

Universitätsexperte

Produktion in der Traditionellen Animation





tech technologische
universität

Universitätsexperte Produktion in der Traditionellen Animation

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-produktion-traditionellen-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

Von den ersten Bildern, die der Animation vor mehr als einem Jahrhundert ihren Namen gaben, bis zum heutigen Tag haben sich die Werkzeuge für die Gestaltung und Erstellung von Figuren im Einklang mit der technologischen Entwicklung weiterentwickelt. Viele Fachleute verwenden jedoch nach wie vor traditionelle Techniken für ihre Projekte, natürlich angepasst an die heutige Zeit. Mit diesem Programm können sie unter anderem die klassischen Strategien der Animation durch Leuchttische im Detail erlernen. Es handelt sich um einen multidisziplinären und 100%igen Online-Abschluss, mit dem die Studenten Spezialkenntnisse in der traditionellen Animationsproduktion sowie im Projektmanagement und in der Entwicklung neuer Projekte erwerben können.





“

Es handelt sich um eine multidisziplinäre Fortbildung, die Sie mit den besten und umfassendsten Informationen versorgt, um ein Universitätsexperte in traditioneller Animationsproduktion zu werden"

Die traditionelle Animation ist sicherlich eines der repräsentativsten Beispiele für die künstlerische Qualität des Produzenten, der bei jedem Projekt seine besonderen Fähigkeiten und Fertigkeiten bei der Schaffung von Figuren einsetzt. Mit der Entwicklung des digitalen Zeitalters wurden diese Designtechniken, die in den meisten Fällen auf handgezeichneten, aufeinanderfolgenden Zeichnungsserien basieren, die, wenn sie übereinander gelegt werden, den visuellen Eindruck von Bewegung vermitteln, von einigen Künstlern als überholt angesehen. Die Weiterentwicklung der Werkzeuge und ihre Anpassung an die Marktnachfrage haben jedoch dazu geführt, dass viele Fachleute sie weiterhin bei ihrer Arbeit einsetzen und qualitativ hochwertige Ergebnisse erzielen, die den Spezifikationen der Branche entsprechen.

Aus diesem Grund haben TECH und ihr Expertenteam es für notwendig erachtet, diesen Universitätsexperten in Produktion in der Traditionellen Animation zu entwickeln, ein Programm, das den Studenten die erschöpfendsten und vollständigsten Informationen über diesen Sektor bietet, indem es ihnen spezielle Kenntnisse vermittelt, insbesondere über klassische Techniken, die an die heutige Zeit angepasst sind. Es handelt sich um einen Abschluss, der sich mit den Funktionen der Produktionsfirma und der Figur der Fachkraft in den verschiedenen Medien befasst, mit besonderem Schwerpunkt auf den verschiedenen Schritten, die zur Verwaltung eines Projekts unternommen werden müssen, wobei der Umgang mit den gängigsten und nützlichsten Ressourcen in der Branche gelernt wird.

Der Hauptteil des Programms besteht jedoch aus dem Modul, das der traditionellen Animation gewidmet ist, in dem die zukünftigen Fachleute die Produktionsarbeit dieser Art von Projekten im Detail erlernen können, indem sie klassische Werkzeuge wie Lichttische oder aktuelle Technologien mit Grafiktablets verwenden. Darüber hinaus können sie die Phasen des Entstehungsprozesses eingehend studieren und die Aufgaben, die für die korrekte Fertigstellung des Werks erforderlich sind, sowie deren zeitliche Abfolge und mögliche spätere Eingriffe unterscheiden.

Durch die besten theoretischen und praktischen Inhalte und die Dutzenden von Stunden an zusätzlichem Material in verschiedenen Formaten, die die Studenten im virtuellen Klassenzimmer finden, werden sie in der Lage sein, Wissen zu erwerben, das ihren akademischen und beruflichen Bedürfnissen entspricht. Es ist eine einzigartige Gelegenheit, eine 100%ige Online-Weiterbildung zu erhalten, die ihnen ein hohes Maß an Spezialisierung im Bereich der traditionellen Animation ermöglicht.

