

Universitätsexperte

Traditionelle, Vektorielle und
Spezialisierte 2D-Animation





Universitätsexperte

Traditionelle, Vektorielle und Spezialisierte 2D-Animation

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-traditionelle-vektorielle-spezialisierte-2d-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 traditionelle 2D-Animation mit ihrer akribischen Herangehensweise an jedes von Hand gezeichnete Bild verleiht Videospiele einen nostalgischen Charme und eine einzigartige Ästhetik, die das handwerkliche Gefühl der klassischen Animation hervorruft. Auf der anderen Seite bietet vektorielle Animation eine außergewöhnliche Flexibilität, die Skalierbarkeit ohne Qualitätsverlust und eine bemerkenswerte Effizienz in Bezug auf Speicherplatz und Leistung ermöglicht. Darüber hinaus sorgt die Spezialanimation, die Techniken wie *Rigging* und Bewegungsinterpolation umfasst, für einen Grad an Realismus und Ausdruckskraft, der den Spieler in eine neue Dimension versetzt. Auf diese Weise hat TECH ein vollständig digitales und vielseitiges Programm eingeführt, das es den Studenten ermöglicht, zu jederzeit und von überall Zugang zu erhalten.





“

Die Kombination aus traditioneller, vektorieller und spezialisierter 2D-Animation bietet Ihnen eine breite Palette von Möglichkeiten und festigt die Animation als entscheidende Komponente in der visuellen Erzählung von Videospielen"

Die traditionelle 2D-Animation, die für ihren klassischen Kunststil bekannt ist, hat ihren Platz in Videospiele gefunden und verleiht den Spielen einen nostalgischen Charme und eine einzigartige Ästhetik. Zudem hat die 2D-Vektoranimation aufgrund ihrer Vielseitigkeit und Effizienz in Bezug auf Speicherplatz und Leistung an Popularität gewonnen, da sie flüssige und detaillierte Bewegungen von Figuren und Umgebungen ermöglicht. Darüber hinaus steigert die spezialisierte Animation die visuelle Qualität von Videospiele durch die Einführung von Elementen wie Partikeln, dynamischer Beleuchtung und realistischerer Mimik.

So entstand dieser Universitätsexperte, dank dem die Designer in die Verfeinerung der Bewegungen durch die Animation von Positionen eintauchen werden, wo sie ausdrucksstarke Silhouetten schaffen werden, indem sie effektive Aktionslinien verwenden und *Contraposes* und *Reversals* beherrschen, um die Charaktere zum Leben zu erwecken. Außerdem werden sie sich mit der Lippsynchronisation und den Gehzyklen befassen und sich mit Details wie vollen Drehungen und übertriebenen Bewegungen befassen, um den Animationen mehr Dynamik und Ausdruckskraft zu verleihen.

Die Fachleute erwerben auch spezielle Kenntnisse in Programmen wie Adobe Animate und Toon Boom Harmony. Von der Erstellung von Charakteren bis hin zur Verwendung von Beleuchtung und Schattierung werden sie die Werkzeuge beherrschen, die für die Erstellung hochwertiger Vektoranimationen erforderlich sind, und arbeiten mit *Bitmaps*, Vektoren und spezieller Animationssoftware.

Schließlich werden die Erstellung von Bewegungsabläufen für nicht zweibeinige Wesen, Spezialeffekte wie Feuer, Rauch und Wetterphänomene sowie Techniken zur Animation von Haaren, Stoffen und anderen komplexen Elementen behandelt. So wird tief in die Erstellung von fantastischen Spezialeffekten und Science-Fiction sowie in die Manipulation von Licht und Schatten eingetaucht, um realistische und fesselnde Ergebnisse zu erzielen.

Auf diese Weise wird der Studiengang den Studenten eine einzigartige Erfahrung bieten, indem er ihnen ein vollständig virtuelles und anpassungsfähiges Format bietet. Diese Initiative wird den Studenten eine größere Autonomie bei der Strukturierung ihrer Studienzeit ermöglichen und sie in die Lage versetzen, ihre persönlichen und beruflichen Verpflichtungen effizienter zu vereinbaren.

