

Universitätsexperte

2D-Animationsproduktion





tech technologische
universität

Universitätsexperte 2D-Animationsproduktion

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-2d-animationsproduktion

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die Anwendung der 2D-Animationsproduktion bei der Entwicklung von Videospielen bringt eine Reihe wichtiger Vorteile mit sich. Erstens ermöglicht diese Technik eine größere Flexibilität und Beweglichkeit bei der Erstellung von Grafiken, was die Iteration und das Experimentieren während des Entwurfsprozesses erleichtert. Darüber hinaus trägt die einzigartige visuelle Ästhetik der 2D-Animation dazu bei, Spiele mit einem unverwechselbaren künstlerischen Stil und einer hohen Attraktivität für das Publikum zu entwickeln. Ebenso werden durch die Verwendung dieser Animationen die Hardwareressourcen optimiert, was zu einer besseren Spieleleistung führt, insbesondere auf Geräten mit begrenzten Möglichkeiten. Daher hat TECH ein vollständig digitales und anpassungsfähiges Programm eingeführt, das es den Studenten ermöglicht, zu jeder Zeit Zugang zu erhalten.



“

Entscheiden Sie sich für die Produktion von 2D-Animationen für Videospiele, um ein visuell ansprechendes Erlebnis zu bieten und die Effizienz der Entwicklung und des Spielerlebnisses zu verbessern"

Die Anwendung der 2D-Animationsproduktion bei der Entwicklung von Videospielen bringt eine Reihe von Vorteilen mit sich, die das Erlebnis des Spielers bereichern. Erstens ermöglicht die 2D-Animation einen detaillierten und stilisierten künstlerischen Ausdruck, der den Designern die Möglichkeit gibt, fesselnde visuelle Welten und einprägsame Charaktere zu schaffen. Dieser künstlerische Ansatz mit seiner einzigartigen Ästhetik trägt zur unverwechselbaren visuellen Identität eines Spiels bei und zieht die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich.

Aus diesem Grund hat TECH diesen Universitätsexperten entwickelt, der sich mit der Leitung von Animationen befasst, indem die Definition des Stils und der Vision sowie die Verantwortlichkeiten der Führung und der Kommunikation mit den Kreativ- und Produktionsteams analysiert werden. Darüber hinaus wird die Aufschlüsselung des Skripts vertieft, was die Identifizierung von Animationsressourcen und die Erstellung einer detaillierten Aufschlüsselung umfasst, um den Produktionsprozess effizient zu planen.

Der Einsatz von Grobanimation zur Erstellung erster Bewegungsentwürfe sowie die Gestaltung von Körper- und Gesichtsbewegungen und die Bedeutung von wichtigen Posen in der Animation werden ebenfalls behandelt. Darüber hinaus werden fortgeschrittene Techniken wie *Interleaving*, digitale Schattierung und Animation mit Spezialeffekten sowie digitales *Compositing* und *Rendering* eingehend erforscht.

Schließlich befassen sich die Fachleute mit der Endbearbeitung, dem Sounddesign und der Abmischung sowie mit der Farbkorrektur und der Erstellung von *Demo-Reels*, um die Arbeit auf verschiedenen Märkten und Plattformen wirkungsvoll präsentieren zu können. Marketing- und Selbstvertretungsstrategien werden ebenso behandelt wie rechtliche und finanzielle Aspekte, z. B. die Registrierung von Werken, Urheberrechte und Projektfinanzierung.

Auf diese Weise erhalten die Studenten dank des digitalen und vielseitigen Ansatzes dieses Universitätsprogramms eine einzigartige Gelegenheit. Dies gibt ihnen zusätzliche Flexibilität bei der Verwaltung ihrer Studienpläne und erleichtert es ihnen, ihre täglichen persönlichen und beruflichen Verpflichtungen in Einklang zu bringen.

