

Universitätsexperte  
Professionelle Illustration  
Digitaler Narrativer Projekte



## Universitätsexperte Professionelle Illustration Digitaler Narrativer Projekte

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-professionelle-illustration-digitaler-narrativer-projekte](http://www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-professionelle-illustration-digitaler-narrativer-projekte)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

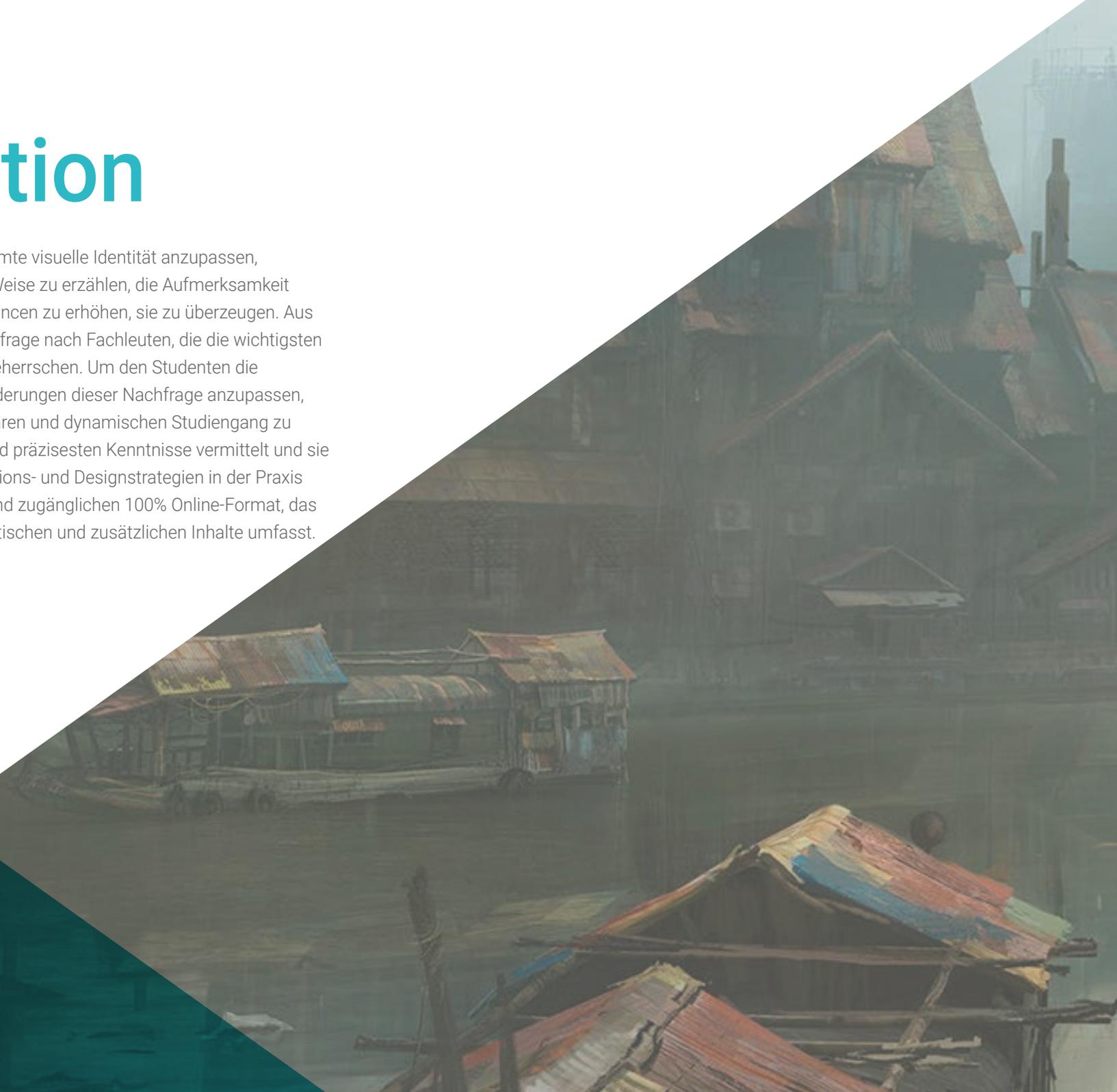
---

Seite 26

# 01

# Präsentation

Die Fähigkeit, eine Botschaft an eine bestimmte visuelle Identität anzupassen, ermöglicht es, eine Geschichte auf andere Weise zu erzählen, die Aufmerksamkeit von mehr Menschen zu erregen und die Chancen zu erhöhen, sie zu überzeugen. Aus diesem Grund gibt es eine wachsende Nachfrage nach Fachleuten, die die wichtigsten Techniken und Werkzeuge der Illustration beherrschen. Um den Studenten die Möglichkeit zu geben, ihr Profil an die Anforderungen dieser Nachfrage anzupassen, hat TECH beschlossen, einen multidisziplinären und dynamischen Studiengang zu entwickeln, der ihnen die umfassendsten und präzisesten Kenntnisse vermittelt und sie in die Lage versetzt, die modernsten Animations- und Designstrategien in der Praxis anzuwenden. All dies in einem bequemen und zugänglichen 100% Online-Format, das 600 Stunden der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte umfasst.





“

*Das perfekte Programm, um Ihr berufliches Profil als Illustrator zu vervollständigen und Ihrem Lebenslauf ein besonderes Plus zu verleihen, das Sie bei jedem Einstellungsprojekt hervorhebt"*

Die Kommunikationsmöglichkeiten, die sich aus der Entwicklung des digitalen Geschichtenerzählens ergeben haben, haben effizientere und spezialisiertere kreative Strategien ermöglicht, deren Überzeugungskraft ein größeres Zielpublikum effektiver erreichen kann. Darüber hinaus wurden im Laufe der Jahre neue, immer spezifischere und umfassendere Werkzeuge eingeführt, die nicht nur die Arbeit der Fachleute in diesem Bereich erleichtert haben, sondern es ihnen auch ermöglicht haben, mehr technische Projekte zu entwickeln, die den Anforderungen des heutigen Marktes entsprechen.

