

Universitätsexperte 2D-Animationstools





tech technologische
universität

Universitätsexperte 2D-Animationstools

- » 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-animationstools

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

2D-Animationstools sind in der Videospieleindustrie von zentraler Bedeutung, da sie es den Designern ermöglichen, visuell fesselnde und dynamische Charaktere und Welten zu schaffen. In der Tat bieten diese Werkzeuge eine breite Palette von Funktionen, von der Erstellung von *Sprites* und Bewegungsanimationen bis hin zur Sequenzbearbeitung und Integration von Spezialeffekten. Mit ihrer Hilfe können Entwicklungsteams ihre Ideen flüssig und präzise zum Leben erwecken, was für die Spieler zu immersiven und fesselnden Spielerlebnissen führt. Aus diesem Grund hat TECH ein umfassendes, 100%iges Online-Programm mit einem hohen Maß an Flexibilität eingeführt, das es den Studenten ermöglicht, sich jederzeit und von überall aus mit dem virtuellen Campus zu verbinden.



“

Schreiben Sie sich jetzt ein! Die Vielseitigkeit und Zugänglichkeit von 2D-Animationstools macht es Ihnen als Designer leicht, Spiele mit einem unverwechselbaren, qualitativ hochwertigen visuellen Stil zu entwickeln"

In der Videospieleindustrie bieten 2D-Animationstools Künstlern und Animatoren die Möglichkeit, die grafischen Elemente des Spiels zum Leben zu erwecken, durch die Manipulation zweidimensionaler Bilder, die fließende Bewegungsabläufe schaffen, die das Eintauchen des Spielers verbessern. Das heißt, sie spielen eine entscheidende Rolle, wenn es darum geht, fesselnde visuelle Welten und dynamische Charaktere zu schaffen. Darüber hinaus können sie dank ihrer Effizienz und Flexibilität ein breites Spektrum an künstlerischen Stilen erkunden und mit Animationen experimentieren.

In diesem Zusammenhang hat TECH diesen Universitätsexperten entwickelt, der sich mit der 2D-Sprache befasst und Aspekte wie Frames, Belichtung von Frames, Arten von Animationen und 2D-Stile analysiert. Darüber hinaus wird die Entwicklung von audiovisuellen Drehbüchern behandelt, einschließlich Drehbuchvorläufern, Synopsen, Storyboarding und der Verwendung von Anwendungen wie Storybeats. Die Konzepte der grafischen, kinematografischen und audiovisuellen Sprache werden auch eingeführt, einschließlich Einstellungen, Kamerabewegungen und Schnitt.

Die Fachleute werden zudem spezielle digitale Werkzeuge für 2D-Animationen verwenden und Aspekte wie die Bedeutung des *Storyboarding* für die Erzählung und die Produktion sowie die Sprachaufnahme und -bearbeitung hervorheben. Der Lehrplan befasst sich auch mit der Verwendung von Software wie Storyboard Pro und stellt digitale Alternativen in Programmen wie Photoshop, Adobe Animate und After Effects vor.

Darüber hinaus werden sie die Gestaltung von Figuren, die Erstellung von Leitfäden, Modellbögen und die Textinterpretation untersuchen. Die Fachleute werden ebenfalls in das Handwerkszeug der Schauspielerei, der Pantomime, der Mimik und der Dialoganimation eingeführt, indem auch der Beitrag des Synchronsprechers einbezogen wird. Dieser Themenbereich wird mit Workshops zu Körperanimation, Gesichts- und Stimmsynchronisation enden.

Daher wird dieser Lehrplan von TECH die Erfahrung der Studenten durch die Einführung eines vollständig digitalen und flexiblen Ansatzes revolutionieren. Diese innovative Initiative wird den Studenten die Freiheit geben, ihren Lehrplan selbständig zu gestalten und so ihre persönlichen und beruflichen Verpflichtungen besser zu vereinbaren.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 2D-Animationswerkzeuge vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ 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



Von der Erstellung von Charakteren und Szenen bis hin zu Spezialeffekten werden Sie 2D-Animationstools verwenden, um den kreativen Ausdruck und das visuelle Storytelling in Videospiele zu fördern"

“

Sie behandeln wichtige Themen wie Echtzeit-Animation, Überarbeitung und Postproduktion, und das alles mit der revolutionären Relearning-Methode der Wiederholung von wichtigen Konzepten"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten 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.

