

# Weiterbildender Masterstudiengang Multimedia Design





## Weiterbildender Masterstudiengang Multimedia Design

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 60 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-multimedia-design](http://www.techtitute.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-multimedia-design)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kompetenzen

---

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

05

Methodik

---

Seite 30

06

Qualifizierung

---

Seite 38

# 01 Präsentation

Multimedia Design ist ein Dauerbrenner. Und damit auch der Bedarf an Fachleuten, die sich in allen technischen, ästhetischen und kommunikativen Aspekten dieser Art von sich ständig weiterentwickelnder Gestaltung erneuern oder weiterbilden. Dieses vollständige Programm zeigt Ihnen, wie Sie ein hochwertiges Multimedia-Projekt durchführen können, von der ersten Idee bis zur Veröffentlichung und Verbreitung. Mit der Qualität einer erstklassigen Fortbildung.







“

Entdecken Sie in einem komfortablen und flexiblen weiterbildenden Masterstudiengang, wie Sie Ihre Ideen in Multimedia-Projekte mit großer Wirkung und Bekanntheit umsetzen können”

Mit Hilfe einer exklusiven Methodik führt Sie dieser weiterbildende Masterstudiengang in das Gebiet der audiovisuellen Kultur. Der Grafikdesigner muss die audiovisuellen Phänomene kennen, die sich in denselben Paradigmen bewegen wie die grafische Kommunikation. Der Einfluss einiger Medien auf andere, die verschiedenen Kombinationen von Medien und die neuen grafischen Produkte, die verschiedene Techniken und Ansätze aus anderen kommunikativen Bereichen einbeziehen, sind Erkenntnisse, die neue Denk- und Arbeitsrichtungen eröffnen werden.

In diesem Sinne ist das Wissen über alle möglichen Aspekte der Arbeit ein Fenster zu sehr interessanten Möglichkeiten und zu erforschenden Wegen.

Daher werden in dieser Weiterbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer kennen muss, um ein audiovisuelles Projekt zu planen, zu entwickeln und abzuschließen. Es ist ein Weg, der die Fähigkeiten des Studenten schrittweise steigert und ihm hilft, die Herausforderungen eines Spitzenprofis zu meistern.

Multimedia Design wird als praktikable Option für eine Fachkraft vorgestellt, die sich entscheidet, unabhängig zu arbeiten, aber auch Teil einer Organisation oder eines Unternehmens zu sein. Ein interessanter Weg der beruflichen Entwicklung, der von den spezifischen Kenntnissen, die wir Ihnen in diese Fortbildung anbieten, profitieren wird.

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Multimedia Design** enthält das vollständigste und aktuellste akademische Programm in der Universitätslandschaft. Die wichtigsten Merkmale des Programms sind:

- » Entwicklung einer großen Anzahl von Fallstudien, die von Experten vorgestellt werden
- » Grafischer, schematischer und äußerst praktischer Inhalt
- » Neue und bahnbrechende Entwicklungen und Fortschritte in diesem Bereich
- » Praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- » Innovative und hocheffiziente Methoden
- » Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- » Die Inhalte sind von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss abrufbar



*Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Wissen im Bereich Multimedia Design zu aktualisieren*

“

*Ein kompletter und aktueller  
weiterbildender Masterstudiengang, der  
es Ihnen ermöglicht, alle Werkzeuge  
zu erlernen, die Sie für die Entwicklung  
von Multimediaprojekten benötigen, mit  
einer klaren Vision für das praktische  
Erlernen ihrer Umsetzung”*

Die Entwicklung dieses Programm konzentriert sich auf die praktische Umsetzung des vorgeschlagenen theoretischen Erlernens. Durch die effektivsten didaktischen Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt importiert wurden, wird der Student in die Lage versetzt, sich das neue Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise strebt TECH danach, Anstrengungen in echte und unmittelbare Fähigkeiten umzuwandeln.

Das Online-System ist eine weitere Stärke des Fortbildungsvorschlags. Mit einer interaktiven Plattform, die über die Vorteile der neuesten technologischen Entwicklungen verfügt, werden die interaktivsten digitalen Tools zur Verfügung gestellt. Auf diese Weise ist es möglich, eine Form des Studiums anzubieten, die sich ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, so dass Sie diese Weiterbildung perfekt mit Ihrem persönlichen oder beruflichen Leben verbinden können.

*Verbessern Sie Ihre berufliche Position,  
indem Sie die Sichtweise eines Experten  
einbeziehen, und lernen Sie, wie Sie  
Ideen in Projekte umsetzen können.*

*Ein Training, das es Ihnen ermöglicht,  
das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer  
täglichen Praxis umzusetzen.*



# 02 Ziele

Mit diesem weiterbildenden Masterstudiengang lernt der Student, ein komplettes Multimedia-Design-Projekt zu entwickeln, das kreatives Denken fördert und ihm durch spezifische Kenntnisse der Anforderungen, die der Sektor an seine Fachleute stellt, Solvenz verleiht.





“

*Sie lernen zu entscheiden, wie Sie Ihre Ideen mit den jeweils am besten geeigneten Mitteln ausdrücken können, um Ihren multimedialen Entwürfen die besten Erfolgschancen zu geben”*



## Allgemeine Ziele

---

- » Ein komplettes Multimedia Design Projekt entwickeln
- » Bestimmung der geeigneten Materialien für seine Entwicklung
- » Festlegung der am besten geeigneten Techniken für jede grafische Kommunikationssituation
- » Den gesamten Prozess der Erstellung von Stücken durchführen und sie an verschiedene Formate anpassen

“

*Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die auf der Suche nach einem intensiven und effektiven weiterbildenden Masterstudiengang sind, mit dem sie in der Ausübung ihres Berufs einen bedeutenden Schritt nach vorne machen können”*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Audiovisuelle Kultur

- » Die Fähigkeit erlangen, Wissen zu integrieren und neues Wissen zu produzieren
- » Sammlung und Interpretation relevanter Daten, um Urteile zu fällen, die eine Reflexion über relevante soziale, wissenschaftliche oder ethische Fragen beinhalten
- » In der Lage sein, Informationen, Ideen, Probleme und Lösungen sowohl an ein spezialisiertes als auch an ein nicht spezialisiertes Publikum zu vermitteln
- » Konvergentes und divergentes Denken in den Prozessen der Beobachtung, Forschung, Spekulation, Visualisierung und Performance anwenden
- » Die kulturelle Vielfalt im Kontext der heutigen Gesellschaft erkennen
- » Eine ästhetische Sensibilität entwickeln und die Fähigkeit zur ästhetischen Wertschätzung kultivieren