Auf dieser Grundlage hat TECH in diesem Universitätsexperten in Professionelle Illustration Digitaler Narrativer Projekte die vollständigsten und genauesten Informationen in diesem Bereich zusammengestellt, damit sich die Studenten zu 100% online in diesem Bereich spezialisieren können. Es handelt sich um ein multidisziplinäres und dynamisches Programm, das sich mit den Schlüsselfaktoren der Illustration in der digitalen Kunst und der Schaffung von Comics als Ausdrucksmittel sowie mit den Feinheiten der Animation und ihren zukünftigen Paradigmen befasst. Schließlich werden die Studenten in die Concept Art eingeführt und lernen die wichtigsten Werkzeuge und kreativen Strategien kennen, um Ideen in Bilder umzusetzen.

Das Programm umfasst 600 Stunden theoretisches und praktisches Material, das durch zusätzliche hochwertige Inhalte ergänzt wird: detaillierte Videos, Bilder, dynamische Zusammenfassungen, Übungen zur Selbsterkenntnis, Forschungsartikel und ergänzende Lektüre. Dadurch können die Studenten die verschiedenen Aspekte des Studienplans individuell vertiefen, indem sie an Programmen teilnehmen, die auf ihre unterschiedlichen Bedürfnisse zugeschnitten sind.

Dieser **Universitätsexperte in Professionelle Illustration Digitaler Narrativer Projekte** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für professionelle Illustration 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
- ◆ Theoretische Vorträge, 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



*Dank des bequemen 100%-igen Online-Formats können Sie Ihre kreativen Fähigkeiten bei der Verwaltung von digitalen Storytelling-Projekten von jedem Ort aus und ohne Zeitdruck perfektionieren"*

“

*Das perfekte Programm, um in die Feinheiten der Konzeptkunst einzutauchen und Fachwissen über professionelle bildhauerische Techniken im digitalen Bereich zu entwickeln"*

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Fachleute aus führenden Einrichtungen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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 wird, 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 werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

