

Universitätsexperte

Fortgeschrittenes 3D für Animation





tech technologische
universität

Universitätsexperte Fortgeschrittenes 3D für Animation

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-fortgeschrittenes-3d-animation

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 Entwicklung der Animation im Bereich der Videospiele und der digitalen Plattformen hat den Kreativen in diesem Bereich ein breites Spektrum an Möglichkeiten eröffnet. Die zahlreichen Werkzeuge, die heute für die Arbeit in diesem Bereich zur Verfügung stehen, ermöglichen es, Figuren mit nur wenigen Klicks zum Leben zu erwecken und die Linien, die die Grenzen der Vorstellungskraft definieren, nachvollziehbar zu machen. Um die Spezialisierung in diesem Bereich zu erleichtern, hat TECH dieses präzise, dynamische und innovative Programm entwickelt. Es handelt sich um einen Online-Universitätsexperten, der von Spezialisten der Videospieleindustrie entwickelt wurde und es den Studenten ermöglicht, nicht nur die Grundlagen und Schlüssel zur Entwicklung erfolgreicher 3D-Animationsprojekte im Detail kennen zu lernen, sondern auch ihr Talent an die Spitze der Branche zu bringen.





“

3D-Animation wird in der Multimedia- und Digitalbranche immer präsenter. Wenn Sie nicht auf der Strecke bleiben wollen, entscheiden Sie sich für TECH und spezialisieren Sie sich in nur 6 Monaten auf diesem Gebiet”

Jahrzehntelange harte Arbeit hat es ermöglicht, animierte Figuren mit immer komplexeren, ausgefeilteren, spezifischeren und äußerst realistischen Techniken zum Leben zu erwecken. In Bereichen wie den Videospiele ist die Beherrschung der 3D-Modellierungstools für die zahlreichen Plattformen, die es heute gibt, sowie die Kunst, der Fantasie keine Grenzen zu setzen, zu einer Anforderung geworden, die zweifellos eine erfolgreiche berufliche Zukunft garantiert.

Aus diesem Grund und mit dem Ziel, den Zugang zu einer Qualifikation zu erleichtern, die es einer wachsenden Zahl von Fachleuten ermöglicht, sich in diesem Bereich zu spezialisieren, hat TECH beschlossen, den Universitätsexperten in Fortgeschrittenes 3D für Animation zu schaffen. Es handelt sich um ein sehr umfassendes und präzises 100%iges Online-Programm, das dem Studenten die Möglichkeit bietet, sich mit den innovativsten Kreativtechniken vertraut zu machen, indem er die wichtigsten Softwareprogramme und Assets beherrscht. Auf diese Weise kann er während der 6 Monate des Programms seine beruflichen Fähigkeiten perfektionieren und sein Profil an die Anforderungen der großen Unternehmen der Branche wie Pixar oder DreamWorks anpassen.

Zu diesem Zweck stehen ihm 450 Stunden der besten theoretischen, praktischen und ergänzenden Inhalte zur Verfügung, die von einem Team von Experten auf diesem Gebiet auf der Grundlage der fortschrittlichsten und effizientesten didaktischen Methoden entwickelt wurden. Darüber hinaus kann er das Programm auf seine persönlichen Bedürfnisse zuschneiden, denn es gibt keinen Stundenplan und keinen Präsenzunterricht. Stattdessen kann jederzeit und von jedem internetfähigen Gerät aus auf das virtuelle Klassenzimmer zugegriffen werden. Es handelt sich also um eine einzigartige akademische Gelegenheit, ein angesehener und herausragender Profi im Bereich der 3D-Animation zu werden.

Dieser **Universitätsexperte in Fortgeschrittenes 3D für Animation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele und Technologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Der besondere Schwerpunkt liegt auf der 3D-Modellierung und Animation in virtuellen Umgebungen
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Möchten Sie sich für Jobs in großen Unternehmen wie Pixar oder Sony bewerben können? Dieses Programm wird Ihnen das Rüstzeug geben, um der Profi zu werden, den sie suchen"

“

Sie werden Zugang zu einem virtuellen Klassenzimmer haben, das für jedes Gerät mit Internetanschluss optimiert ist, so dass Sie das Programm von überall und jederzeit absolvieren können"

Das Dozententeam des Programms besteht aus Spezialisten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen 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. Dabei wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

Eine sehr gute akademische Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten zur Integration von Figuren in Szenarien und Tests durch simulierte Praxis zu perfektionieren.

