

Universitätskurs

Transmediale Projekte in der Animation





Universitätskurs Transmediale Projekte in der Animation

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/transmediale-projekte-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 Animationsbranche hat, wie andere Branchen auch, stark von der technologischen Entwicklung profitiert, insbesondere im Hinblick auf digitale Produkte und die Verdrängung traditioneller Produkte. Infolgedessen ist es heute möglich, Aspekte des Erzählens im Rahmen von *Transmedia* auf verschiedene audiovisuelle Formate, einschließlich Kino und Videospiele, zu übertragen. Vor diesem Hintergrund hat TECH beschlossen, dieses multidisziplinäre Programm zu konzipieren, das in einem bequemen und flexiblen 100%igen Online-Format die neuesten Entwicklungen im Zusammenhang mit dieser Disziplin und ihren möglichen Anwendungen in der Zukunft zusammenführt. Eine einzigartige akademische Gelegenheit für Studenten, sich in einem Programm zu spezialisieren, das von Experten für Animation entwickelt wurde und ausschließlich auf ihre berufliche Entwicklung ausgerichtet ist.





“

TECH hat diese Weiterbildung so konzipiert, dass Sie Ihre berufliche Laufbahn auf eine boomende Branche wie die Transmedia-Industrie ausrichten und diese in nur 150 Stunden bewältigen können"

Die Entwicklung des Erzählens von *Transmedia* und seine Einbeziehung in verschiedene audiovisuelle Formate hat es dem Verbraucher ermöglicht, eine aktive Rolle in verschiedenen Geschichten zu übernehmen, die durch Videospiele, interaktive Serien, digitale Bücher usw. präsentiert werden. Der technologische Fortschritt hat einen bemerkenswerten Einfluss auf die Entwicklung von Techniken wie erweiterte oder virtuelle Realität gehabt, die es dem Zuschauer ermöglichen, immer realistischer in die erzählte Geschichte einzutauchen.

Es handelt sich jedoch um einen boomenden Sektor, der nach Ansicht von Experten seinen Höhepunkt noch nicht erreicht hat, und da das digitale Zeitalter weiter voranschreitet, werden in dieser Disziplin immer innovativere und ausgefeiltere Techniken und Strategien zum Einsatz kommen. Aus diesem Grund hat TECH es als notwendig erachtet, diesen sehr umfassenden Studiengang in Transmediale Projekte in der Animation zu entwickeln, der die Studenten mit den neuesten Entwicklungen in der Branche vertraut machen soll.

In 150 Stunden bester Fortbildung deckt der Lehrplan die wichtigsten Aspekte im Zusammenhang mit den Technologien, die bei der Erstellung von Projekten zum Einsatz kommen, sowie mit den Mitteln, die für deren Konstruktion verwendet werden, ab. Anschließend wird auf die künstliche Intelligenz als Wegbereiter für Automatisierungsprozesse eingegangen, während die Bedeutung von virtueller und erweiterter Realität in diesem Sektor besonders hervorgehoben wird. Die Anwendung der Techniken von *Transmedia* in Videospiele und ein Horizont von Möglichkeiten für die Zukunft wird auch vertieft.

Und obwohl all dies für die Studenten ausreichen mag, um ein breites und aktuelles Wissen zu erlangen, beinhaltet dieses 100%ige Online-Programm auch Stunden an zusätzlichem, qualitativ hochwertigem Material, dank dem sie die im Lehrplan entwickelten Informationen in einen Kontext stellen und die Aspekte des Inhalts vertiefen können, die für sie von größtem Interesse sind. Eine einmalige Gelegenheit, sich mit Experten der Animationsbranche und mit der Unterstützung der größten Online-Universität der Welt beruflich weiterzuentwickeln.

Dieser **Universitätskurs in Transmediale Projekte in der Animation** 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



Eine einzigartige und einmalige Gelegenheit, eine hochgradig befähigende Weiterbildung zu besuchen, die Ihnen alles vermittelt, was Sie wissen müssen, um die Transmedia-Technologie zu beherrschen"

“

Dank der Gründlichkeit, mit der der Lehrplan konzipiert wurde, werden Sie in der Lage sein, sich mit der Anwendung von Transmedia-Techniken in digitalen, analogen und hybriden Medien zu befassen"

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 die Besonderheiten der künstlichen Intelligenz eintauchen können und einen futuristischen Blick auf ihre Anwendung in der Zukunft der Transmedia-Technologie erhalten.