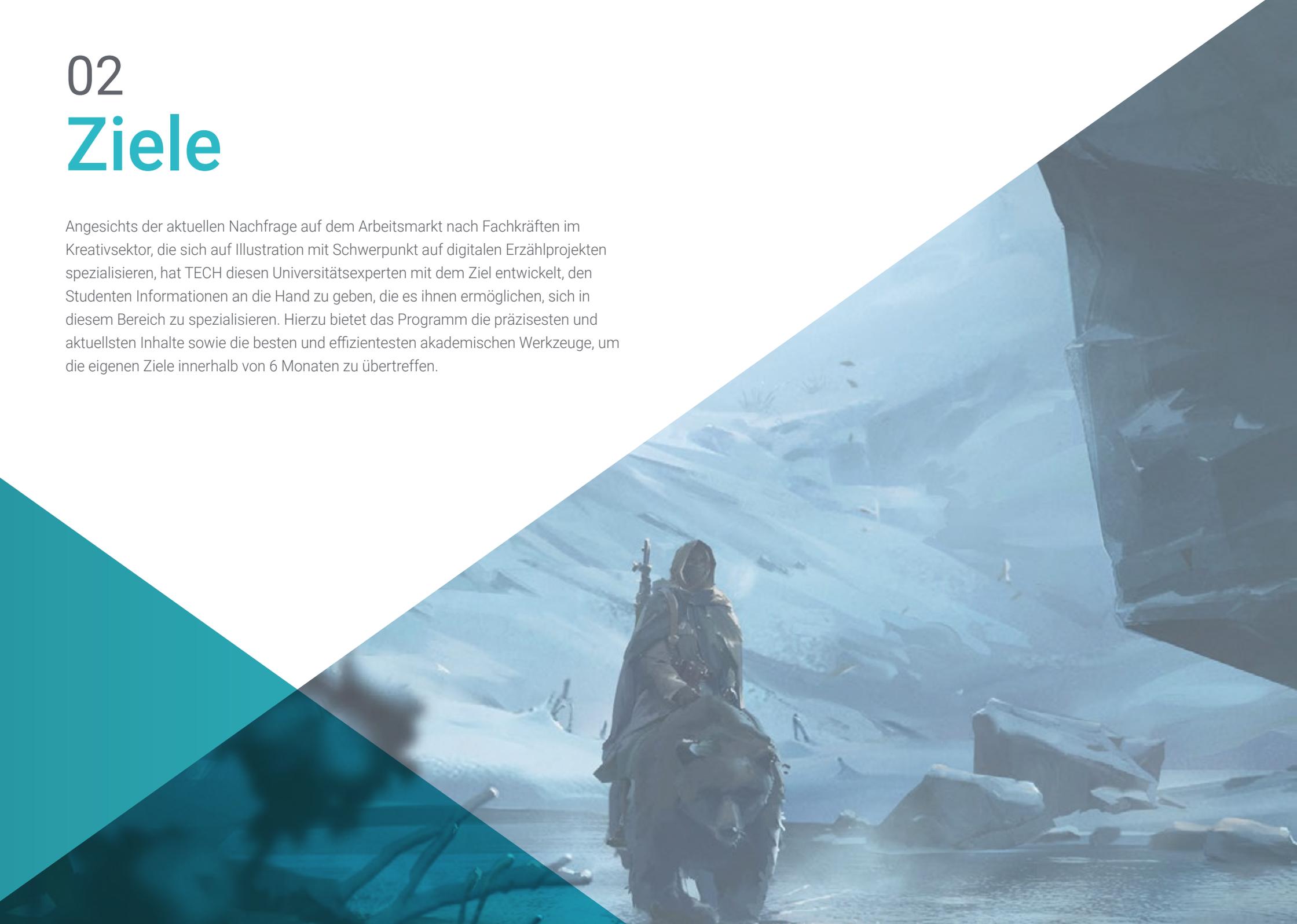
*Sie werden mit den anspruchsvollsten Werkzeugen des kreativen professionellen Umfelds arbeiten, das auf den Bereich der Animation spezialisiert ist.*

*Möchten Sie sich die Kompetenzen eines Experten für Illustration und Semiotik für digitale Kanäle aneignen? Entscheiden Sie sich für dieses Programm und fangen Sie an.*



# 02 Ziele

Angesichts der aktuellen Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt nach Fachkräften im Kreativsektor, die sich auf Illustration mit Schwerpunkt auf digitalen Erzählprojekten spezialisieren, hat TECH diesen Universitätsexperten mit dem Ziel entwickelt, den Studenten Informationen an die Hand zu geben, die es ihnen ermöglichen, sich in diesem Bereich zu spezialisieren. Hierzu bietet das Programm die präzisesten und aktuellsten Inhalte sowie die besten und effizientesten akademischen Werkzeuge, um die eigenen Ziele innerhalb von 6 Monaten zu übertreffen.