Dieser **Universitätsexperte in Traditionelle, Vektorielle und Spezialisierte** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 2D-Animation präsentiert werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt 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



Dieser 100%ige Online-Universitätsexperte wird Ihnen die Fähigkeiten und das Wissen vermitteln, das Sie benötigen, um in der 2D-Animationsbranche in all ihren Formen und Anwendungen hervorzustechen"

“

Sie analysieren detaillierte Konzepte wie Silhouetten, Aktionslinien, Kontrapositionen, Umkehrungen, Mundbewegungen, Gehzyklen und Trickdrehungen, um Ihre Fähigkeiten in der traditionellen 2D-Animation zu perfektionieren"

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.

Sie werden Werkzeuge wie Adobe Animate, Toon Boom Harmony und Story Board Pro sowie alternative Software wie Krita, Animation Paper, Open Toonz, Moho und Greased Pencil von Blender beherrschen.

Sie werden detaillierte Techniken anwenden, um atemberaubende und realistische Animationen in einer Vielzahl von Situationen zu erstellen, von Actionszenen bis hin zu magischen und Science-Fiction-Effekten.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten ist es, Fachleute mit den technischen und kreativen Fähigkeiten auszustatten, die notwendig sind, um in der 2D-Animationsbranche hervorstechen. Das Programm bietet ihnen also eine umfassende Fortbildung, die von den Grundlagen der traditionellen Animation bis hin zu den fortgeschrittensten Techniken der Vektor- und Spezialanimation reicht. Auf diese Weise werden die Designer in die Lage versetzt, die Prinzipien von Design, Bewegung und Erzählung in ihren Projekten anzuwenden und ein tiefes Verständnis für die relevanten Werkzeuge und Software in diesem Bereich zu entwickeln.



-VALVES V



VARIANT =



“

Sie werden Ihre Fähigkeit zur Teamarbeit, zur kreativen Problemlösung und zur Anpassung an die sich ändernden Anforderungen der Branche verbessern. Worauf warten Sie, um sich einzuschreiben?"



Allgemeine Ziele

- ♦ Erforschen und Anwenden von Trends und technologischen Fortschritten in der 2D-Animation, um mit den Innovationen Schritt zu halten und die Praktiken an die Branchenstandards anzupassen
- ♦ Fördern von Kreativität und Originalität bei der Entwicklung von Konzepten, Figuren und Plots, um Innovation und Differenzierung bei Animationsprojekten zu unterstützen
- ♦ Spezialisieren auf bestimmte Bereiche der Animation mit Anpassung der Fähigkeiten an verschiedene Stile und Genres
- ♦ 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



Setzen Sie auf TECH! Dieser Universitätsexperte bereitet Sie auf erfolgreiche Karrieren in Bereichen wie Filmproduktion, Zeichentrickserien, Werbung, Videospiele und visuelle Effekte vor"





Spezifische Ziele

Modul 1. Fortgeschrittene traditionelle Animation

- ♦ Perfektionieren der Technik der Pose-to-Pose-Animation, um einen reibungslosen und konsistenten Übergang zwischen verschiedenen Posen für dynamische und ausdrucksstarke visuelle Sequenzen zu gewährleisten
- ♦ Beherrschen der Erstellung von Gehzyklen durch Optimierung der Natürlichkeit und Flüssigkeit der grundlegenden Bewegungsanimation
- ♦ Integrieren kompletter fließender Drehungen in die 2D-Animation und dabei die realistische und stilisierte Darstellung von Charakter- und Objektdrehungen in verschiedenen erzählerischen Kontexten behandeln
- ♦ Entwickeln fortgeschrittener Fähigkeiten in der Anwendung von Farbe in der Animation unter Berücksichtigung von Farbpalette, Beleuchtung und visueller Konsistenz

Modul 2. Vektorielle Animation

- ♦ Beherrschen von Adobe Animate und seiner Werkzeuge und Funktionen, um 2D-Animationen mit Effizienz und Präzision zu erstellen
- ♦ Geschicktes Bedienen von Toon Boom Harmony und Nutzen der erweiterten Funktionen zur Erstellung und Bearbeitung von 2D-Animationen
- ♦ Nutzen der Fähigkeiten von Story Board Pro in der Vorproduktionsphase unter Verwendung seiner Tools für die detaillierte Planung von Sequenzen und die Erstellung von *Storyboards*
- ♦ Effektives Einsetzen von Moho, indem seine spezifische Eigenschaften für die Erstellung und Bearbeitung von animierten Charakteren und Elementen erforscht werden
- ♦ Anwenden des *Greased Pencil* von Blender in der 2D-Animation und Ausnutzen der Vorteile seiner Werkzeuge für die Erstellung und Manipulation von Strichen und visuellen Elementen