Dieser **Universitätsexperte in Produktion in der Traditionellen Animation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für audiovisuelle Produktion und Animation vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll aktuelle und dynamische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- 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



Sie lernen die Ziele der traditionellen Animation im Detail kennen, mit dem Schwerpunkt auf den Werkzeugen, die notwendig sind, um sie erfolgreich zu überwinden"

“

Sie haben rund um die Uhr Zugang zum virtuellen Klassenzimmer und können sich mit jedem Gerät mit Internetanschluss verbinden, wann immer Sie wollen und von wo immer Sie wollen”

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen 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.

Dieser Universitätsexperte gibt Ihnen die wichtigsten Funktionen des Animationsproduzenten an die Hand, so dass Sie Ihre beruflichen Fähigkeiten in diesem Bereich erweitern und perfektionieren können.

Ein vertieftes Verständnis der aktuellen Animationsindustrie wird Ihnen ein breites Wissen über den Sektor vermitteln und Sie in die Lage versetzen, Ihre Projekte an die aktuellen Anforderungen der professionellen Nachfrage anzupassen.



02 Ziele

Die Kontinuität in der Anwendung traditioneller Animationstechniken und die Anpassung ihrer Werkzeuge an die heutige Zeit haben TECH dazu bewogen, diesen modernen Universitätsexperten zu entwickeln. Deshalb zielt dieser Abschluss darauf ab, den Studenten ein breites und spezialisiertes Wissen über die Branche zu vermitteln, das es ihnen ermöglicht, diese Art von Projekten durchzuführen und daran teilzunehmen, mit der Garantie, die Einzelheiten und Spezifikationen im Detail zu kennen, um eine breite und erfolgreiche berufliche Entwicklung zu gewährleisten.





“

Mit dieser Weiterbildung erwerben Sie Fachkenntnisse in der Animationsbranche, die Ihnen helfen werden, Ihre ehrgeizigen Karriereziele in diesem Sektor zu erreichen"



Allgemeine Ziele

- ♦ Erwerben des notwendigen Wissens, um die verschiedenen Unternehmen zu gründen, die es bei der Arbeit als Produzent gibt, sowie deren Formalisierung
- ♦ Professionelles Beherrschen der Zeitmanagement-Software des Teams
- ♦ Kennen der notwendigen Rollen in Abhängigkeit von der Art der Produktion und das Managen der verschiedenen Teams in den Projektphasen

“

Sie werden in der Lage sein, die in diesem Kurs erworbenen Kenntnisse auf jedes Format anzuwenden: vom Kurz- und Spielfilm bis hin zur grafischen Darstellung in Videospielen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Der Produzent in der Animation

- ◆ Erlangen von Kommunikationsfähigkeiten für das Funktionieren des Teams und das Verständnis der Aufgaben
- ◆ Verstehen der Entwicklung der Animationsindustrie und deren Auswirkungen auf die Rolle des Produzenten
- ◆ Verwalten der Produktionskapazitäten in anderen Sektoren
- ◆ Verstehen des Zustands der Animationsindustrie, der Zahlen, Studios und Entwicklungen
- ◆ Unterscheiden der Unternehmen und der verschiedenen Projekte, die sie je nach ihrer Struktur durchführen können
- ◆ Verbreiten der kleinen Animationsstücke in sozialen Netzwerken

Modul 2. Programme und Verwaltung

- ◆ Vorbereiten der Studenten auf das Zeitmanagement des Produzenten bei den verschiedenen Aufgaben, die er im Laufe des Tages erledigen kann
- ◆ Verwalten der Zeit der an der Produktion beteiligten Mitarbeiter
- ◆ Kennen der Richtungen, die je nach Bedarf und Zeitplan bei der Personalbeschaffung einzuschlagen sind
- ◆ Verstehen der Kommunikationsmuster zwischen verschiedenen Abteilungen
- ◆ Erstellen von Dokumenten, die für eine Produktion von entscheidender Bedeutung sind

Modul 3. Produzent bei traditionellen Animationsprojekten

- ◆ Erlernen der einzelnen Rollen, die an einer traditionellen Animationsproduktion beteiligt sind, je nach Stil, künstlerischer Ausstattung und Länge des Endprodukts
- ◆ Unterscheiden der Phasen, die bei diesen Produktionen durchzuführen sind, und der Dauer dieser Phasen je nach Projekt
- ◆ Berechnen der monetären Kosten pro geleisteter Arbeitszeit je nach Mitarbeiter
- ◆ Berechnen der Kosten für die erforderliche Ausrüstung und Software