Dieser **Universitätsexperte in 2D-Animationsproduktion** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 2D-Animationsproduktion präsentiert werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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



Nutzen Sie diese einzigartige Gelegenheit! Sie werden von der Ressourceneffizienz der 2D-Animation profitieren, da sie weniger Rechenleistung benötigt als ihre 3D-Pendants"

“

Sie erwerben die praktischen und kreativen Fähigkeiten, die notwendig sind, um eine 2D-Animationsproduktion von der Konzeption bis zur endgültigen Umsetzung flüssig und präzise durchzuführen"

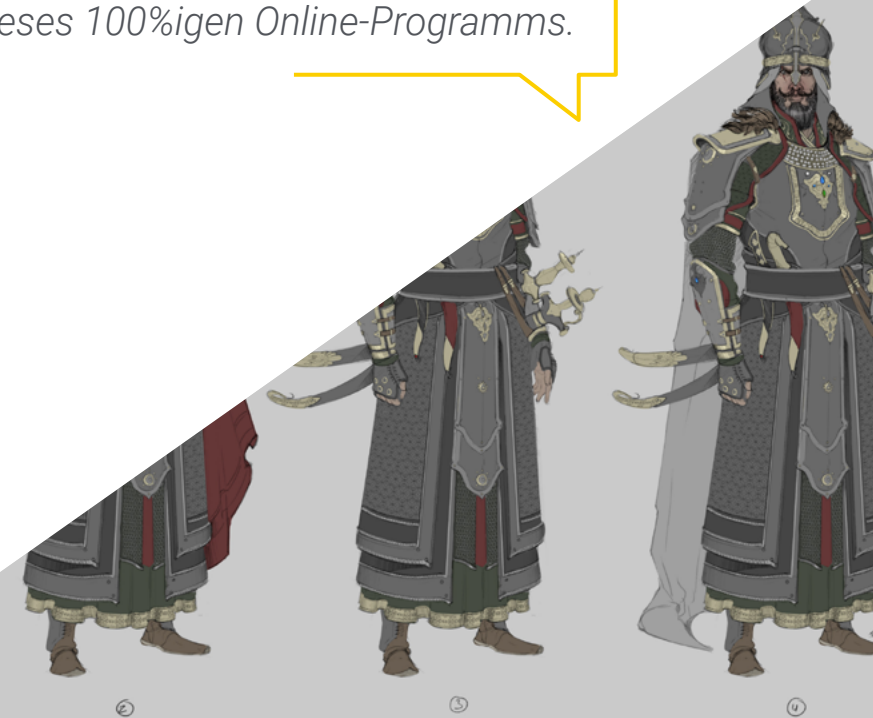
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

