

Universitätsexperte

2D-Design und -Erstellung von Fantastischen
Kreaturen und Horror-Charakteren



Universitätsexperte 2D-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen und Horror-Charakteren

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-2d-design-erstellung-fantastischen-kreaturen-horror-charakteren

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 Figuren in Fantasy- oder Horrorgeschichten haben ein sehr ausgeprägtes und differenziertes Design, das dem professionellen Designer eine einzigartige kreative Freiheit bietet. Von majestätischen Drachen bis hin zu Wasserwesen, Vampiren, Mumien, Geistern oder Außerirdischen - es ist äußerst wichtig, die charakteristischen Posen und Ausdrücke jeder Art von Kreatur sowie ihre Anatomie zu kennen. Dieses Universitätsprogramm stellt die wichtigsten Arten von fantastischen und furchterregenden Kreaturen aus der Designperspektive zusammen, mit einer wertvollen Grundlage an komplexen Formen, Köpfen, Gliedmaßen oder Händen. Und das alles in einem bequemen 100% Online-Format, unterrichtet von einem Dozententeam, das sich aus führenden Fachleuten der Branche zusammensetzt, die alles daran setzen, die Fähigkeiten der Studenten zu maximieren.





“

*Sie lernen die wichtigsten Grundlagen, um
Kreaturen wie Hydras, Dämonen, Götter,
Werwölfe und Zombies zu erschaffen"*

Mit dem unaufhaltsamen Fortschritt der Animationstechniken und dem wachsenden Interesse an immer fantastischeren oder gruseligeren Geschichten ist es nicht verwunderlich, dass die Designabteilungen immer mehr Aufträge für Kreaturen aus dem Jenseits erhalten. Bei einer so großen Auswahl an Kreaturen und Monstern aller Art ist es verständlich, dass sich Designer auf die Gestaltung dieser Kreaturen spezialisieren wollen.

Aus diesem Grund hat TECH ein Team von Dozenten mit langjähriger Erfahrung in der Gestaltung von Horror- und Fantasy-Figuren zusammengestellt, die ein umfassendes und fundiertes Lehrmaterial erarbeitet haben, das Kreatur für Kreatur alle wichtigen physiologischen und ausdrucksstarken Aspekte behandelt. Anhand zahlreicher Fallbeispiele aus der Praxis und detaillierter Videos wird der Designer effizient in das Design und die Erstellung von 2D-Horror- und Fantasy-Charakteren eingeführt.

Da wir wissen, dass die Flexibilität eines solchen Programms ein entscheidender Faktor für den Erfolg sein kann, hat TECH ein komplettes Online-Format für alle Inhalte entwickelt. Das bedeutet, dass sie vom ersten Tag an zum Herunterladen zur Verfügung stehen und von jedem Gerät mit Internetanschluss abgerufen werden können. Darüber hinaus wurden sowohl der Präsenzunterricht als auch feste Stundenpläne abgeschafft, um die Bequemlichkeit der Studenten zu maximieren.

Dieser **Universitätsexperte in 2D-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen und Horror-Charakteren** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine wichtigsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Schaffung von Fantasy- und Horrorfiguren vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ 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



Werden Sie Teil der weltweit größten akademischen Online-Institution mit einem Team von Professoren, die bereits zahlreiche Erfolge im Bereich Design erzielt haben"

“

Sie werden in der Lage sein, spektakuläre, fantastische und furchterregende Kreaturen zu entwerfen, was Ihnen einen großen Vorteil bei der Leitung von Projekten in diesem Bereich verschafft"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften 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.

Lernen Sie die anatomischen Details von Feenwesen, Mumien und Wassertieren bis ins kleinste Detail kennen.

Schreiben Sie sich noch heute ein und warten Sie nicht länger, um diesen Universitatsexperten in Ihren Lebenslauf aufzunehmen.



02 Ziele

Das Ziel dieses Studiengangs ist es, in einem einzigen Programm die umfassendsten und detailliertesten Kenntnisse über die Gestaltung verschiedener Arten von Fantasy- und Horrorfiguren zu vermitteln. Auf diese Weise wird der Designer in der Lage sein, sich in einem Bereich von wachsendem Interesse in der audiovisuellen Industrie zu profilieren und seine berufliche Laufbahn auf große Multimediaprojekte oder Studios auszurichten, die einen Bedarf an spezialisierten Designern haben.