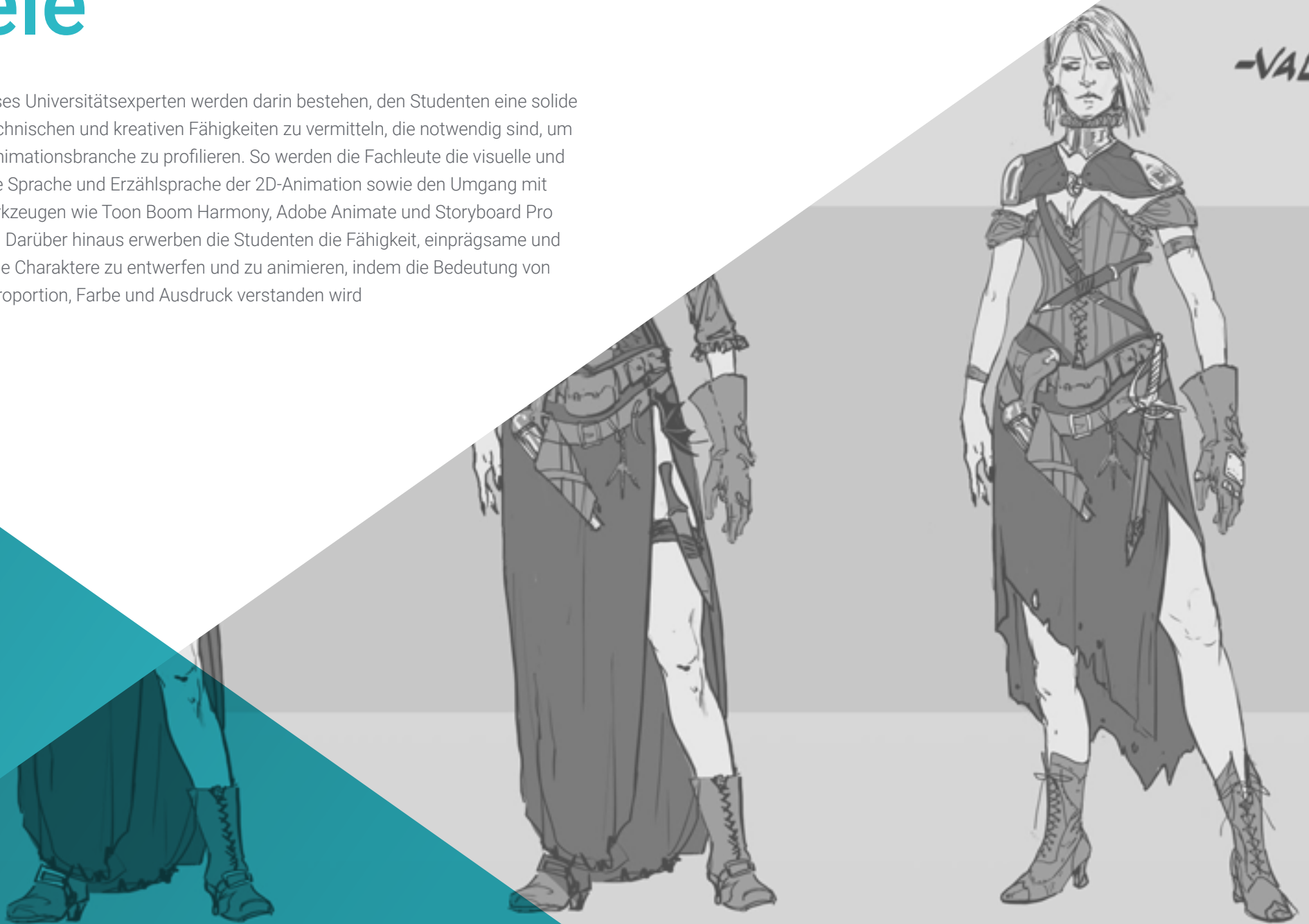
Mit diesem 100%igen Online-Programm beherrschen Sie nützliche Schnittstellen für die 2D-Animation, wie Toon Boom Harmony und Adobe Animate.

Sie werden Seminare in Körperanimation, Mimik und stimmlicher Synchronisation besuchen und ein umfassendes Verständnis für die Erstellung von 2D-Charakteren und Animationen erlangen.