### Modul 2. Einführung in die Farbe

- » Die Bedeutung von Farben in der visuellen Umgebung verstehen
- » Erlernen der Fähigkeit, Farben zu beobachten, zu ordnen, zu unterscheiden und zu verwalten
- » Die psychologischen und semiotischen Grundlagen von Farbe im Design anwenden
- » Farben erfassen, manipulieren und für die Verwendung in physischen und virtuellen Medien vorbereiten
- » Die Fähigkeit erwerben, unabhängige Urteile mit Hilfe von Argumenten zu formulieren
- » Sich selbst dokumentieren können, dokumentarische und literarische Quellen nach eigenen Kriterien analysieren und interpretieren

### Modul 3. Audiovisuelle Sprache

- » Fähigkeit, Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) in verschiedenen Kontexten und aus einer kritischen, kreativen und innovativen Perspektive zu nutzen
- » Verständnis dafür, was audiovisuelle Sprache ist und welche Bedeutung sie hat
- » Die grundlegenden Parameter einer Kamera kennen
- » Die Elemente einer audiovisuellen Erzählung, ihre Verwendung und Bedeutung kennen
- » In der Lage sein, audiovisuelle Erzählungen zu erstellen und dabei Kriterien der Benutzerfreundlichkeit und Interaktivität korrekt anzuwenden
- » Fähigkeit, Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) in verschiedenen Kontexten und aus einer kritischen, kreativen und innovativen Perspektive zu nutzen
- » Die Beziehung zwischen Technologie und anderen Bereichen des menschlichen Wissens verstehen

### Modul 4. Animierte Grafiken

- » Animationen mit eigener Persönlichkeit und eigenem Stil erstellen
- » Eine erste Animation einer Figur erzeugen
- » Begriffe von Zeit und Raum lernen, die in kurzen Grafiken und visuellen Projekten angewendet werden können
- » Die Grundprinzipien der Animation erforschen und verstehen
- » Entwicklung eines visuellen und grafischen Stils mit Ihrer eigenen Identität
- » Verständnis dafür, was *Cartooning* ist, und Analyse seiner Entwicklung im Laufe der Grafikgeschichte

### Modul 5. Design für das Fernsehen

- » Schreiben, Entwickeln, Produzieren und Koordinieren von digitalen Designprojekten im Bereich Kunst, Wissenschaft und Technologie
- » Den Umfang des Fernsehens im Laufe der Geschichte und in der heutigen Zeit kennen und dabei die neuen Plattformen berücksichtigen, die mit dem traditionellen Fernsehmodell brechen
- » Die Bedeutung der grafischen Identität eines Fernsehsenders zu verstehen
- » Kritische und analytische Betrachtung der *Mass Media*, Bewertung ihrer Vor- und Nachteile
- » Einführung in die Welt der grafischen Gestaltung für das Fernsehen mit *After Effects*
- » Design in *After Effects* in Grafikprojekte verschiedener Art integrieren

### Modul 6. 2D-Animation

- » Verstehen, dass Animation ein Medium ist, das thematische Freiheit bietet
- » Die Mittel kennen, die für die Entwicklung von 2D-Animationen zur Verfügung stehen
- » 2D- und 3D-Arbeitsumgebungen für bestimmte Projekte miteinander in Beziehung setzen
- » Den Einsatz von Ressourcen zu optimieren, um neue geplante Ziele zu erreichen
- » Die Prinzipien der Proportion in der animierten künstlerischen Darstellung kennen und anwenden
- » Die visuelle und kompositorische Sprache bei der Entwicklung einer Animation erkennen



**Modul 7. Animationsprojekte**

- » Wissen, was *Stop Motion* ist und welche Bedeutung es in der Welt der Kunst und des Films hat
- » Die Herstellung einer audiovisuellen Produktion mit Hilfe der *Stop Motion*-Technik erlernen
- » Die Bedeutung einer guten Erzählung als erster Schritt zur Entwicklung innovativer Projekte zu verstehen, die Aufmerksamkeit erregen und funktionieren
- » Geschichten aufbauen, indem Charaktere, Schauplätze und Ereignisse durch die Planung eines Animationsdrehbuchs und dessen Entwicklung definiert werden
- » Techniken und Strategien anwenden, die die Kreativität der Teilnehmer bei der Erstellung ihrer Geschichten fördern
- » Die Methodik des projektbasierten Lernens verstehen: Ideenfindung, Planung, Ziele, Strategien, Ressourcen, Testen und Fehlerkorrektur

**Modul 8. 3D-Modellierung**

- » Die grundlegenden Eigenschaften von 3D-Rendering-Systemen verstehen
- » Modellierung, Ausleuchtung und Texturierung von 3D-Objekten und Umgebungen
- » Die Grundlagen, auf denen die verschiedenen Arten der Projektion beruhen, auf die Modellierung dreidimensionaler Objekte anwenden
- » Konzepte im Zusammenhang mit flächigen und dreidimensionalen Darstellungen in Objekten und Szenen kennen und anwenden können
- » Die verschiedenen Techniken, die es für die Modellierung von Objekten gibt, kennen und entsprechend ihrer Eignung für die Geometrie anwenden
- » Kenntnis von 3D-Modellierungsprogrammen und insbesondere von Blender

**Modul 9. Digitale Fotografie**

- » Das Bild einfangen, bearbeiten und für die Verwendung in verschiedenen Medien vorbereiten
- » Die Grundlagen der fotografischen und audiovisuellen Technik kennen
- » Die Sprache und die Ausdrucksmittel der Fotografie und der audiovisuellen Medien kennen
- » Kenntnis der relevanten fotografischen und audiovisuellen Werke
- » Die formalen und symbolischen Sprachen mit der spezifischen Funktionalität in Beziehung setzen
- » Umgang mit der grundlegenden Beleuchtungs- und Messausrüstung in der Fotografie
- » Das Verhalten und die Eigenschaften des Lichts verstehen und seine ausdrucksstarken Qualitäten schätzen lernen

**Modul 10. Typografie**

- » Die syntaktischen Prinzipien der grafischen Sprache kennen und ihre Regeln anwenden, um Objekte und Ideen klar und genau zu beschreiben
- » Den Ursprung der Buchstaben und ihre historische Bedeutung kennen
- » Typografie erkennen, studieren und kohärent auf grafische Prozesse anwenden
- » Die ästhetischen Grundlagen der Typografie kennen und anwenden
- » Wissen, wie man die Anordnung von Texten im Designobjekt analysiert
- » In der Lage sein, eine professionelle Arbeit auf der Grundlage typografischer Gestaltung auszuführen



*Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die ein intensives und effektives Programm suchen, um in ihrem Beruf einen bedeutenden Schritt nach vorne zu machen"*



# 03 Kompetenzen

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Multimedia Design wurde als hochqualifiziertes Fortbildungsinstrument für Fachleute entwickelt. Die intensive Weiterbildung werden sie in die Lage versetzen, in allen Bereichen dieses Sektors mit der Sicherheit eines Experten auf diesem Gebiet zu arbeiten.