“

*Dank dieses Universitätsexperten beherrschen Sie die effektivsten Concept Art-Strategien und implementieren in Ihr berufliches Profil die Fähigkeit, technische und komplexe kreative Ideen visuell zu erfassen"*



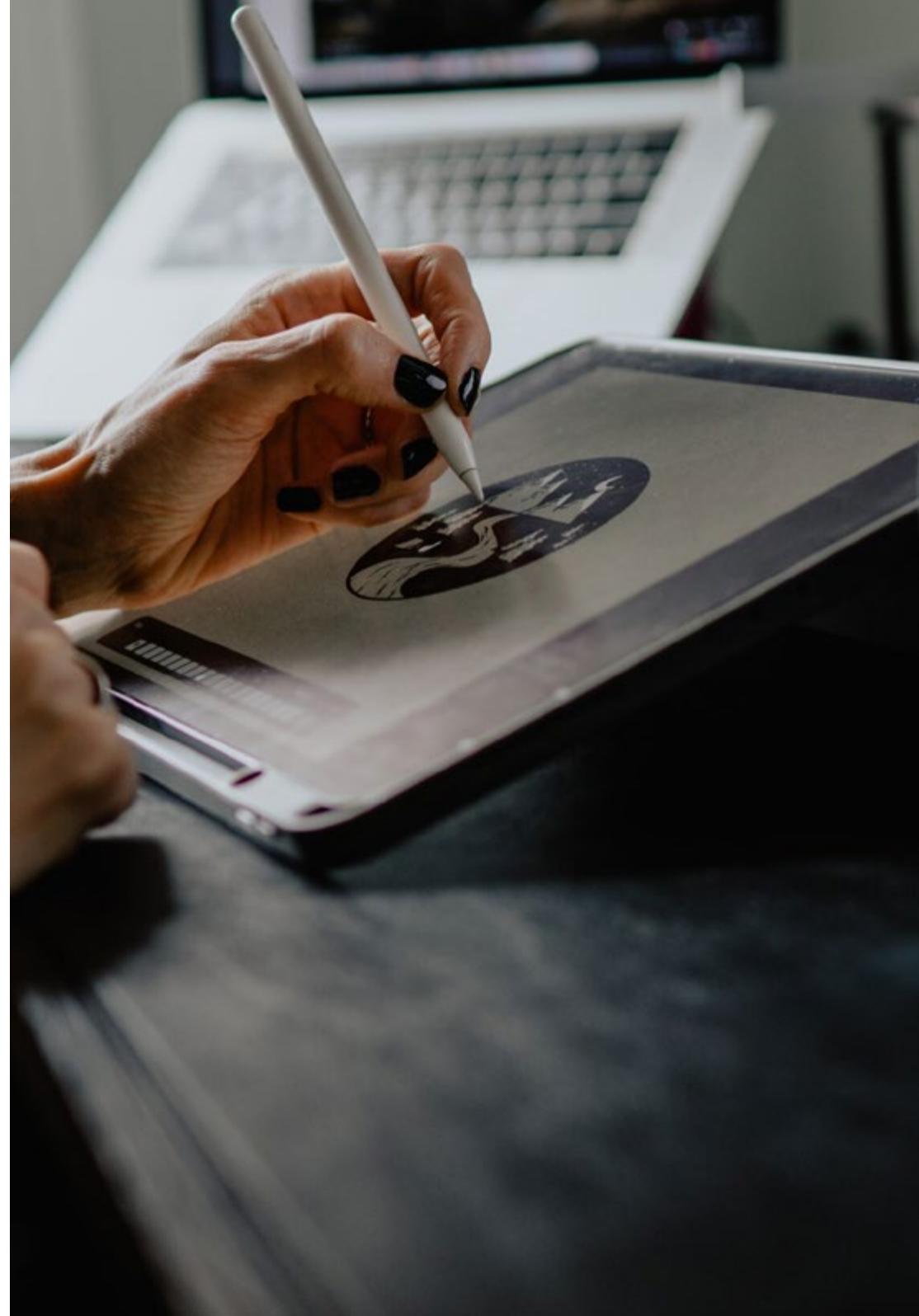
## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Entwickeln von Fachwissen über aktuelle Trends im digitalen Design
- ◆ Erlernen der praktischsten und effektivsten Tools für die Entwicklung digitaler *Storytelling*-Projekte
- ◆ Anpassen des Berufsprofils des Studenten an die aktuelle Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt

“

*Möchten Sie Ihre Fähigkeiten in der professionellen Illustration mit Schwerpunkt auf Comics perfektionieren? Schreiben Sie sich für dieses Programm ein und werden Sie ein Superzeichner mit TECH"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Digitales Geschichtenerzählen in der Illustration

- ◆ Kennen der digitalen Narrative für ihre Anwendung im Bereich der Illustration
- ◆ Identifizieren der Cyberkultur als grundlegender Bestandteil der digitalen Kunst
- ◆ Beherrschen der Erzählung der Semiotik als Ausdrucksmittel in der eigenen Zeichnung
- ◆ Erkennen der wichtigsten Trends im Bereich der Illustration und Vergleich verschiedener Künstler
- ◆ Perfektionieren der visuellen Technik des grafischen Erzählens und Aufwerten des *Storytellings* bei der Ausarbeitung einer Figur

### Modul 2. Professionelle Illustration mit Schwerpunkt auf Comics

- ◆ Interpretieren von Comics als Ausdrucksmittel für viele Zeichner
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Ästhetiken bei der visuellen Entwicklung eines Comics
- ◆ Untersuchen der visuellen und erzählerischen Motive des Superhelden-Comic-Genres und des Fantasy/Abenteuer-Genres
- ◆ Analysieren von Comics in Asien, mit einer formalen Untersuchung von Manga als Freizeit-Verlagsprodukt in Japan
- ◆ Verstehen der visuellen Motive von Manga und Anime und deren Aufbau

### Modul 3. Illustration und Animation

- ◆ Anwenden von Animationsmitteln durch digitale Illustration
- ◆ Kennen der modernsten Werkzeuge, um professionell und effizient im Bereich der Animation zu arbeiten
- ◆ Untersuchen der erfolgreichen visuellen Referenzen, die in den verschiedenen Animationsstudios Paradigmen gesetzt haben
- ◆ Veranschaulichen einer Werbekampagne, die später animiert werden soll, anhand einer Reihe von Grundsätzen
- ◆ Unterscheiden zwischen technischen Überlegungen bei der Arbeit in der 2D-Animation und der 3D-Animation

### Modul 4. Concept Art

- ◆ Einführen von *Concept Art* als künstlerisches Modell in die kreative Landschaft des Designers und professionellen Illustrators
- ◆ Anwenden professioneller bildhauerischer Techniken in der digitalen Welt
- ◆ Kennen der 3D-Texturierung und Farbgebung der verschiedenen zu modellierenden Elemente
- ◆ Bewerten der digitalen Werkzeuge, die zur Modellierung einer Figur oder Karikatur zur Verfügung stehen, und Berücksichtigung der zuvor untersuchten visuellen Anforderungen
- ◆ Simulieren eines echten 3D-Projekts, Einführen von Konzepten der Filmsprache und Anforderungen an die künstlerische Leitung

# 03

## Struktur und Inhalt

Das derzeitige Angebot an akademischen Abschlüssen, die eine Spezialisierung im Bereich des digitalen Geschichtenerzählens ermöglichen, ist sehr groß. Es gibt jedoch kein Programm, das an das Angebot der TECH heranreicht. Das liegt daran, dass diese Universität nicht nur die besten theoretischen Lehrinhalte in alle ihre Studiengänge integriert, sondern auch praktische Fallstudien anbietet, anhand derer die Studenten ihre Fähigkeiten verfeinern können. Darüber hinaus bietet sie eine große Auswahl an qualitativ hochwertigem Zusatzmaterial an, das es den Studenten ermöglicht, sich individuell mit den wichtigsten Konzepten für ihre berufliche Leistung auseinanderzusetzen.



“

*Dank der Lehrmethodik, die TECH bei ihren Qualifizierungen anwendet, werden Sie Zeuge eines natürlichen und progressiven Lernprozesses, ohne dass Sie zusätzliche Stunden in das Auswendiglernen investieren müssen"*