02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätsexperten werden darin bestehen, den Studenten eine solide Reihe von technischen und kreativen Fähigkeiten zu vermitteln, die notwendig sind, um sich in der Animationsbranche zu profilieren. So werden die Fachleute die visuelle und erzählerische Sprache und Erzählsprache der 2D-Animation sowie den Umgang mit digitalen Werkzeugen wie Toon Boom Harmony, Adobe Animate und Storyboard Pro beherrschen. Darüber hinaus erwerben die Studenten die Fähigkeit, einprägsame und überzeugende Charaktere zu entwerfen und zu animieren, indem die Bedeutung von Silhouette, Proportion, Farbe und Ausdruck verstanden wird



VARIANT -



“

Das Ziel von TECH sind Sie! Sie werden auf die Herausforderungen des Arbeitsmarktes vorbereitet sein und über die notwendigen Fähigkeiten verfügen, um an 2D-Animationsprojekten mitzuwirken"



Allgemeine Ziele

- ♦ Beherrschen der visuellen Sprache im Bereich der 2D-Animation
- ♦ 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
- ♦ 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 von wichtigen Grundsätzen der grafischen Sprache bei der Erstellung von kohärenten und ästhetisch ansprechenden visuellen Elementen
- ♦ Analysieren und Anwenden der Konzepte der kinematografischen und audiovisuellen Sprache die visuelle Erzählung zu verbessern
- ♦ Erwerben solider Kenntnisse der Produktionssprache, von der Planung bis zur endgültigen Lieferung

Modul 2. 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 3. 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