Modul 3. Spezialisierte Animation

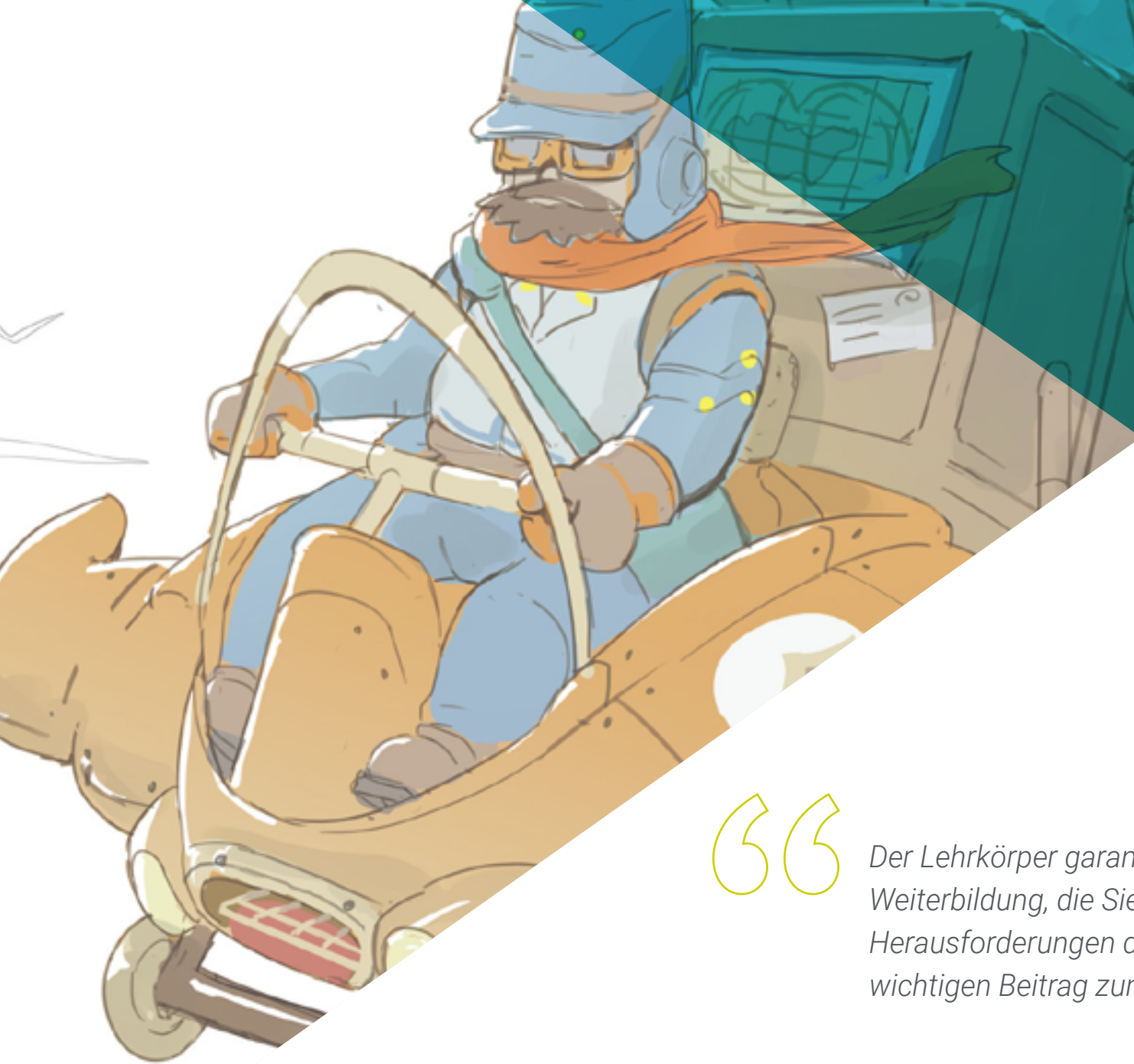
- ♦ Erforschen und Anwenden fortgeschrittener spezialisierter Animationstechniken mit Schwerpunkt auf bestimmten Stilen und Genres, um die kreative Vielseitigkeit von Animationsprojekten zu erweitern
- ♦ Entwickeln von Fertigkeiten in der Animation von fantastischen Kreaturen und Wesen, indem Aspekte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

03

Kursleitung

Die von TECH sorgfältig ausgewählten Lehrkräfte sind hochqualifizierte und erfahrene Fachleute auf dem Gebiet der Animation. Mit einer Kombination aus praktischer Erfahrung und theoretischem Wissen werden diese Dozenten die Studenten durch einen fundierten Lehrplan führen, der alle Aspekte der 2D-Animation abdeckt. Neben der Vermittlung technischer Fertigkeiten werden die Dozenten Kreativität, kritisches Denken und Problemlösung fördern, damit jeder Student sein volles Potenzial ausschöpfen kann.





