

Universitätskurs

2D-Animation





tech technologische
universität

Universitätskurs 2D-Animation

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/2d-animation

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Konzepte der Antizipation und der Komposition von parallelen und inversen Kräften sind in Videospielen von grundlegender Bedeutung, da sie die Qualität der Handlungen der Figuren verbessern. In diesem Sinne sind diese Verfahren für die Konsumenten unerlässlich, um die Handlungen der Figuren vorhersagen zu können. Ein Protagonist, der springen will, kann zum Beispiel einen kurzen Abstieg machen, bevor er springt. Dies ermöglicht es dem Publikum, seine Aktionen zu synchronisieren, z. B. über ein Hindernis zu springen. Diese Prinzipien der Animation dienen also nicht nur dazu, das Aussehen der Figuren zu verbessern, sondern haben auch einen erzählerischen Wert, indem sie dazu beitragen, die Emotionen der Charaktere zu vermitteln. Aus diesem Grund hat TECH ein Online-Programm entwickelt, das sich mit der narrativen Antizipation befassen wird.





“

Sie werden Ihre wichtigsten Kenntnisse durch die innovative Relearning-Methode für eine effektive Aneignung des Themas verstärken”

Immer mehr Unternehmen in der Videospielebranche suchen Spezialisten für 2D-Animationsprinzipien in ihren Teams. Der Grund dafür ist, dass durch diese Techniken realistischere und wirkungsvollere Charakteranimationen erstellt werden können. Darüber hinaus können sie durch die Animation von Figuren Geschichten erzählen, was für den Kontakt mit den Nutzern unerlässlich ist. In diesem Zusammenhang müssen die Animatoren einen Wettbewerbsvorteil erlangen, der sie von anderen Bewerbern unterscheidet, um diese Gelegenheiten zu nutzen.

Um ihnen dabei zu helfen, führt TECH einen Universitätskurs ein, der die effektivsten Techniken zur Gestaltung flüssiger und realistischer Animationen in Spielen vermittelt. Der Lehrplan wird sich mit den Einzelheiten der Inszenierung befassen und den Studenten attraktive visuelle Mittel an die Hand geben, um das Interesse der Verbraucher zu wecken. Es wird auch die Schlüssel zum Ändern der Posen der Charaktere für eine reichhaltigere und immersivere Spielerfahrung liefern. Während der Fortbildung erwerben die Studenten neue Fähigkeiten, die ihre berufliche Praxis bereichern werden. Darüber hinaus sind sie hoch qualifiziert, um alle Herausforderungen, die sich ihnen im Laufe ihrer Arbeit stellen, erfolgreich zu bewältigen. Zudem werden die Studenten in der Lage sein, innovative Animationsvorschläge einzubringen, um sich in einer künstlerischen Branche, die zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten bietet, hervorzuheben.

Dieser Universitätskurs nutzt eine innovative Methodik in einem 100%igen Online-Format, bei dem das disruptive *Relearning*-Lernsystem hervorsticht. Dieses System ermöglicht es den Fachkräften, ihre theoretischen und praktischen Kompetenzen schneller und flexibler zu entwickeln und gleichzeitig komplexe Konzepte durch Wiederholung zu festigen. Zugleich benötigen die Studenten nur ein internetfähiges Gerät, um auf die Lernmaterialien zuzugreifen, wodurch unnötige Anfahrten und starre Zeitpläne vermieden werden.

Deser **Universitätskurs in 2D-Animation** 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 theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden die Prinzipien der 2D-Animation auf Ihre Kreationen anwenden, um Ihre Charaktere zum Leben zu erwecken und effektiv mit den Spielern zu kommunizieren"

“

Dank der didaktischen Hilfsmittel von TECH, darunter erklärende Videos und interaktive Zusammenfassungen, werden Sie Ihre Ziele erreichen"

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 sich mit der Zusammensetzung von parallelen und inversen Kräften und ihrem erzählerischen Wert befassen.

Beherrschen Sie die Änderung der Pose eines Charakters, um den Spielern visuelles Feedback zu geben.



02 Ziele

Dank dieses Universitätskurses werden die Studenten die wichtigsten Grundlagen der Animation im Kontext von Videospielen anwenden, wie z. B. Beschleunigung, Übertreibung und Überwachung. Ebenso werden sie fortgeschrittene Fähigkeiten erwerben, um die Inszenierung durch Figuren und bewegliche Objekte zu bereichern. Außerdem sorgen die Fachleute dafür, dass sich ihre Protagonisten realistisch bewegen, was zu einem realistischeren und glaubwürdigeren Spielerlebnis für die Spieler beitragen wird.





