelle Sprache. *Mise-en-scène*
 - 1.5.1. Pläne nach ihrem Verhältnis zu ihrem Zweck
 - 1.5.2. Kamerabewegungen, ihre Nomenklatur und ihre Nützlichkeit
 - 1.5.3. Morphologische Elemente eines audiovisuellen Werks
- 1.6. Film und audiovisuelle Sprache - Semantischer Aspekt
 - 1.6.1. Montage und Bearbeitung
 - 1.6.2. Übergänge und Rhythmus
 - 1.6.3. Beschreibung von Aufnahmen und Sequenzen nach ihrem erzählerischen Zweck
- 1.7. Sprache der Produktion
 - 1.7.1. Arbeitsablauf und Flussdiagramm bei der Produktion eines Animationsprojekts
 - 1.7.2. Der Animator und seine Beziehung zum Produktionsbereich
 - 1.7.3. Der Animator und seine Beziehung zum Management und anderen kreativen Bereichen





- 1.8. Adobe Animate-Schnittstelle
 - 1.8.1. Erforschung und Erkundung des Arbeitsbereichs
 - 1.8.2. Zeitleiste
- 1.9. Adobe, traditionelle 2D-Animation, angewandt auf digitale Medien
 - 1.9.1. Vergleichende Terminologien in Toon Boom Harmony
 - 1.9.2. Vergleichende Terminologien in Adobe Animate
 - 1.9.3. Spezielle Terminologien für digitale Medien
- 1.10. Zusätzliche Sprachen
 - 1.10.1. Tonsprache
 - 1.10.2. Farb- und Erzählsprache
 - 1.10.3. Ton, Genre und Diskurs des audiovisuellen Werks

Modul 2. Grundsätze der 2D-Animation

- 2.1. Komprimieren und dehnen (*Squash* und *Stretch*)
 - 2.1.1. Komprimieren und Massenerhaltung
 - 2.1.2. Dehnen und Massenerhaltung
 - 2.1.3. Anwendung in digitalen Medien und anderen Verformungen
- 2.2. Antizipation, die Zusammensetzung von parallelen und inversen Kräften und ihr erzählerischer Wert
 - 2.2.1. Physische Antizipation
 - 2.2.2. Narrative Antizipation und andere Arten der Antizipation
 - 2.2.3. Antizipation der Antizipation
- 2.3. Inszenierung
 - 2.3.1. Inszenierung
 - 2.3.2. Visuelle Attraktivität und feste Zeichnung
 - 2.3.3. Sekundäre Animation
- 2.4. Lineare Animation (*Straight Ahead*)
 - 2.4.1. Lineare Animation
 - 2.4.2. *Pose-to-Pose-Animation*
 - 2.4.3. Hybride Animation
- 2.5. Änderungen der Pose des Charakters (*Breakdowns*)
 - 2.5.1. Direkte *Inbetweens* und *Inbetweens* mit *Breakdowns*
 - 2.5.2. Änderungen der Richtung
 - 2.5.3. Änderungen der Geschwindigkeit

