

Universitätskurs

Animationsproduzent





tech technologische
universität

Universitätskurs Animationsproduzent

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitaetskurs/animationsproduzent

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

Sowohl der Beruf des Produzenten als auch die Animationsbranche haben sich in den letzten Jahrzehnten erheblich weiterentwickelt, was vor allem auf die Einführung neuer Technologien und immer ausgefeilterer und realistischerer Techniken bei der Durchführung audiovisueller Projekte in verschiedenen Genres zurückzuführen ist. Ziel dieses Programms ist es, das Bewusstsein für die Rolle dieses Spezialisten und für das Wachstum dieser Unternehmen zu schärfen. Es handelt sich um eine 100%ige Online-Fortbildung, die sich mit den Produkten der Animationsindustrie und deren Auswirkungen auf die Arbeit von Fachkräften befasst, und zwar durch einen dynamischen, innovativen und hochgradig befähigenden Lehrplan.



“

Wenn Sie auf der Suche nach einer modernen und dynamischen Qualifikation sind, um alles über die Rolle des Animationsproduzenten zu lernen, haben Sie hier die perfekte Gelegenheit dazu"

Die Rolle des Produzenten ist bei jedem Animationsprojekt von grundlegender Bedeutung, um den Erfolg zu garantieren. Daher muss es sich um einen Experten handeln, der nicht nur die Werkzeuge perfekt beherrscht, sondern auch die Branche und ihre Besonderheiten kennt, um sie an die aktuellen Anforderungen des Marktes anpassen zu können. In diesem Sinne haben sich in den letzten Jahrzehnten durch die Entwicklung neuer Technologien und deren Umsetzung in Designstrategien sowie durch die soziokulturellen Veränderungen sowohl der Beruf als auch der Sektor gewandelt.

Aus diesem Grund hat TECH es für notwendig erachtet, diesen Universitätskurs in Animationsproduzent zu entwickeln, mit dem Ziel, dass die Studenten, die ihn belegen, in allen Bereichen der Branche auf dem neuesten Stand sind. Es handelt sich um ein umfassendes 100%iges Online-Programm, das sich mit den verschiedenen Produkten der Animationsbranche befasst und zeigt, wie sich dies auf die Arbeit der Fachkräfte auswirken kann.

Eine Fortbildung, die sich über 150 Stunden erstreckt und in der der Spezialist eine Vielzahl von hochwertigem Zusatzmaterial in verschiedenen Formaten findet, so dass er die Aspekte des Lehrplans, die ihn am meisten interessieren, vertiefen kann. Darüber hinaus können alle Inhalte von Beginn des Kurses an und auf jedem Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden, was dieses Programm zu einer umfassenden Erfahrung macht, die ganz auf die Bedürfnisse der Teilnehmer zugeschnitten ist.

Dieser **Universitätskurs in Animationsproduzent** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Animation und Entwicklung von Videospiele 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie erhalten Zugang zu einer 100%igen Online-Qualifizierung, die Ihnen alles vermittelt, was Sie wissen müssen, um den Beruf zu beherrschen"

“

Sie lernen die Arten von Produktionsunternehmen, die es derzeit auf dem Markt gibt, im Detail kennen, wissen um deren Besonderheiten und können Ihre Projekte an deren Anforderungen anpassen“

