

Universitätskurs

Produzent bei Traditionellen
Animationsprojekten





Universitätskurs Produzent bei Traditionellen Animationsprojekten

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/produzent-traditionellen-animationsprojekten

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

Obwohl die Entwicklung der Technologie einen unglaublichen Einfluss auf die Welt der Animation hatte, werden auch heute noch klassische Techniken und Werkzeuge verwendet, die zwar ihren traditionellen Geist bewahrt haben, aber an die Neuerungen der digitalen Entwicklung angepasst wurden. Aus diesem Grund müssen Fachleute, die in diesem Bereich tätig sind, über detaillierte Kenntnisse über die Verwendung dieser Mechanismen verfügen, mit besonderem Augenmerk auf deren Spezifikationen in jeder Phase des kreativen Prozesses. Das gesamte Wissen können sie sich im Rahmen dieses 100%igen Online-Programms aneignen, das sich ausschließlich an Fachleute in diesem Bereich richtet, die die traditionellen Techniken in ihrer Praxis anwenden möchten.





“

TECH bietet Ihnen ein sehr komplettes Programm an, mit dem Sie die Spezifikationen der traditionellen Animation im Detail kennen lernen können"

Die Animation hat, wie alle kreativen Aufgaben, eine enorme Entwicklung durchgemacht, da digitale Werkzeuge in die Techniken aufgenommen wurden und neue Technologien entwickelt wurden, die es immer einfacher machen, fantastische Projekte von höchster Qualität zu produzieren. In diesem Sektor gibt es Fachleute, die sich weiterhin auf die Verwendung traditioneller Werkzeuge verlassen, natürlich angepasst an die heutigen Neuerungen, wie Grafiktablets oder Leuchttische.

Aus diesem Grund hat TECH es für notwendig erachtet, diesen Universitätskurs in Produzent bei Traditionellen Animationsprojekten zu entwickeln, einen Abschluss, der von Grund auf die Phasen des kreativen Prozesses der Kontinuität und seine Feinheiten, die Ziele eines traditionellen Projekts und seine Anwendung in den Genres Spielfilm, Kurzfilm und Serie behandelt.

Es handelt sich um eine 100%ige Online-Weiterbildung, die den innovativsten und hochwertigsten Lehrplan auf dem akademischen Markt umfasst, der auf der unmittelbaren aktuellen Situation des Sektors basiert und nach den Richtlinien der angesehenen und effektiven *Relearning*-Methode entwickelt wurde. Darüber hinaus hat das Lehrteam zusätzliche Unterrichtsstunden in verschiedenen Formaten ausgewählt, damit die Studenten die Aspekte des Lehrplans vertiefen können, die sie für ihre berufliche Leistung für besonders wichtig halten. All diese Inhalte werden vom ersten Tag an verfügbar sein und können auf jedes Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden, so dass Fachleute diese akademische Erfahrung an ihre Verfügbarkeit und ihren persönlichen und beruflichen Zeitplan anpassen können.

Dieser **Universitätskurs in Produzent bei Traditionellen Animationsprojekten** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Animation und Entwicklung von Videospiele vorgestellt 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



Ein Abschluss, der in einem einzigen Programm die Anforderungen des traditionellen Animationsprojekts mit den Neuerungen und Annehmlichkeiten einer 100%igen Online-Erfahrung verbindet"

“

Sie werden in der Lage sein, die Rollen der einzelnen Fachleute während der Entwicklungsphase eines traditionellen kreativen Projekts im Detail zu kennen und sich Fachkenntnisse anzueignen, um es zu leiten"

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 haben rund um die Uhr Zugang zum virtuellen Klassenzimmer, so dass Sie sich einloggen können, wann immer Sie wollen und wann immer Sie können, ohne eingeschränkte Zeitpläne.

Sie werden sich mit den Zielen eines traditionellen Animationsprojekts und den wichtigsten Punkten befassen, um diese mit absoluter Erfolgsgarantie zu erreichen.



02 Ziele

TECH konzipiert alle ihre Studiengänge mit dem Ziel, die Studenten auf ihrem Weg zur beruflichen Weiterentwicklung zu begleiten. Aus diesem Grund finden sie in diesem Universitätskurs die wichtigsten Grundlagen für die Beherrschung der traditionellen Produktion von Animationsprojekten mit Hilfe der modernsten und innovativsten pädagogischen Werkzeuge. Auf diese Weise können sie sich in nur 150 Stunden Kenntnisse aneignen, die ihnen nicht nur helfen werden, ihren Spezialisierungsgrad in diesem Bereich zu erhöhen, sondern auch die Verbesserung ihrer beruflichen Fähigkeiten exponentiell beeinflussen werden.