“

*Dieser weiterbildende Masterstudiengang vermittelt Ihnen die notwendigen persönlichen und beruflichen Fähigkeiten, um in allen Bereichen des Multimedia-Designs mit Qualität und Sicherheit tätig zu werden”*



## Allgemeine Kompetenzen

- » Multimedia-Projekte in jedem kommunikativen Kontext erstellen
- » Analyse der Angemessenheit der verschiedenen Ansätze
- » Effiziente Wirkung auf das Zielpublikum
- » Kontrolle der internen und externen Produktionsprozesse der produzierten Stücke

“

*Schreiben Sie sich in den besten  
weiterbildenden Masterstudiengang  
in Multimedia Design ein, den es  
derzeit an den Universitäten gibt"*





## Spezifische Kompetenzen

---

- » Die Merkmale und Einflüsse der audiovisuellen Kultur beschreiben
- » Umgang mit Farben in ihrer grafischen Anwendung
- » Audiovisuelle Sprache(n) verwenden
- » Grafische Animationen erstellen
- » 2D-Animationen erstellen
- » Entwicklung eines Animationsprojekts
- » Eine 3D-Modellierung erstellen
- » Wissen, wie man mit digitaler Fotografie in all ihren Aspekten arbeitet
- » Effiziente Verwendung verschiedener Typografien



# 04

## Struktur und Inhalt

In diesem weiterbildenden Masterstudiengang finden Sie alle theoretischen und praktischen Inhalte, die Sie benötigen, um alle Situationen zu meistern, die die Entwicklung von Multimedia-Projekten von einem Profi verlangt. Indem Sie die für jedes Projekt am besten geeigneten Tools und Techniken studieren, erhalten Sie einen Schub, der Ihre Kreativität für jedes Unternehmen der Branche in verkaufsfähige und schätzbare Realitäten verwandelt.





“

*Eine komplette Reise der beruflichen Entwicklung,  
die Sie auf den neuesten Stand bringt, mit allem  
was ein Multimedia-Designer beherrschen muss,  
um in seinem Beruf aufzufallen”*

## Modul 1. Audiovisuelle Kultur

- 1.1. Die Postmoderne im audiovisuellen Bereich
  - 1.1.1. Was ist die Postmoderne?
  - 1.1.2. Massenkultur im Zeitalter der Postmoderne
  - 1.1.3. Die Entstehung von argumentativen Diskursen
  - 1.1.4. Die Kultur des Simulakrums
- 1.2. Semiotik: Symbole in der audiovisuellen Kultur
  - 1.2.1. Was ist Semiotik?
  - 1.2.2. Semiotik oder Semiologie?
  - 1.2.3. Semiotische Codes
  - 1.2.1. Visuelle Motive
- 1.3. Lernen zu beobachten
  - 1.3.1. Bild und Kontext
  - 1.3.2. Der ethnografische Blick
  - 1.3.3. Fotografie als Kreuzung der Blicke
  - 1.3.4. Visuelle Anthropologie
- 1.4. Die Komposition des Bildes
  - 1.4.1. Erläuterungen
  - 1.4.2. Dynamisches Gleichgewicht
  - 1.4.3. Gewicht und Blickrichtung
  - 1.4.4. Grundregeln
- 1.5. Ästhetik in audiovisuellen Medien
  - 1.5.1. Was ist Ästhetik?
  - 1.5.2. Ästhetische Kategorien
  - 1.5.3. Das Groteske und das Abscheuliche
  - 1.5.4. Kitsch und Camp
- 1.6. Neue und erneuerte Formen des Audiovisuellen
  - 1.6.1. Virale Videokunst
  - 1.6.2. *Big Data* als künstlerische Praxis
  - 1.6.3. *Video-Mapping*
  - 1.6.4. Vj's

- 1.7. Intertextualität als kreative Strategie
  - 1.7.1. Was ist Intertextualität?
  - 1.7.2. Das Zitat
  - 1.7.3. Die Anspielung
  - 1.7.4. Plagiat
  - 1.7.5. Appropriationismus
  - 1.7.6. Selbstreferenzialität
  - 1.7.7. Parodie
- 1.8. Dialog zwischen den Künsten
  - 1.8.1. Intermedialität
  - 1.8.2. Die Hybridisierung der Künste
  - 1.8.3. Klassizismus und die Trennung der Künste
  - 1.8.4. Romantik und die endgültige Vereinigung der Künste
  - 1.8.5. Totale Kunst in der Avantgarde
  - 1.8.6. Transmediale Erzählungen
- 1.9. Das neue Kino
  - 1.9.1. Die Beziehung zwischen Kino, Kultur und Geschichte
  - 1.9.2. Eine (un)vorhersehbare technologische Entwicklung
  - 1.9.3. Das Kino ist tot!
  - 1.9.4. Erweitertes Kino
- 1.10. Der Aufstieg des Dokumentarfilms
  - 1.10.1. Der Dokumentarfilm
  - 1.10.2. Strategien der Objektivität
  - 1.10.3. Der Aufstieg der Mockumentary
  - 1.10.4. *Found Footage*

## Modul 2. Einführung in die Farbe

- 2.1. Farbe, Prinzipien und Eigenschaften
  - 2.1.1. Einführung in die Farbe
  - 2.1.2. Licht und Farbe: chromatische Synästhesie
  - 2.1.3. Attribute der Farbe
  - 2.1.4. Pigmente und Farbstoffe