Sie werden an der Verwendung von Polypaint arbeiten, insbesondere an der Beherrschung von fortgeschrittenen Pinseln und der Handhabung von Standardmaterialien.



02 Ziele

TECH hat diesen Universitätsexperten mit dem Ziel entwickelt, dass der Student die Besonderheiten der 3D-Animation nicht nur im Bereich der Videospiele, sondern in der audiovisuellen Industrie im Allgemeinen (Film, soziale Netzwerke, Kunst usw.) im Detail kennt. Dafür stehen ihm ein optimaler Lehrplan und die ausgefeiltesten und effektivsten akademischen Hilfsmittel zur Verfügung, die ihm garantieren, dass er seine Erwartungen in kürzerer Zeit übertreffen wird, als er denkt.



“

Wenn eines Ihrer Ziele darin besteht, die Techniken der Lippsynchronisation und des Gesichts-Riggings zu beherrschen, wird TECH Ihnen die Mittel an die Hand geben, um dieses Ziel mit absoluter Garantie zu erreichen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Generieren von Fachwissen über virtuelle Realität
- ◆ Bestimmen der Assets und Charaktere und deren Integration in die virtuelle Realität
- ◆ Analysieren der Bedeutung von Audio in einem Videospiel
- ◆ Verwenden des Programms ZBrush für das 3D-*Sculpting*
- ◆ Entwickeln der verschiedenen Techniken der organischen Modellierung und Retopologie
- ◆ Fertigstellen einer 3D-Figur für ein Portfolio
- ◆ Animieren von zwei- und vierbeinigen Charakteren in 3D
- ◆ Entdecken von 3D-*Rigging*
- ◆ Analysieren der Bedeutung der Körperbewegung des Animators, um Referenzen in den Animationen zu haben





Spezifische Ziele

Modul 1. Kunst und 3D in der Videospieldindustrie

- ◆ Untersuchen der Software zur Erstellung von 3D-Meshes und zur Bildbearbeitung
- ◆ Analysieren der möglichen Probleme und Lösungen in einem 3D-VR-Projekt
- ◆ In der Lage sein, die ästhetische Linie für die Erzeugung des künstlerischen Stils eines Videospieles zu definieren
- ◆ Bestimmen der Bezugsorte für die Suche nach Ästhetik
- ◆ Beurteilen der zeitlichen Beschränkungen für die Entwicklung eines Kunststils
- ◆ Erstellen von Assets und deren Integration in ein Szenario
- ◆ Erstellen von Charakteren und deren Einbindung in ein Szenario
- ◆ Beurteilen der Bedeutung von Audio und Sound in einem Videospiele

Modul 2. Fortgeschrittene 3D

- ◆ Beherrschen der fortgeschrittensten 3D-Modellierungstechniken
- ◆ Entwickeln der notwendigen Kenntnisse für die 3D-Texturierung
- ◆ Exportieren von Objekten für 3D-Software und die Unreal Engine
- ◆ Spezialisieren der Studenten auf digitale Bildhauerei
- ◆ Analysieren der verschiedenen Techniken der digitalen Bildhauerei
- ◆ Untersuchen der Retopologie von Figuren
- ◆ Untersuchen, wie man eine Figur posiert, um das 3D-Modell zu entspannen
- ◆ Verfeinern unserer Arbeit mit fortgeschrittenen hochpolygonalen Modellierungstechniken

