

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von Objekten
und Pflanzen als Charaktere

Universitätskurs 2D-Design und -Erstellung von Objekten und Pflanzen als Charaktere

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

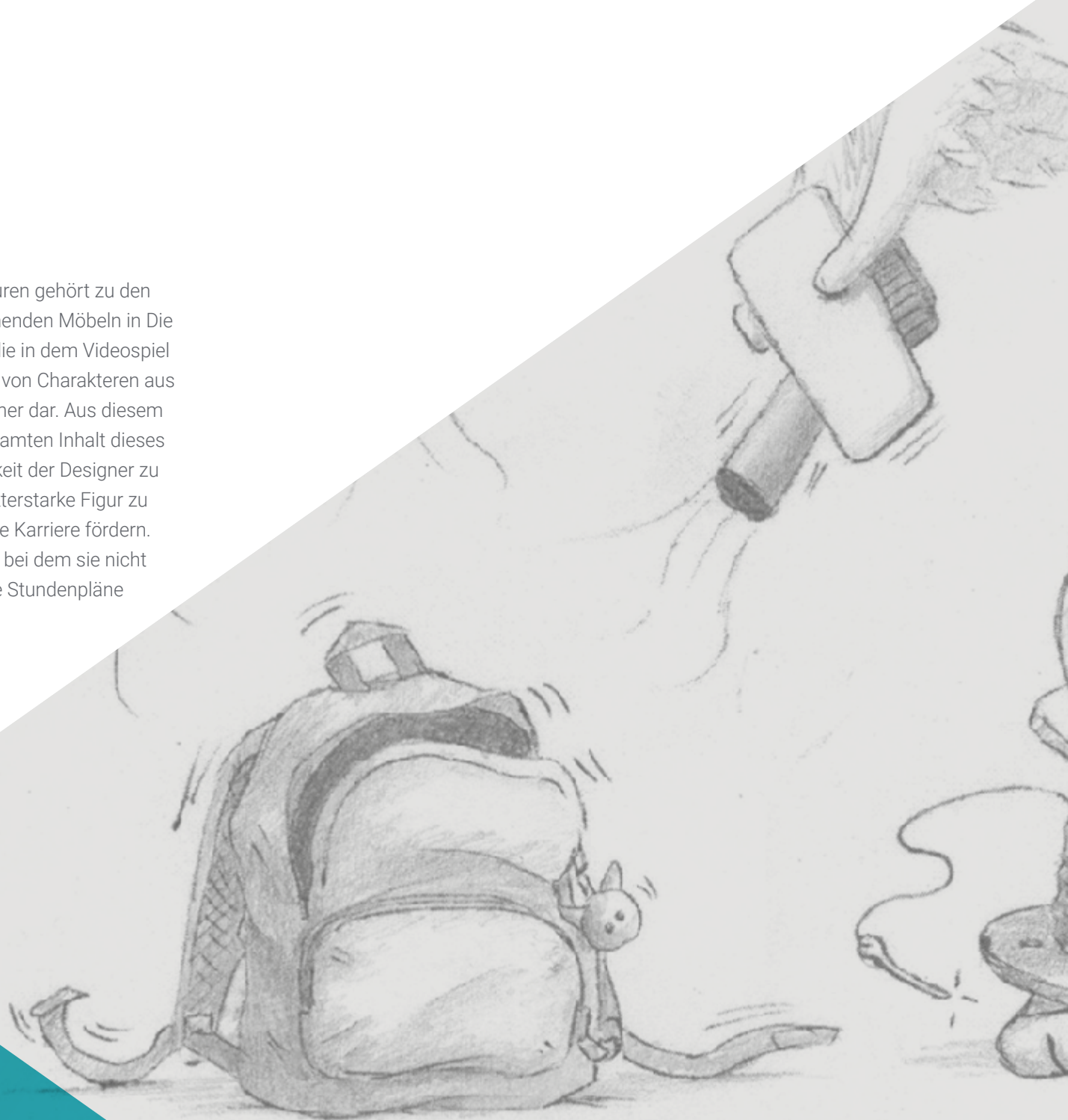
06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Die Charakterisierung von Gegenständen und Pflanzen als Figuren gehört zu den großen Klassikern der audiovisuellen Industrie. Von den sprechenden Möbeln in Die Schöne und das Biest bis hin zu den verschiedenen Pflanzen, die in dem Videospiel Plants vs. Zombies die Hauptrolle spielen, stellt die Gestaltung von Charakteren aus unbelebten Objekten eine echte Herausforderung für die Designer dar. Aus diesem Grund hat ein Team von hochqualifizierten Fachleuten den gesamten Inhalt dieses Programms entwickelt, das sich darauf konzentriert, die Fähigkeit der Designer zu maximieren, jede Art von Objekt in eine detailreiche und charakterstarke Figur zu verwandeln. Dies wird ihre Fähigkeiten und somit ihre berufliche Karriere fördern. Darüber hinaus profitieren sie von einem reinen Online-Format, bei dem sie nicht persönlich am Unterricht teilnehmen oder sich an vorgegebene Stundenpläne halten müssen.