- 2.2. Farben auf dem Farbkreis
  - 2.2.1. Der chromatische Kreis
  - 2.2.2. Kühle und warme Farben
  - 2.2.3. Primäre und abgeleitete Farben
  - 2.2.4. Chromatische Beziehungen: Harmonie und Kontrast
- 2.3. Farbpsychologie
  - 2.3.1. Konstruktion der Bedeutung einer Farbe
  - 2.3.2. Emotionale Belastung
  - 2.3.3. Denotativer und konnotativer Wert
  - 2.3.4. Emotionales Marketing. Die Farbbelastung
- 2.4. Farbtheorie
  - 2.4.1. Eine wissenschaftliche Theorie. Isaac Newton
  - 2.4.2. Goethes Theorie der Farben
  - 2.4.3. Sich an Goethes Farbentheorie beteiligen
  - 2.4.4. Farbpsychologie nach Eva Heller
- 2.5. Bestehen auf einer Farbklassifizierung
  - 2.5.1. Der Doppelkegel von Guillermo Ostwald
  - 2.5.2. Albert Munsell's Solide
  - 2.5.3. Alfred Hicethier's Würfel
  - 2.5.4. Das CIE-Dreieck (Commission Internationale de l'Éclairage)
- 2.6. Das individuelle Studium der Farben
  - 2.6.1. Schwarz und weiß
  - 2.6.2. Neutrale Farben. Die Graustufen
  - 2.6.3. Monochrom, zweifarbig, mehrfarbig
  - 2.6.4. Symbolische und psychologische Aspekte von Farben
- 2.7. Farbige Modelle
  - 2.7.1. Subtraktives Modell. CMYK-Modus
  - 2.7.2. Additives Modell. RGB-Modus
  - 2.7.3. HSB-Modell
  - 2.7.4. Pantone-System. Die Pantone-Reihe

- 2.8. Vom Bauhaus zu Murakami
  - 2.8.1. Das Bauhaus und seine Künstler
  - 2.8.2. Gestalttheorie im Dienste der Farbe
  - 2.8.3. Josef Albers. Das Zusammenspiel der Farben
  - 2.8.4. Murakami, die Konnotationen der Abwesenheit von Farbe
- 2.9. Farbe im Designprojekt
  - 2.9.1. Pop Art, die Farbe der Kulturen
  - 2.9.2. Kreativität und Farbe
  - 2.9.3. Zeitgenössische Künstler
  - 2.9.4. Analyse der verschiedenen Optiken und Perspektiven
- 2.10. Farbmanagement in der digitalen Umgebung
  - 2.10.1. Farbräume
  - 2.10.2. Farbprofile
  - 2.10.3. Monitor-Kalibrierung
  - 2.10.4. Worauf man achten sollte

### Modul 3. Audiovisuelle Sprache

- 3.1. Audiovisuelle Sprache
  - 3.1.1. Definition und Struktur
  - 3.1.2. Die Funktionen der audiovisuellen Sprache
  - 3.1.3. Symbole in audiovisueller Sprache
  - 3.1.4. Geschichte, Sequenz, Szene, Einstellung und Schuss
- 3.2. Die Kamera und der Ton
  - 3.2.1. Grundlegende Konzepte
  - 3.2.2. Kameraobjektive
  - 3.2.3. Die Bedeutung von Ton
  - 3.2.4. Ergänzende Materialien

- 3.3. Die Komposition des Rahmens
  - 3.3.1. Die Wahrnehmung des Rahmens
  - 3.3.2. Gestalttheorie
  - 3.3.3. Grundsätze der Komposition
  - 3.3.4. Beleuchtung
  - 3.3.5. Bewertung von Tonalitäten
- 3.4. Der Raum
  - 3.4.1. Filmraum
  - 3.4.2. Die Innen- und Außenseite des Feldes
  - 3.4.3. Typologie der Räume
  - 3.4.4. Nicht-Orte
- 3.5. Zeit
  - 3.5.1. Filmische Zeit
  - 3.5.2. Das Gefühl der Kontinuität
  - 3.5.3. Zeitliche Veränderungen: der Flashback und der Flashforward
- 3.6. Dynamischer Eindruck
  - 3.6.1. Der Rhythmus
  - 3.6.2. Die Montage als Markierung des Rhythmus
  - 3.6.3. Die Ursprünge der Montage und ihre Beziehung zum modernen Leben
- 3.7. Die Bewegung
  - 3.7.1. Arten von Bewegung
  - 3.7.2. Kamera-Bewegungen
  - 3.7.3. Zubehör
- 3.8. Die Grammatik des Kinos
  - 3.8.1. Der audiovisuelle Prozess. Skala
  - 3.8.2. Der Plan
  - 3.8.3. Arten von Aufnahmen
  - 3.8.4. Typologie der Ebenen nach dem Winkel

- 3.9. Die Dramatisierung der Handlung
  - 3.9.1. Die Struktur des Drehbuchs
  - 3.9.2. Geschichte, Handlung und Stil
  - 3.9.3. Das Paradigma von Syd Field
  - 3.9.4. Arten von Erzählern
- 3.10. Charakter Konstruktion
  - 3.10.1. Die Figur in der zeitgenössischen Erzählung
  - 3.10.2. Der Held nach Joseph Campbell
  - 3.10.3. Der postklassische Held
  - 3.10.4. Die 10 Gebote von Robert McKee
  - 3.10.5. Die Verwandlung der Figur
  - 3.10.6. Die Anagnorisis

## Modul 4. Animierte Grafiken

- 4.1. Einführung in animierte Grafiken
  - 4.1.1. Was ist eine animierte Grafik oder *Motion Graphic*?
  - 4.1.2. Funktion
  - 4.1.3. Eigenschaften
  - 4.1.4. Techniken der *Motion Graphic*
- 4.2. Das Cartooning
  - 4.2.1. Was ist das?
  - 4.2.2. Grundlegende Prinzipien des *Cartooning*
  - 4.2.3. Volumetrisches Design vs. Grafik
  - 4.2.4. Referenzen
- 4.3. Charakterdesign im Laufe der Geschichte
  - 4.3.1. Die 1920er Jahre: *Rubber hose*
  - 4.3.2. Die 1940er Jahre: Preston Blair
  - 4.3.3. 1950er und 1960er Jahre: *Cubism cartoon*
  - 4.3.4. Komplementäre Zeichen

