

Universitätskurs

Fortgeschrittene Traditionelle
2D-Animation



tech technologische
universität

Universitätskurs Fortgeschrittene Traditionelle 2D-Animation

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/fortgeschrittene-traditionelle-2d-animation

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Studienmethodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Laufzyklen sind im Bereich der Videospiele von großer Bedeutung, da sie dazu dienen, glaubwürdige Charaktere zu schaffen und das Gesamterlebnis zu verbessern. Diese Ressourcen sind für das Eintauchen des Spielers in die virtuelle Welt unerlässlich, da eine unplausible oder unnatürliche Bewegung die Illusion der virtuellen Welt zerstören kann. Darüber hinaus bringen diese Mittel die Persönlichkeit und die Eigenschaften der Akteure zum Ausdruck. Ein arroganter Charakter könnte zum Beispiel mit einem selbstbewussten Schritt gehen, während ein ängstlicher Charakter sich nervös bewegen könnte. Diese Animationsdetails tragen zur Charakterisierung und Entwicklung der Geschichte bei. Aus diesem Grund führt TECH ein 100%iges Online-Programm ein, das sich eingehend mit Positionsänderungen befasst.





“

Sie werden in eine Welt der Möglichkeiten eintauchen und Ihre Kreativität entfesseln, um die Videospiegelindustrie nachhaltig zu beeinflussen“

Fortgeschrittene traditionelle 2D-Animation ist ein entscheidendes Element in der Videospieleindustrie, da sie für Effizienz, Vielseitigkeit und Ausdruckskraft in Videospielen sorgt. Einer der Hauptvorteile ist die Ressourceneffizienz, da diese Technik weniger rechenintensiv ist. Dies ist besonders vorteilhaft für Spiele, die für Plattformen mit begrenzter Hardware entwickelt wurden, wie z. B. mobile Geräte oder weniger leistungsfähige Konsolen. Darüber hinaus ermöglichen diese Animationen den Entwicklungsteams, schneller zu iterieren, Ideen zu testen und Spiele in einem kürzeren Zeitrahmen auf den Markt zu bringen.

In diesem Zusammenhang entwickelt TECH einen Universitätskurs, der die effektivsten Verfahren bereitstellt, um die Charaktere realistischer und glaubwürdiger für das Publikum zu machen. Der Lehrplan sieht vor, die Laufwege der Protagonisten mit Hilfe fortschrittlicher Software wie Toon Boom oder Animate zu vertiefen. Auf diese Weise können die Studenten ihre Charaktere alles machen lassen, vom Gehen über das Laufen bis hin zu alternativen Zyklen. Darüber hinaus werden in den Unterrichtsmaterialien verschiedene Techniken zum Schwenken, Multiplizieren und Verwischen untersucht. Auf diese Weise werden die Animatoren ihre Arbeitspraxis durch Mechanismen bereichern, die spezifische visuelle Effekte in Verbindung mit Bewegungen erzeugen.

Dieser Universitätskurs wird in Zusammenarbeit mit hochqualifizierten Lehrkräften durchgeführt, die die Studenten anhand eines sorgfältig ausgearbeiteten Lehrplans vorbereiten. Auf diese Weise können sich die Fachkräfte in diesem Bereich spezialisieren und die damit verbundenen Fähigkeiten in einem realen Arbeitsumfeld entwickeln. Die Wiederholung von wichtigen Begriffen ist eine weit verbreitete Technik zum Erlernen grundlegender und wichtiger Begriffe in jeder Art von Studium. TECH ist einen Schritt weiter gegangen und bietet *Relearning* an, eine innovative Methode, bei der die Wiederholung dieser Begriffe von den Lehrkräften durchgeführt wird, wodurch bessere Ergebnisse erzielt werden. Zusammen mit der 100%igen Online-Methode ist dies die perfekte Option für eine Spezialisierung in diesem Bereich.

Dieser **Universitätskurs in Fortgeschrittene Traditionelle 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 erzeugen unterschiedliche
Mundbewegungen bei Ihren Protagonisten
und erzielen so einen realistischeren Effekt“*

“

Sie werden die digital automatisierte Synchronisierung beherrschen, um eine reibungslose Leistung und ein angenehmes Spielerlebnis zu gewährleisten“

Der Lehrkörper des Programms besteht aus Fachkräften des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten 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 Spurenbeseitigung befassen, damit Videospiele an die individuellen Vorlieben der Spieler angepasst werden können.

Die Relearning-Methode, die in diesem Universitätsprogramm angewandt wird, gewährleistet, dass Sie auf autonome und progressive Weise lernen.