“

Der Lehrkörper garantiert Ihnen eine gründliche Weiterbildung, die Sie darauf vorbereitet, sich den Herausforderungen der Arbeitswelt zu stellen und einen wichtigen Beitrag zum Bereich der Animation zu leisten"

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 Fernsehsendung „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

Der Lehrplan deckt ein breites Spektrum an Inhalten ab, um technische und kreative Fähigkeiten im Bereich der 2D-Animation zu entwickeln. Von den Grundlagen der traditionellen Animation, wo Prinzipien wie Antizipation und Beschleunigung besprochen werden, bis hin zur fortgeschrittenen Vektoranimation, einschließlich der Verwendung von Spezialsoftware wie Adobe Animate und Toon Boom Harmony. Auf diese Weise erwerben die Studenten vertiefte Kenntnisse in der Gestaltung von Charakteren, fließenden Bewegungen und visuell beeindruckenden Erzählungen.





“

Sie werden spezielle Aspekte wie visuelle Effekte, Lippensynchronisation, Wetteranimation und Beleuchtungstechniken anhand einer umfangreichen Bibliothek mit den innovativsten Multimedia-Ressourcen behandeln"

Modul 1. Fortgeschrittene traditionelle Animation

- 1.1. Animation der Positionen
 - 1.1.1. Schattenriss
 - 1.1.2. Aktionslinien
 - 1.1.3. *Contraposes* und *Reversals*
- 1.2. Lippensynchronisation
 - 1.2.1. Bewegungen des Mundes
 - 1.2.2. *Inbetweening* der Vokalisation und Mundfunktion
 - 1.2.3. Digital automatisierte Synchronisierung
- 1.3. Gehzyklen
 - 1.3.1. Kontakte und Positionswechsel
 - 1.3.2. Positionswechsel im Gehzyklus
 - 1.3.3. Umwandeln eines linearen Gangs und Zyklen in Animate und Toon Boom
- 1.4. Spaziergänge, Laufzyklen und alternative Zyklen
 - 1.4.1. Spaziergänge
 - 1.4.2. Läufe
 - 1.4.3. Alternative Zyklen
- 1.5. Volle Kurven
 - 1.5.1. Des Kopfes
 - 1.5.2. Vollständig und von Objekten
 - 1.5.3. Getrickste Drehungen
- 1.6. Übertreiben und sich beruhigen
 - 1.6.1. Übertreiben
 - 1.6.2. Sich beruhigen
 - 1.6.3. *Bounce*
- 1.7. Rotoskopie, Referenz und Dokumentation
 - 1.7.1. Rotoskopie
 - 1.7.2. Video-Referenz
 - 1.7.3. Integration mit Live-Aktionen
- 1.8. Sweeps, Mehrfachbilder und Unschärfen
 - 1.8.1. Sweeps
 - 1.8.2. Mehrfachbilder
 - 1.8.3. Unschärfen





- 1.9. Saubere Striche und Unterstützung
 - 1.9.1. Unterstützung
 - 1.9.2. *Inbetweening*
 - 1.9.3. Entfernung von Traces
- 1.10. Farbauftrag
 - 1.10.1. Schattierung als zweite Ebene der Animation
 - 1.10.2. Schattenprojektion
 - 1.10.3. Digitale Farb- und Schattenautomatisierung mit Toon Boom