“

Sie haben Zugang zu den wichtigsten Design- und Kreationstechniken, um mit Anfragen aller Art umgehen zu können"



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der Dokumentation und der Einholung von Referenzen, die für die Entwicklung einer korrekten Arbeit erforderlich sind
- ◆ Erlernen, wie man Charaktere strukturiert, erstellt und aufbaut
- ◆ Erwerben der notwendigen Fähigkeiten für die Erschaffung von fantastischen Charakteren
- ◆ Analysieren der Entwicklung und Erschaffung von Horrorfiguren

“

Mit Ihrem Fachwissen über die Schaffung von Fantasie- und Horrorfiguren werden Sie die wichtigste Referenz für diese Art von Projekten sein"





Spezifische Ziele

Modul 1. Erschaffung von Charakteren

- ◆ Definieren der Handlungsstränge von Figuren und ihrer komplexen Formen
- ◆ Studieren der Anatomie, der Haare und des Kopfes der Figuren
- ◆ Eintauchen in *Cartoon*-Figuren und Tiere und wie man sie definiert
- ◆ Kennen der korrekten Darstellung von Gliedmaßen und Händen in verschiedenen Zeichentypen

Modul 2. Fantastische Kreaturen

- ◆ Erfahren über die verschiedenen Arten von fantastischen Kreaturen
- ◆ Richtig Unterscheiden zwischen den verschiedenen Arten von fliegenden, aquatischen und unterirdischen Kreaturen
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Arten von feerischen und hybriden Kreaturen, sowie von Dämonen und Riesen
- ◆ Erfahren, wie man Götter und Halbgötter besser darstellen kann

Modul 3. Horror-Charaktere

- ◆ Kennen der Anatomie von Horrorfiguren und der Schlüssel zu ihrer korrekten Darstellung
- ◆ Eintauchen in die Erschaffung und Gestaltung von Vampiren, Werwölfen und Mumien
- ◆ Analysieren von klassischen Horrorfiguren wie Frankensteins Monster oder Dr. Jekyll und Mr. Hyde
- ◆ Kennenlernen der geometrischen Formen, die extraterrestrische oder außerirdische Wesen definieren

03

Kursleitung

Das Dozententeam, das für die Entwicklung dieses Studiengangs verantwortlich ist, wurde von TECH aufgrund seiner umfangreichen Erfahrung in der Gestaltung aller Arten von Charakteren ausgewählt. Diese Erfahrung spiegelt sich im gesamten Lehrplan wider, da die Dozenten besonders darauf geachtet haben, die wichtigsten technischen Fortschritte zusammen mit ihrem eigenen Fachwissen aus zahlreichen Projekten in der audiovisuellen Industrie einfließen zu lassen.



“

Die besten Designer fantastischer und furchterregender Kreaturen verraten Ihnen die wichtigsten Geheimnisse, um spektakuläre Charaktere zu erschaffen"

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. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Zeichentrick-Zusammenarbeit mit dem Studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Themapark Warner, Kalise-Menorquina, Die Drillinge, Pollo (Kurzfilm, der mit dem Goya für den besten animierten Kurzfilm ausgezeichnet wurde)
- ◆ Illustration und Designprojekte für Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel und Ikea, neben vielen anderen

04

Struktur und Inhalt

Die pädagogische Methodik des *Relearning*, die sich durch das gesamte Programm zieht, begünstigt die Aneignung von Wissen auf Seiten der Studenten erheblich. Dies wird dadurch erreicht, dass bei jedem Thema die wichtigsten Konzepte und Elemente der Gestaltung fantastischer und furchterregender Figuren wiederholt werden. Auf diese Weise muss der Designer nicht Unmengen von Studienstunden in den Erwerb dieser Fähigkeiten investieren, sondern kann sie direkt in seine eigene Arbeitsmethodik einfließen lassen.





“

Ihnen steht eine Reihe wertvoller audiovisueller Ressourcen zur Verfügung, darunter detaillierte Videos und praktische Zusammenfassungen zu jedem behandelten Thema"

Modul 1. Erschaffung von Charakteren

- 1.1. Geometrische Formen
 - 1.1.1. Grundlagen
 - 1.1.2. Kombination von Formen
 - 1.1.3. Achsen
- 1.2. Aktionslinien
 - 1.2.1. Kurven, Horizontalen und Diagonalen
 - 1.2.2. Einfache Formen auf der Aktionslinie
 - 1.2.3. Struktur und Gliedmaßen
- 1.3. Komplexe Formen
 - 1.3.1. Kombinierte Geometrien
 - 1.3.2. Die Pose
 - 1.3.3. Unterteilung in Köpfe
- 1.4. Die Anatomie
 - 1.4.1. Klassischer menschlicher Kanon
 - 1.4.2. Proportionen
 - 1.4.3. *Action*-Posen
- 1.5. Der Kopf
 - 1.5.1. Konstruktion
 - 1.5.2. Achsen
 - 1.5.3. Augen und Teile des Gesichts
- 1.6. Das Haar
 - 1.6.1. Weiblich
 - 1.6.2. Männlich
 - 1.6.3. Frisuren
- 1.7. Erstellung von *Cartoon*-Figuren
 - 1.7.1. Übertriebene Proportionen
 - 1.7.2. Köpfe und Ausdrücke
 - 1.7.3. Silhouette und Posen
- 1.8. *Cartoon*-Tiere
 - 1.8.1. Haustiere
 - 1.8.2. Vierbeiner und Vögel
 - 1.8.3. Andere Typen