- 4.4. Einführung in die Charakteranimation in *After Effects*
  - 4.4.1. Animations-Methode
  - 4.4.2. Vektorielle Bewegung
  - 4.4.3. Animierte Prinzipien
  - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Projekt: Charakter-Animation
  - 4.5.1. Ideenfindung
  - 4.5.2. *Storyboard*
  - 4.5.3. Erste Phase des Charakterdesigns
  - 4.5.4. Zweite Phase des Charakterdesigns
- 4.6. Projekt: Entwicklung von *Layouts*
  - 4.6.1. Was verstehen wir unter *Layout*?
  - 4.6.2. Erste Schritte in der *Layout*entwicklung
  - 4.6.3. *Layouts* konsolidieren
  - 4.6.4. Erstellen des *Animatic*
- 4.7. Projekt: Visuelle Entwicklung des Charakters
  - 4.7.1. Visuelle Entwicklung des Charakters
  - 4.7.2. Visuelle Entwicklung des Hintergrunds
  - 4.7.3. Visuelle Entwicklung von zusätzlichen Elementen
  - 4.7.4. Korrekturen und Anpassungen
- 4.8. Projekt: Entwicklung von Szenen
  - 4.8.1. Konkretisierung der Skizzen
  - 4.8.2. *Styleframes*
  - 4.8.3. Designs für die Animation vorbereiten
  - 4.8.4. Korrekturen
- 4.9. Projekt: Animation I
  - 4.9.1. Einrichten der Szene
  - 4.9.2. Erste Bewegungen
  - 4.9.3. Die Fließfähigkeit der Bewegungen
  - 4.9.4. Visuelle Korrekturen

- 4.10. Projekt: Animation I
  - 4.10.1. Animieren des Gesichts der Figur
  - 4.10.2. Mimik berücksichtigen
  - 4.10.3. Animieren der Aktionen
  - 4.10.4. Aktion Gehen
  - 4.10.5. Präsentation der Vorschläge

## Modul 5. Design für das Fernsehen

- 5.1. Die Welt des Fernsehens
  - 5.1.1. Wie beeinflusst das Fernsehen unseren Lebensstil?
  - 5.1.2. Einige wissenschaftliche Fakten
  - 5.1.3. Grafikdesign im Fernsehen
  - 5.1.4. Gestaltungsrichtlinien für das Fernsehen
- 5.2. Auswirkungen des Fernsehens
  - 5.2.1. Auswirkungen auf das Lernen
  - 5.2.2. Emotionale Auswirkungen
  - 5.2.3. Auswirkungen auf die Reaktion
  - 5.2.4. Auswirkungen auf das Verhalten
- 5.3. Fernsehen und Konsum
  - 5.3.1. Konsum von Fernsehwerbung
  - 5.3.2. Maßnahmen für kritischen Konsum
  - 5.3.3. Assoziationen des Betrachters
  - 5.3.4. Neue Plattformen für den Fernsehkonsum
- 5.4. Identität im Fernsehen
  - 5.4.1. Von der Identität des Fernsehens sprechen
  - 5.4.2. Funktionen der Identität in einem Fernsehmedium
  - 5.4.3. *TV branding*
  - 5.4.4. Grafische Beispiele



- 5.5. Design-Spezifikationen für den Bildschirm
  - 5.5.1. Allgemeine Spezifikationen
  - 5.5.2. Sicherheitsbereich
  - 5.5.3. Optimierung
  - 5.5.4. Überlegungen zum Text
  - 5.5.5. Bilder und Grafiken
- 5.6. Adobe After Effects: die Benutzeroberfläche kennenlernen
  - 5.6.1. Wofür ist dieses Programm gedacht?
  - 5.6.2. Die Schnittstelle und der Arbeitsbereich
  - 5.6.3. Wichtigste Tools
  - 5.6.4. Erstellen von Kompositionen, Speichern und Rendern
- 5.7. Adobe After Effects: Erste Animationen
  - 5.7.1. Ebenen oder *layers*
  - 5.7.2. Schlüsselbilder: *Keyframes*
  - 5.7.3. Beispiele für Animationen
  - 5.7.4. Geschwindigkeitskurven
- 5.8. Adobe After Effects: Text- und Hintergrundanimationen
  - 5.8.1. Erstellen von Bildschirmen für Animationen
  - 5.8.2. Animierte Bildschirme: Erste Schritte
  - 5.8.3. Animierte Bildschirme: Vertiefung der Tools
  - 5.8.4. Bearbeitung und Rendering
- 5.9. Ton in der audiovisuellen Produktion
  - 5.9.1. Audio ist wichtig
  - 5.9.2. Grundlegende Prinzipien des Tons
  - 5.9.3. Arbeiten mit Ton in Adobe After Effects
  - 5.9.4. Exportieren von Ton in After Effects
- 5.10. Erstellen eines Projekts in Adobe After Effects
  - 5.10.1. Visuelle Referenzen
  - 5.10.2. Merkmale des Projekts
  - 5.10.3. Ideen, was ich tun möchte?
  - 5.10.4. Mein audiovisuelles Produkt herstellen





## Modul 6. 2D-Animation

- 6.1. Einführung in die 2D-Animation
  - 6.1.1. Was ist eine 2D-Animation?
  - 6.1.2. Ursprung und Entwicklung von 2D
  - 6.1.3. Traditionelle Animation
  - 6.1.4. In 2D durchgeführte Projekte
- 6.2. Grundlagen der Animation I
  - 6.2.1. Kontext
  - 6.2.2. *Squash and stretch*
  - 6.2.3. *Anticipation*
  - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Grundlagen der Animation II
  - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
  - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
  - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
  - 6.3.4. *Arcs*
  - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Grundlagen der Animation III
  - 6.4.1. *Timing*
  - 6.4.2. *Exaggeration*
  - 6.4.3. *Solid Drawing*
  - 6.4.4. *Appeal*
- 6.5. Digitale Animation
  - 6.5.1. Digitale Key-Animation und Interpolation
  - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Virtuelle Charaktere
  - 6.5.3. Digitale Animation mit Verschachtelung und Logik
  - 6.5.4. Aufkommen neuer Animationstechniken
- 6.6. Team Animation. Rollen
  - 6.6.1. Regisseur der Animation
  - 6.6.2. Der Animationsüberwacher
  - 6.6.3. Der Animator
  - 6.6.4. Der Assistent und der Interposer