03

Kursleitung

Dieser Universitätsexperte wird von einem jungen, aber in der Animationsproduktion sehr erfahrenen Lehrkörper geleitet. Es handelt sich um ein Team von Branchenexperten mit langjähriger Erfahrung im Management von Klein- und Großprojekten, die sich auch auf die verschiedenen Produktionsphasen spezialisiert haben. Sie sind ebenfalls aktive Fachleute, die einen aktuellen, dynamischen und kritischen Aspekt in den Lehrplan einbringen, Eigenschaften, die das Studium erleichtern und es für die Studenten noch bereichernder machen.





“

Die Lehrkräfte stehen Ihnen während des gesamten Programms zur Verfügung, so dass Sie sich bei Bedarf jederzeit an sie wenden können, wenn Sie Fragen bezüglich des Produzentenberufs haben"

Leitung



Dr. Cristóbal Rodríguez, Manuel

- ♦ Audiovisueller Produzent und Berater
- ♦ Promotion in Kommunikationswissenschaften an der Universität Rey Juan Carlos
- ♦ Masterstudiengang in Fernsehunterhaltung am Erich Pommer Institut in Berlin
- ♦ Hochschulabschluss in Film- und Theaterregie bei ARTTS International UK
- ♦ Mitglied der Akademie der Filmkunst und -wissenschaften der Vereinigten Staaten, der Fernsehakademie und des CARTOON Board

Professoren

Hr. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Regisseur und Produzent
- ♦ Gründungspartner von Planet 141
- ♦ Regisseur und Produzent von Musikvideos
- ♦ Spielfilmproduzent
- ♦ Hochschulabschluss in Elektronikingenieurwesen an der Päpstlichen Universität Javeriana



04

Struktur und Inhalt

TECH wendet die Methodik des Relearnings auf den Inhalt aller Studiengänge an. Dabei handelt es sich um eine neuartige und wirksame Technik, die darin besteht, die wichtigsten Konzepte im gesamten Lehrplan zu wiederholen, so dass das Wissen auf natürliche Weise erworben wird, ohne dass zusätzliche Stunden in das Studium langer und ermüdender rein theoretischer Lehrpläne investiert werden müssen. Darüber hinaus legt diese Methodik den Schwerpunkt auf das Lernen durch die Lösung komplexer realer und simulierter Situationen, was dieser akademischen Erfahrung einen praktischen und sehr befähigenden Charakter verleiht.





“

Das Lehrteam hat stundenlanges zusätzliches Material in verschiedenen Formaten ausgewählt, so dass Sie die Aspekte des Lehrplans vertiefen können, die für Sie am interessantesten sind"

Modul 1. Der Produzent in der Animation

- 1.1. Funktionen
 - 1.1.1. Produktion
 - 1.1.2. Fachsprache
 - 1.1.3. Daten
- 1.2. Arten von Unternehmen
 - 1.2.1. Typen
 - 1.2.2. Spezialisierte Unternehmen
 - 1.2.3. Projektarten
- 1.3. Typen von Unternehmern und Gesellschaften
 - 1.3.1. Gesellschaften
 - 1.3.2. *Freelancer* und Selbstständige
 - 1.3.3. Andere rechtliche Formeln
- 1.4. Entwicklung in Medien
 - 1.4.1. Film
 - 1.4.2. Fernsehen
- 1.5. Multimedia-Entwicklung
 - 1.5.1. Web
 - 1.5.2. Das Videospiel
 - 1.5.3. Anwendungen
- 1.6. Die Animationsindustrie
 - 1.6.1. Industrien
 - 1.6.2. Aktueller Moment
 - 1.6.3. Spezifität
- 1.7. Zukunft der Animation
 - 1.7.1. Technologien
 - 1.7.2. Künftige Stellen
 - 1.7.3. Herausforderungen
- 1.8. Animation und sonstige Medien
 - 1.8.1. Soziale Netzwerke
 - 1.8.2. Youtube
 - 1.8.3. Twitch