02 Ziele

Nach Abschluss dieser Fortbildung verfügen die Studenten über fortgeschrittene Fähigkeiten zur Perfektionierung der Technik der Positionsanimation. Auf diese Weise sorgen sie für kohärente Übergänge zwischen verschiedenen Posen, um dynamische und ausdrucksstarke Bildsequenzen zu erzielen. Darüber hinaus beherrschen die Studenten die Erstellung von Gehzyklen, die ihren Figuren natürliche und fließende Bewegungen verleihen. Außerdem werden die Studenten vollständige Drehungen in ihre Designs integrieren, was ihren Charakteren mehr Realismus verleiht. Außerdem entwickeln sie Fähigkeiten in der Anwendung von Farbe in der Animation.



-VALVES V





VARIANT -



“

Eine einzigartige Fortbildung, die Ihre berufliche Entwicklung in nur 6 Wochen fördern wird“



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

- 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



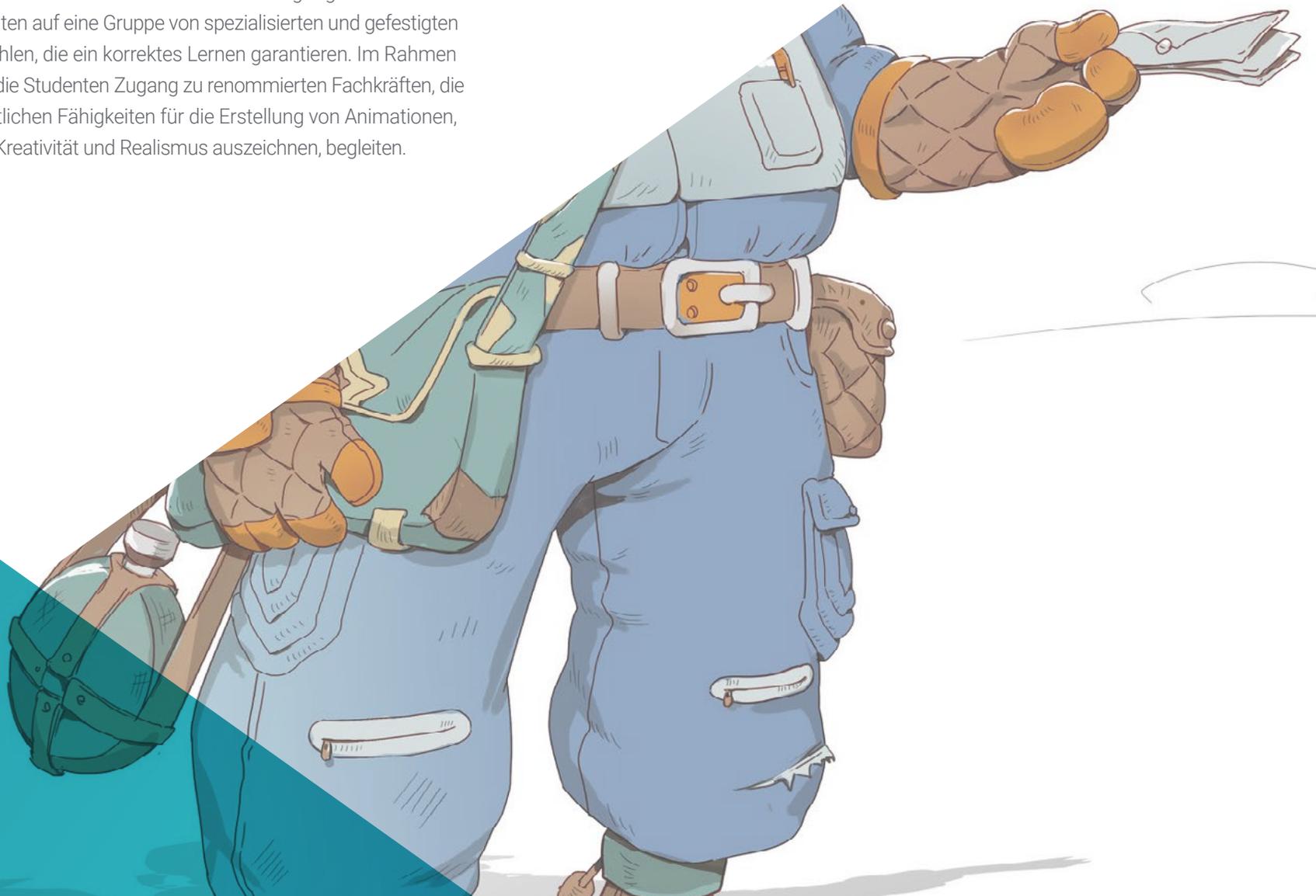
Lernen Sie durch innovative multimediale Lernformate, die Ihren Lernprozess optimieren"



03

Kursleitung

Die Beherrschung der fortgeschrittenen traditionellen 2D-Animation erfordert ein umfangreiches Wissen, das TECH mit einer elitären Lehre allen zugänglich macht. Zu diesem Zweck können die Studenten auf eine Gruppe von spezialisierten und gefestigten Lehrkräften in diesem Bereich zählen, die ein korrektes Lernen garantieren. Im Rahmen dieses Universitätskurses haben die Studenten Zugang zu renommierten Fachkräften, die sie bei der Aneignung der wesentlichen Fähigkeiten für die Erstellung von Animationen, die sich durch ein hohes Maß an Kreativität und Realismus auszeichnen, begleiten.





