

Universitätskurs

Sprache in der 2D-Animation





tech technologische
universität

Universitätskurs Sprache in der 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/sprache-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

Toon Boom Harmony hat sich als eines der leistungsfähigsten Software-Tools für die Animationsbranche etabliert. Zu seinen Vorteilen gehört die Möglichkeit, detaillierte Animationen für Figuren in 2D-Spielen zu erstellen. Dies ist besonders nützlich für Videospiele, die einen besonderen künstlerischen Stil haben oder komplexe Animationen erfordern. Es kann ebenso für die Gestaltung attraktiver Einführungssequenzen verwendet werden. Diese animierten Szenen können die Geschichte des Spiels erzählen und sogar eindrucksvolle visuelle Übergänge zwischen den Ebenen bieten. In diesem Zusammenhang müssen die Fachleute über gründliche Kenntnisse dieses Programms verfügen und sich fortgeschrittene Fähigkeiten aneignen, um es wirksam einzusetzen. Aus diesem Grund bietet TECH einen Abschluss an, der die Nutzung dieser Schnittstelle vertiefen wird.





“

Dank dieser umfassenden Fortbildung werden Sie die innovativsten Strategien und die Produktionssprache für die Entwicklung von 2D-Animationen kennenlernen"

Eine der Prioritäten der Animatoren ist es, durch Videospiele vollständig eintauchende Erlebnisse zu schaffen, um eine Verbindung zum Geist der Spieler herzustellen. In diesem Sinne spielt die Sprache in der 2D-Animation eine wichtige Rolle bei der effektiven Erzählung von Geschichten sowie bei der Definition der Persönlichkeit und der Eigenschaften von Figuren. Sie dient wiederum dazu, klare und präzise Anweisungen zu geben, die den Spielern helfen, das Spiel zu verstehen und die Handlung voranzutreiben. Außerdem kann sie dazu dienen, die Atmosphäre des Spiels zu schaffen. Auf diese Weise tragen Dialoge oder Hinweise aus der Umgebung dazu bei, die gewünschte Atmosphäre zu schaffen.

Vor diesem Hintergrund hat TECH einen Universitätskurs entwickelt, der sich umfassend mit der audiovisuellen Filmsprache befassen wird. Aus diesem Grund werden im Lehrplan Aspekte wie Aufnahmen in ihrer Beziehung zum Motiv, Kamerabewegungen und morphologische Elemente eingehend behandelt. Darüber hinaus befasst sich der Lehrplan mit dem audiovisuellen Drehbuch, wobei das Exposé, die Storyline und die Anwendung Storybeats untersucht werden. Zudem erwerben die Studenten neue Fähigkeiten im Umgang mit Adobe 2D Animation. Dadurch können sie Grafiken und Animationen in ihre Videospiele einbauen und so das visuelle Erlebnis der Spieler bereichern.

Diese Weiterbildung basiert auf einer 100%igen Online-Methode, so dass die Studenten den Unterricht zu jeder Tageszeit besuchen können und einen flexiblen Zeitplan haben. Auf diese Weise benötigen die Studenten nur ein Gerät mit Internetzugang, um auf die Inhalte zuzugreifen. Dieses Programm basiert auf dem innovativen Lehrsystem des *Relearning*, das eine Wiederholungsmethode für die wichtigsten Themen des Fachgebiets vorsieht und es den Studenten erleichtert, sich diese anzueignen. In diesem Sinne verfügt dieser Studiengang über eine Vielzahl von multimedialen Ressourcen wie interaktive Zusammenfassungen, mit denen die Studenten die erforderlichen Kompetenzen für eine herausragende Leistung in einem stark wachsenden Bereich integrieren können.

Dieser **Universitätskurs in Sprache in der 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



Verwenden Sie die Toon Boom Harmony-Oberfläche, um hochwertige Animationen zu erstellen, die das Spielerlebnis in Videospielen verbessern"

“

Möchten Sie die traditionelle Adobe 2D-Animation für digitale Medien beherrschen? Dieses TECH-Programm ist die akademische Gelegenheit, die Sie brauchen"

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.


