

# Universitätskurs Professionelle Illustration Digitaler Narrative und Comic-Design





## Universitätskurs Professionelle Illustration Digitaler Narrative und Comic-Design

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **12 Wochen**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/professionelle-illustration-digitaler-narrative-comic-design](http://www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/professionelle-illustration-digitaler-narrative-comic-design)

# 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

Das digitale Erzählen ist zu einer der wichtigsten Kommunikationsformen in einer Welt geworden, in der die Gesellschaft ständig durch Werbung, Ankündigungen, Nachrichten usw. stimuliert wird. Aus diesem Grund wird eine Strategie, die es ermöglicht, ein größeres Publikum auf kreative und dynamische Weise zu erreichen, zu einer gefragten beruflichen Qualifikation auf dem Arbeitsmarkt. Um den Absolventen den Zugang zu einem Studiengang zu ermöglichen, der ihr berufliches Profil an die Anforderungen des Sektors anpasst, hat TECH dieses sehr umfassende Programm entwickelt. Es handelt sich um eine multidisziplinäre und 100%ige Online-Fortbildung, in der die Studenten die Grundlagen des *Storytellings* und des Comic-Designs im Detail erlernen und die innovativsten und effektivsten Illustrationsstrategien in ihrer Praxis anwenden können.



“

*TECH bietet das perfekte Programm, um in nur 12 Wochen und zu 100% online ein Experte in der digitalen Narrative, auf dem Gebiet der Illustration, zu werden"*

Die Entwicklung neuer Technologien in Verbindung mit dem stetigen Wachstum des digitalen Sektors hat zur Entstehung neuer Kommunikationsstrategien geführt. Dabei handelt es sich um eine kreative Technik, die traditionelles Storytelling mit multimedialen Mitteln kombiniert, um die Botschaft auf das Zielpublikum zuzuschneiden und die Chancen auf bessere Ergebnisse zu erhöhen. Es handelt sich also um eine dynamische und originelle Form des Geschichtenerzählens, die auch durch die Gestaltung von Comics erreicht werden kann.

Um in einem einzigen Studiengang alle Informationen zusammenzufassen, die es jedem Illustrator ermöglichen, beide Techniken bis ins Detail zu beherrschen, hat TECH diesen Universitätskurs entwickelt. Es handelt sich um ein Programm, das in 300 Stunden mit den besten theoretischen, praktischen und Online-Inhalten die wichtigsten Konzepte des digitalen Erzählens und der Entwicklung des Comics als Ausdrucksform vereint und die wichtigsten Techniken und Werkzeuge für die erfolgreiche Realisierung von Projekten im Zusammenhang mit diesen kreativen Ausdrucksformen vermittelt.

Zu diesem Zweck wird ein umfassender, anspruchsvoller und dynamischer Lehrplan angeboten, der von einem Team von Experten auf dem Gebiet der Illustration entwickelt wurde. Darüber hinaus findet der Absolvent auf dem virtuellen Campus ausführliche Videos, Forschungsartikel, Übungen zum Selbststudium, dynamische Zusammenfassungen und weiterführende Literatur - alles, was er braucht, um sein Wissen über den Lehrplan individuell zu vertiefen. Außerdem hat er unbegrenzten Zugang, ohne Zeitplan und von jedem internetfähigen Gerät aus.

Es ist also eine einzigartige Gelegenheit, seine kreativen Fähigkeiten durch eine umfassende Qualifikation zu verbessern, die ihm alles bietet, was er braucht, um ein echter Spezialist für professionelle Illustration in den Bereichen digitale Narrative und Comic-Design zu werden.

Dieser **Universitätskurs in Professionelle Illustration Digitaler Narrative und Comic-Design** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten in professionelle Illustration vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ◆ 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



*Eine einzigartige akademische Gelegenheit, Ihre Fähigkeiten als professioneller Illustrator mit Schwerpunkt auf Comics durch die Kenntnis der innovativsten und effektivsten kreativen Strategien zu verbessern"*

“

*Sie können auf den virtuellen Campus zugreifen, wann immer Sie möchten und von jedem Gerät mit Internetanschluss aus, sei es ein PC, ein Tablet oder ein Mobiltelefon“*

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

*Möchten Sie mehr über die Beziehung zwischen Manga und Anime erfahren? Mit diesem Universitätskurs können Sie sich garantiert mit beiden Genres vertraut machen.*

*Im Abschlussprojekt des Kurses können Sie die Theorie in die Praxis umsetzen, indem Sie einen personalisierten Comic produzieren.*



# 02 Ziele

Dieser Universitätskurs wurde ins Leben gerufen, um einer wachsenden Zahl von Hochschulabsolventen die Möglichkeit zu geben, sich im Bereich der professionellen Illustration mit Schwerpunkt digitale Narrative und Comic-Design weiterzubilden. Aus diesem Grund hat TECH die besten akademischen Instrumente eingesetzt, um den Studenten die neuesten und umfassendsten Informationen zur Verfügung zu stellen, damit sie ihre Fähigkeiten in weniger als 6 Wochen garantiert perfektionieren können.