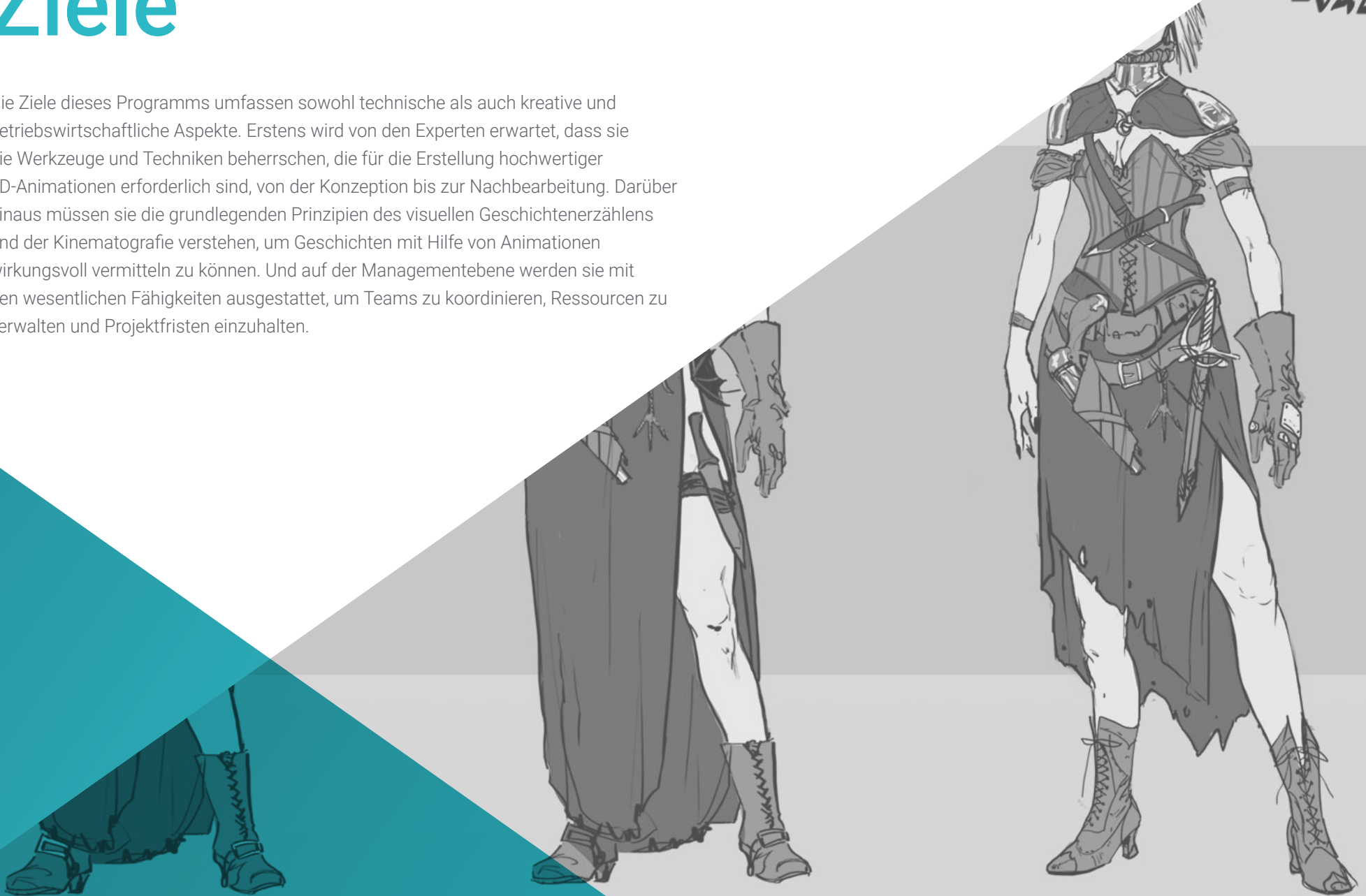
Sie erhalten eine Einführung in die Online-Produktion und den Workflow sowie in die Software Shotgun, die die Koordination und Organisation des Teams in allen Phasen des Projekts erleichtert.

Sie werden den abschließenden Zyklus des Produktionsprozesses analysieren und Ihre Karriere in der Animationsbranche mit Erfolg und Selbstvertrauen vorantreiben, alles dank dieses 100%igen Online-Programms.