- 6.7. 2D-animierte Kurzfilme. Referenzen
  - 6.7.1. Paperman
  - 6.7.2. *Morning cowboy*
  - 6.7.3. *My moon*
  - 6.7.4. Praxis I: Auf der Suche nach Kurzfilmen
- 6.8. Animationsprojekt: Bauen Sie Ihre Stadt
  - 6.8.1. Einführung: 3D-Werkzeug in Illustrator
  - 6.8.2. Wahl der Typografie
  - 6.8.3. Entwicklung der Stadt
  - 6.8.4. Konstruktion von Sekundärelementen
  - 6.8.5. Autos
- 6.9. Animationsprojekt: Animieren der Elemente
  - 6.9.1. In Adobe *After Effects* exportieren
  - 6.9.2. Hauptelemente animieren
  - 6.9.3. Animieren sekundärer Elemente
  - 6.9.4. Letzte Animation
- 6.10. Anpassen an neue Bildschirme. Fertigstellung des Projekts
  - 6.10.1. Neue Bildschirme
  - 6.10.2. Render
  - 6.10.3. *Handbrake*
  - 6.10.4. Präsentation

## Modul 7. Animationsprojekte

- 7.1. Einführung in *Stop Motion*
  - 7.1.1. Begriffsdefinition
  - 7.1.2. Unterschiede zwischen *Stop Motion* und Zeichentrickfilm
  - 7.1.3. Verwendung von *Stop Motion* und Prinzipien
  - 7.1.4. Arten von *Stop Motion*
- 7.2. Historischer Kontext
  - 7.2.1. Die Anfänge der *Stop Motion*-Technik
  - 7.2.2. *Stop Motion* als Technik für visuelle Effekte
  - 7.2.3. Die Entwicklung von *Stop Motion*
  - 7.2.4. Bibliografische Referenzen

- 7.3. Nachdenken über Animation
  - 7.3.1. Grundlegende Konzepte der Animation
  - 7.3.2. Materialien und Werkzeuge
  - 7.3.3. Software für *Stop Motion*-Animation
  - 7.3.4. *Stop Motion*-Studio für Mobiltelefone
- 7.4. Technische Aspekte von *Stop Motion*
  - 7.4.1. Die Kamera
  - 7.4.2. Die Beleuchtung
  - 7.4.3. Editieren
  - 7.4.4. Bearbeitungs-Software
- 7.5. Erstellung einer Geschichte
  - 7.5.1. Wie erstellt man eine Geschichte?
  - 7.5.2. Elemente innerhalb der Erzählung
  - 7.5.3. Die Figur des Erzählers
  - 7.5.4. Tipps für die Erstellung von Kurzgeschichten
- 7.6. Die Schaffung von Charakteren
  - 7.6.1. Der kreative Prozess
  - 7.6.2. Arten von Charakteren
  - 7.6.3. Charakter-Beschreibung
  - 7.6.4. Praxis I: Erstellen einer Charakter-Beschreibung
- 7.7. Die Erstellung von Puppen in *Stop Motion*
  - 7.7.1. Geschichten mit Puppen erzählen
  - 7.7.2. Merkmale vergeben
  - 7.7.3. Materialien
  - 7.7.4. Visuelle Referenzen
- 7.8. Die Erstellung von Szenarien
  - 7.8.1. Die Szenografie
  - 7.8.2. Die Bedeutung einer guten Bühne
  - 7.8.3. Festlegen des Budgets
  - 7.8.4. Visuelle Referenzen

- 7.9. Stop-Motion-Animation
  - 7.9.1. Objekt-Animation
  - 7.9.2. Ausschnitt-Animation
  - 7.9.3. Silhouetten
  - 7.9.4. Schattentheater
- 7.10. Stop-Motion-Projekt
  - 7.10.1. Präsentation und Erläuterung des Projekts
  - 7.10.2. Suche nach Ideen und Referenzen
  - 7.10.3. Unser Projekt vorbereiten
  - 7.10.4. Analyse der Ergebnisse

## Modul 8. 3D-Design

- 8.1. 3D in Videospielen – warum ist es wichtig?
  - 8.1.1. Geschichte des computergenerierten 3D
  - 8.1.2. Implementierung von 3D in Videospielen
  - 8.1.3. Techniken zur Optimierung von 3D in Videospielen
  - 8.1.4. Interaktion zwischen Grafiksoftware und Videospiel-Engines
- 8.2. 3D-Modellierung: Maya
  - 8.2.1. Philosophie von Maya
  - 8.2.2. Fähigkeiten von Maya
  - 8.2.3. Mit Autodesk Maya realisierte Projekte
  - 8.2.4. Einführung in Modellierungs-, Rigging- und Texturierungswerkzeuge
- 8.3. 3D-Modellierung: Blender
  - 8.3.1. Philosophie von Blender
  - 8.3.2. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
  - 8.3.3. Mit Blender realisierte Projekte
  - 8.3.4. Blender Cloud
  - 8.3.5. Einführung in die Werkzeuge für Modellierung, Rigging und Texturierung
- 8.4. 3D-Modellierung: Zbrush
  - 8.4.1. Philosophie von Zbrush
  - 8.4.2. Integration von Zbrush in eine Produktionspipeline
  - 8.4.3. Vor- und Nachteile gegenüber Blender
  - 8.4.4. Analyse von in ZBrush erstellten Designs

- 8.5. 3D-Texturierung: Substance Designer
  - 8.5.1. Einführung in Substance Designer
  - 8.5.2. Philosophie von Substance Designer
  - 8.5.3. Substance Designer in der Videospieldproduktion
  - 8.5.4. Interaktion zwischen Substance Designer und Substance Painter
- 8.6. 3D-Texturierung: Substance Painter
  - 8.6.1. Wofür wird Substance Painter verwendet?
  - 8.6.2. Substance Painter und seine Standardisierung
  - 8.6.3. Substance Painter bei der stilisierten Texturierung
  - 8.6.4. Substance Painter bei der realistischen Texturierung
  - 8.6.5. Analyse texturierter Modelle
- 8.7. 3D-Texturierung: Substance Alchemist
  - 8.7.1. Was ist Substance Alchemist?
  - 8.7.2. Workflow von Substance Alchemist
  - 8.7.3. Alternativen zu Substance Alchemist
  - 8.7.4. Projektbeispiele
- 8.8. Rendering: Textur-Mapping und Baking
  - 8.8.1. Einführung in das Textur-Mapping
  - 8.8.2. UV-Mapping
  - 8.8.3. UV-Optimierung
  - 8.8.4. UDIMs
  - 8.8.5. Integration mit Texturierungssoftware
- 8.9. Rendering: Erweiterte Beleuchtung
  - 8.9.1. Beleuchtungstechniken
  - 8.9.2. Kontrastbalance
  - 8.9.3. Farbbalance
  - 8.9.4. Beleuchtung in Videospielen
  - 8.9.5. Ressourcenoptimierung
  - 8.9.6. Vorgerenderte Beleuchtung vs. Echtzeitbeleuchtung
- 8.10. Rendering: Szenen, Render-Ebenen und Durchgänge
  - 8.10.1. Verwendung von Szenen
  - 8.10.2. Nutzen von Render-Ebenen
  - 8.10.3. Nutzen von Durchgängen
  - 8.10.4. Integration von Durchgängen in Photoshop