Ohne Stundenpläne oder Klassen, aber mit der Garantie, den besten Lehrplan auf dem Markt in Bezug auf Transmediale Projekte in der Animation zu haben.



02 Ziele

Angesichts des rasanten Fortschritts bei den neuen Technologien und der Entwicklung immer ausgefeilterer Techniken ist es für viele Studenten manchmal schwierig, mit den neuesten Entwicklungen im Bereich des Erzählens von *Transmedia* und dessen Anwendung auf audiovisuelle Projekte Schritt zu halten. Aus diesem Grund besteht das Ziel dieses Universitätskurses darin, den Kreativen den innovativsten und dynamischsten Lehrplan zur Verfügung zu stellen, mit dem sie nicht nur ihr Wissen umfassend erweitern und aktualisieren, sondern auch ihre beruflichen Fähigkeiten in nur 150 Stunden perfektionieren können.





“

Eine umfassende Weiterbildung, die den neuesten und dynamischsten Lehrplan enthält, so dass Sie alle Ihre Ziele in kürzester Zeit erreichen können"



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwickeln eines breiten und umfassenden Wissens über die Produktion der Projekte von *Transmedia* und die jeweils verwendeten Werkzeuge
- ♦ Detailliertes Kennenlernen der verschiedenen Anwendungen dieser Technik in Videospielen und Werbung, ihre Feinheiten sowie Vor- und Nachteile



Die Art und Weise, wie dieser Abschluss konzipiert ist, ermöglicht es Ihnen, das Beste aus dem Programm herauszuholen und ein breites und spezialisiertes Wissen über Transmedia-Projekte zu erwerben"





Spezifische Ziele

- Kennen der aktuellen und innovativen Projekte, die die Produktion neuer Inhalte kennzeichnen
- Genaues Kennen der in diesen Projekten verwendeten Technologien und der Einbeziehung weiterer in der Entwicklung befindlicher Technologien
- Erwerben einer Vorstellung zukünftiger Anwendungen in der Animation zur Humanisierung von künstlichen Intelligenzen
- Leiten der Animationsproduktion in der Videospieldindustrie
- Kennen der Nutzung von Animation in Werbung und Fernsehprogrammen

03

Kursleitung

Sowohl die Leitung als auch die Lehre dieses Universitätskurses in Transmediale Projekte in der Animation liegt in der Verantwortung eines Teams von Fachleuten, deren Lebensläufe eine breite und umfangreiche Arbeitserfahrung in diesem Bereich des audiovisuellen Sektors aufweisen. Es handelt sich also um ein Team, das trotz seiner Jugend bewiesen hat, dass es zu den besten Fachleuten der Branche gehört, ein Aspekt, der sich in der Qualität des Lehrplans widerspiegeln wird.





“

Eine einmalige Gelegenheit, sich beruflich weiterzuentwickeln, indem man von den Erfahrungen der Experten im Bereich Animation, von ihren erfolgreichen Strategien, aber auch von ihren beruflichen Fehlern profitiert"

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

Für die Entwicklung des Inhalts dieses Universitätskurses hat TECH die innovative und effektive *Relearning*-Methode angewandt, die vor allem darin besteht, die wichtigsten Konzepte im gesamten Lehrplan so zu wiederholen, dass ein natürlicher und allmählicher Lernprozess stattfindet, ohne dass zusätzliche Stunden in das Auswendiglernen investiert werden müssen. Zusammen mit der Dynamik des Lehrplans und der Qualität des zusätzlichen Materials, das die Studenten im virtuellen Klassenzimmer vorfinden, ermöglicht dies der Universität, Abschlüsse anzubieten, bei denen das Lehrpensum erheblich reduziert wurde, ohne auf die beste Bildung zu verzichten.