“

Sie werden sich die Software und Hardware aneignen, die für die Durchführung eines erfolgreichen und produktiven traditionellen Animationsprojekts erforderlich sind"



Allgemeine Ziele

- ♦ Vermitteln des notwendigen akademischen Materials, das es den Studenten ermöglicht, ein breites und spezialisiertes Wissen über die Rolle des Produkts in traditionellen Animationsprojekten zu erlangen
- ♦ Generieren eines Interesses an den verschiedenen Formaten und audiovisuellen Genres, in denen die Techniken und Strategien der Produktion erweitert werden können



Im virtuellen Klassenzimmer werden reale Situationen simuliert, so dass die Teilnehmer ihre Fähigkeiten in die Praxis umsetzen und eine effektive und effiziente Produktionsstrategie entwickeln können"





Spezifische Ziele

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

03

Kursleitung

Die Universität bemüht sich sehr darum, die besten Lehrkräfte für jeden einzelnen Studiengang zu finden. Aus diesem Grund finden die Studenten dieses Universitätskurses hier einen Lehrkörper vor, der sich mit Produktion und Animation auskennt. Es handelt sich um eine Gruppe von Fachleuten, die sich nicht nur durch die Breite ihres Lehrplans auszeichnet, sondern auch durch ihre menschlichen Qualitäten, die sich im Verlauf des Studiums und in den individuellen Tutorien, zu denen die Studenten vom ersten Tag an Zugang haben, widerspiegeln werden.





“

Das Lehrteam wird Sie während des gesamten Programms begleiten und Sie dabei unterstützen, das Beste daraus zu machen"

Leitung



Dr. Cristóbal Rodríguez, Manuel

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

Professoren

Hr. Quiñones Angulo, Marcial

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



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs wurde konzipiert und an das 100%ige Online-Format angepasst, das für diese Universität charakteristisch ist. Ziel ist es, ein Programm anzubieten, dessen Qualität mindestens genauso hoch ist wie die des Präsenzstudiums, das jedoch die langen und mühsamen, an einen bestimmten Stundenplan gebundenen Lehrveranstaltungen durch den einfachen Zugang über einen personalisierten akademischen Kalender ersetzt, der sich nach der persönlichen und beruflichen Verfügbarkeit richtet. Ein weiteres Merkmal dieses Programms ist, dass alle Inhalte, einschließlich des Zusatzmaterials, vom ersten Tag an verfügbar sind und auf jedes Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden können.