- 2.6. Ergänzende Aktion und überschneidende Aktion
 - 2.6.1. Ergänzende Aktion
 - 2.6.2. Kämmen
 - 2.6.3. Überschneidende Aktion
 - 2.7. Beschleunigungen, Verlangsamungen und Tempo
 - 2.7.1. Verlangsamung
 - 2.7.2. Beschleunigung
 - 2.7.3. Beschleunigungskurven
 - 2.8. Bögen
 - 2.8.1. Der Drehpunkt und die Drehachse
 - 2.8.2. Bewegungsbögen
 - 2.8.3. Andere organische Bewegungswege
 - 2.9. Übertreibung
 - 2.9.1. Übertriebene Pose
 - 2.9.2. Übertreibung im Rhythmus
 - 2.9.3. Reaktionen des Charakters (*Take* und *Double Take*)
 - 2.10. Kontakte und Reibung
 - 2.10.1. Aufzeichnung
 - 2.10.2. Kontakte
 - 2.10.3. Reibung und Widerstand
- Modul 3. Fortgeschrittene traditionelle Animation**
- 3.1. Animation der Positionen
 - 3.1.1. Schattenriss
 - 3.1.2. Aktionslinien
 - 3.1.3. *Contraposes* und *Reversals*
 - 3.2. Lippensynchronisation
 - 3.2.1. Bewegungen des Mundes
 - 3.2.2. *Inbetweening* der Vokalisation und Mundfunktion
 - 3.2.3. Digital automatisierte Synchronisierung
 - 3.3. Gehzyklen
 - 3.3.1. Kontakte und Positionswechsel
 - 3.3.2. Positionswechsel im Gehzyklus
 - 3.3.3. Umwandeln eines linearen Gangs und Zyklen in *Animate* und *Toon Boom*
 - 3.4. Spaziergänge, Laufzyklen und alternative Zyklen
 - 3.4.1. Spaziergänge
 - 3.4.2. Läufe
 - 3.4.3. Alternative Zyklen
 - 3.5. Volle Kurven
 - 3.5.1. Des Kopfes
 - 3.5.2. Vollständig und von Objekten
 - 3.5.3. Getrickste Drehungen
 - 3.6. Übertreiben und sich beruhigen
 - 3.6.1. Übertreiben
 - 3.6.2. Sich beruhigen
 - 3.6.3. *Bounce*
 - 3.7. Rotoskopie, Referenz und Dokumentation
 - 3.7.1. Rotoskopie
 - 3.7.2. Video-Referenz
 - 3.7.3. Integration mit Live-Aktionen
 - 3.8. *Sweeps*, Mehrfachbilder und Unschärfen
 - 3.8.1. *Sweeps*
 - 3.8.2. Mehrfachbilder
 - 3.8.3. Unschärfen
 - 3.9. Entfernung von *Traces* und Unterstützung
 - 3.9.1. Unterstützung
 - 3.9.2. *Inbetweening*
 - 3.9.3. Entfernung von *Traces*
 - 3.10. Farbauftrag
 - 3.10.1. Schattierung als zweite Ebene der Animation
 - 3.10.2. Schattenprojektion
 - 3.10.3. Digitale Farb- und Schattenautomatisierung mit *Toon Boom*

Modul 4. Digitale Werkzeuge

- 4.1. Miniaturen
 - 4.1.1. Die Bedeutung des *Storyboard* als Werkzeug für das Geschichtenerzählen und die Produktion
 - 4.1.2. Grundlegendes *Storyboard* und Vorschaubilder
 - 4.1.3. Miniaturen und erste Drehbücher
- 4.2. Sprachaufzeichnung
 - 4.2.1. Sprachaufzeichnung
 - 4.2.2. Bearbeitung von Dialogen
 - 4.2.3. Bearbeitung von Musik und Soundeffekten
- 4.3. Vorbereitung
 - 4.3.1. Format und Seitenverhältnis
 - 4.3.2. Komposition
 - 4.3.3. Sicherheitszonen
- 4.4. Symbologie
 - 4.4.1. Standardisierte Symbologie
 - 4.4.2. Simulation von Kamerabewegungen
 - 4.4.3. Das digitale *Storyboard*
- 4.5. Verwenden von Storyboard Pro
 - 4.5.1. Interface
 - 4.5.2. Tonleiste und Zeitleiste
 - 4.5.3. Zusätzliche Werkzeuge
- 4.6. Digitale Alternativen
 - 4.6.1. Photoshop-*Storyboard*
 - 4.6.2. *Storyboard* in Adobe Animate
 - 4.6.3. *Storyboard* in After Effects
- 4.7. *Storyboard* für Animatoren
 - 4.7.1. Der *Storyboard*-Künstler
 - 4.7.2. Animationsschlüssel im *Storyboard*
 - 4.7.3. Arbeiten in Schichten
- 4.8. Verwendung von Roughboard
 - 4.8.1. Grafische Erkundung
 - 4.8.2. Vorbereitung von *Rough Board*
 - 4.8.3. Ausführung

- 4.9. *Storyboard*
 - 4.9.1. Komposition
 - 4.9.2. Hintergründe
 - 4.9.3. Arbeiten mit Charakteren
- 4.10. Animation
 - 4.10.1. Bearbeitung in Echtzeit
 - 4.10.2. Überprüfung
 - 4.10.3. Postproduktion

