

# Universitätskurs

## Visuelle Illustrationstechniken und Kreativprozesse





## Universitätskurs Visuelle Illustrationstechniken und Kreativprozesse

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/visuelle-illustrationstechniken-kreativprozesse](http://www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/visuelle-illustrationstechniken-kreativprozesse)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

---

Seite 24

# 01

# Präsentation

Wenn es eine Sache gibt, die für Illustrationsprofis klar ist, dann ist es die Tatsache, dass diese Arbeit viele Karrieremöglichkeiten bietet. In der heutigen Gesellschaft ist es möglich, kreative Arbeit überall zu sehen und durch eine Vielzahl von digitalen und traditionellen Medien darzustellen, egal wie man es betrachtet. Daher kann eine Spezialisierung in diesem Bereich durch die Teilnahme an einem speziell dafür konzipierten Studiengang die beste Option für eine erfolgreiche berufliche Zukunft sein. Die von TECH angebotene Weiterbildung, an deren Konzeption Fachleute aus der Branche beteiligt waren, die über eine breite und umfassende Erfahrung in der Verwaltung verschiedener Projekte für den audiovisuellen Sektor verfügen, ist eine solche Lösung. Es handelt sich um einen 100%igen Online-Studiengang, der die umfassendsten Informationen auf dem Gebiet der visuellen Illustration bietet und es den Studenten ermöglicht, ihre Kompetenzen durch eine vertiefte Kenntnis der wichtigsten Techniken und kreativen Strategien zu perfektionieren.



“

*TECH bietet Ihnen eine tiefgreifende, multidisziplinäre und hochgradig befähigende akademische Erfahrung als Gegenleistung für Ihre Investition in diese Universität für Ihre berufliche Zukunft"*

Obwohl viele Menschen glauben, dass sich die Aufgaben von Illustratoren auf die Erstellung von Zeichnungen für einige wenige traditionelle Medien beschränken, ist es in Wirklichkeit so, dass sie viel weiter gehen und ein sehr breites Spektrum an Beschäftigungsmöglichkeiten abdecken. Dies ist zum Teil auf die Entwicklung neuer Technologien zurückzuführen, die es ermöglicht haben, einen traditionellen Beruf an das digitale Umfeld und die vielfältigen Kanäle des audiovisuellen Sektors und des Internets anzupassen. Nicht zu vergessen sind natürlich auch die Anwendungen im Bereich der Beschilderung, des Produktdesigns usw.

Es handelt sich also um einen Beruf in ständiger Entwicklung, in dem immer komplexere und spezifischere Strategien umgesetzt werden. Um den Studenten die Spezialisierung in diesem Bereich zu erleichtern, hat TECH beschlossen, ein Programm zu entwickeln, das die neuesten und umfassendsten Informationen über visuelle Designtechniken und kreative Prozesse zusammenfasst.

Der Absolvent wird über 150 Stunden Material zur Verfügung haben, um sich konkret mit der Anwendung von Illustration in verschiedenen Medien zu beschäftigen: audiovisuelle Projekte, Plakate, Beschilderung, Benutzerführung, Produkte und vieles mehr. Darüber hinaus ist eines der charakteristischen Merkmale dieses Programms, dass die Studenten praktisch an der Erstellung ihres eigenen Portfolios und eines Bildbandes arbeiten.

Um diese Erwartungen zu übertreffen, haben TECH und ihr Team von Experten für professionelle Illustration neben den neuesten Informationen zusätzliche hochwertige Inhalte ausgewählt, die in verschiedenen Formaten präsentiert werden: detaillierte Videos, Forschungsartikel, weiterführende Lektüre usw. All dies wird in einem bequemen und zugänglichen 100%igen Online-Format präsentiert, das es dem Nutzer ermöglicht, sich von jedem beliebigen Ort aus und nach einem an seine Verfügbarkeit angepassten Zeitplan einzuloggen und das Studium mit jeder Art von beruflicher Tätigkeit zu verbinden.

Dieser **Universitätskurs in Visuelle Illustrationstechniken und Kreativprozesse** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten im Bereich der professionellen Illustration vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, anhand derer der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens verwendet 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



*Die beste Option auf dem Hochschulmarkt, um sich mit den Grundlagen der Illustration im Bereich Produktdesign zu befassen"*

“

*Möchten Sie ein Experte in Illustration im Filmbereich werden? Wählen Sie dieses Universitätskurs und beginnen Sie noch heute damit"*

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 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.