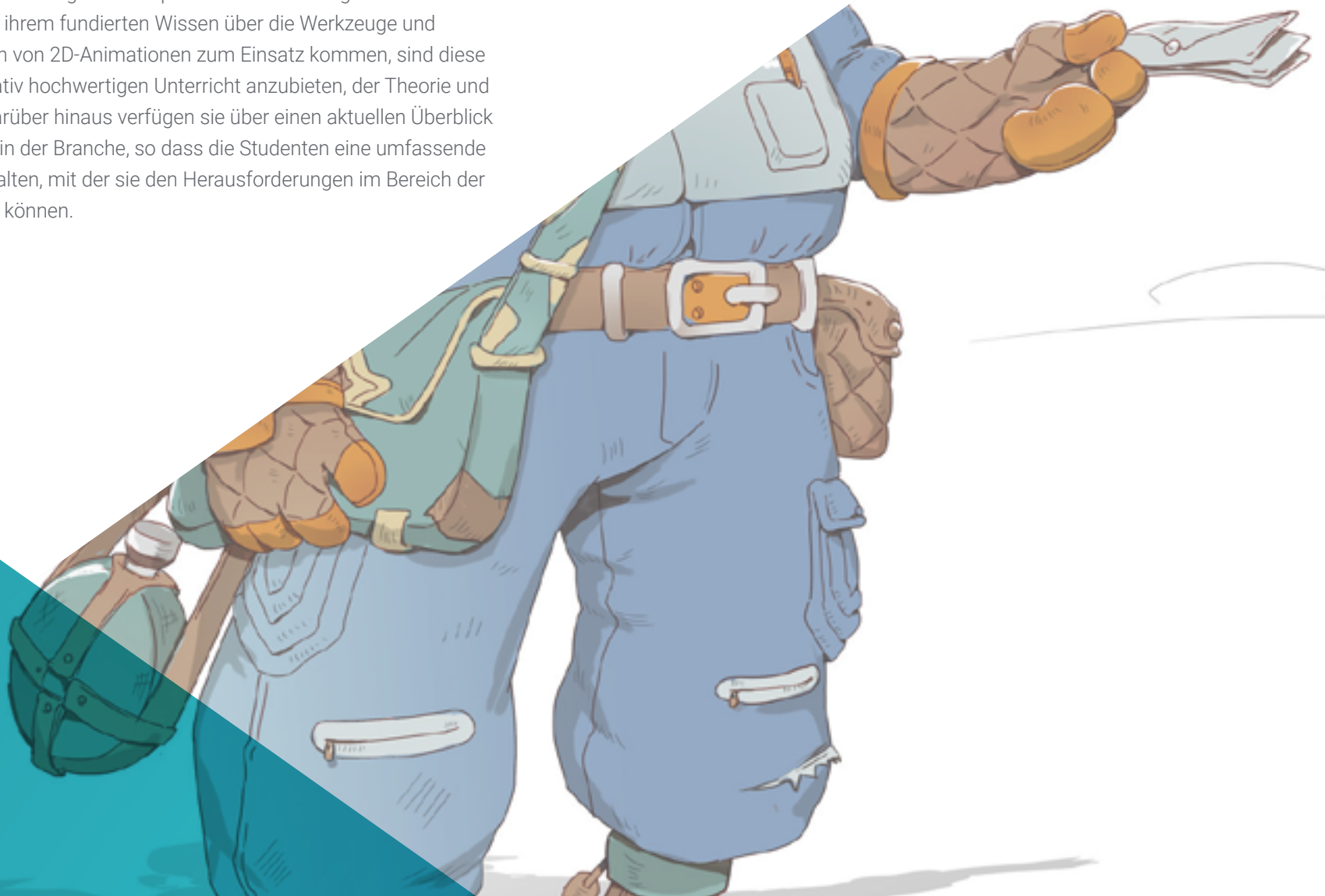


Sie werden kreative und technische Fähigkeiten entwickeln und die bei der Produktion von Animationsfilmen erworbenen Kenntnisse wirksam integrieren, sei es im Bereich der Videospiele oder in anderen audiovisuellen Bereichen"

03

Kursleitung

TECH hat die Mitglieder des Lehrkörpers sorgfältig ausgewählt, der aus Experten mit einem soliden akademischen Hintergrund und praktischer Erfahrung in der Animationsbranche besteht. Mit ihrem fundierten Wissen über die Werkzeuge und Techniken, die bei der Produktion von 2D-Animationen zum Einsatz kommen, sind diese Fachleute bestrebt, einen qualitativ hochwertigen Unterricht anzubieten, der Theorie und Praxis miteinander verbindet. Darüber hinaus verfügen sie über einen aktuellen Überblick über Trends und Entwicklungen in der Branche, so dass die Studenten eine umfassende und relevante Weiterbildung erhalten, mit der sie den Herausforderungen im Bereich der Animation erfolgreich begegnen können.





“

Die Dozenten verfügen über pädagogische Fähigkeiten, die sie in die Lage versetzen, ihr Wissen wirksam zu vermitteln, Sie während Ihres Lernprozesses zu begleiten und Ihre kreativen und technischen Fähigkeiten zu entwickeln“

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

Hr. Amurrio Vesga, Iñaki

- ♦ Technischer Leiter für Animation und Animationsexperte
- ♦ Storyboard-Ersteller für den Spielfilm „Blue's Big City Adventure“ (Paramount +)
- ♦ Animator für die Fernsehserie „Tiny Toons“
- ♦ Animationsdirektor für den Kurzfilm „Amanece la noche más larga“
- ♦ Animator im Spielfilm „The rise of Ninja Turtles“ (Netflix)
- ♦ Animator für die Webserie „Bellies“ (Famosa)
- ♦ Animationsdirektor und Studioleiter für die Anime-Serie „Memoiren aus Idhún“ (Netflix)
- ♦ Animationsdirektor und technischer Direktor bei Imira Entertainment

Fr. Ocaña, Miriam

- ♦ Spezialist für Grafikdesign
- ♦ *Freelance Illustrator* (Tessera Studios, Graffiti Games, TRT, Binalogue)
- ♦ *Freelance Concept Artist* bei Tessera Studios
- ♦ *2D Background Artist* bei Team Ugly Games
- ♦ *Intern 3D Artist* bei Secret 6, Inc.
- ♦ Masterstudiengang in Modellierung und Texturierung von *Environments und Props* an der Voxel School
- ♦ Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Hochschule für Design von Madrid (ESD)

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



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

Dieses Hochschulprogramm bietet Inhalte, die das Verständnis für die Grundlagen der zweidimensionalen Animation vermitteln. Vom Studium der 2D-Sprache, einschließlich Aspekten wie Frame-Animation, Stile und Skripting, bis hin zur Beherrschung digitaler Tools wie Toon Boom Harmony und Adobe Animate deckt der Abschluss alle Phasen des Animationsproduktionsprozesses ab. Außerdem werden Themen im Zusammenhang mit Charakterdesign und Animation, der Verwendung von *Thumbnails* und *Storyboards* sowie der Sprachaufnahme und -bearbeitung behandelt.