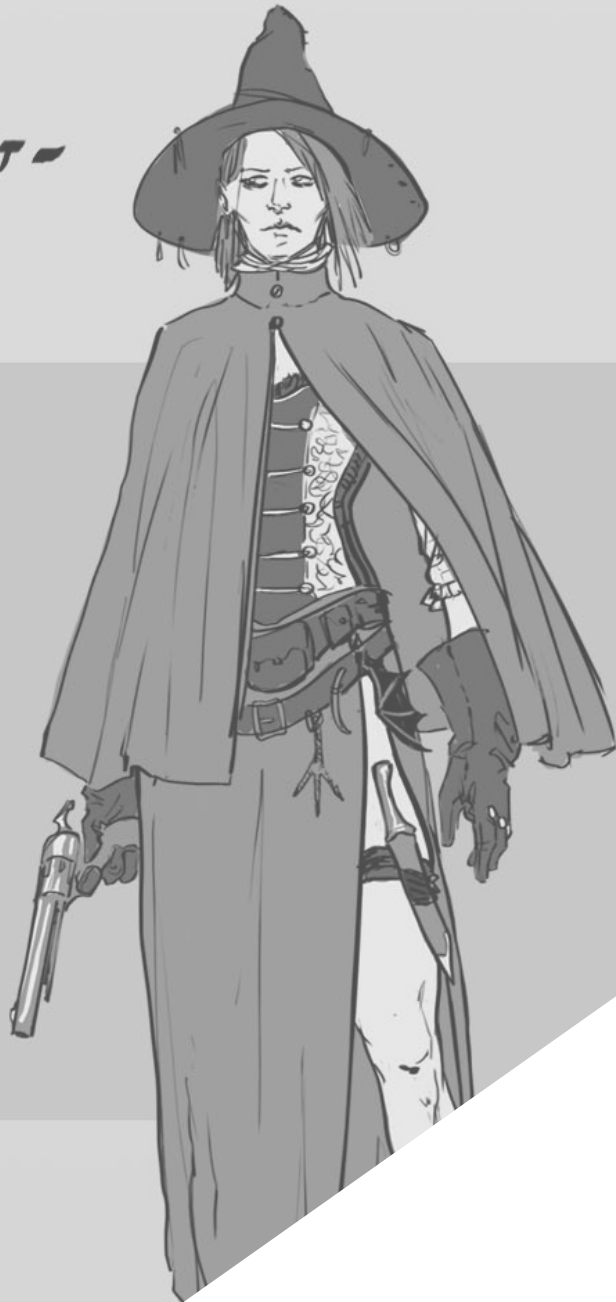


02 Ziele

Die Ziele dieses Programms umfassen sowohl technische als auch kreative und betriebswirtschaftliche Aspekte. Erstens wird von den Experten erwartet, dass sie die Werkzeuge und Techniken beherrschen, die für die Erstellung hochwertiger 2D-Animationen erforderlich sind, von der Konzeption bis zur Nachbearbeitung. Darüber hinaus müssen sie die grundlegenden Prinzipien des visuellen Geschichtenerzählens und der Kinematografie verstehen, um Geschichten mit Hilfe von Animationen wirkungsvoll vermitteln zu können. Und auf der Managementebene werden sie mit den wesentlichen Fähigkeiten ausgestattet, um Teams zu koordinieren, Ressourcen zu verwalten und Projektfristen einzuhalten.



VARIANT -



“

Sie werden Ihre technischen und kreativen Fähigkeiten in der Produktion verbessern, einschließlich der Verwendung von Rough Animation, Motion Design, Intercutting, Digital Shading, Digital Compositing und Rendering"



Allgemeine Ziele

- ♦ 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



Sie werden Fähigkeiten entwickeln, die Sie in die Lage versetzen, einen bedeutenden Beitrag zur Animationsindustrie zu leisten, sei es bei der Arbeit in Animationsstudios, in Videospielefirmen oder bei unabhängigen Projekten"





Spezifische Ziele

Modul 1. 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 2. 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 über die Innovationen der Branche auf dem Laufenden zu bleiben