“

Die vielfältigen Talente und das Fachwissen der Dozenten schaffen eine dynamische Lernumgebung. Lernen Sie mit den Besten!”

Leitung



Dr. Larrauri, Julián

- ♦ 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“



0



Professoren

Hr. Coronado Pozo, Jorge

- 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
- Spezialist für Charakteranimation
- 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

In diesem Programm geht es darum, die Grundlagen der traditionellen Animation mit den aktuellen technologischen Möglichkeiten zu kombinieren, um qualitativ hochwertige Animationen in Videospielen zu erstellen. Zu diesem Zweck werden auf dem Lehrplan verschiedene Techniken zur Animation von Positionen unter Berücksichtigung von Silhouetten und Aktionslinien behandelt. In diesem Sinne wird der Lehrplan auch die Bewegungsabläufe der Figuren analysieren, damit sie sich in der virtuellen Welt realistisch und glaubwürdig bewegen. Darüber hinaus werden in den Unterrichtsmaterialien weitere Aspekte wie Rotoskopie, Referenzierung und Dokumentation behandelt.





“

*Informieren Sie sich dank dieses
Programms über die neuesten Trends im
Bereich der Integration mit Live-Aktionen“*

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. Entfernung von *Traces* 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

“

Diese Fortbildung bereitet Sie auf die gegenwärtigen und zukünftigen Herausforderungen der fortgeschrittenen traditionellen 2D-Animation vor. Schreiben Sie sich jetzt ein und erleben Sie einen sofortigen Karriereaufstieg!”

05

Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

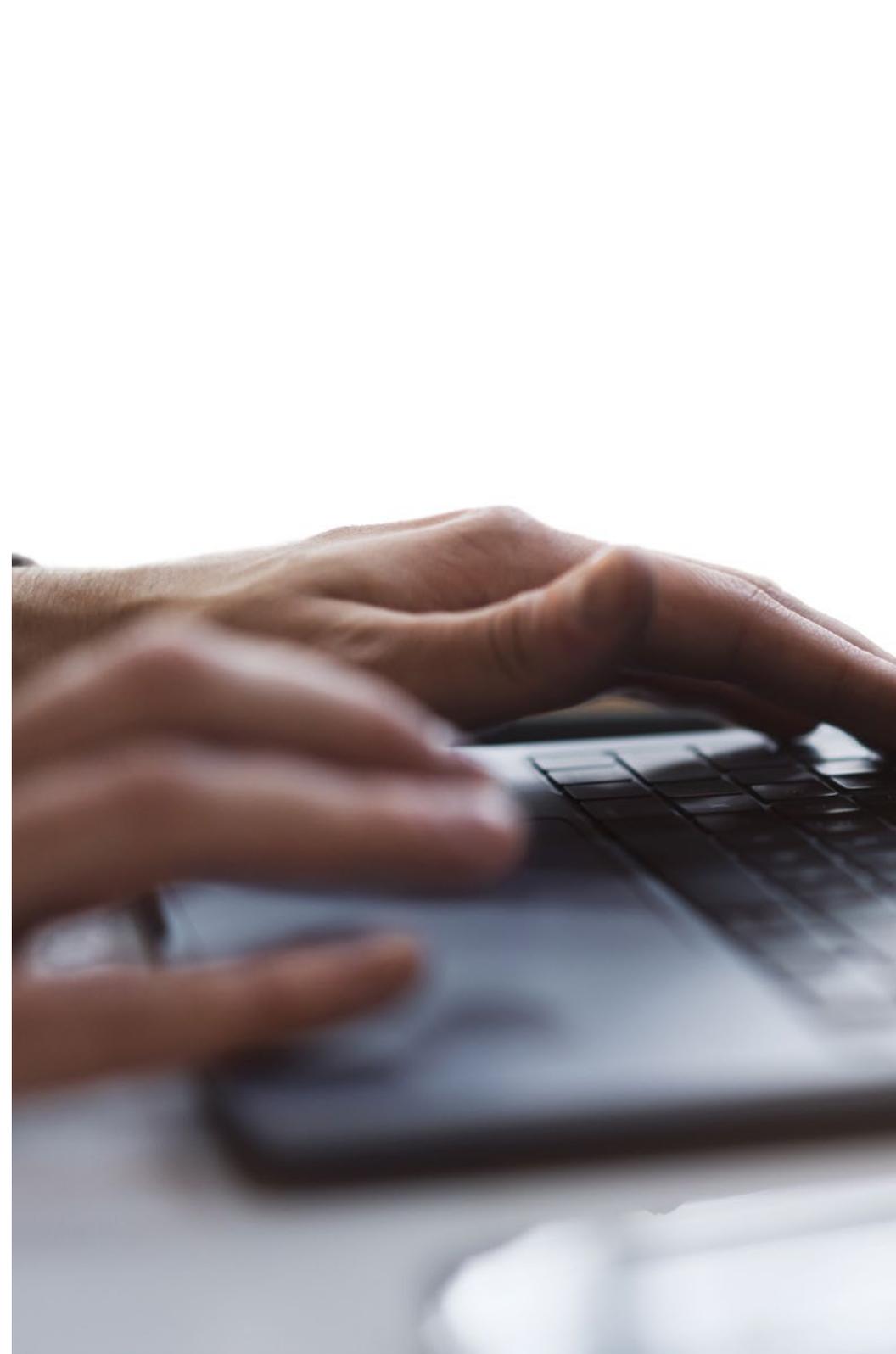
Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