## Modul 9. Digitale Fotografie

- 9.1. Einführung in das zeitgenössische fotografische Medium
  - 9.1.1. Die Ursprünge der Fotografie: die Camera Obscura
  - 9.1.2. Die Fixierung des Bildes. Meilensteine: die Daguerreotypie und die Kalotypie
  - 9.1.3. Die Lochkamera
  - 9.1.4. Der fotografische Schnappschuss. Kodak und die Popularisierung des Mediums
- 9.2. Grundlagen der digitalen Fotografie
  - 9.2.1. *Street photography*: Fotografie als sozialer Spiegel
  - 9.2.2. Grundlagen der digitalen Bildverarbeitung
  - 9.2.3. JPG und RAW
  - 9.2.4. Digitales Labor
- 9.3. Fotografische Konzepte, Ausrüstung und Techniken
  - 9.3.1. Die Kamera: Blickwinkel und Objektive
  - 9.3.2. Belichtungsmesser. Einstellung der Belichtung
  - 9.3.3. Bildsteuerungselemente
  - 9.3.4. Praxis I: Kontrolle der Kamera
- 9.4. Beleuchtung
  - 9.4.1. Natürliches Licht und seine Bedeutung
  - 9.4.2. Eigenschaften von Licht
  - 9.4.3. Dauerlicht und Modellierlicht
  - 9.4.4. Beleuchtungspläne
  - 9.4.5. Zubehör für die Lichtmanipulation
  - 9.4.6. Hintergründe. Kommerzielle Tools
- 9.5. Blitzlicht
  - 9.5.1. Hauptfunktionen eines Blitzes
  - 9.5.2. Blitzlicht-Typen
  - 9.5.3. Taschenlampenblitz
  - 9.5.4. Vorteile und Nachteile
- 9.6. Professionelle Kamera-Fotografie
  - 9.6.1. *Lifestyle*-Fotografie. Auf der Suche nach Ecken und Winkeln
  - 9.6.2. Praxis II: Das Spiel mit dem Licht
  - 9.6.3. Praxis III: Negative Räume
  - 9.6.4. Praxis IV: Emotionen einfangen
- 9.7. Mobile Fotografie: Einführung
  - 9.7.1. Unsere Taschenkamera und andere Materialien
  - 9.7.2. Die beste Qualität erhalten
  - 9.7.3. Kompositions-Tricks
  - 9.7.4. Atmosphäre schaffen
- 9.8. Mobile Fotografie: Projekt
  - 9.8.1. Das *Flatlay*
  - 9.8.2. Innenaufnahmen
  - 9.8.3. Kreative Ideen: Wo anfangen?
  - 9.8.4. Praxis VI: Erste Fotos
- 9.9. Mobile Fotografie: Bearbeitung
  - 9.9.1. Fotobearbeitung mit Snapseed
  - 9.9.2. Fotobearbeitung mit VSCO
  - 9.9.3. Fotobearbeitung mit Instagram
  - 9.9.4. Praxis IV: Edition Ihrer Fotos
- 9.10. Das kreative fotografische Projekt
  - 9.10.1. Führende Autoren zeitgenössischer fotografischer Kreationen
  - 9.10.2. Das fotografische Portfolio
  - 9.10.3. Visuelle Portfolio-Referenzen
  - 9.10.4. Bauen Sie Ihr Portfolio an Ergebnissen auf



## Modul 10. Typografie

- 10.1. Einführung in die Typografie
  - 10.1.1. Was ist Typografie?
  - 10.1.2. Die Rolle der Typografie im Grafikdesign
  - 10.1.3. Abfolge, Kontrast, Form und Gegenform
  - 10.1.4. Beziehung und Unterschiede zwischen Typografie, Kalligrafie und *Lettering*
- 10.2. Die vielfältigen Ursprünge der Schrift
  - 10.2.1. Ideografische Schrift
  - 10.2.2. Das phönizische Alphabet
  - 10.2.3. Das römische Alphabet
  - 10.2.4. Die karolingische Reformation
  - 10.2.5. Das moderne lateinische Alphabet
- 10.3. Anfänge der Typografie
  - 10.3.1. Die Druckerpresse, eine neue Ära. Erste Typographen
  - 10.3.2. Die industrielle Revolution: Lithographie
  - 10.3.3. Modernismus: Die Anfänge der kommerziellen Typografie
  - 10.3.4. Die Avantgarde
  - 10.3.5. Die Zwischenkriegszeit
- 10.4. Die Rolle der Designschulen in der Typografie
  - 10.4.1. Das Bauhaus
  - 10.4.2. Herbert Bayer
  - 10.4.3. Gestaltpsychologie
  - 10.4.4. Schweizer Schule
- 10.5. Aktuelle Typografie
  - 10.5.1. 1960-1970, Vorläufer der Revolte
  - 10.5.2. Postmoderne, Dekonstruktivismus und Technologie
  - 10.5.3. Wohin entwickelt sich die Typografie?
  - 10.5.4. Richtungsweisende Schriftarten
- 10.6. Typografische Form I
  - 10.6.1. Anatomie des Buchstaben
  - 10.6.2. Maße und Attribute des Typs
  - 10.6.3. Schriftfamilien
  - 10.6.4. Groß- und Kleinbuchstaben sowie Small Caps
  - 10.6.5. Unterschied zwischen Typografie, Schriftart und Schriftfamilie
  - 10.6.6. Filets, Linien und geometrische Elemente
- 10.7. Typografische Form II
  - 10.7.1. Die typografische Kombination
  - 10.7.2. Schriftformate (PostScript-TrueType-OpenType)
  - 10.7.3. Schriftlizenzierung
  - 10.7.4. Wer sollte die Lizenz kaufen, der Kunde oder der Designer?
- 10.8. Korrekturlesen. Textgestaltung
  - 10.8.1. Abstand zwischen den Buchstaben. *Tracking* und *Kerning*
  - 10.8.2. Wortzwischenräume. Das Quadratin
  - 10.8.3. Abstand zwischen den Zeilen
  - 10.8.4. Schriftart-Körper
  - 10.8.5. Text-Attribute
- 10.9. Das Zeichnen von Buchstaben
  - 10.9.1. Der kreative Prozess
  - 10.9.2. Traditionelle und digitale Materialien
  - 10.9.3. Die Verwendung des Grafiktablets und des ipad
  - 10.9.4. Digitale Typografie: Umrisse und Bitmaps
- 10.10. Typografische Poster
  - 10.10.1. Kalligraphie als Grundlage für das Zeichnen von Buchstaben
  - 10.10.2. Wie schafft man eine typografische Komposition, die Eindruck macht?
  - 10.10.3. Visuelle Referenzen
  - 10.10.4. Die Skizzierphase
  - 10.10.5. Projekt