“

Beherrschen Sie die Kunst der Verwandlung von Gegenständen, Geräten, Bäumen, Sträuchern, Fahrzeugen und sogar Früchten in alle Arten von Charakteren mit ihren eigenen einzigartigen Eigenschaften”

Pixar und Disney sind vor allem dafür bekannt, unzähligen unbelebten Gegenständen und Pflanzen eine Persönlichkeit zu verleihen. Der Teppich in Aladdin oder die Buchstaben in Alice im Wunderland sind nur einige Beispiele dafür, wie effektiv eine einfache 2D-Charakterisierung sein kann. Um Zugang zu den besten audiovisuellen Unternehmen der Branche zu erhalten, muss der Designer über die erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen, um jede Art von Wesen zum Leben erwecken zu können.

Die Details, die es zu berücksichtigen gilt, sind vielfältig und reichen von den typischen Posen und Mimiken der einzelnen Personen bis hin zur spezifischen Gestaltung von Fahrzeugen, Haushaltsgeräten oder Blumen. Aus diesem Grund hat das für diesen Studiengang verantwortliche Dozententeam 10 umfangreiche Themenbereiche entwickelt, in denen die gängigsten Objekte und Pflanzen, die der Designer zum Leben erwecken wird, einzeln studiert werden können.

Alle diese Inhalte sind vom ersten Tag an vollständig verfügbar und können von jedem internetfähigen Gerät heruntergeladen werden. Die Flexibilität, den Universitätskurs mit anderen persönlichen oder beruflichen Verpflichtungen zu kombinieren, ist vollkommen gegeben, da der Designer selbst entscheidet, wann, wo und wie er das gesamte Kurspensum dieses Universitätskurses absolviert.

Dieser **Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Objekten und Pflanzen als Charaktere** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die herausragendsten Merkmale der Spezialisierung sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung aller Arten von 2D-Charakteren vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Treten Sie der weltweit größten akademischen Online-Institution bei, die über die am weitesten entwickelten didaktischen Inhalte für die Gestaltung von Objekten und Pflanzen als Charaktere verfügt

“*Schreiben Sie sich noch heute ein und verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihrem Lebenslauf einen Universitätskurs hinzuzufügen, mit dem Sie Ihre Beherrschung der Gestaltung der komplexesten und einzigartigsten Charaktere nachweisen können*”

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen 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 Studiengangs 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.

Lernen Sie die Schlüssel, um alle Arten von Elementen zum Leben zu erwecken, von einfachem Gemüse oder fleischfressenden Pflanzen bis hin zu komplexeren Fahrzeugen.

Bauen Sie 2D-Figuren, die so kultig sind wie Pinocchio, und verfeinern Sie Ihre Design- und Gestaltungstechniken bis zum Maximum.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses ist es, in einem einzigen Programm die wichtigsten Schlüssel für das Design und die Erstellung von Figuren aus unbelebten Objekten und Pflanzen zusammenzufassen. Das gesamte Dozententeam hat sein ganzes Fachwissen auf diesem Gebiet eingebracht, das sich in jahrelanger Erfahrung und Projekten aller Arten von audiovisuellen Produkten entwickelt hat. Die Studenten werden über ausgeprägte Fähigkeiten in der Branche verfügen, die es ihnen ermöglichen, sich in ihrem Bereich in Richtung ehrgeizigerer Teams oder Vorschläge weiterzuentwickeln.