“

Sie lernen die zukünftigen Anwendungen der virtuellen Realität im Metaversum kennen und erforschen die Möglichkeiten, die sich mit der Transmedia-Technologie in Bezug auf die Interaktion zwischen den Nutzern ergeben"

Modul 1. Transmediales Projekt

- 1.1. Technologien
 - 1.1.1. Aufnahmen
 - 1.1.2. Bewegungen
 - 1.1.3. Bibliotheken
- 1.2. Mittel
 - 1.2.1. Digital
 - 1.2.2. Analog
 - 1.2.3. Hybride
- 1.3. Künstliche Intelligenz
 - 1.3.1. KI mit Erscheinungsbild
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. Zukunft
- 1.4. Vitubers
 - 1.4.1. Neue Formen der Medien
 - 1.4.2. Zukunft der Anonymität
 - 1.4.3. Entwicklung
- 1.5. Videospiele
 - 1.5.1. Verwendete Technologien
 - 1.5.2. Entwicklung
- 1.6. Videospiele und Prozesse
 - 1.6.1. *Pipeline*
 - 1.6.2. Prozesse
 - 1.6.3. Hierarchien
- 1.7. Werbung
 - 1.7.1. Animation in der Werbung
 - 1.7.2. *Motion Graphics*
 - 1.7.3. Visuelle Auswirkungen
- 1.8. Überschriften
 - 1.8.1. Überschriften
 - 1.8.2. Andere Arten der Animation
 - 1.8.3. Produktion





- 1.9. Augmented Reality
 - 1.9.1. AR
 - 1.9.2. Verwendungen
 - 1.9.3. Aktualität
- 1.10. Virtuelle Realität
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. Verwendungen
 - 1.10.3. Metaversum

“

Sie werden sich mit den Besonderheiten der Pipeline und ihrer Anwendung in der Videospieldindustrie befassen können, um die Arbeitsabläufe zu optimieren”

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.



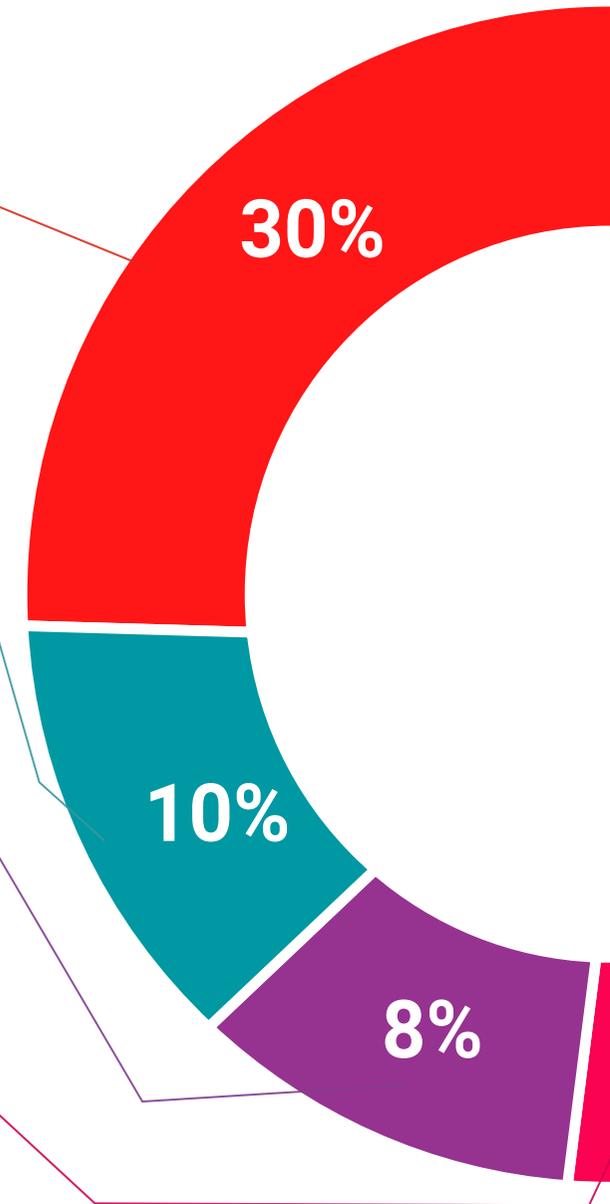
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Transmediale Projekte in der 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 Transmediale Projekte in der 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.

Títel: **Universitätskurs in Transmediale Projekte in der 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 innovativ
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Transmediale Projekte
in der Animation

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

Universitätskurs

Transmediale Projekte in der Animation