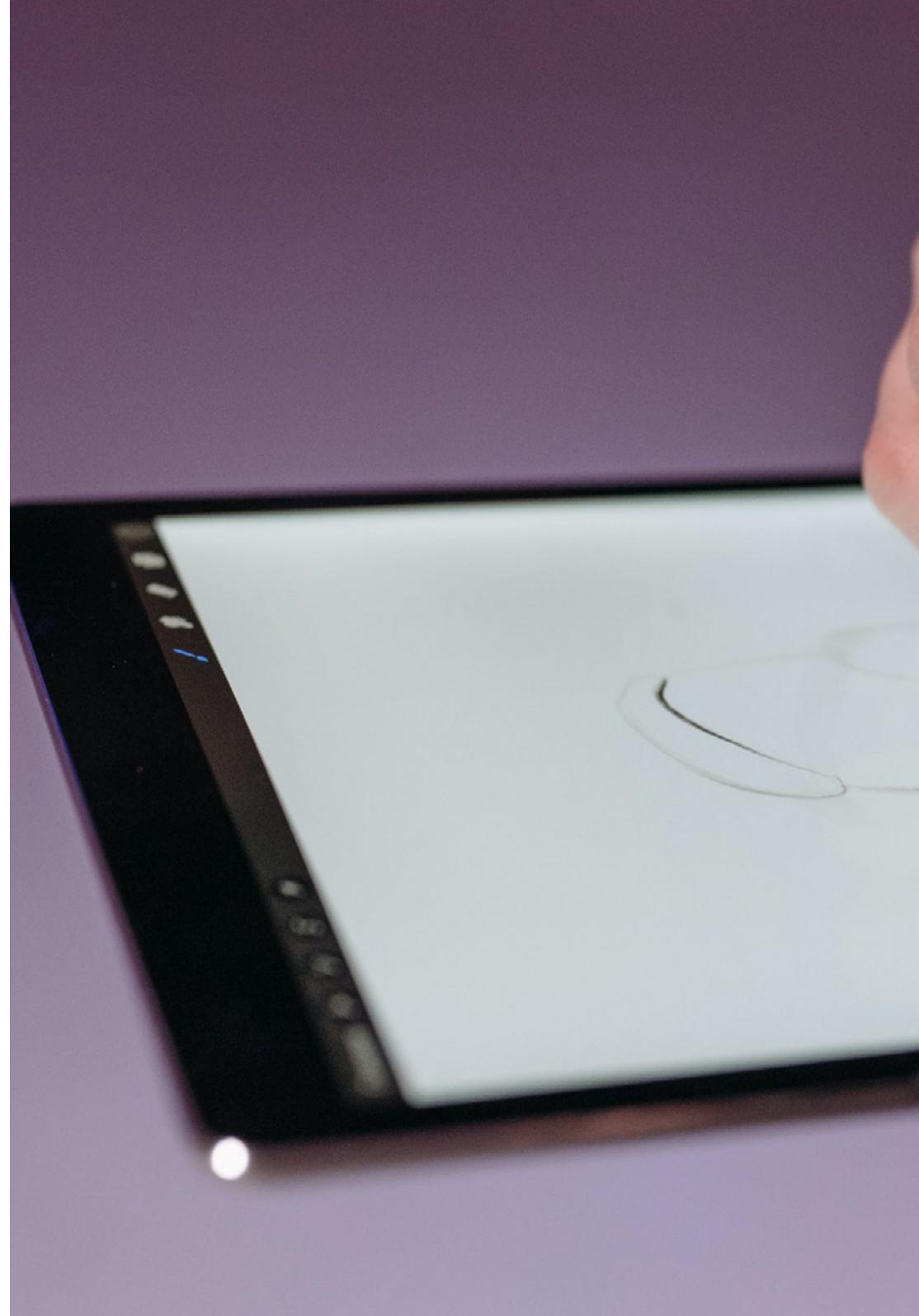


“

Sie lernen die Anforderungen an die traditionelle Animation in der Serie im Detail kennen und erfahren, welche Aspekte bei der Verwaltung von Fachkräften und Ressourcen zu berücksichtigen sind"

Modul 1. Produzent bei traditionellen Animationsprojekten

- 1.1. Zielsetzung eines traditionellen Animationsprojekts
 - 1.1.1. Start
 - 1.1.2. Zum Projekt gelangen
 - 1.1.3. Erreichen der Ziele
- 1.2. Projektphasen
 - 1.2.1. Unterscheidungen
 - 1.2.2. Phasen
 - 1.2.3. Dauer
- 1.3. Entwicklungsphase
 - 1.3.1. Abteilungen
 - 1.3.2. Rollen
 - 1.3.3. Arbeit
- 1.4. Vorproduktionsphase
 - 1.4.1. Abteilungen
 - 1.4.2. Rollen
 - 1.4.3. Arbeit
- 1.5. Produktionsphase
 - 1.5.1. Abteilungen
 - 1.5.2. Rollen
 - 1.5.3. Arbeit
- 1.6. Postproduktionsphase
 - 1.6.1. Abteilungen
 - 1.6.2. Rollen
 - 1.6.3. Arbeit
- 1.7. Erforderliche Ausrüstung
 - 1.7.1. Software
 - 1.7.2. Hardware
 - 1.7.3. Sonstige
- 1.8. Spielfilm
 - 1.8.1. Zeiten
 - 1.8.2. Personalverwaltung
 - 1.8.3. Verwaltung der Ressourcen





- 1.9. Kurzfilm
 - 1.9.1. Zeiten
 - 1.9.2. Personalverwaltung
 - 1.9.3. Verwaltung der Ressourcen
- 1.10. Serien
 - 1.10.1. Zeiten
 - 1.10.2. Personalverwaltung
 - 1.10.3. Verwaltung der Ressourcen

“*Eine einmalige Gelegenheit, sich neu zu erfinden und in nur 3 Wochen und mit der Unterstützung dieser großartigen Universität ein auf traditionelle Animation spezialisierter Produzent zu werden*”

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 Produzent bei Traditionellen Animationsprojekten 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 Produzent bei Traditionellen Animationsprojekten** 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.

Títel: **Universitätskurs in Produzent bei Traditionellen Animationsprojekten**

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

Produzent bei Traditionellen
Animationsprojekten

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

Universitätskurs

Produzent bei Traditionellen
Animationsprojekten