*Bei TECH gibt es KEINE Präsenzveranstaltungen
(an denen man nie teilnehmen kann)“*



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um seine Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

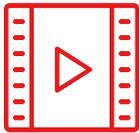
Die Studenten bewerten die Qualität der Lehre, die Qualität der Materialien, die Kursstruktur und die Ziele als hervorragend. So überrascht es nicht, dass die Einrichtung von ihren Studenten auf der Bewertungsplattform Trustpilot mit 4,9 von 5 Punkten am besten bewertet wurde.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräfte, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



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.



Interaktive Zusammenfassungen

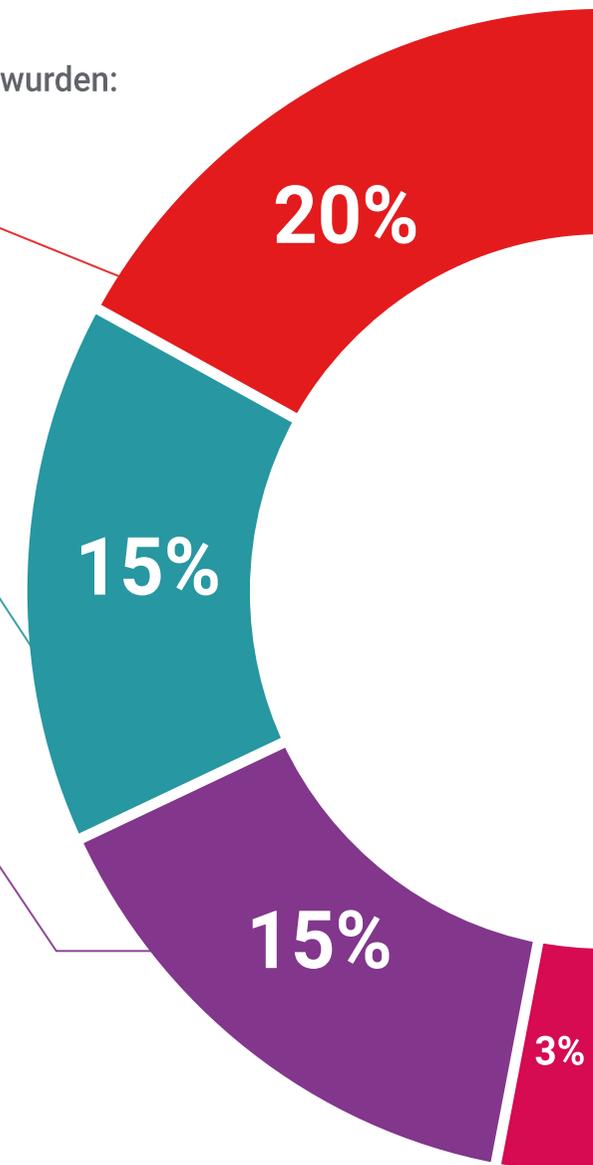
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Fortgeschrittene Traditionelle 2D-Animation garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologische Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Fortgeschrittene Traditionelle 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 Technologische 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 c**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*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

Universitätskurs

Fortgeschrittene Traditionelle
2D-Animation

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

Universitätskurs

Fortgeschrittene Traditionelle 2D-Animation