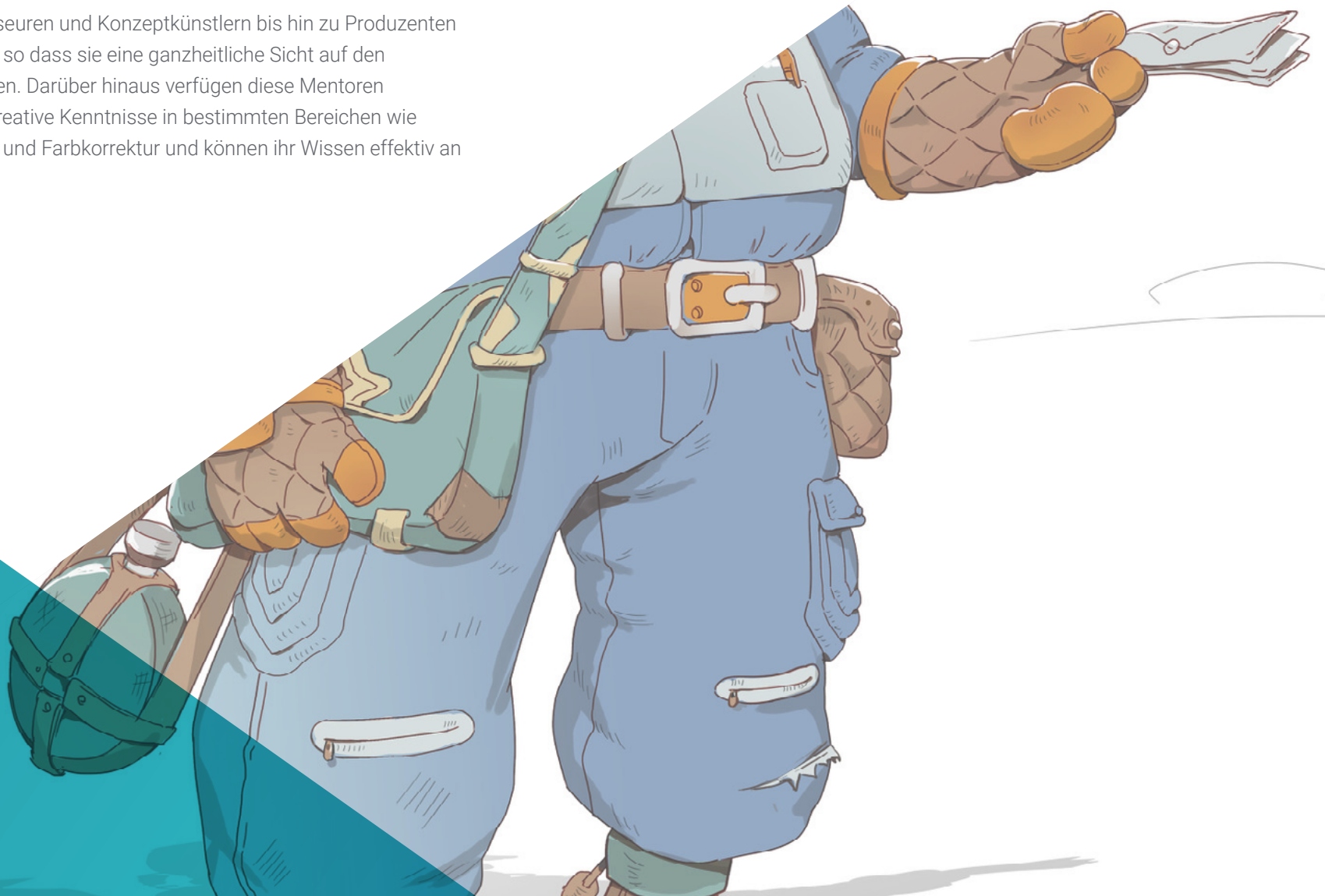
Modul 3. Postproduktion und Marketing

- ♦ 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

03

Kursleitung

Die Dozenten, die den Universitätsexperten unterrichten, sind hochqualifizierte und erfahrene Experten in der Animationsbranche. Sie kommen aus den unterschiedlichsten Bereichen, von Animationsregisseuren und Konzeptkünstlern bis hin zu Produzenten und Postproduktionsfachleuten, so dass sie eine ganzheitliche Sicht auf den Animationsprozess bieten können. Darüber hinaus verfügen diese Mentoren über fundierte technische und kreative Kenntnisse in bestimmten Bereichen wie Animationsregie, Motion Design und Farbkorrektur und können ihr Wissen effektiv an die Studenten weitergeben.