- 1.9. Differenzierung der Produktion
 - 1.9.1. Verwendungszwecke
 - 1.9.2. Zwischenspiel
 - 1.9.3. Beginn
- 1.10. Spiel- und Kurzfilm
 - 1.10.1. Spielfilm
 - 1.10.2. Kurzfilm
 - 1.10.3. Andere Formeln

Modul 2. Programme und Verwaltung

- 2.1. Ressourcen
 - 2.1.1. Zeit
 - 2.1.2. Kommunikation
 - 2.1.3. Andere Ressourcen
- 2.2. Zeiten
 - 2.2.1. Monetarisierung
 - 2.2.2. Optimierung
 - 2.2.3. Verträge
- 2.3. Arbeitsablauf
 - 2.3.1. *Pipeline*
 - 2.3.2. Überlagerung
 - 2.3.3. Aufgaben
- 2.4. Arbeit mit verschiedenen Geräten
 - 2.4.1. Kommunikation
 - 2.4.2. Standorte
 - 2.4.3. Verwaltung an verschiedenen Standorten
- 2.5. Hierarchien
 - 2.5.1. Produzent
 - 2.5.2. Beziehungen zu anderen Abteilungen
 - 2.5.3. Delegation
- 2.6. Programme
 - 2.6.1. Programme
 - 2.6.2. Aktualisierungen
 - 2.6.3. Interaktion

- 2.7. Die Produktionsbibel
 - 2.7.1. Inhalt
 - 2.7.2. Bedürfnisse
 - 2.7.3. Verwendungen
- 2.8. *Postmortem*
 - 2.8.1. Nützlichkeit
 - 2.8.2. *Postmortems*
 - 2.8.3. Zukünftige Projekte
- 2.9. Projekte
 - 2.9.1. Möglichkeiten
 - 2.9.2. Entwicklungen
 - 2.9.3. Verlust des Ziels
- 2.10. Veröffentlichung von Projekten
 - 2.10.1. Zeiten
 - 2.10.2. Veröffentlichungen
 - 2.10.3. Diffusion

Modul 3. Produzent bei traditionellen Animationsprojekten

- 3.1. Zielsetzung eines traditionellen Animationsprojekts
 - 3.1.1. Start
 - 3.1.2. Zum Projekt gelangen
 - 3.1.3. Erreichen der Ziele
- 3.2. Projektphasen
 - 3.2.1. Unterscheidungen
 - 3.2.2. Phasen
 - 3.2.3. Dauer
- 3.3. Entwicklungsphase
 - 3.3.1. Abteilungen
 - 3.3.2. Rollen
 - 3.3.3. Arbeit
- 3.4. Vorproduktionsphase
 - 3.4.1. Abteilungen
 - 3.4.2. Rollen
 - 3.4.3. Arbeit





- 3.5. Produktionsphase
 - 3.5.1. Abteilungen
 - 3.5.2. Rollen
 - 3.5.3. Arbeit
- 3.6. Postproduktionsphase
 - 3.6.1. Abteilungen
 - 3.6.2. Rollen
 - 3.6.3. Arbeit
- 3.7. Erforderliche Ausrüstung
 - 3.7.1. Software
 - 3.7.2. Hardware
 - 3.7.3. Sonstige
- 3.8. Spielfilm
 - 3.8.1. Zeiten
 - 3.8.2. Personalverwaltung
 - 3.8.3. Verwaltung der Ressourcen
- 3.9. Kurzfilm
 - 3.9.1. Zeiten
 - 3.9.2. Personalverwaltung
 - 3.9.3. Verwaltung der Ressourcen
- 3.10. Serien
 - 3.10.1. Zeiten
 - 3.10.2. Personalverwaltung
 - 3.10.3. Verwaltung der Ressourcen

“*Schreiben Sie sich jetzt ein und beginnen Sie diese wunderbare akademische Erfahrung, die ein Vorher und Nachher in Ihrer beruflichen Laufbahn als Produzent im Bereich Animation darstellt*”

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 Produktion in der Traditionellen 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 Produktion in der Traditionellen 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 Produktion in der Traditionellen Animation**

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 innovativ
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Produktion in der
Traditionellen Animation

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

Universitätsexperte

Produktion in der Traditionellen Animation