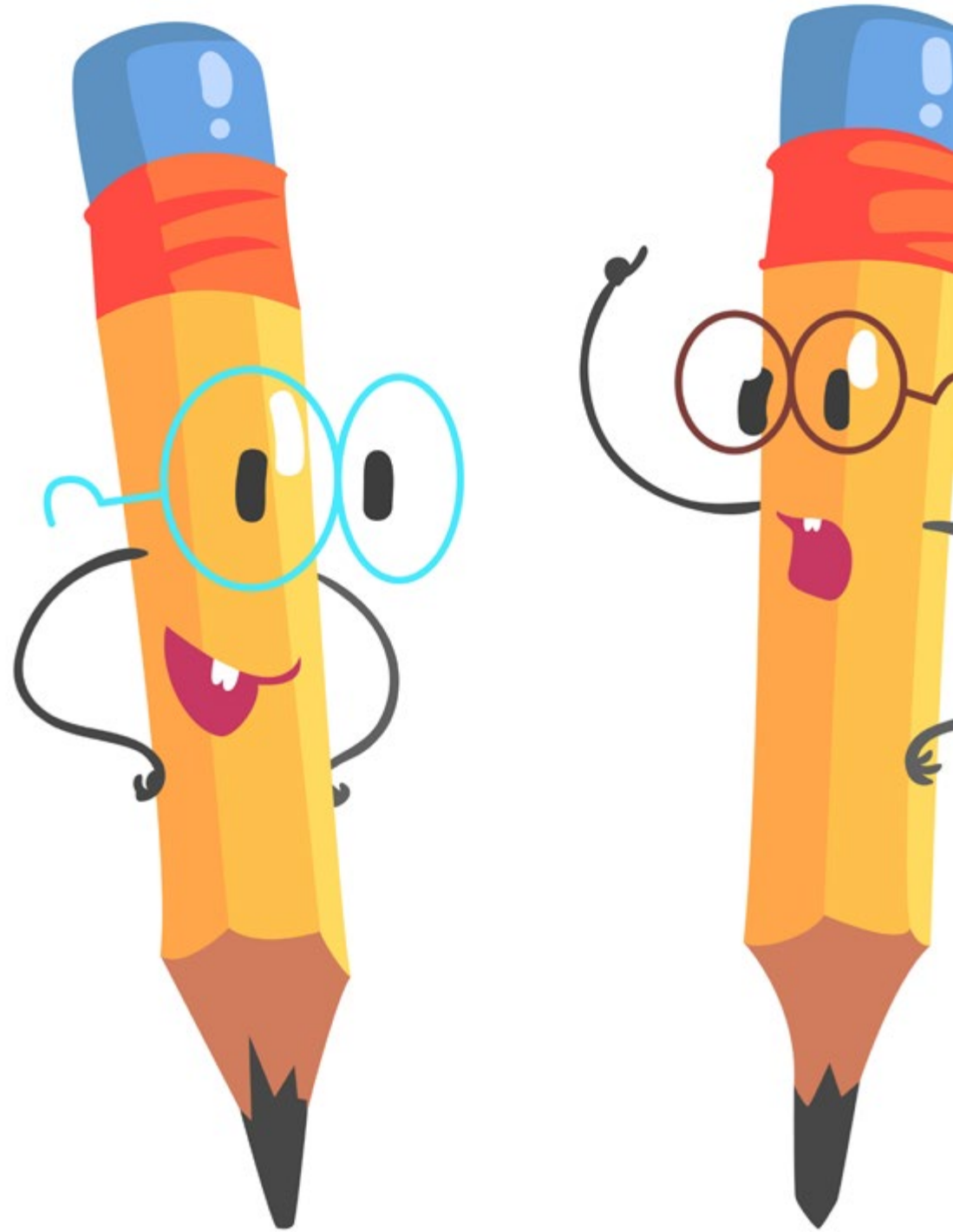
“

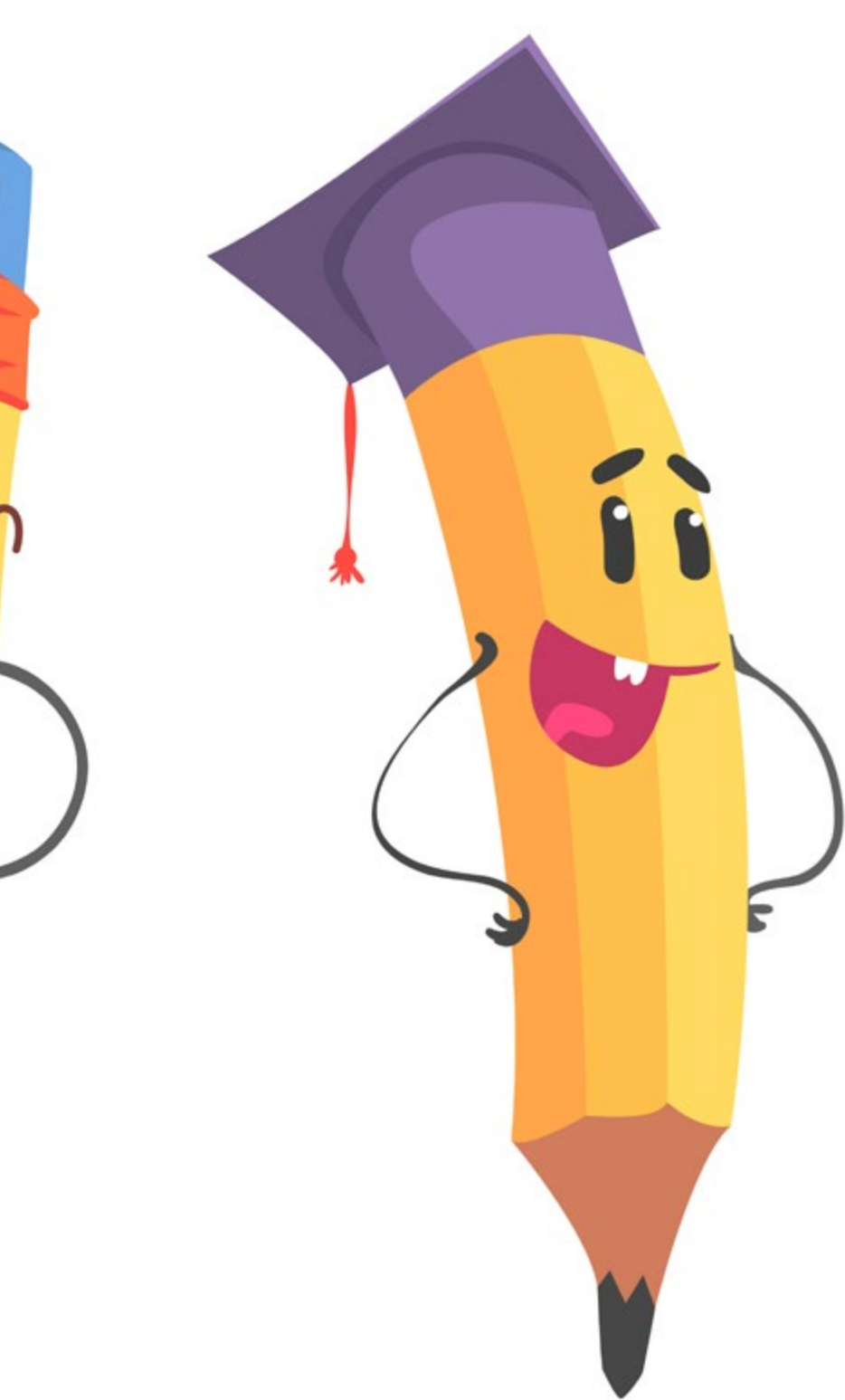
Warten Sie nicht länger, um Ihre Designtechniken mit den neuesten technologischen Fortschritten bei der Erstellung von Objekten und Pflanzen als 2D-Charaktere zu verfeinern”



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der für die Entwicklung einer korrekten Arbeit notwendigen Dokumentation und Referenzaufnahme
- ◆ Erlernen der Strukturierung, Erstellung und Erschaffung von Charakteren
- ◆ Vertiefen in die Entwicklung der in der Animationsindustrie notwendigen Modellordner





Spezifische Ziele

- ♦ Vertiefen in die Darstellung von Blumen, Gemüse, Obst und anderen Pflanzenarten
- ♦ Kennen von Beispielen und möglichen Ausdrücken von fleischfressenden Pflanzen
- ♦ Analyse der Arten von Bäumen, die erstellt und gestaltet werden sollen, sowie ihrer möglichen Rolle als Charaktere
- ♦ Erfahren, wie man Haushaltsgeräte und Fahrzeuge unterschiedlicher Art und Konstruktion herstellt