“

*Ein vielseitiger und dynamischer Studiengang, der es ermöglicht, in die Besonderheiten der wichtigsten Comic-Genres einzutauchen: Superhelden, Fantasy und Abenteuer"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Entwickeln des Fachwissens des Studenten im Bereich der professionellen Illustration, angewandt auf digitale Narrative und Comic-Design
- ◆ Vermitteln der notwendigen Fähigkeiten, um mit den effektivsten Werkzeugen für die Gestaltung von avantgardistischen und modernen kreativen Projekten perfekt umgehen zu können

“

*Dank der Menge an zusätzlichem Material, das Sie auf dem virtuellen Campus finden, können Sie die Abschnitte, die Sie für Ihre berufliche Entwicklung am meisten interessieren, auf individuelle Weise vertiefen"*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ 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
- ◆ 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 Freizeitverlagsprodukt in Japan
- ◆ Verstehen der visuellen Motive von Manga und Anime und deren Aufbau

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Struktur und der Inhalt dieses Universitätskurses wurden von einem Team von Experten auf dem Gebiet der Illustration entwickelt. Das Ergebnis ist ein moderner, umfassender, dynamischer und stringenter Lehrplan, der es den Studenten ermöglicht, mit den neuesten Entwicklungen im Bereich des digitalen Geschichtenerzählens und des Comic-Designs Schritt zu halten. Darüber hinaus enthält das Programm eine Vielzahl von Zusatzmaterialien in unterschiedlichen Formaten, die es den Absolventen ermöglichen, die Aspekte des Programms, die sie für ihre berufliche Entwicklung als besonders wichtig erachten, individuell zu vertiefen.