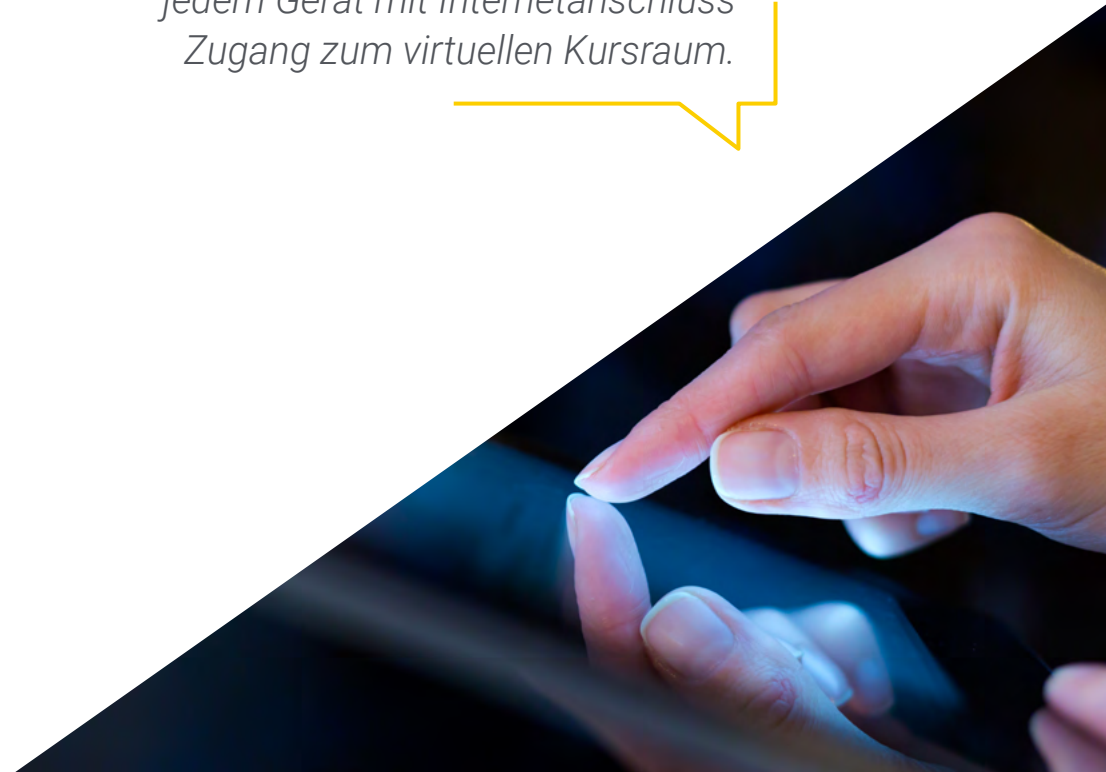
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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.

Sie werden in der Lage sein, sich in den speziellen Fachjargon der Produktion einzuarbeiten und das spezifische Vokabular des Berufs in Ihre Praxis zu übertragen.

Sie haben 24 Stunden am Tag und von jedem Gerät mit Internetanschluss Zugang zum virtuellen Kursraum.



02 Ziele

In Anbetracht der Bedeutung der Rolle des Produzenten in jedem Animationsprojekt, unabhängig von dessen Format, hat TECH dieses Hochschulstudium mit dem Ziel entwickelt, dass die Studenten, die es absolvieren, alle Einzelheiten des Berufs kennen. Die Beschäftigung mit den Merkmalen der Branche hilft Ihnen auch, den Sektor, in dem sie tätig sind, besser zu verstehen. Auf diese Weise können sie ihr Arbeitsprofil an die Erfordernisse des Marktes anpassen und ihre Chancen auf die Teilnahme an Großprojekten erhöhen.



“

Mit einem breiten und spezialisierten Wissen über die Animationsproduktionsbranche erhöhen sich Ihre Chancen, an internationalen Projekten teilzunehmen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Detailliertes Kennen der Funktionen der Rolle des Produzenten in Animationsprojekten
- ◆ Verstehen der Multimedia-Industrie unter dem Gesichtspunkt ihrer möglichen Anwendung in verschiedenen Sektoren



In weniger als 150 Stunden werden Sie Ihre akademischen Ziele erreicht haben, die Sie, ohne darüber nachzudenken, dazu bringen werden, Ihre höchsten Erwartungen im Berufsleben weit zu übertreffen"





Spezifische Ziele

- ◆ Erlangen von Kommunikationsfähigkeiten für das Funktionieren des Teams und das Verständnis der Aufgaben
- ◆ Verstehen der Entwicklung der Animationsindustrie und wie sich diese auf die Rolle des Produzenten ausgewirkt hat
- ◆ Verwalten von Produktionskapazitäten in anderen Sektoren
- ◆ Verstehen der Lage in der Animationsbranche, Zahlen, Studien und Entwicklungen
- ◆ Unterscheiden der Unternehmen und der verschiedenen Projekte, die sie je nach ihrer Struktur durchführen können
- ◆ Verbreiten der kleinen Animationsstücke in sozialen Netzwerken