## Modul 1. Digitales Geschichtenerzählen in der Illustration

- 1.1. Wie kann man digitales *Storytelling* in Illustration umsetzen?
  - 1.1.1. Digitales Geschichtenerzählen
  - 1.1.2. Die Kunst des Geschichtenerzählens
  - 1.1.3. Verfügbare Ressourcen
- 1.2. *Cyberculture* und digitale Kunst
  - 1.2.1. *Cyberculture* im neuen Jahrhundert
  - 1.2.2. Kultur im Dienste der Technik
  - 1.2.3. Erfolgreiche Illustratoren in der digitalen Welt
- 1.3. Narrative Illustration
  - 1.3.1. Eine Geschichte erzählen
  - 1.3.2. *Skripting* und Verfeinerung
  - 1.3.3. Kontinuität
  - 1.3.4. Andere erzählerische Elemente
- 1.4. Illustration und Semiotik
  - 1.4.1. Semiologie im Bereich der Illustration
  - 1.4.2. Symbologie als Ressource
  - 1.4.3. Die Syntax des Bildes
- 1.5. Grafiken, die für sich selbst sprechen
  - 1.5.1. Text entfernen
  - 1.5.2. Grafischer Ausdruck
  - 1.5.3. Zeichnen mit einer Rede im Kopf
  - 1.5.4. Die Kinderzeichnung als Paradigma
- 1.6. Digitales Geschichtenerzählen als Bildungsressource
  - 1.6.1. Narrative Entwicklung
  - 1.6.2. Die Hypertext-Umgebung
  - 1.6.3. Das multimediale Umfeld

- 1.7. Die Macht des *Storytelling*
  - 1.7.1. Das Beste aus dem *Storytelling* machen
  - 1.7.2. Management des Diskurses
  - 1.7.3. Ergänzende Maßnahmen
  - 1.7.4. Anwendung von Nuancen
- 1.8. Wichtige Trends in der Illustration
  - 1.8.1. Erfolgreiche Künstler
  - 1.8.2. Visuelle Stile, die Geschichte geschrieben haben
  - 1.8.3. Kopieren oder einen eigenen Stil definieren?
  - 1.8.4. Potenzielle Kundennachfrage
- 1.9. Narrative Techniken zur visuellen Aufwertung
  - 1.9.1. Visuelles Geschichtenerzählen
  - 1.9.2. Harmonie und Kontrast
  - 1.9.3. Verbindung zur Geschichte
  - 1.9.4. Visuelle Allegorien
- 1.10. Narrative visuelle Identität einer Figur
  - 1.10.1. Die Identifizierung eines Zeichens
  - 1.10.2. Verhaltensweisen und Gesten
  - 1.10.3. Die Autobiographie
  - 1.10.4. Grafischer Diskurs und Projektionsunterstützung

## Modul 2. Professionelle Illustration mit Schwerpunkt auf Comics

- 2.1. Comics als Ausdrucksmittel
  - 2.1.1. Comics als Medium der grafischen Kommunikation
  - 2.1.2. Die Gestaltung von visuellen Comics
  - 2.1.3. Farbwiedergabe in Comics
- 2.2. Techniken und Entwicklung von Comics
  - 2.2.1. Die Anfänge der Comics
  - 2.2.2. Grafische Entwicklung
  - 2.2.3. Erzählerische Motive
  - 2.2.4. Die Darstellung der Elemente

- 2.3. Formales Denken
  - 2.3.1. Die Struktur eines Comics
  - 2.3.2. Das Erzählen der Geschichte
  - 2.3.3. Das Design der Figuren
  - 2.3.4. Das Design der Szenarien
  - 2.3.5. Der Diskurs der Szenen
- 2.4. Das Superhelden-Genre
  - 2.4.1. Superhelden-Comics
  - 2.4.2. Der Fall der Marvel Comics
  - 2.4.3. Der Fall der DC Comics
  - 2.4.4. Visuelles Design
- 2.5. Das Fantasy- und Abenteuergenre
  - 2.5.1. Das Fantasy-Genre
  - 2.5.2. Die Gestaltung fantastischer Figuren
  - 2.5.3. Visuelle Ressourcen und Referenzen
- 2.6. Comics in Asien
  - 2.6.1. Visuelle Grundlagen der Illustration in Asien
  - 2.6.2. Kalligrafisches Design im Osten
  - 2.6.3. Die visuelle Erzählung von Comics
  - 2.6.4. Orientalisches Grafikdesign
- 2.7. Technische Entwicklung des Mangas
  - 2.7.1. Manga-Design
  - 2.7.2. Formale Aspekte und Struktur
  - 2.7.3. *Storytelling* und Erstellung von Storyboards
- 2.8. Die Beziehung zwischen Manga und Anime
  - 2.8.1. Animation in Japan
  - 2.8.2. Merkmale des Anime
  - 2.8.3. Der Anime-Designprozess
  - 2.8.4. Visuelle Techniken im Anime