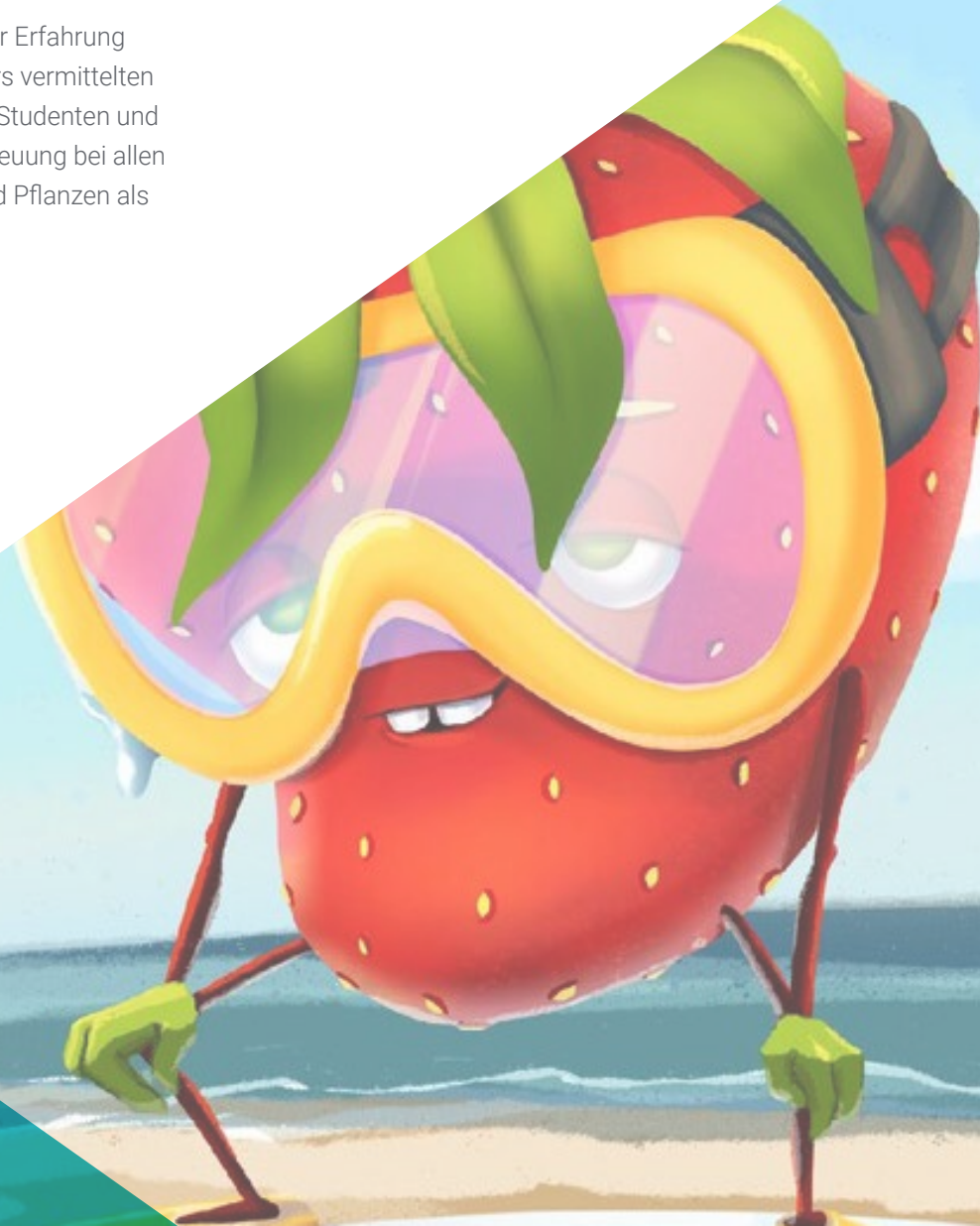
“

Sie werden Ihre Arbeitstechniken während des gesamten Studiums verbessern und die Fortschritte schon vor dem Abschluss bemerken“

03

Kursleitung

TECH hat ein Team von Fachleuten mit nachgewiesener und bewährter Erfahrung zusammengestellt, das sicherstellt, dass alle in diesem Universitätskurs vermittelten Inhalte von höchster Qualität sind. Die Kommunikation zwischen dem Studenten und den Dozenten ist direkt. Der Designer erhält eine ganz persönliche Betreuung bei allen Zweifeln oder Fragen, die in Bezug auf die Gestaltung von Objekten und Pflanzen als Charaktere auftreten können.