Modul 2. Vektorielle Animation

- 2.1. Bitmaps und Vektoren
 - 2.1.1. Bitmap
 - 2.1.2. Vektorielle Zeichnung
 - 2.1.3. Vergleiche und Anwendungen
- 2.2. Einsatz von Adobe Animate
 - 2.2.1. Symbole, Grafiken und *Movie Clip*-Werkzeug
 - 2.2.2. Bewegungsinterpolation und halb-dreidimensionale Bewegung
 - 2.2.3. Forminterpolation und virtuelle Kamera
- 2.3. Einsatz von Toon Boom Harmony
 - 2.3.1. Bibliotheken
 - 2.3.2. Knochen und Deformatoren
 - 2.3.3. Automatische Farbe
- 2.4. Vorbereiten einer Figur für Adobe Animate
 - 2.4.1. Trennen von Elementen und *Tracing*
 - 2.4.2. Wichtige interne *Traces*
 - 2.4.3. Charakterbildung
- 2.5. Vorbereiten einer Figur für Toon Boom Harmony
 - 2.5.1. *Tracing*
 - 2.5.2. Knochen und digitale Kontrolle
 - 2.5.3. Anpassungen
- 2.6. Lichter und Schattierungen in Toon Boom Harmony
 - 2.6.1. Volumen festlegen
 - 2.6.2. Virtuelle Lichter und Kamera
 - 2.6.3. Schattenprojektion

- 2.7. Einsatz von Story Board Pro
 - 2.7.1. Schnittstelle
 - 2.7.2. Zeitleiste
 - 2.7.3. Digitale Bearbeitung
- 2.8. Alternative Software
 - 2.8.1. Krita
 - 2.8.2. Animation Paper
 - 2.8.3. Open Toonz - Anime
- 2.9. Einsatz von Moho
 - 2.9.1. Erkundung der Schnittstelle
 - 2.9.2. *Smart Warp*-Werkzeug
 - 2.9.3. *Smart Bones*- und *Pin Bones*- Werkzeuge
- 2.10. Einsatz von *Greased Pencil* von Blender
 - 2.10.1. Software-Erkennung
 - 2.10.2. Zusätzliche Treiber und Funktionen
 - 2.10.3. Automatisierte Lippsynchronisation

Modul 3. Spezialisierte Animation

- 3.1. Gehzyklen von nicht zweibeinigen Lebewesen
 - 3.1.1. Vierbeiner
 - 3.1.2. Sonstige nicht Sohlengänger
 - 3.1.3. Alternative Fortbewegungszyklen
- 3.2. Zusätzliche praktische Bewegungen
 - 3.2.1. Flugzyklen
 - 3.2.2. Leitern, Gewichte heben, Stürze
 - 3.2.3. Schläge, Interaktionen, Tanzen
- 3.3. Spezialeffekte, Flüssigkeit
 - 3.3.1. Kleine Wasserkörper
 - 3.3.2. Große Wasserkörper
 - 3.3.3. Viskose Flüssigkeiten





- 3.4. Spezialeffekte, Feuer und Rauch
 - 3.4.1. Feuer
 - 3.4.2. Rauch
 - 3.4.3. Brände, Fackeln und Lava
- 3.5. Animation von Wetter- und Klimaphänomenen
 - 3.5.1. Regen, Gewitter und Blitzschlag
 - 3.5.2. Schnee und Wind
 - 3.5.3. Lichtbrechung
- 3.6. Sci-Fi- und Fantasy-Animation mit Spezialeffekten
 - 3.6.1. Magische Effekte
 - 3.6.2. Emphatische Effekte
 - 3.6.3. Science-Fiction-Effekte
- 3.7. Animation von Haaren und Stoffen
 - 3.7.1. Haare
 - 3.7.2. Stoff
 - 3.7.3. Papier, Schnur und sonstige
- 3.8. Explosionen, Stürze und Brüche
 - 3.8.1. Erdbeben
 - 3.8.2. Explosionen
 - 3.8.3. Brüche
- 3.9. Lichteffekte und Schattenwurf
 - 3.9.1. Schatten auf der Figur
 - 3.9.2. Beleuchtungseffekte
 - 3.9.3. Projektion von Schatten und digital automatisierte Schatten
- 3.10. Bildübergänge und -transformationen
 - 3.10.1. Bildübergänge
 - 3.10.2. Extreme Verformungen
 - 3.10.3. Kreisbahnen

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 Traditionelle, Vektorielle und Spezialisierte 2D-Animation garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten”

Dieser **Universitätsexperte in Traditionelle, Vektorielle und Spezialisierte 2D-Animation**

enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH**

Technologischen Universität.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Traditionelle, Vektorielle und Spezialisierte 2D-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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Traditionelle, Vektorielle und
Spezialisierte 2D-Animation

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

Universitätsexperte

Traditionelle, Vektorielle und
Spezialisierte 2D-Animation