- 2.9. Comics in den digitalen Medien
  - 2.9.1. Der Comic auf dem Bildschirm
  - 2.9.2. Animation eines Comics
  - 2.9.3. Farbbalance und visuelle Codes
  - 2.9.4. Grafische Struktur und Formate
- 2.10. Projekt: Gestaltung eines personalisierten Comic-Heftes
  - 2.10.1. Definition der Ziele
  - 2.10.2. Die zu entwickelnde Geschichte
  - 2.10.3. Die Figuren und Darsteller
  - 2.10.4. Entwurf eines Szenarios
  - 2.10.5. Formate

### Modul 3. Illustration und Animation

- 3.1. Animation als illustratives Medium
  - 3.1.1. Zeichnen zum Animieren
  - 3.1.2. Erste Skizzen
  - 3.1.3. Ansätze und Endkunst
  - 3.1.4. Illustration mit Bewegung
- 3.2. Die Raffinesse der Animation
  - 3.2.1. Die Technologie im Bereich der Animation
  - 3.2.2. Tasten zum Animieren von Elementen
  - 3.2.3. Neue Methoden und Techniken
- 3.3. Paradigmen für den Erfolg in der Animation
  - 3.3.1. Die Anerkennung des Erfolgs
  - 3.3.2. Die besten Animationsstudios
  - 3.3.3. Visuelle Trends
  - 3.3.4. Kurz- und Spielfilme
- 3.4. Aktuelle Technik in der Animation
  - 3.4.1. Was braucht es, um eine Illustration zu animieren?
  - 3.4.2. Verfügbare Software zum Animieren
  - 3.4.3. Eine Figur und eine Umgebung zum Leben erwecken

- 3.5. Konzeptualisierung einer animierten Geschichte
  - 3.5.1. Das grafische Konzept
  - 3.5.2. Drehbuch und *Storyboard*
  - 3.5.3. Die Modellierung von Formen
  - 3.5.4. Technische Entwicklung
- 3.6. Illustration für eine Werbekampagne
  - 3.6.1. Werbe-Illustration
  - 3.6.2. Referenzen
  - 3.6.3. Was soll erzählt werden?
  - 3.6.4. Umsetzung von Ideen in digitale Medien
- 3.7. Grafische Synthese
  - 3.7.1. Weniger ist mehr
  - 3.7.2. Mit Feinsinn illustrieren
  - 3.7.3. Geometrie in der Illustration
- 3.8. Entwurf einer 2D-Animationsgeschichte
  - 3.8.1. 2D-Illustration
  - 3.8.2. Technische Überlegungen zur 2D-Animation
  - 3.8.3. Geschichtenerzählen in 2D
  - 3.8.4. Die 2D-Szenarien
- 3.9. Entwurf einer 2D-Animationsgeschichte
  - 3.9.1. 3D-Illustration
  - 3.9.2. Technische Überlegungen zur 3D-Animation
  - 3.9.3. Volumen und Modellierung
  - 3.9.4. Perspektive in der 3D-Animation
- 3.10. Die Kunst, 3D mit 2D zu simulieren
  - 3.10.1. Visuelle Wahrnehmung in der Animation
  - 3.10.2. Texturen in der Animation
  - 3.10.3. Licht und Volumen
  - 3.10.4. Visuelle Referenzen

## Modul 4. Concept Art

- 4.1. Was ist *Concept Art*?
  - 4.1.1. Definition und Verwendung des Begriffs
  - 4.1.2. Anwendung der *Concept Art* auf neue Medien
  - 4.1.3. Entwicklung digitaler *Concept Art*
- 4.2. Farbe und digitale Komposition
  - 4.2.1. Digitale Malerei
  - 4.2.2. Bibliotheken und Farbpaletten
  - 4.2.3. Digitale Farbgebung
  - 4.2.4. Anwendung von Texturen
- 4.3. Traditionelle bildhauerische Techniken
  - 4.3.1. Illustration in der Skulptur
  - 4.3.2. Bildhauerische Modellierungstechniken
  - 4.3.3. Texturen und Volumen
  - 4.3.4. Skulptur-Projekt
- 4.4. 3D-Malerei und Texturierung
  - 4.4.1. Malerei im 3D-Design
  - 4.4.2. Natürliche und künstliche Texturen in 3D
  - 4.4.3. Fallstudie: Realismus in Videospielen
- 4.5. Modellierung von Charakteren und Zeichentrickfilmen
  - 4.5.1. Definition einer 3D-Figur
  - 4.5.2. Zu verwendende Software
  - 4.5.3. Technische Unterstützung
  - 4.5.4. Verwendete Werkzeuge
- 4.6. Definition von Objekten und Szenarien
  - 4.6.1. Der Rahmen einer Illustration
  - 4.6.2. Entwurf eines Szenarios in isometrischer Projektion
  - 4.6.3. Komplementäre Objekte
  - 4.6.4. Die Dekoration der Umgebung