- 1.9. Extremitäten
 - 1.9.1. Die Konstruktion
 - 1.9.2. Gelenke
 - 1.9.3. Posen
- 1.10. Hände
 - 1.10.1. Allgemeine Konstruktion
 - 1.10.2. Menschliche
 - 1.10.3. *Cartoon*

Modul 2. Fantastische Kreaturen

- 2.1. Drachen und Hydras
 - 2.1.1. Beispiele
 - 2.1.2. Konstruktion
 - 2.1.3. Posen und Ausdrücke
- 2.2. Giganten
 - 2.2.1. Beispiele
 - 2.2.2. Konstruktion
 - 2.2.3. Posen und Ausdrücke
- 2.3. Flieger
 - 2.3.1. Vergleichende Anatomie
 - 2.3.2. Konstruktion
 - 2.3.3. Posen und Ausdrücke
- 2.4. Wasserkreaturen
 - 2.4.1. Änderungen wirklicher Typen
 - 2.4.2. Konstruktion
 - 2.4.3. Posen und Ausdrücke
- 2.5. Unterirdische
 - 2.5.1. Geometrische Formen
 - 2.5.2. Entwicklung
 - 2.5.3. Posen und Ausdrücke

- 2.6. Phaerealische Wesen
 - 2.6.1. Menschliche Anatomie
 - 2.6.2. Konstruktion
 - 2.6.3. Posen und Ausdrücke
- 2.7. Hybride
 - 2.7.1. Basis
 - 2.7.2. Entwurf
 - 2.7.3. Posen und Ausdrücke
- 2.8. Dämonische Wesen
 - 2.8.1. Anatomie
 - 2.8.2. Entwurf
 - 2.8.3. Posen und Ausdrücke
- 2.9. Götter und Halbgötter
 - 2.9.1. Menschliche Anatomie
 - 2.9.2. Konstruktion
 - 2.9.3. Posen und Ausdrücke
- 2.10. Andere fantastische Kreaturen
 - 2.10.1. Beispiele
 - 2.10.2. Konstruktion
 - 2.10.3. Posen und Ausdrücke

Modul 3. Horror-Charaktere

- 3.1. Vampire
 - 3.1.1. Menschliche Anatomie
 - 3.1.2. Entwurf
 - 3.1.3. Posen und Ausdrücke
- 3.2. Frankensteins Monster
 - 3.2.1. Anatomie
 - 3.2.2. Konstruktion
 - 3.2.3. Posen und Ausdrücke

- 3.3. Werwolf
 - 3.3.1. Vergleichende Anatomie
 - 3.3.2. Konstruktion
 - 3.3.3. Posen und Ausdrücke
- 3.4. Mumie
 - 3.4.1. Menschliche Anatomie
 - 3.4.2. Entwurf
 - 3.4.3. Posen und Ausdrücke
- 3.5. Sumpfmonster
 - 3.5.1. Anatomie
 - 3.5.2. Konstruktion
 - 3.5.3. Posen und Ausdrücke
- 3.6. Geister
 - 3.6.1. Beispiele
 - 3.6.2. Konstruktion
 - 3.6.3. Posen und Ausdrücke
- 3.7. Zombies
 - 3.7.1. Menschliche Anatomie
 - 3.7.2. Tier-Zombies
 - 3.7.3. Konstruktion und Posen
- 3.8. Dr. Jekyll und Mr. Hyde
 - 3.8.1. Menschliche Anatomie
 - 3.8.2. Konstruktion
 - 3.8.3. Posen und Ausdrücke
- 3.9. Der Tod
 - 3.9.1. Anatomie
 - 3.9.2. Konstruktion
 - 3.9.3. Posen und Ausdrücke
- 3.10. Außerirdische und Wesen aus anderen Dimensionen
 - 3.10.1. Geometrische Formen
 - 3.10.2. Entwurf
 - 3.10.3. Posen und Ausdrücke

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.