“

Der Lehrkörper dieses Universitätsexperten ist bestrebt, mit den neuesten Trends und Technologien in der Branche Schritt zu halten, und bietet eine relevante und hochmoderne Ausbildung in 2D-Animationsproduktion"

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. 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“

04

Struktur und Inhalt

Dieser Abschluss bietet ein vollständiges Eintauchen in die Grundlagen und fortgeschrittenen Techniken zur Erstellung hochwertiger zweidimensionaler Animationen. Von der Vorproduktion bis zur Postproduktion befassen sich die Designer mit der Animationsregie, der Aufschlüsselung des Drehbuchs, der Linienproduktion, der Konzeptkunst, der Gestaltung von Schauplätzen und Requisiten sowie mit der Interpretation des Storyboards und der Sprachaufnahme. Darüber hinaus werden Aspekte wie die Verwendung von *Rough Animation*, *Motion Design*, *Key Poses*, *Intercutting*, *Digital Shading* und *Special Effects Animation* behandelt.





“

Sie werden sich mit der Postproduktionsphase der 2D-Animation, die den Schnitt, das Sounddesign, die Farbkorrektur und die Erstellung von Demo-Reels umfasst befassen. Und das alles dank didaktischer Mittel, die auf dem neuesten Stand der Technik und der Bildung sind"

Modul 1. Vorproduktion

- 1.1. Animationsleitung
 - 1.1.1. Stil und Vision
 - 1.1.2. Verantwortlichkeiten, Proaktivität, Bereitschaft und Delegation
 - 1.1.3. Kommunikation mit Kreativ- und Produktionsteams
- 1.2. Aufschlüsselung des Drehbuchs
 - 1.2.1. Planungssoftware
 - 1.2.2. Identifizierung von Animationsressourcen (Assets)
 - 1.2.3. Erstellen einer Aufschlüsselung des Drehbuchs
- 1.3. Linienproduktion und Arbeitsablauf
 - 1.3.1. Linienproduktion
 - 1.3.2. Arbeitsablauf
 - 1.3.3. Einführung in das Shotgun-Programm
- 1.4. Konzeptuelle Kunst
 - 1.4.1. Vom Drehbuch zur Konzeptzeichnung
 - 1.4.2. Visueller Stil
 - 1.4.3. Zusammenarbeit mit dem Regisseur und Referenzen
- 1.5. Standortgestaltung
 - 1.5.1. Struktur und erzählerische Bedürfnisse eines Ortes
 - 1.5.2. Die Lage außerhalb des Bildes, Stimmungen und Farben
 - 1.5.3. *Concept Art* und Standortgestaltung für das Endprojekt
- 1.6. Entwurf von Accessoires und deren Musterblätter
 - 1.6.1. Praktische Anforderungen an das Design von Props
 - 1.6.2. Fahrzeuge und Transportmittel
 - 1.6.3. Entwurf von Accessoires für das Endprojekt
- 1.7. Farbdrehbuch
 - 1.7.1. Der erzählerische Wert der Farbe
 - 1.7.2. Farbcodes
 - 1.7.3. Farbdrehbuch für das Abschlussprojekt
- 1.8. Interpretation des Storyboards
 - 1.8.1. Interpretation des Storyboards
 - 1.8.2. Entwurf von *Lay Out*
 - 1.8.3. Endgültiges *Lay Out* für das Endprojekt





- 1.9. Endgültige Sprachaufnahme
 - 1.9.1. Regie der Synchronsprecher
 - 1.9.2. Digitale Audiotbearbeitung
 - 1.9.3. Sprach-*Overlay* für das Endprojekt
- 1.10. Test- und Pilotanimation
 - 1.10.1. Bleistift-Test
 - 1.10.2. Integration mit Standorten und Farbe
 - 1.10.3. Einstellungen und Korrekturen des Piloten