Vertiefen Sie die Beschreibung von Aufnahmen und Sequenzen entsprechend ihrem erzählerischen Zweck.

Vergessen Sie das Auswendiglernen! Mit dem Relearning-System werden Sie die Konzepte auf natürliche und progressive Weise integrieren.



02 Ziele

In diesem Programm erwerben die Studenten fortgeschrittene Fähigkeiten, um innovative Projekte im Bereich der 2D-Animation zu leiten. Auf diese Weise beherrschen die Studenten Programme wie Adobe 2D Animation oder Toon Boom Harmony, um atemberaubende Animationen zu erstellen, die die Verbraucher in Erstaunen versetzen werden. Dementsprechend werden sie über fundierte Kenntnisse der Film- und audiovisuellen Sprache verfügen, um die visuelle Erzählung ihrer Stücke zu verbessern. So werden die Fachleute bestens vorbereitet sein, um die Möglichkeiten einer ständig expandierenden Branche optimal zu nutzen.



...KE IN
MODULE

...NCH

...DECOMPRESS CABIN

2. TROUBLESHOOT

ELECTRICAL SYSTEM PER

FLIGHT CREW CHECKLIST

BOOST FIRE PROCEDURES.

B• ALL

1. TROUBLESHOOT/COMBAT

FIRE PER FLIGHT

CREW CHECKLIST

EMERGENCY PROCEDURES

2. ASSESS DAMAGE AND

REMOVE POWER FROM

AFFECTED SYSTEMS

3. ENTER NEXT / BEST



“

Mit den am besten bewerteten Lernhilfsmethoden in der Online-Lehre ermöglicht Ihnen dieser Universitätskurs ein flüssiges, konstantes und effizientes Lernen"



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

- Entwickeln von Fähigkeiten zur Erstellung spezifischer Drehbücher für 2D-Animationsprojekte unter Berücksichtigung der visuellen Erzählung
- Verstehen und Anwenden von wichtigen Grundsätzen der grafischen Sprache bei der Erstellung von kohärenten und ästhetisch ansprechenden visuellen Elementen
- Analysieren und Anwenden der Konzepte der kinematografischen und audiovisuellen Sprache die visuelle Erzählung zu verbessern
- Erwerben solider Kenntnisse der Produktionssprache, von der Planung bis zur endgültigen Lieferung



Genießen Sie die aktuellsten akademischen Inhalte der Bildungsszene, die in innovativen Multimedia-Formaten verfügbar sind, um Ihr Studium zu optimieren"

03

Kursleitung

Um die hohe pädagogische Qualität, die ihre Universitätsprogramme auszeichnet, zu bewahren, hat TECH einen erstklassigen Lehrkörper für den Unterricht dieses Abschlusses ausgewählt. Diese Fachleute verfügen über umfangreiche Berufserfahrung in der Animationsbranche, wo sie innovative Lösungen unter Verwendung modernster technologischer Werkzeuge entwickelt haben. Während des gesamten Programms werden diese Experten die Kreativität der Studenten fördern, so dass sie unmittelbare Fortschritte in ihrem künstlerischen Schaffen erleben.



“

Ein erfahrenes Dozententeam wird Sie während des gesamten Lernprozesses begleiten und alle aufkommenden Fragen klären"

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“



DEVIL
IN

04

Struktur und Inhalt

Dieses Studium vermittelt den Studenten ein solides Verständnis für die Sprache der 2D-Animation. Der Lehrplan, der von einem erfahrenen Lehrkörper entwickelt wurde, wird die audiovisuelle Schrift unter Berücksichtigung ihrer Struktur und Terminologie vertiefen. Darüber hinaus wird der Lehrplan die Verwendung der *Toon Boom Harmony*-Schnittstelle für die Gestaltung von Umgebungen, die das visuelle Erlebnis des Spiels bereichern, im Detail behandeln. Im Rahmen der Fortbildung werden auch die Besonderheiten der kinematografischen und audiovisuellen Sprache untersucht, indem auf die Kamerabewegungen geachtet wird. Dadurch erwerben die Fachleute neue Fähigkeiten, die ihnen einen Qualitätssprung in ihrer Karriere ermöglichen.