“

Studieren Sie bequem von zu Hause aus und aktualisieren Sie Ihr Wissen online mit TECH, der größten digitalen Universität der Welt”



Allgemeine Ziele

- ◆ Beherrschen der visuellen Sprache im Bereich der 2D-Animation
- ◆ Anwenden der Grundlagen der 2D-Animation, um überzeugende und fesselnde Sequenzen zu erstellen
- ◆ 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
- ◆ Beherrschen der Vorproduktionsphasen zur effektiven Planung und Konzeption von Animationsprojekten
- ◆ Anwenden von Postproduktionstechniken und Marketingstrategien zur Optimierung der Verbreitung und Wirkung von Animationsproduktionen
- ◆ Analysieren und Bewerten der eigenen Arbeit und der Arbeiten anderer, indem Bereiche mit Verbesserungspotenzial ermittelt und Anpassungen vorgenommen werden, um die endgültige Qualität der Animationen zu optimieren





Spezifische Ziele

- ♦ Analysieren und Anwenden von antizipatorischen Techniken, Verstehen der Komposition von parallelen und inversen Kräften und deren erzählerischen Wert bei der Erstellung von animierten Sequenzen
- ♦ Entwickeln von Inszenierungsfähigkeiten, um die visuelle Darstellung von Figuren und beweglichen Objekten zu optimieren
- ♦ Integrieren von sich ergänzenden und überlagernden Aktionen, um visuelle Erzählungen zu bereichern und animierten Figuren und Objekten mehr Bewegung und Ausdruckskraft zu verleihen

“

*Verpassen Sie nicht die Gelegenheit,
Ihre Karriere durch dieses innovative
Programm in nur 6 Wochen
voranzutreiben"*



03

Kursleitung

Gemäß den Qualitätsrichtlinien, die diese Universität definieren, hat TECH für die Leitung und den Unterricht dieses Universitätskurses einen auf 2D-Animation spezialisierten Lehrkörper ausgewählt, die über eine umfangreiche berufliche Laufbahn verfügt. Es handelt sich um eine Gruppe aktiver Fachleute, die diesen Lehrplan mit einer aktualisierten, realen und kritischen Vision des Sektors ausstatten, eine Besonderheit, die die Studenten nutzen können, um im Detail die wichtigsten Aspekte des Berufs zu lernen und die wirksamsten Techniken und Strategien bei der Entwicklung von Videospiele anzuwenden.



“

Sie werden Zugang zu einem Lehrplan haben, der von einem renommierten Expertenteam entwickelt wurde, was Ihnen eine erfolgreiche Lernerfahrung garantieren wird“

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. 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 Studium vermittelt den Studenten einen umfassenden Zugang zu den Grundlagen der 2D-Animation. Um dies zu erreichen, werden im Lehrplan verschiedene Techniken behandelt, die darauf abzielen, Inszenierungen mit attraktiven Bildern und starken Zeichnungen zu bereichern. In diesem Sinne wird sich der Lehrplan auf die Veränderung der Posen der Figuren konzentrieren, damit sie ihre Gemütszustände ausdrücken können. Auf diese Weise werden sowohl die Richtungswechsel als auch die Geschwindigkeit vertieft trainiert. Darüber hinaus bieten die Unterrichtsmaterialien Hilfsmittel, um die Reaktionen der Figuren zu zeichnen und ihnen mehr Ausdruck zu verleihen.





“

Sie werden anhand realer Fälle und der Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen lernen”

Modul 1. Grundsätze der 2D-Animation

- 1.1. Komprimieren und dehnen (*Squash* und *Stretch*)
 - 1.1.1. Komprimieren und Massenerhaltung
 - 1.1.2. Dehnen und Massenerhaltung
 - 1.1.3. Anwendung in digitalen Medien und anderen Verformungen
- 1.2. Antizipation, die Zusammensetzung von parallelen und inversen Kräften und ihr erzählerischer Wert
 - 1.2.1. Physische Antizipation
 - 1.2.2. Narrative Antizipation und andere Arten der Antizipation
 - 1.2.3. Antizipation der Antizipation
- 1.3. Inszenierung
 - 1.3.1. Inszenierung
 - 1.3.2. Visuelle Attraktivität und feste Zeichnung
 - 1.3.3. Sekundäre Animation
- 1.4. Lineare Animation (*Straight Ahead*)
 - 1.4.1. Lineare Animation
 - 1.4.2. Pose-to-Pose-Animation
 - 1.4.3. Hybride Animation
- 1.5. Änderungen der Pose des Charakters (*Breakdowns*)
 - 1.5.1. Direkte *Inbetweens* und *Inbetweens* mit *Breakdowns*
 - 1.5.2. Änderungen der Richtung
 - 1.5.3. Änderungen der Geschwindigkeit
- 1.6. Ergänzende Aktion und überschneidende Aktion
 - 1.6.1. Ergänzende Aktion
 - 1.6.2. Kämme
 - 1.6.3. Überschneidende Aktion
- 1.7. Beschleunigungen, Verlangsamungen und Tempo
 - 1.7.1. Verlangsamung
 - 1.7.2. Beschleunigung
 - 1.7.3. Beschleunigungskurven
- 1.8. Bögen
 - 1.8.1. Der Drehpunkt und die Drehachse
 - 1.8.2. Bewegungsbögen
 - 1.8.3. Andere organische Bewegungswege



- 1.9. Übertreibung
 - 1.9.1. Übertriebene Pose
 - 1.9.2. Übertreibung im Rhythmus
 - 1.9.3. Reaktionen des Charakters (*Take* und *Double Take*)
- 1.10. Kontakte und Reibung
 - 1.10.1. Aufzeichnung
 - 1.10.2. Kontakte
 - 1.10.3. Reibung und Widerstand

“

Erwerben Sie Kenntnisse ohne geografische Beschränkungen oder vorgegebene Zeitpläne"



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.