Modul 3. 3D-Animation

- ◆ Entwickeln von Fachwissen in der Verwendung von 3D-Animationssoftware
- ◆ Bestimmen der Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen einem Zweibeiner und einem Vierbeiner
- ◆ Entwickeln verschiedener Animationszyklen
- ◆ Verinnerlichen von *Lip-Sync* und *Facial Rigging*
- ◆ Analysieren der Unterschiede zwischen Animationen für Filme und Animationen für Videospiele
- ◆ Entwickeln eines individuellen Skeletts
- ◆ Beherrschen der Komposition von Kameras und Aufnahmen



Glauben Sie, dass eine 100%ige Online-Qualifikation genauso viel oder sogar mehr bewirken kann als eine Präsenzqualifikation? Mit diesem Universitätsexperten werden Sie entdecken, dass dies möglich ist“

03

Kursleitung

Bei der Zusammenstellung des Dozententeams für diesen Universitätsexperten hat TECH mehrere Kriterien berücksichtigt, darunter den beruflichen Werdegang und die damit verbundenen Empfehlungen. Dadurch ist es möglich, eine akademische Erfahrung anzubieten, die von authentischen Spezialisten geleitet wird, die sich auch durch eine bedeutende menschliche Qualität auszeichnen. Es ist also eine einzigartige Gelegenheit, mit Experten auf dem Gebiet und auf der Grundlage ihrer erfolgreichen Strategien zu wachsen.





“

Während der 6 Monate dieses Programms haben Sie die Möglichkeit, individuelle Tutorien mit dem Dozententeam zu besuchen”

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direktor für Technik und Gamification-Design bei der Intervenía Group
- ◆ Dozent an der ESNE in den Bereichen Videospiele-Design, Level-Design, Videospiele-Produktion, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ◆ Beratung bei der Gründung von Unternehmen wie Avatar Games und Interactive Selection
- ◆ Autor des Buches Videospiele-Design
- ◆ Mitglied des Beirats von Nima World

Professoren

Dr. Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation für Videospiele
- ◆ 3D-Grafiker bei Dog Lab Studios
- ◆ Produzent bei Imagine Games und Leiter des Videospieleentwicklungsteams
- ◆ Grafiker bei Wildbit Studios mit 2D- und 3D-Arbeiten
- ◆ Lehrerfahrung an der ESNE und an der CFGS im Bereich 3D-Animation: Spiele und Bildungsumgebungen
- ◆ Hochschulabschluss in Design und Entwicklung von Videospiele an der Universität ESNE
- ◆ Masterstudiengang in Lehrerfortbildung an der Universität Rey Juan Carlos
- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation von der Voxel School



04

Struktur und Inhalt

Um den Studenten, die diesen Universitätsexperten belegen, eine effektive akademische Erfahrung und ein hohes Maß an Weiterbildung zu garantieren, hat TECH seine Struktur auf der Grundlage der neuesten Entwicklungen im Bereich der 3D-Animation und unter Verwendung der angesehenen und effizienten *Relearning*-Methodik entwickelt. Er umfasst auch eine Vielzahl von qualitativ hochwertigem Zusatzmaterial, das in verschiedenen Formaten präsentiert wird und es ihnen ermöglicht, jeden Aspekt des Lehrplans auf individuelle Art und Weise zu vertiefen.





“

Sie werden in der Lage sein, sich mit der Konstitution von zwei- und vierbeinigen Charakteren zu befassen, mit besonderem Augenmerk auf die Eigenschaften der einzelnen Charaktere, wenn es darum geht, sie gehen und rennen zu lassen"