# 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.



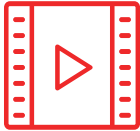
In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen 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.



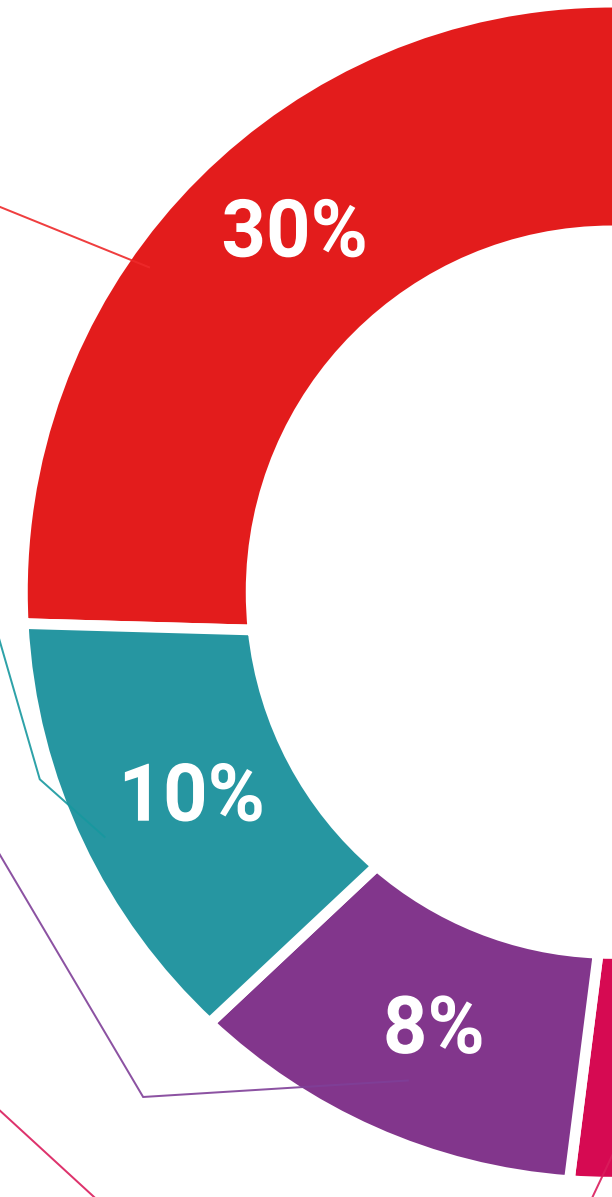
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

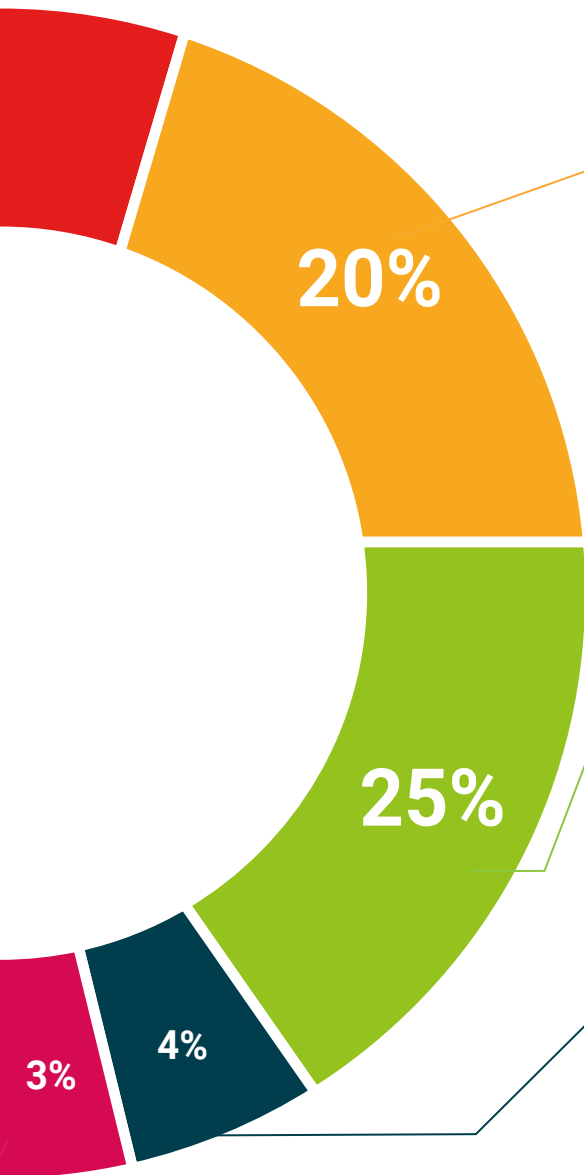
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 Weiterbildender Masterstudiengang in Multimedia Design garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

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

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Weiterbildender Masterstudiengang in Multimedia Design**.

**TECH Global University** ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra (Amtsblatt) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: **Weiterbildender Masterstudiengang in Multimedia Design**

Modalität: **online**

Dauer: **12 monate**

Akkreditierung: **60 ECTS**



zukunft  
gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoeren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer sprechen



## Weiterbildender Masterstudiengang Multimedia Design

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 60 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online



# Weiterbildender Masterstudiengang Multimedia Design