“

Mit dieser 100%igen Online-Fortbildung werden Sie hochwertige 2D-Animationen erstellen, die Ihr Publikum ansprechen“

Modul 1. 2D-Sprache

- 1.1. 2D-Animation
 - 1.1.1. Fotogramme
 - 1.1.2. Bildbelichtung und Arten der Animation
 - 1.1.3. 2D-Animationsstile
- 1.2. Drehbuch
 - 1.2.1. Audiovisuelles Drehbuch
 - 1.2.2. Vorläufer des Drehbuchs. Zusammenfassung, *Step-Outline* und Verwendung der Storybeats-Anwendung
 - 1.2.3. Drehbuchstruktur und -Terminologie
- 1.3. Verwenden der Toon Boom Harmony-Schnittstelle
 - 1.3.1. Erkennung des Arbeitsbereichs
 - 1.3.2. Zeitleiste
 - 1.3.3. Grundlegende Tools
- 1.4. Grafische Sprache
 - 1.4.1. Zeichnung
 - 1.4.2. Kompositorische Sprache
 - 1.4.3. Sprache der Farbe
- 1.5. Film- und audiovisuelle Sprache. *Mise-en-scène*
 - 1.5.1. Pläne nach ihrem Verhältnis zu ihrem Zweck
 - 1.5.2. Kamerabewegungen, ihre Nomenklatur und ihre Nützlichkeit
 - 1.5.3. Morphologische Elemente eines audiovisuellen Werks
- 1.6. Film und audiovisuelle Sprache - Semantischer Aspekt
 - 1.6.1. Montage und Bearbeitung
 - 1.6.2. Übergänge und Rhythmus
 - 1.6.3. Beschreibung von Aufnahmen und Sequenzen nach ihrem erzählerischen Zweck
- 1.7. Sprache der Produktion
 - 1.7.1. Arbeitsablauf und Flussdiagramm bei der Produktion eines Animationsprojekts
 - 1.7.2. Der Animator und seine Beziehung zum Produktionsbereich
 - 1.7.3. Der Animator und seine Beziehung zum Management und anderen kreativen Bereichen



- 1.8. Adobe Animate-Schnittstelle
 - 1.8.1. Erforschung und Erkundung des Arbeitsbereichs
 - 1.8.2. Zeitleiste
- 1.9. Adobe, traditionelle 2D-Animation, angewandt auf digitale Medien
 - 1.9.1. Vergleichende Terminologien in Toon Boom Harmony
 - 1.9.2. Vergleichende Terminologien in Adobe Animate
 - 1.9.3. Spezielle Terminologien für digitale Medien
- 1.10. Zusätzliche Sprachen
 - 1.10.1. Tonsprache
 - 1.10.2. Farb- und Erzählsprache
 - 1.10.3. Ton, Genre und Diskurs des audiovisuellen Werks

“*Schreiben Sie sich jetzt für dieses Programm ein, in dem Sie fortschrittliche Produktionswerkzeuge beherrschen und mit Ihren 2D-Animationen erfolgreich sein 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.

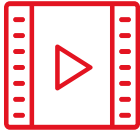
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

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.