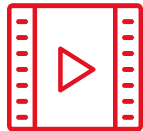
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

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.



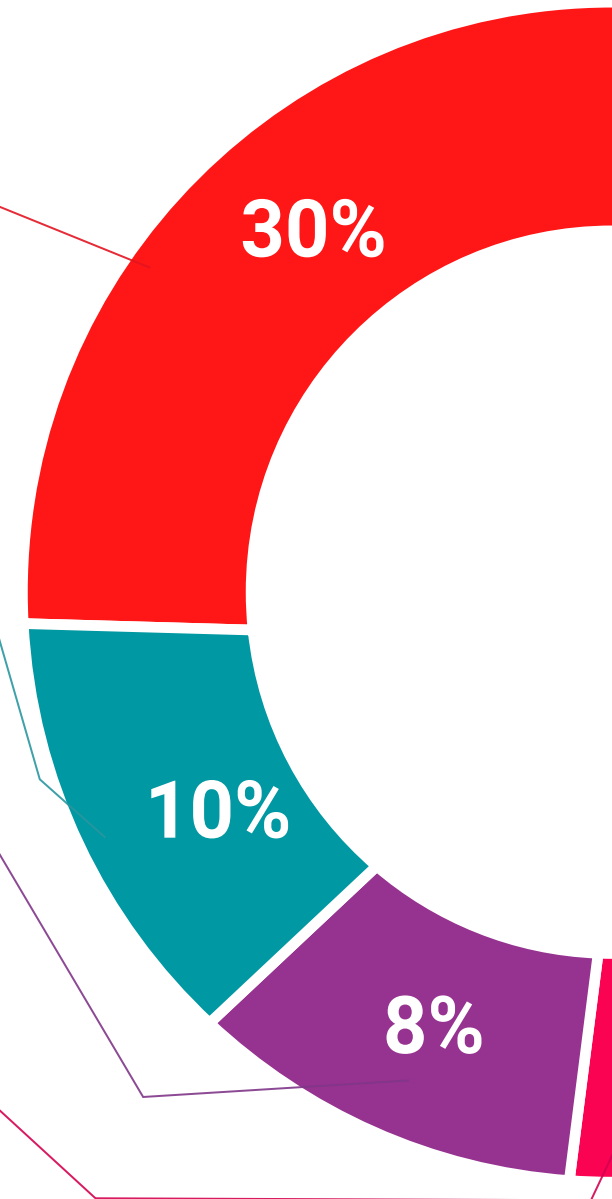
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

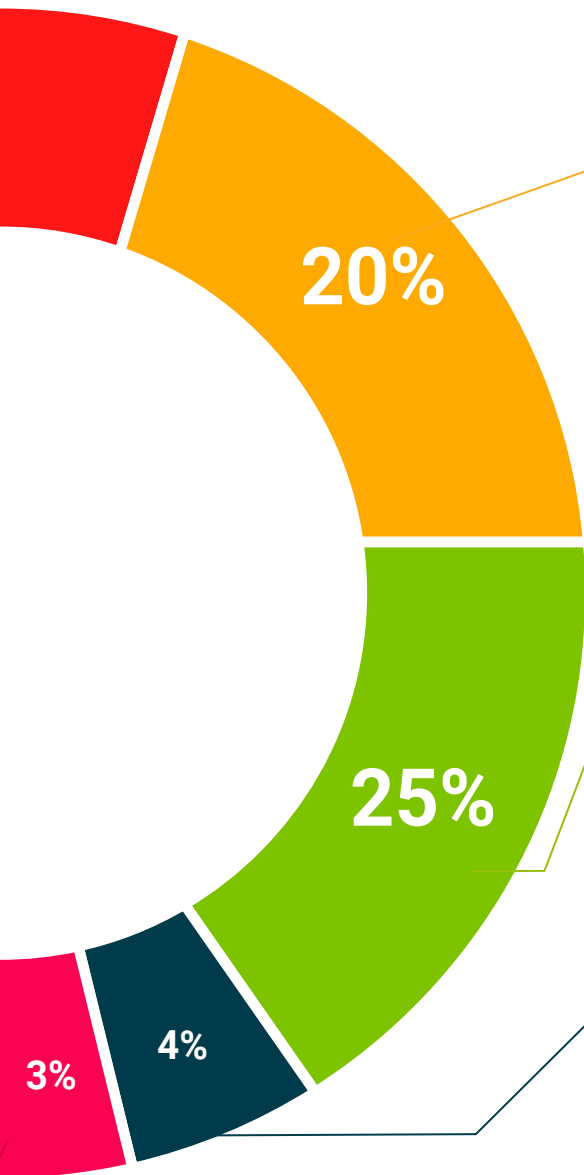
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätskurs in 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 **Universitätskurs in 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: **Universitätskurs in 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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs 2D-Animation

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

Universitätskurs 2D-Animation