Modul 2. Produktion

- 2.1. Verwendung von Rough Animation
 - 2.1.1. Erster Durchlauf
 - 2.1.2. Massen, Bögen und Kontakte
- 2.2. Bewegungsdesign
 - 2.2.1. Körperliches Handeln und erzählerische Schlüssel
 - 2.2.2. *Facial Acting*
 - 2.2.3. *Break Downs* und *Spacing*
- 2.3. Wichtige Positionen
 - 2.3.1. Auflösung von wichtigen Positionen
 - 2.3.2. Massenbewertung
 - 2.3.3. Grundlagen der Lippensynchronisation
- 2.4. *Inbetweening*
 - 2.4.1. Grundsätze des *Inbetweening*
 - 2.4.2. *Inbetweening* von Bögen und Routen
 - 2.4.3. Digitales *Inbetweening*
- 2.5. Entfernung von *Traces* und Unterstützung
 - 2.5.1. Die Arbeit des Animationsassistenten
 - 2.5.2. Die Linie bei der Entfernung von *Traces*
 - 2.5.3. Entfernung von *Traces* und digitale Unterstützung
- 2.6. Digitale Schattierung und Strich für Strich
 - 2.6.1. Schattierung, eine zweite Ebene der Animation
 - 2.6.2. Farbverläufe, Halbtöne und Schattenebenen
 - 2.6.3. Workshop für automatisierte Beschattung

- 2.7. Zusätzliche Animation
 - 2.7.1. Animation mit Spezialeffekten
 - 2.7.2. Einführung in After Effects
 - 2.7.3. Digitale Effekte
- 2.8. Digitale Komposition und Kameras
 - 2.8.1. Digitale Komposition
 - 2.8.2. Kamera-Animation
 - 2.8.3. Multiplane- und 2,5D-Kamera
- 2.9. *Rendering*
 - 2.9.1. Industriestandards
 - 2.9.2. Bereitstellung von Beweismitteln
 - 2.9.3. Endgültige Bereitstellung
- 2.10. Titelgestaltung
 - 2.10.1. Einführung in bewegte Grafiken
 - 2.10.2. Titelgestaltung
 - 2.10.3. Praktika für Vor- und Abspann

Modul 3. Postproduktion und Marketing

- 3.1. Bearbeitung und endgültige Zusammensetzung
 - 3.1.1. Montage
 - 3.1.2. Übergänge
 - 3.1.3. Blockierung von Bewegungen
- 3.2. Sound-Design
 - 3.2.1. Definition und Analyse von Beispielen
 - 3.2.2. Leitung des Sounddesigners
 - 3.2.3. Partituren und Soundtrack
- 3.3. Tonmischung
 - 3.3.1. Definition und Analyse von Beispielen
 - 3.3.2. Regie bei der Tonmischung
 - 3.3.3. Endgültiges Mischen
- 3.4. Farbkorrektur durch DaVinci Resolve
 - 3.4.1. Einführung in DaVinci Resolve
 - 3.4.2. Farbbalance
 - 3.4.3. Dynamischer Bereich





- 3.5. Präsentationsrolle (*Demo Reel*)
 - 3.5.1. Auswahl der Arbeiten und Bearbeitung
 - 3.5.2. Klanglicher Aspekt
 - 3.5.3. Plattformen und Werbung
- 3.6. Märkte
 - 3.6.1. Werbung
 - 3.6.2. Selbstverwaltung von sozialen Netzwerken
 - 3.6.3. Animation, technische, medizinische und andere Spezialitäten
- 3.7. Selbstdarstellung
 - 3.7.1. Verhandlung
 - 3.7.2. Animationstests und deren Angebot
 - 3.7.3. Operative und situative Fragen
- 3.8. Projektfinanzierung
 - 3.8.1. Kanäle und Ausschreibungen
 - 3.8.2. Erstellung von Ordnern
 - 3.8.3. Gemischte Finanzierung
- 3.9. Private Finanzierung
 - 3.9.1. Kapital- und Kreativunternehmen
 - 3.9.2. Mikro-Patronage
 - 3.9.3. Behandlung und Verkaufsstrategie
- 3.10. Registrierung und Urheberrecht
 - 3.10.1. Registrierung des Werks
 - 3.10.2. Internationales Urheberrechtsgesetz
 - 3.10.3. Internationale Lizenzgebühren

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen 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.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in 2D-Animationsproduktion 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 **Universitätsexperte in 2D-Animationsproduktion** 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.

Títel: **Universitätsexperte in 2D-Animationsproduktion**

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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
2D-Animationsproduktion

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

2D-Animationsproduktion