Modul 1. Kunst und 3D in der Videospieldindustrie

- 1.1. 3D-Projekte in VR
 - 1.1.1. Software zur Erstellung von 3D-Netzen
 - 1.1.2. Software zur Bildbearbeitung
 - 1.1.3. Virtuelle Realität
- 1.2. Typische Probleme, Lösungen und Projektanforderungen
 - 1.2.1. Anforderungen des Projekts
 - 1.2.2. Potenzielle Probleme
 - 1.2.3. Lösungen
- 1.3. Ästhetische Linienstudie für die Erzeugung des künstlerischen Stils in Videospielen: Vom Spieldesign zur 3D-Kunstgenerierung
 - 1.3.1. Die Wahl des Ziels des Videospieles. Wen wollen wir erreichen?
 - 1.3.2. Künstlerische Möglichkeiten des Entwicklers
 - 1.3.3. Endgültige Definition der ästhetischen Linie
- 1.4. Suche nach Referenzen und Analyse der Konkurrenz auf ästhetischer Ebene
 - 1.4.1. Pinterest und ähnliche Seiten
 - 1.4.2. Ein *Model Sheet* erstellen
 - 1.4.3. Nach Konkurrenten suchen
- 1.5. Erstellung der Bibel und *Briefing*
 - 1.5.1. Erstellung der Bibel
 - 1.5.2. Entwicklung einer Bibel
 - 1.5.3. Entwicklung eines *Briefings*
- 1.6. Szenarien und Assets
 - 1.6.1. Produktionsplanung von Assets in den Ebenen
 - 1.6.2. Entwurf von Szenarien
 - 1.6.3. Entwurf von Assets
- 1.7. Integration von Assets in Levels und Tests
 - 1.7.1. Prozess der Level-Integration
 - 1.7.2. Texturen
 - 1.7.3. Letzte Korrekturen
- 1.8. Charaktere
 - 1.8.1. Planung der Produktion von Charakteren
 - 1.8.2. Entwurf der Charaktere
 - 1.8.3. Design der Charakter-Assets
- 1.9. Integration der Charaktere in Szenarien und Tests
 - 1.9.1. Prozess der Integration von Charakteren in Levels
 - 1.9.2. Anforderungen des Projekts
 - 1.9.3. Animationen
- 1.10. Audio in 3D-Videospielen
 - 1.10.1. Interpretation des Projektdossiers für die Erstellung der Klangidentität des Videospieles
 - 1.10.2. Komposition und Produktionsprozesse
 - 1.10.3. Soundtrack-Design
 - 1.10.4. Design von Soundeffekten
 - 1.10.5. Gestaltung von Stimmen



Modul 2. Fortgeschrittene 3D

- 2.1. Fortgeschrittene 3D-Modellierungstechniken
 - 2.1.1. Schnittstellen-Konfiguration
 - 2.1.2. Beobachtung für die Modellierung
 - 2.1.3. Modellierung in hoch
 - 2.1.4. Organische Modellierung für Videospiele
 - 2.1.5. Fortgeschrittenes 3D-Objektmapping
- 2.2. Fortgeschrittenes 3D-Texturing
 - 2.2.1. *Substance Painter*-Schnittstelle
 - 2.2.2. Materialien, *Alpha* und die Verwendung von Pinseln
 - 2.2.3. Verwendung von Partikeln
- 2.3. Export für 3D-Software und Unreal Engine
 - 2.3.1. Integration der Unreal Engine in die Entwürfe
 - 2.3.2. Integration von 3D-Modellen
 - 2.3.3. Texturanwendung in der Unreal Engine
- 2.4. *Digitales Sculpting*
 - 2.4.1. *Digitales Sculpting* mit ZBrush
 - 2.4.2. Erste Schritte in ZBrush
 - 2.4.3. Schnittstelle, Menüs und Navigation
 - 2.4.4. Referenzbilder
 - 2.4.5. Vollständige 3D-Modellierung eines Objekts in ZBrush
 - 2.4.6. Verwendung von Basisnetzen
 - 2.4.7. Stückweises Modellieren
 - 2.4.8. 3D-Modelle in ZBrush exportieren