“

*Heben Sie sich in Ihrer Branche wirkungsvoll ab,
indem Sie das Wissen von Top-Designern nutzen”*

Leitung



Hr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ◆ Hintergrunddesigner und Assistent bei dem mit dem Goya-Preis ausgezeichneten Kurzfilm "Pollo"
- ◆ Hintergrunddesigner, Storyboard, Animator und Assistent bei Projekten wie "Ein Mittsommernachtstraum", "Der Geist des Waldes", "Falten" und "Phineas und Ferb"
- ◆ *Intercalator* und Designer bei 12 Pingüinos mit Projekten wie "Die Drillinge" oder "Juanito Jones"

Professoren

Hr. Sirgo González, Manuel

- ◆ Manager und Direktor der Produktionsfirma 12 Pingüinos SL
- ◆ Manager und Direktor der Produktionsfirma Cazatalentos SL
- ◆ Akademisches Mitglied der Spanischen Akademie für Filmkunst und -wissenschaft
- ◆ Dozent an der Universität Complutense von Madrid, Fakultät der Bildenden Künste, für den Kurs Experimentelles Zeichnen und 2D-Animation

Hr. Custodio, Nacho

- ◆ Freiberuflicher Animator mit 20 Jahren Erfahrung
- ◆ Mitwirkung als Animator an Kurzfilmen wie Another Way to Fly, Kuri und Cazatalentos; *Cut-out*-Serien wie Forrito und Four-and-a-half Friends, 3d-Serien wie Nivis und Spielfilme wie Arrugas



04

Struktur und Inhalt

Im gesamten Lehrplan findet der Student eine Vielzahl hochwertiger audiovisueller Ressourcen, darunter ausführliche Videos und echte Fallstudien, mit denen die Konstruktion von Pflanzen und Objekten als Charaktere kontextualisiert werden können. All dieses Material wurde von den Dozenten bis ins kleinste Detail ausgearbeitet, mit dem klaren Ziel, es zugänglich, unterhaltsam, erschöpfend und nützlich für die berufliche Laufbahn des Designers zu machen.