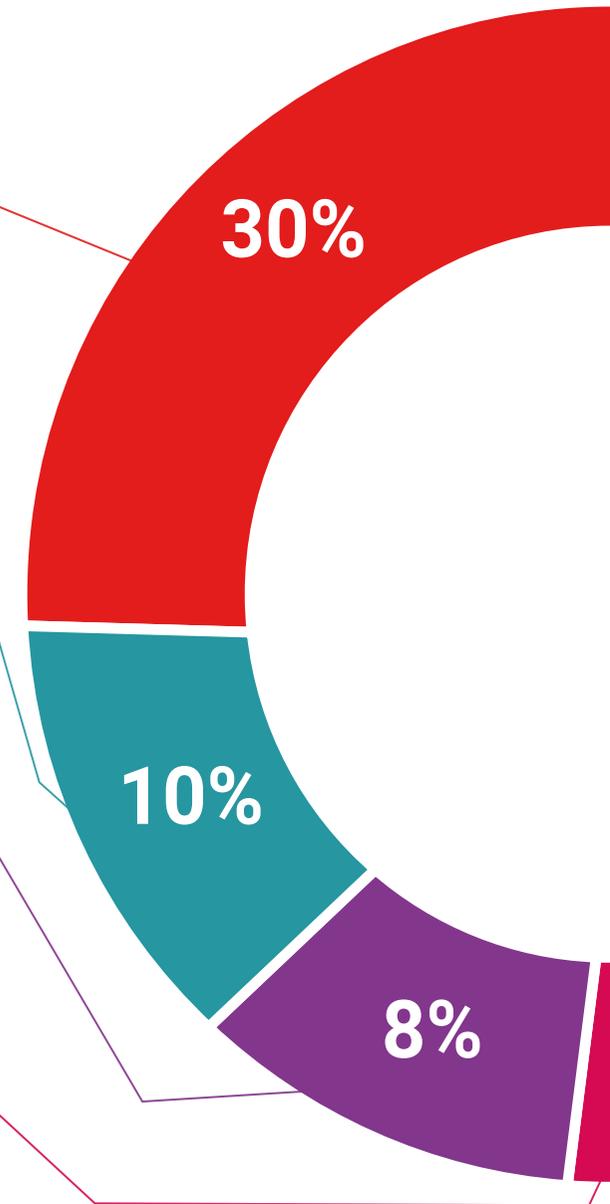
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

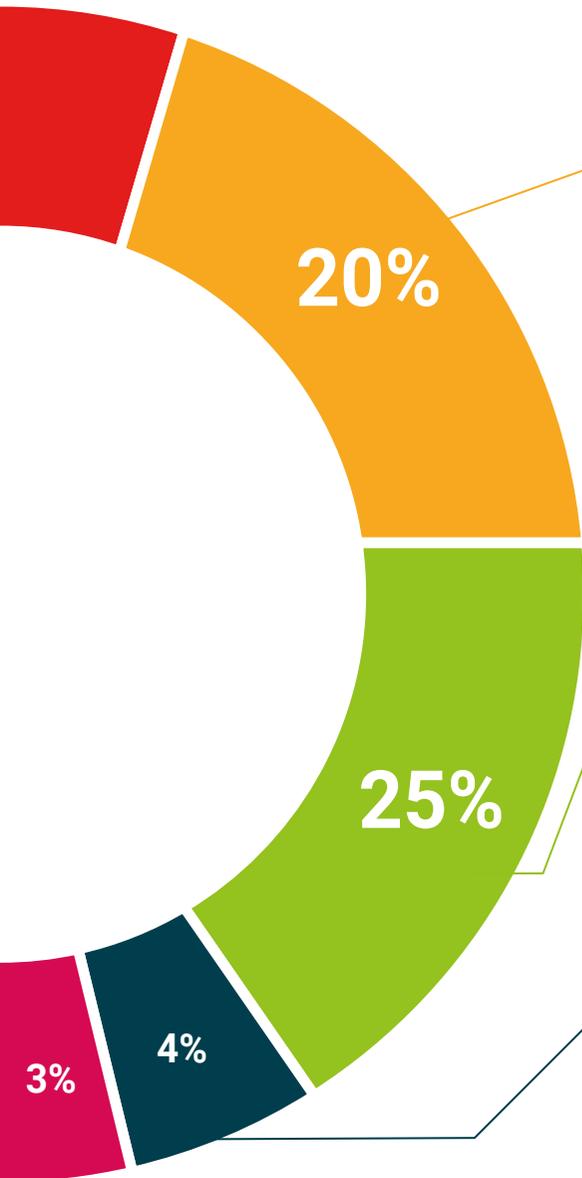
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätsexperte in 2D-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen und Horror-Charakteren 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 **Universitätsexperte in 2D-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen und Horror-Charakteren** 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: **Universitätsexperte in 2D-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen und Horror-Charakteren**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
2D-Design und -Erstellung
von Fantastischen Kreaturen
und Horror-Charakteren

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

Universitätsexperte

2D-Design und -Erstellung von Fantastischen
Kreaturen und Horror-Charakteren