Modul 5. Charakterdesign und Animation

- 5.1. Charakterdesign
 - 5.1.1. Schattenriss und Proportion
 - 5.1.2. Farbe, Stil und Persönlichkeit
- 5.2. Charakter-Leitfaden
 - 5.2.1. Charakterstudien
 - 5.2.2. Konsistenz und Toleranz
 - 5.2.3. Verfassen und Strukturieren eines Charakter-Leitfadens
- 5.3. Modellblatt
 - 5.3.1. In verschiedenen Posen präsentieren
 - 5.3.2. Ausdrucksformen und Körpersprache
 - 5.3.3. Vokalisation, Tonleiter und Zusatzblatt
- 5.4. Textinterpretation
 - 5.4.1. Text, Genre und Ton. Die Informationen, die wir daraus gewinnen können
 - 5.4.2. Subtext und Ironie
 - 5.4.3. Funktion der Erzählung und Absicht des Autors
- 5.5. Werkzeuge für Aktionen
 - 5.5.1. Formale und erlebnisorientierte Aktion
 - 5.5.2. Charakter- und Hintergrundanalyse
 - 5.5.3. Externe Stimuli und interne Stimuli
- 5.6. Pantomime und Körpersprache
 - 5.6.1. Körpersprache, Interaktionen
 - 5.6.2. Gesten der Hände
 - 5.6.3. Rhythmus, minimale Bewegungen und Bühnenarbeit

- 5.7. Gesichtsausdrücke
 - 5.7.1. Untersuchung von Gesichtszügen und Mimik
 - 5.7.2. Die Augen und ihre Ausdrucksmöglichkeiten
 - 5.7.3. Referenz und Dokumentation
- 5.8. Animation eines Dialogs
 - 5.8.1. Der Beitrag des Synchronsprechers
 - 5.8.2. Erkundung eines aufgezeichneten Dialogs
 - 5.8.3. Ausnutzung der Pause
- 5.9. Video-Selbstreferenz
 - 5.9.1. Selbstreferenz
 - 5.9.2. Transkription und Neuinterpretation
 - 5.9.3. Reinigung und Polieren
- 5.10. Animation der Charaktere
 - 5.10.1. Workshop zur Körperanimation
 - 5.10.2. Hinzufügung von Gesichtsausdruck
 - 5.10.3. Hinzufügung der stimmlichen Synchronisation

Modul 6. Vektorielle Animation

- 6.1. Bitmaps und Vektoren
 - 6.1.1. Bitmap
 - 6.1.2. Vektorielle Zeichnung
 - 6.1.3. Vergleiche und Anwendungen
- 6.2. Einsatz von Adobe Animate
 - 6.2.1. Symbole, Grafiken und *Movie Clip*-Werkzeug
 - 6.2.2. Bewegungsinterpolation und halb-dreidimensionale Bewegung
 - 6.2.3. Forminterpolation und virtuelle Kamera
- 6.3. Einsatz von Toon Boom Harmony
 - 6.3.1. Bibliotheken
 - 6.3.2. Knochen und Deformatoren
 - 6.3.3. Automatische Farbe
- 6.4. Vorbereiten einer Figur für Adobe Animate
 - 6.4.1. Trennen von Elementen und *Tracing*
 - 6.4.2. Wichtige interne *Traces*
 - 6.4.3. Charakterbildung



- 6.5. Vorbereiten einer Figur für Toon Boom Harmony
 - 6.5.1. *Tracing*
 - 6.5.2. Knochen und digitale Kontrolle
 - 6.5.3. Anpassungen
- 6.6. Lichter und Schattierungen in Toon Boom Harmony
 - 6.3.1. Volumen festlegen
 - 6.3.2. Virtuelle Lichter und Kamera
 - 6.3.3. Schattenprojektion
- 6.7. Einsatz von Story Board Pro
 - 6.7.1. Schnittstelle
 - 6.7.2. Zeitleiste
 - 6.7.3. Digitale Bearbeitung
- 6.8. Alternative Software
 - 6.8.1. Krita
 - 6.8.2. Animation Paper
 - 6.8.3. Open Toonz - Anime
- 6.9. Einsatz von Moho
 - 6.9.1. Erkundung der Schnittstelle
 - 6.9.2. *Smart Warp*-Werkzeug
 - 6.9.3. *Smart Bones*- und *Pin Bones*- Werkzeuge
- 6.10. Einsatz von *Greased Pencil* von Blender
 - 6.10.1. Software-Erkennung
 - 6.10.2. Zusätzliche Treiber und Funktionen
 - 6.10.3. Automatisierte Lippensynchronisation