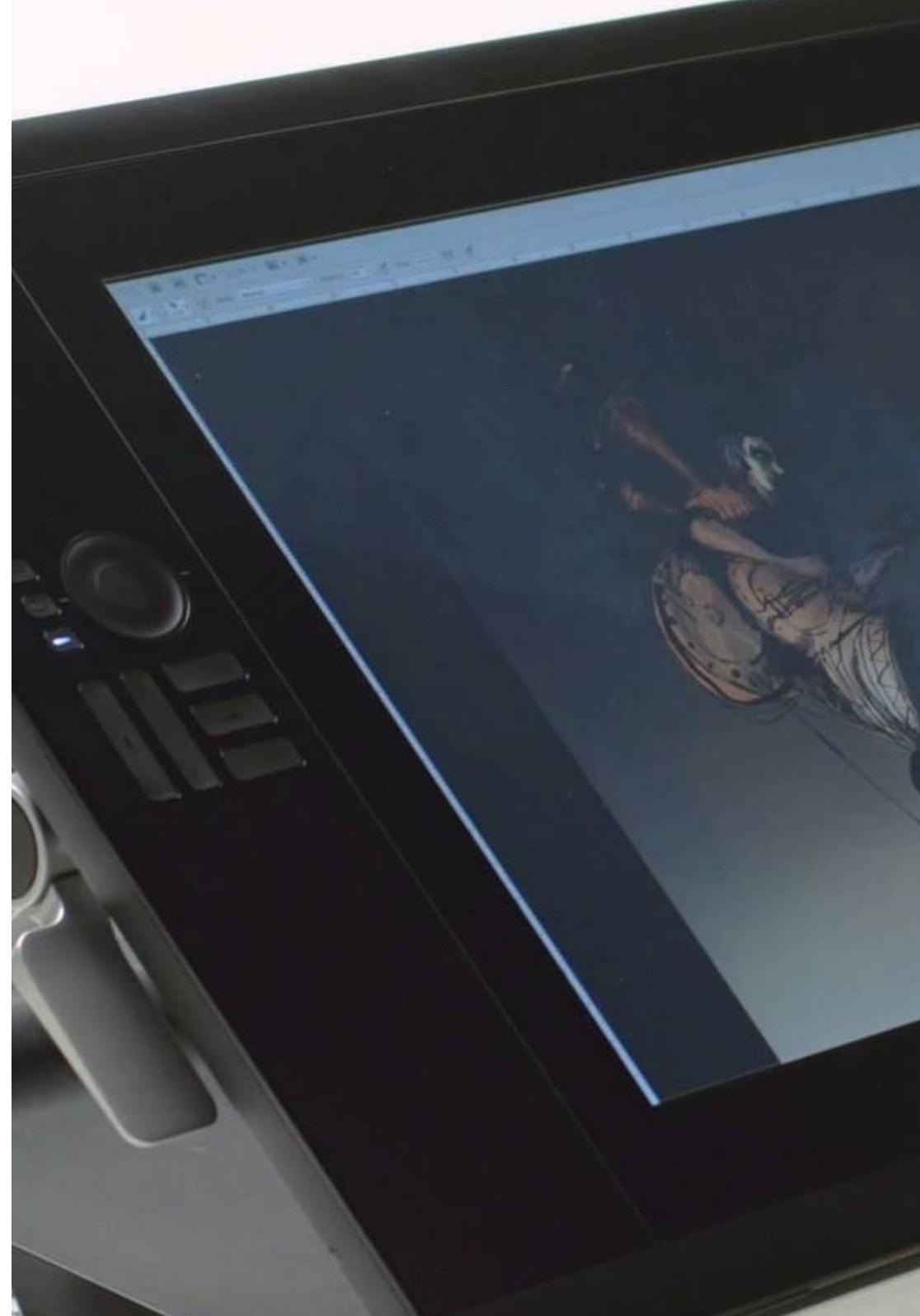


“

*Das perfekte Programm, um die narrativen Techniken der visuellen Aufwertung durch eine intensive, multidisziplinäre akademische Erfahrung, die das Beste aus Ihnen herausholt, in Ihre Praxis zu implementieren"*

## Modul 1. Digitale Narrative in der Illustration

- 1.1. Wie kann man digitales Storytelling in Illustration umsetzen?
  - 1.1.1. Digitale Narrative
  - 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