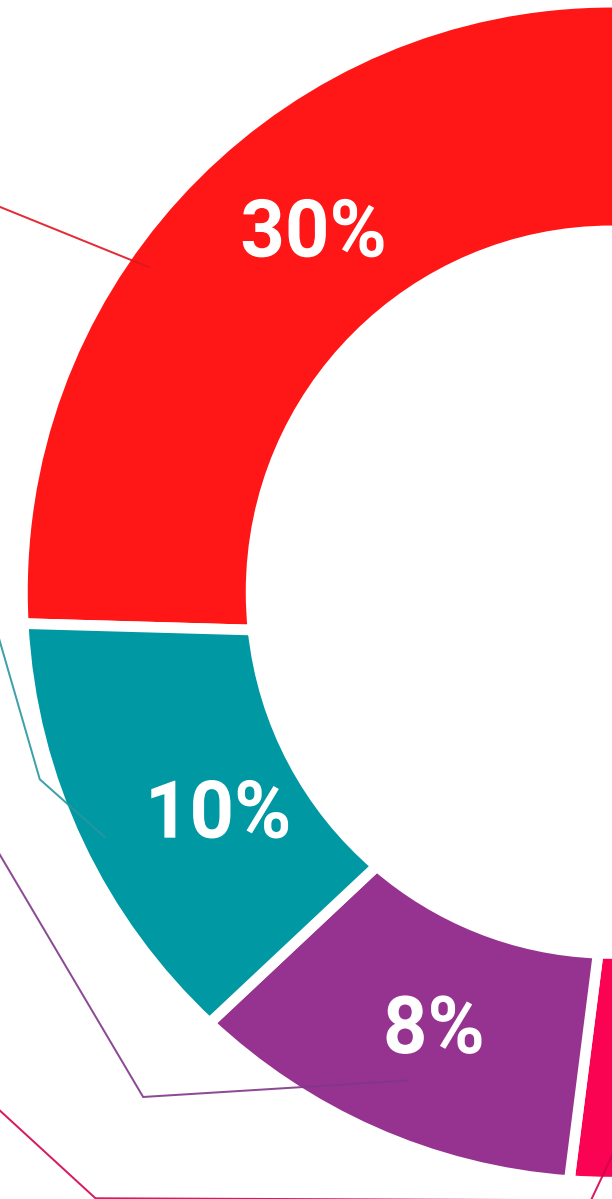
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

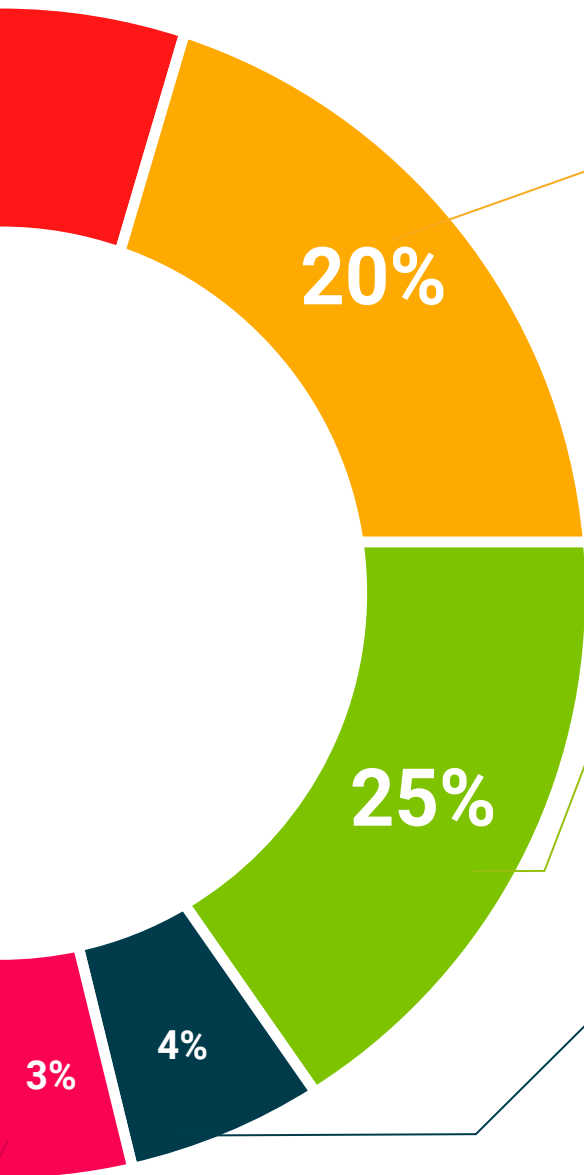
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Sprache in der 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 Sprache in der 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 Sprache in der 2D-Animation

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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Sprache in der 2D-Animation

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

Universitätskurs

Sprache in der 2D-Animation