Modul 7. Spezialisierte Animation

- 7.1. Gehzyklen von nicht zweibeinigen Lebewesen
 - 7.1.1. Vierbeiner
 - 7.1.2. Sonstige nicht Sohlengänger
 - 7.1.3. Alternative Fortbewegungszyklen
- 7.2. Zusätzliche praktische Bewegungen
 - 7.2.1. Flugzyklen
 - 7.2.2. Leitern, Gewichte heben, Stürze
 - 7.2.3. Schläge, Interaktionen, Tanzen
- 7.3. Spezialeffekte, Flüssigkeit
 - 7.3.1. Kleine Wasserkörper
 - 7.3.2. Große Wasserkörper
 - 7.3.3. Viskose Flüssigkeiten
- 7.4. Spezialeffekte, Feuer und Rauch
 - 7.4.1. Feuer
 - 7.4.2. Rauch
 - 7.4.3. Brände, Fackeln und Lava
- 7.5. Animation von Wetter- und Klimaphänomenen
 - 7.5.1. Regen, Gewitter und Blitzschlag
 - 7.5.2. Schnee und Wind
 - 7.5.3. Lichtbrechung
- 7.6. Sci-Fi- und Fantasy-Animation mit Spezialeffekten
 - 7.6.1. Magische Effekte
 - 7.6.2. Emphatische Effekte
 - 7.6.3. Science-Fiction-Effekte
- 7.7. Animation von Haaren und Stoffen
 - 7.7.1. Haare
 - 7.7.2. Stoff
 - 7.7.3. Papier, Schnur und sonstige
- 7.8. Explosionen, Stürze und Brüche
 - 7.8.1. Erdbeben
 - 7.8.2. Explosionen
 - 7.8.3. Brüche

- 7.9. Lichteffekte und Schattenwurf
 - 7.9.1. Schatten auf der Figur
 - 7.9.2. Beleuchtungseffekte
 - 7.9.3. Projektion von Schatten und digital automatisierte Schatten
- 7.10. Bildübergänge und -transformationen
 - 7.10.1. Bildübergänge
 - 7.10.2. Extreme Verformungen
 - 7.10.3. Kreisbahnen

Modul 8. Vorproduktion

- 8.1. Animationsleitung
 - 8.1.1. Stil und Vision
 - 8.1.2. Verantwortlichkeiten, Proaktivität, Bereitschaft und Delegation
 - 8.1.3. Kommunikation mit Kreativ- und Produktionsteams
- 8.2. Aufschlüsselung des Drehbuchs
 - 8.2.1. Planungssoftware
 - 8.2.2. Identifizierung von Animationsressourcen (Assets)
 - 8.2.3. Erstellen einer Aufschlüsselung des Drehbuchs
- 8.3. Linienproduktion und Arbeitsablauf
 - 8.3.1. Linienproduktion
 - 8.3.2. Arbeitsablauf
 - 8.3.3. Einführung in das Shotgun-Programm
- 8.4. Konzeptuelle Kunst
 - 8.4.1. Vom Drehbuch zur Konzeptzeichnung
 - 8.4.2. Visueller Stil
 - 8.4.3. Zusammenarbeit mit dem Regisseur und Referenzen
- 8.5. Standortgestaltung
 - 8.5.1. Struktur und erzählerische Bedürfnisse eines Ortes
 - 8.5.2. Die Lage außerhalb des Bildes, Stimmungen und Farben
 - 8.5.3. *Concept Art* und Standortgestaltung für das Abschlussprojekt
- 8.6. Entwurf von Accessoires und deren Musterblätter
 - 8.6.1. Praktische Anforderungen an das Design von *Props*
 - 8.6.2. Fahrzeuge und Transportmittel
 - 8.6.3. Entwurf von Accessoires für das Endprojekt

- 8.7. Farbdrehbuch
 - 8.7.1. Der erzählerische Wert der Farbe
 - 8.7.2. Farbcodes
 - 8.7.3. Farbdrehbuch für das Abschlussprojekt
- 8.8. Interpretation des *Storyboards*
 - 8.8.1. Interpretation des *Storyboards*
 - 8.8.2. Entwurf von *Lay Out*
 - 8.8.3. Endgültiges *Lay Out* für das Endprojekt
- 8.9. Endgültige Sprachaufnahme
 - 8.9.1. Regie der Synchronsprecher
 - 8.9.2. Digitale Audiotbearbeitung
 - 8.9.3. Sprach-Overlay für das Endprojekt
- 8.10. Test- und Pilotanimation
 - 8.10.1. Bleistift-Test
 - 8.10.2. Integration mit Standorten und Farbe
 - 8.10.3. Einstellungen und Korrekturen des Piloten