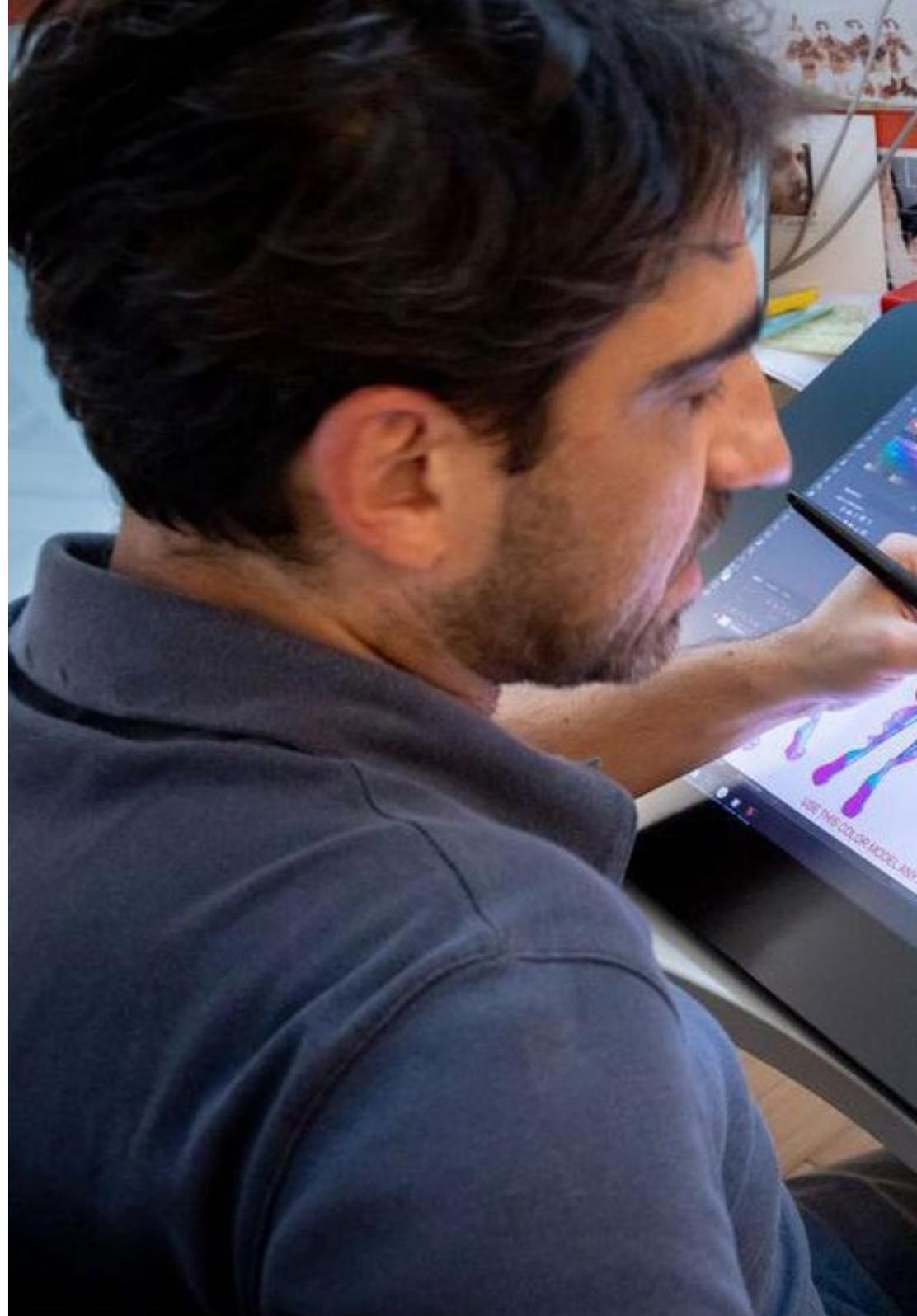


- 1.8. Wichtige Trends in der Illustration
  - 1.8.1. Erfolgreiche Künstler
  - 1.8.2. Visuelle Stile, die Geschichte geschrieben haben
  - 1.8.3. Kopieren oder einen eigenen Stil definieren?
  - 1.8.4. Potenzielle Kundennachfrage
- 1.9. Narrative Techniken zur visuellen Aufwertung
  - 1.9.1. Visuelles 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





“

*Lernen Sie die Macht des Storytellings kennen und erweitern Sie Ihre zukünftigen Möglichkeiten im Kreativsektor mit diesem hervorragenden Universitätskurs"*

# 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 hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"*



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



*Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

**“** *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein* **”**

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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

## Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten  
Lernergebnisse aller spanischsprachigen  
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



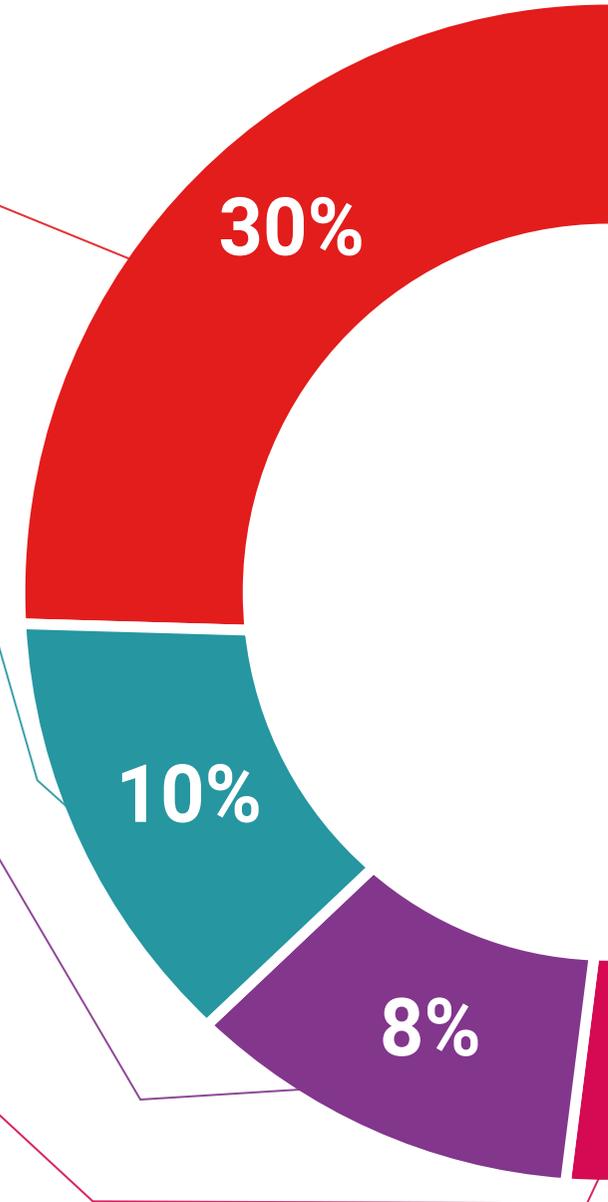
#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





#### Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



05

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Professionelle Illustration Digitaler Narrative und Comic-Design garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Professionelle Illustration Digitaler Narrative und Comic-Design** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Professionelle Illustration Digitaler Narrative und Comic-Design**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen

**tech** technologische  
universität

### Universitätskurs

Professionelle Illustration  
Digitaler Narrative und  
Comic-Design

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Professionelle Illustration Digitaler Narrative und Comic-Design