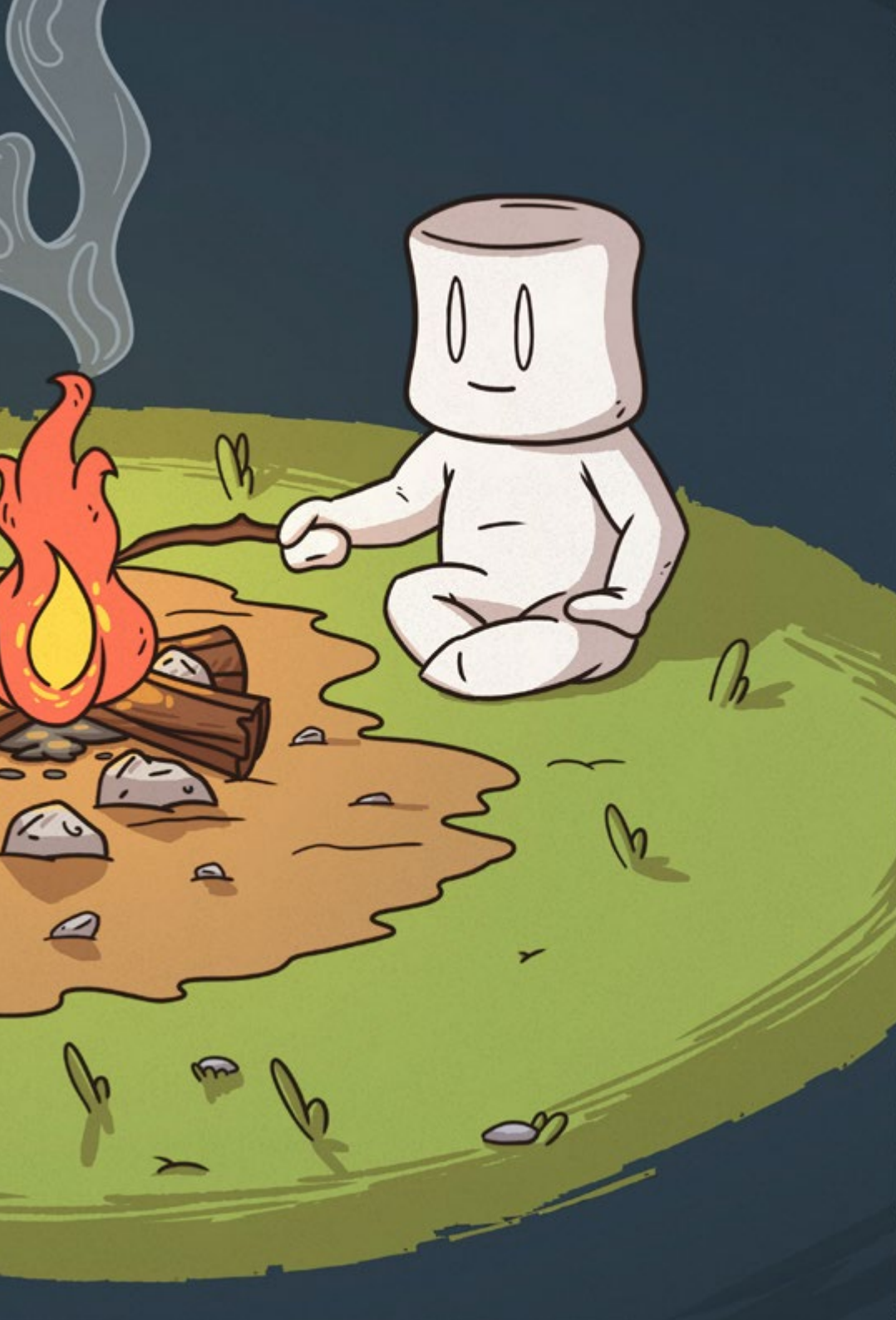
“

Laden Sie den gesamten Lehrplan von jedem Gerät mit Internetanschluss herunter und erhalten Sie hochwertiges Referenzmaterial, das auch nach Abschluss des Studiums noch nützlich ist”

Modul 1. Objekte und Pflanzen als Charaktere

- 1.1. Blumen
 - 1.1.1. Beispiele
 - 1.1.2. Konstruktion
 - 1.1.3. Posen und Ausdrücke
- 1.2. Gemüse
 - 1.2.1. Beispiele
 - 1.2.2. Konstruktion
 - 1.2.3. Posen und Ausdrücke
- 1.3. Früchte
 - 1.3.1. Beispiele
 - 1.3.2. Konstruktion
 - 1.3.3. Posen und Ausdrücke
- 1.4. Fleischfressende Pflanzen
 - 1.4.1. Beispiele
 - 1.4.2. Konstruktion
 - 1.4.3. Posen und Ausdrücke
- 1.5. Bäume
 - 1.5.1. Typen
 - 1.5.2. Konstruktion
 - 1.5.3. Posen und Ausdrücke
- 1.6. Büsche
 - 1.6.1. Typen
 - 1.6.2. Konstruktion
 - 1.6.3. Posen und Ausdrücke
- 1.7. Objekte
 - 1.7.1. Beispiele
 - 1.7.2. Persönlichkeit
 - 1.7.3. Typen





- 1.8. Haushaltsgeräte
 - 1.8.1. Typen
 - 1.8.2. Konstruktion
 - 1.8.3. Posen und Ausdrücke
- 1.9. Fahrzeuge
 - 1.9.1. Typen
 - 1.9.2. Konstruktion
 - 1.9.3. Posen und Ausdrücke
- 1.10. Andere Objekte
 - 1.10.1. Typen
 - 1.10.2. Konstruktion
 - 1.10.3. Posen und Ausdrücke

“*Sie werden keine Beschränkungen bezüglich der Studienpensums haben, das Sie übernehmen möchten. Sie können die Fächer vertiefen, die Sie am meisten interessieren, und sogar entscheiden, in welcher Reihenfolge Sie sie studieren möchten*”

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 aufgibt 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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

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 von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

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 auszubilden. 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 Online-Universität in Spanisch 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 ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken 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 haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

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.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Objekten und Pflanzen als Charaktere 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 2D-Design und -Erstellung von Objekten und Pflanzen als Charaktere** 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 2D-Design und -Erstellung von Objekten und Pflanzen als Charaktere**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*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

tech technologische
universität

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung
von Objekten und Pflanzen
als Charaktere

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von Objekten
und Pflanzen als Charaktere