Modul 9. Produktion

- 9.1. Verwendung von Rough Animation
 - 9.1.1. Erster Durchlauf
 - 9.1.2. Massen, Bögen und Kontakte
- 9.2. Bewegungsdesign
 - 9.2.1. Körperliches Handeln und erzählerische Schlüssel
 - 9.2.2. *Facial Acting*
 - 9.2.3. *Break Downs* und *Spacing*
- 9.3. Wichtige Positionen
 - 9.3.1. Auflösung von wichtigen Positionen
 - 9.3.2. Massenbewertung
 - 9.3.3. Grundlagen der Lippensynchronisation
- 9.4. *Inbetweening*
 - 9.4.1. Grundsätze des *Inbetweening*
 - 9.4.2. *Inbetweening* von Bögen und Routen
 - 9.4.3. Digitales *Inbetweening*

- 9.5. Entfernung von *Traces* und Unterstützung
 - 9.5.1. Die Arbeit des Animationsassistenten
 - 9.5.2. Die Linie bei der Entfernung von *Traces*
 - 9.5.3. Entfernung von *Traces* und digitale Unterstützung
- 9.6. Digitale Schattierung und Strich für Strich
 - 9.6.1. Schattierung, eine zweite Ebene der Animation
 - 9.6.2. Farbverläufe, Halbtöne und Schattenebenen
 - 9.6.3. Workshop für automatisierte Beschattung
- 9.7. Zusätzliche Animation
 - 9.7.1. Animation mit Spezialeffekten
 - 9.7.2. Einführung in After Effects
 - 9.7.3. Digitale Effekte
- 9.8. Digitale Komposition und Kameras
 - 9.8.1. Digitale Komposition
 - 9.8.2. Kamera-Animation
 - 9.8.3. Multiplane- und 2,5D-Kamera
- 9.9. *Rendering*
 - 9.9.1. Industriestandards
 - 9.9.2. Bereitstellung von Beweismitteln
 - 9.9.3. Endgültige Bereitstellung
- 9.10. Titelgestaltung
 - 9.10.1. Einführung in bewegte Grafiken
 - 9.10.2. Titelgestaltung
 - 9.10.3. Praktika für Vor- und Abspann

Modul 10. Postproduktion und Marketing

- 10.1. Bearbeitung und endgültige Zusammensetzung
 - 10.1.1. Montage
 - 10.1.2. Übergänge
 - 10.1.3. Blockierung von Bewegungen
- 10.2. Sound-Design
 - 10.2.1. Definition und Analyse von Beispielen
 - 10.2.2. Leitung des Sounddesigners
 - 10.2.3. Partituren und Soundtrack

- 10.3. Tonmischung
 - 10.3.1. Definition und Analyse von Beispielen
 - 10.3.2. Regie bei der Tonmischung
 - 10.3.3. Endgültiges Mischen
- 10.4. Farbkorrektur durch DaVinci Resolve
 - 10.4.1. Einführung in DaVinci Resolve
 - 10.4.2. Farbbalance
 - 10.4.3. Dynamischer Bereich
- 10.5. Präsentationsrolle (*Demo Reel*)
 - 10.5.1. Auswahl der Arbeiten und Bearbeitung
 - 10.5.2. Klanglicher Aspekt
 - 10.5.3. Plattformen und Werbung
- 10.6. Märkte
 - 10.6.1. Werbung
 - 10.6.2. Selbstverwaltung von sozialen Netzwerken
 - 10.6.3. Animation, technische, medizinische und andere Spezialitäten
- 10.7. Selbstdarstellung
 - 10.7.1. Verhandlung
 - 10.7.2. Animationstests und deren Angebot
 - 10.7.3. Operative und situative Fragen
- 10.8. Projektfinanzierung
 - 10.8.1. Kanäle und Ausschreibungen
 - 10.8.2. Erstellung von Ordnern
 - 10.8.3. Gemischte Finanzierung
- 10.9. Private Finanzierung
 - 10.9.1. Kapital- und Kreativunternehmen
 - 10.9.2. Mikro-Patronage
 - 10.9.3. Behandlung und Verkaufsstrategie
- 10.10. Registrierung und Urheberrecht
 - 10.10.1. Registrierung des Werks
 - 10.10.2. Internationales Urheberrechtsgesetz
 - 10.10.3. Internationale Lizenzgebühren

06

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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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 Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