- 4.7. Die kinematografische Sprache
  - 4.7.1. Animierte Filme
  - 4.7.2. Visuelle grafische Ressourcen
  - 4.7.3. Animierte Grafiken
  - 4.7.4. Reales Bild vs. Computeranimation
- 4.8. Retuschieren und ästhetische Verfeinerung
  - 4.8.1. Häufige Fehler bei der 3D-Konstruktion
  - 4.8.2. Mehr Realismus
  - 4.8.3. Technische Spezifikation
- 4.9. Simulation eines 3D-Projekts
  - 4.9.1. Volumetrisches Design
  - 4.9.2. Raum und Bewegung
  - 4.9.3. Die visuelle Ästhetik der Elemente
  - 4.9.4. Der letzte Schliff
- 4.10. Projektleitung
  - 4.10.1. Funktionen der künstlerischen Leitung
  - 4.10.2. Produktivitätsanalyse
  - 4.10.3. Technische Überlegungen
  - 4.10.4. Bewertung des Projekts

“

*Die Zukunft der Illustration ist digital. Sind Sie bereit, auf den Zug des Fortschritts zu setzen?*

# 04 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.



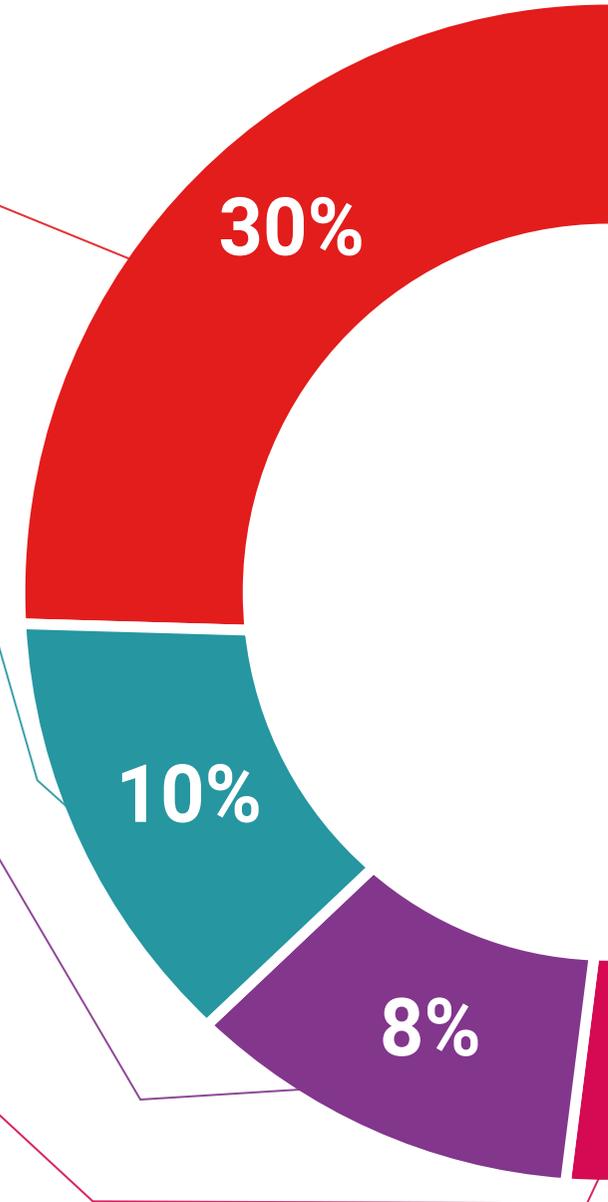
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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.



05

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Professionelle Illustration Digitaler Narrativer Projekte 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 Professionelle Illustration Digitaler Narrativer Projekte** 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 Professionelle Illustration mit Digitaltechniken**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **600 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 institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Professionelle Illustration  
Digitaler Narrativer Projekte

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

Universitätsexperte  
Professionelle Illustration  
Digitaler Narrativer Projekte