“

Sie werden mit den Fähigkeiten und Kenntnissen ausgestattet, die notwendig sind, um qualitativ hochwertige Animationsprojekte zu entwickeln und sich den Herausforderungen des anspruchsvollen Bereichs der 2D-Animation mit Selbstvertrauen und Kreativität zu stellen"

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. Digitale Werkzeuge

- 2.1. Miniaturen
 - 2.1.1. Die Bedeutung des *Storyboard* als Werkzeug für das Geschichtenerzählen und die Produktion
 - 2.1.2. Grundlegendes *Storyboard* und Vorschaubilder
 - 2.1.3. Miniaturen und erste Drehbücher
- 2.2. Sprachaufzeichnung
 - 2.2.1. Sprachaufzeichnung
 - 2.2.2. Bearbeitung von Dialogen
 - 2.2.3. Bearbeitung von Musik und Soundeffekten
- 2.3. Vorbereitung
 - 2.3.1. Format und Seitenverhältnis
 - 2.3.2. Komposition
 - 2.3.3. Sicherheitszonen
- 2.4. Symbologie
 - 2.4.1. Standardisierte Symbologie
 - 2.4.2. Simulation von Kamerabewegungen
 - 2.4.3. Das digitale *Storyboard*
- 2.5. Verwenden von Storyboard Pro
 - 2.5.1. Interface
 - 2.5.2. Tonleiste und Zeitleiste
 - 2.5.3. Zusätzliche Werkzeuge

- 2.6. Digitale Alternativen
 - 2.6.1. Photoshop-Storyboard
 - 2.6.2. Storyboard in Adobe Animate
 - 2.6.3. Storyboard in After Effects
- 2.7. Storyboard für Animatoren
 - 2.7.1. Der Storyboard-Künstler
 - 2.7.2. Animationsschlüssel im Storyboard
 - 2.7.3. Arbeiten in Schichten
- 2.8. Verwendung von Roughboard
 - 2.8.1. Grafische Erkundung
 - 2.8.2. Vorbereitung von *Rough Board*
 - 2.8.3. Ausführung
- 2.9. Storyboard
 - 2.9.1. Komposition
 - 2.9.2. Hintergründe
 - 2.9.3. Arbeiten mit Charakteren
- 2.10. Animation
 - 2.10.1. Bearbeitung in Echtzeit
 - 2.10.2. Überprüfung
 - 2.10.3. Postproduktion

Modul 3. Charakterdesign und Animation

- 3.1. Charakterdesign
 - 3.1.1. Schattenriss und Proportion
 - 3.1.2. Farbe, Stil und Persönlichkeit
- 3.2. Charakter-Leitfaden
 - 3.2.1. Charakterstudien
 - 3.2.2. Konsistenz und Toleranz
 - 3.2.3. Verfassen und Strukturieren eines Charakter-Leitfadens
- 3.3. Modellblatt
 - 3.3.1. In verschiedenen Posen präsentieren
 - 3.3.2. Ausdrucksformen und Körpersprache
 - 3.3.3. Vokalisation, Tonleiter und Zusatzblatt





- 3.4. Textinterpretation
 - 3.4.1. Text, Genre und Ton. Die Informationen, die wir daraus gewinnen können
 - 3.4.2. Subtext und Ironie
 - 3.4.3. Funktion der Erzählung und Absicht des Autors
- 3.5. Werkzeuge für Aktionen
 - 3.5.1. Formale und erlebnisorientierte Aktion
 - 3.5.2. Charakter- und Hintergrundanalyse
 - 3.5.3. Externe Stimuli und interne Stimuli
- 3.6. Pantomime und Körpersprache
 - 3.6.1. Körpersprache, Interaktionen
 - 3.6.2. Gesten der Hände
 - 3.6.3. Rhythmus, minimale Bewegungen und Bühnenarbeit
- 3.7. Gesichtsausdrücke
 - 3.7.1. Untersuchung von Gesichtszügen und Mimik
 - 3.7.2. Die Augen und ihre Ausdrucksmöglichkeiten
 - 3.7.3. Referenz und Dokumentation
- 3.8. Animation eines Dialogs
 - 3.8.1. Der Beitrag des Synchronsprechers
 - 3.8.2. Erkundung eines aufgezeichneten Dialogs
 - 3.8.3. Ausnutzung der Pause
- 3.9. Video-Selbstreferenz
 - 3.9.1. Selbstreferenz
 - 3.9.2. Transkription und Neuinterpretation
 - 3.9.3. Reinigung und Polieren
- 3.10. Animation der Charaktere
 - 3.10.1. Workshop zur Körperanimation
 - 3.10.2. Hinzufügung von Gesichtsausdruck
 - 3.10.3. Hinzufügung der stimmlichen Synchronisation

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-Animationstools 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-Animationstools** 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: **Universitätsexperte in 2D-Animationstools**

Modalität: **online**

Dauer: **6 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-Animationstools

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

Universitätsexperte 2D-Animationstools