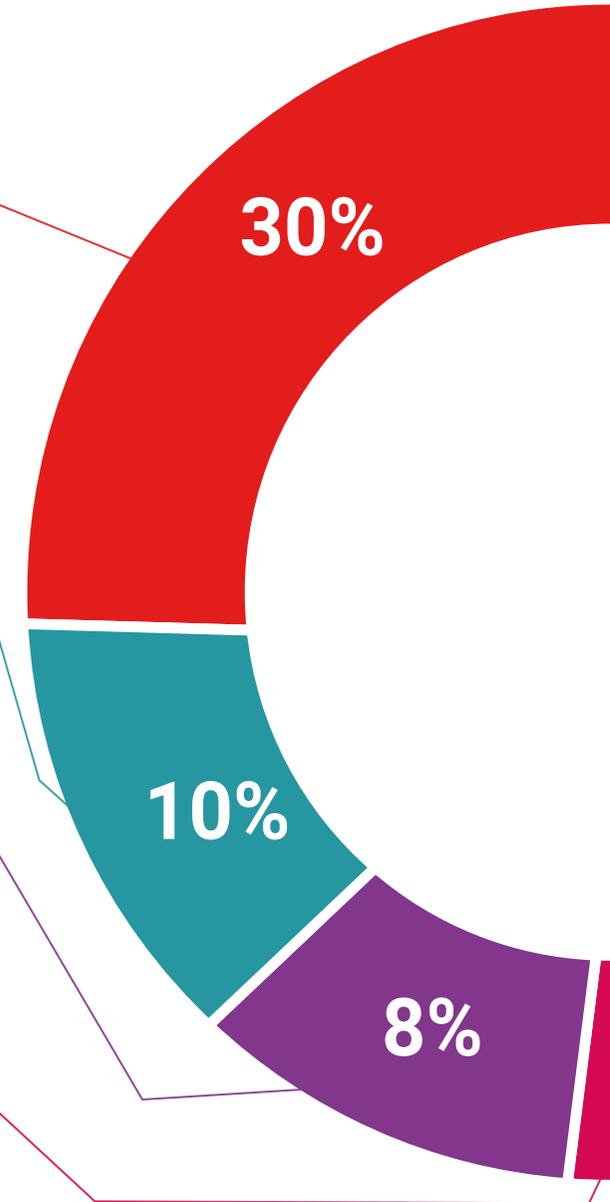
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

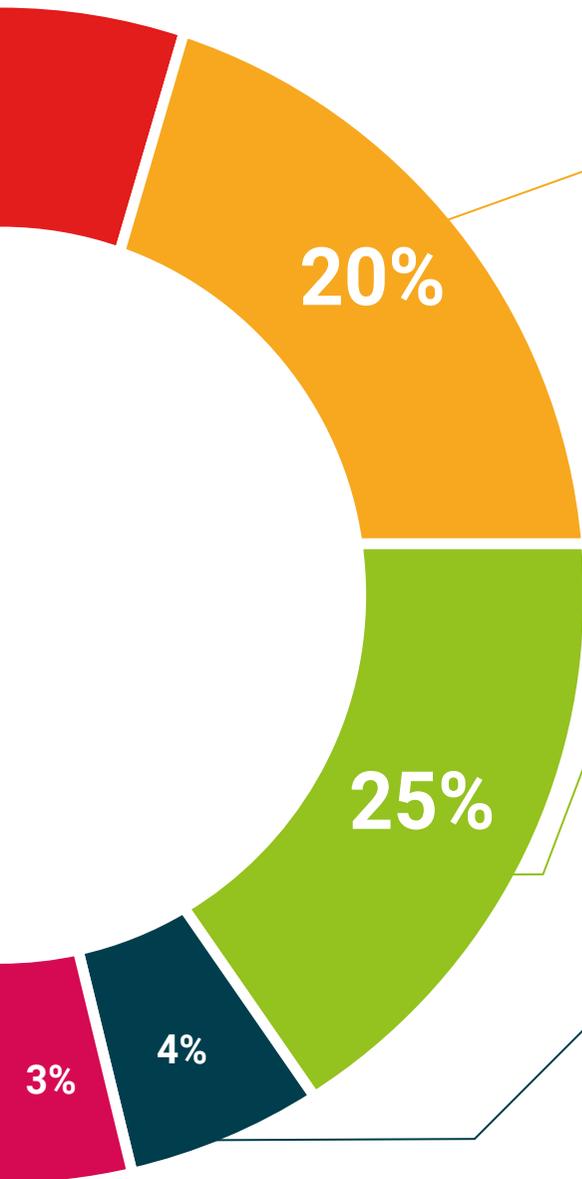
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



07

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in 2D-Animation 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 **Privater Masterstudiengang in 2D-Animation** 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: **Privater Masterstudiengang in 2D-Animation**

Modalität: **online**

Dauer: **12 Monate**



*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

Privater Masterstudiengang 2D-Animation

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang 2D-Animation