- 2.5. Die Verwendung von *Polypaint*
 - 2.5.1. Fortgeschrittene Pinsel
 - 2.5.2. Texturen
 - 2.5.3. Standard-Materialien
- 2.6. Retopologie
 - 2.6.1. Retopologie. Die Verwendung in der Videospieleindustrie
 - 2.6.2. Erstellung von *Low Poly Meshes*
 - 2.6.3. Verwendung von Software für die Retopologie
- 2.7. Posieren der 3D-Modelle
 - 2.7.1. Referenzbildbetrachter
 - 2.7.2. Verwendung von *Transpose*
 - 2.7.3. Verwendung von *Transpose* für Modelle, die aus verschiedenen Teilen bestehen
- 2.8. 3D-Modelle exportieren
 - 2.8.1. 3D-Modelle exportieren
 - 2.8.2. Erzeugung von Texturen für den Export
 - 2.8.3. Konfiguration des 3D-Modells mit den verschiedenen Materialien und Texturen
 - 2.8.4. Vorschau des 3D-Modells
- 2.9. Erweiterte Arbeitstechniken
 - 2.9.1. Der Arbeitsablauf bei der 3D-Modellierung
 - 2.9.2. Organisation von 3D-Modellierungs-Workflows
 - 2.9.3. Aufwandsschätzungen für die Produktion
- 2.10. Fertigstellung des Modells und Export in andere Programme
 - 2.10.1. Der Arbeitsablauf für die Fertigstellung des Modells
 - 2.10.2. Exportieren mit ZPlugin
 - 2.10.3. Mögliche Dateien. Vor- und Nachteile

Modul 3. 3D-Animation

- 3.1. Handhabung der Software
 - 3.1.1. Informationsmanagement und Arbeitsmethodik
 - 3.1.2. Die Animation
 - 3.1.3. *Timing* und Gewicht
 - 3.1.4. Animation mit einfachen Objekten
 - 3.1.5. Direkte und inverse Kinematik
 - 3.1.6. Inverse Kinematik
 - 3.1.7. Kinematische Kette
- 3.2. Anatomie. Zweibeiner vs. Vierbeiner
 - 3.2.1. Zweibeiner
 - 3.2.2. Vierbeiner
 - 3.2.3. Zyklus des Gehens
 - 3.2.4. Zyklus des Rennens
- 3.3. Gesichts-*Rig* und *Morpher*
 - 3.3.1. Mienensprache. *Lip-Sync*, Augen, Fokus der Aufmerksamkeit
 - 3.3.2. Bearbeitung von Sequenzen
 - 3.3.3. Phonetik. Bedeutung
- 3.4. Angewandte Animation
 - 3.4.1. 3D-Animation für Film und Fernsehen
 - 3.4.2. Animation für Videospiele
 - 3.4.3. Animation für andere Anwendungen
- 3.5. Bewegungserfassung mit Kinect
 - 3.5.1. *Motion Capture* für Animationen
 - 3.5.2. Bewegungssequenzierung
 - 3.5.3. Integration in Blender

- 3.6. Skelett, *Skinning* und *Setup*
 - 3.6.1. Interaktion zwischen Skelett und Geometrie
 - 3.6.2. *Mesh*-Interpolation
 - 3.6.3. Animations-Gewichte
- 3.7. *Acting*
 - 3.7.1. Die Körpersprache
 - 3.7.2. Posen
 - 3.7.3. Bearbeitung von Sequenzen
- 3.8. Kameras und Aufnahmen
 - 3.8.1. Die Kamera und die Umgebung
 - 3.8.2. Aufnahmekomposition und Figuren
 - 3.8.3. *Finishing*
- 3.9. Visuelle Spezialeffekte
 - 3.9.1. Visuelle Effekte und Animation
 - 3.9.2. Arten von optischen Effekten
 - 3.9.3. 3D VFX L
- 3.10. Der Animator als Schauspieler
 - 3.10.1. Ausdrücke
 - 3.10.2. Referenzen der Akteure
 - 3.10.3. Von der Kamera zum Programm

“ Ein Programm, das Ihnen den Schlüssel zur Beherrschung von Kinect in die Hand gibt und Sie mit der Erstellung von bahnbrechenden, kreativen, technischen und unterschiedlichen Animationsprojekten überrascht”



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 aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



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



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"

Die Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 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 auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Fortgeschrittenes 3D für 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 **Universitätsexperte in Fortgeschrittenes 3D für 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: **Universitätsexperte in Fortgeschrittenes 3D für Animation**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Fortgeschrittenes 3D
für Animation

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

Universitätsexperte

Fortgeschrittenes 3D für Animation