03

Kursleitung

TECH hat es in ihrem Bestreben, die beste Weiterbildung auf dem akademischen Markt für Postgraduierte anzubieten, für notwendig erachtet, für dieses Hochschulstudium einen Lehrkörper auszuwählen, der sich auf diesen Bereich spezialisiert hat und über eine lange und umfassende Berufserfahrung im Bereich der Animationsproduktion verfügt. Es handelt sich um ein Team von Fachkräften, die bereits an großen Projekten teilgenommen haben, auch als Regisseure, was dieser Erfahrung ein Plus an Realität und Vielseitigkeit verleihen wird. Darüber hinaus stehen sie für alle Fragen zur Verfügung, die sich während des Programms ergeben.



“

*Das Dozententeam hat für den
Universitätskurs praktische Fälle ausgewählt,
damit Sie die im Lehrplan vermittelte Theorie
anwenden und Ihre beruflichen Fähigkeiten
vervollkommen können"*

Leitung



Dr. Cristóbal Rodríguez, Manuel

- ♦ Audiovisueller Produzent und Berater
- ♦ Promotion in Kommunikationswissenschaften an der Universität Rey Juan Carlos
- ♦ Masterstudiengang in TV-Entertainment am Erich Pommer Institut, 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

Dr. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Direktor und Produzent
- ♦ Gründungspartner von Planet 141
- ♦ Direktor und Produzent von Musikvideos
- ♦ Spielfilmproduzent
- ♦ Hochschulabschluss in Elektronikingenieurwesen an der Päpstliche Universität



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses 100%igen Online-Programms wurde vom Lehrkörper entwickelt, der die aktuellsten Informationen zu dem betreffenden Thema verwendet hat. Nach seiner Zusammenstellung wurde es an die wirksame und innovative *Relearning*-Methode angepasst, die darin besteht, die wichtigsten Konzepte während der gesamten Einheit zu wiederholen, damit der Student nicht zu viel Zeit in langwierige und ermüdende Stunden des Auswendiglernens investieren muss. Auf diese Weise garantiert TECH eine dynamische und hochgradig befähigende akademische Erfahrung.

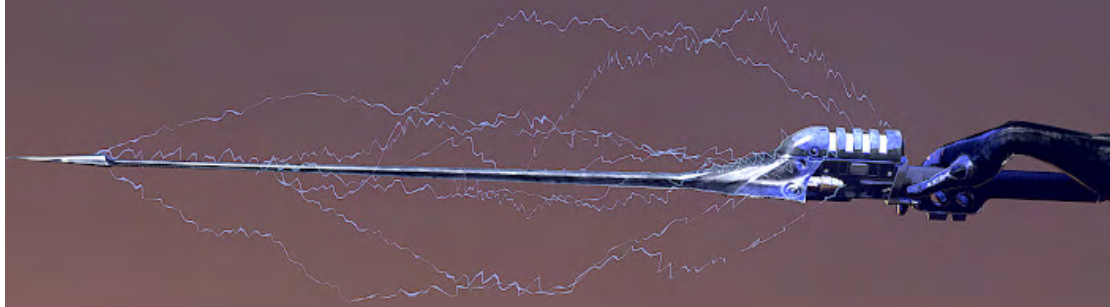


“

Im virtuellen Klassenzimmer finden Sie zusätzliches Material von hoher Qualität und in verschiedenen Formaten, um die Aspekte des Lehrplans zu vertiefen, die für Sie von größtem Interesse sind"

Modul 1. Der Animationsproduzent

- 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 andere Medien
 - 1.8.1. Soziale Netzwerke
 - 1.8.2. Youtube
 - 1.8.3. Twitch
- 1.9. Differenzierung der Produktion
 - 1.9.1. Zweck
 - 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

“ Sie werden sich mit der Zukunft der Animation, den Technologien, Herausforderungen und Feinheiten des Berufs in den kommenden Jahren befassen, damit Sie immer einen Schritt voraus sind und sich eine erfolgreiche Karriere sichern können”

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 Animationsproduzent 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 Animationsproduzent** 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 Animationsproduzent

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 Animationsproduzent

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

Universitätskurs Animationsproduzent