*Dieses Programm umfasst 150 Stunden der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Lerninhalte, die in verschiedenen Formaten präsentiert werden, um diesen Abschluss zu einer dynamischen und unterhaltsamen akademischen Erfahrung zu machen.*

*Die Kenntnis der neuen Medien zur Beschilderung wird Ihnen helfen, zukünftige Trends durch innovative und avantgardistische illustrative Projekte zu antizipieren.*



# 02 Ziele

Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten, die der Beruf des Illustrators heute bietet, erhöhen die Nachfrage nach einer Qualifikation, die es den Profis in diesem Bereich ermöglicht, mit den neuesten Trends und avantgardistischen Entwicklungen in diesem Bereich Schritt zu halten. Aus diesem Grund hat TECH es für notwendig erachtet, einen Universitätskurs wie den vorliegenden zu entwickeln, um in einem einzigen Programm alle Informationen zusammenzufassen, die notwendig sind, um die wichtigsten Aspekte des illustrativen Designs zu behandeln, das an Kontexte wie Plakate, Filmkunst, audiovisuelle Projekte usw. angepasst ist.





“

*Möchten Sie lernen, wie Sie persönliche Portfolios erstellen, die anders sind und Sie hervorheben? Dieser Universitätskurs wird Ihnen die Schlüssel dazu geben"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Detailliertes Kennenlernen der wichtigsten Techniken und Verfahren der aktuellen Illustration, die bei der Gestaltung verschiedener Produkttypen Anwendung finden
- ◆ Erlernen der Grundlagen für die Erstellung eines Bildbandes durch die Gestaltung eines Abschlussprojekts, das alle im Lehrplan behandelten Themen zusammenfasst

“

*Ein modernes und dynamisches Programm, mit dem Sie auch die wichtigsten Aspekte der Illustration für UX in den wichtigsten Betriebssystemen kennenlernen werden"*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Untersuchen der Anwendung der klassischen Ästhetik des 20. Jahrhunderts auf neue Illustrationsprojekte, die das Digitale mit dem Analogen verbinden
- ◆ Analysieren der Plakatkunst als treibende Kraft für große Illustratoren und als Spiegelbild ihres künstlerischen Werdegangs
- ◆ Verwenden des Filmgenres als Illustrationsprojekt für große und kleine Produktionen
- ◆ Untersuchen der Anwendung von Illustration in audiovisuellen Projekten wie *Videomapping*
- ◆ Vertiefen des Verfahrens zur Übertragung der digitalen Illustration auf andere Projekte wie Beschilderung und UX-Design

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Konzeption dieses Universitätskurses wurde von einer Gruppe von Experten auf dem Gebiet der professionellen Illustration durchgeführt, die die aktuellsten und umfassendsten Informationen für die Zusammenstellung der theoretischen, praktischen und zusätzlichen Materialien verwendet haben. Alle diese Inhalte sind von Beginn des Studiums an verfügbar und können auf jedes internetfähige Gerät heruntergeladen werden, so dass sie auch nach Abschluss des Kurses weiter genutzt werden können. Dies ist die beste Möglichkeit für den Absolventen, in seine eigene berufliche Entwicklung zu investieren.





“

*Sie können auf den virtuellen Campus ohne feste Stundenpläne und über jedes Gerät mit Internetanschluss zugreifen, egal ob PC, Tablet oder Handy"*

## Modul 1. Techniken und Verfahren der Illustration

- 1.1. Anwendung der Ästhetik des 20. Jahrhunderts
  - 1.1.1. Visueller Idealismus
  - 1.1.2. Pop Art in neuen Medien
  - 1.1.3. Psychedelische Illustration
  - 1.1.4. Entwicklung des Restrotils
- 1.2. An der Produktgestaltung orientierte Illustration
  - 1.2.1. Formale Komplexität
  - 1.2.2. Retro-Packaging als grafische Referenz
  - 1.2.3. Nordisches Design
  - 1.2.4. Visuelle Orientierung beim *Packaging*
- 1.3. Illustration auf Plakaten
  - 1.3.1. Das Plakat als Mittel der Kommunikation
  - 1.3.2. Visuelle Zwecke des Posters
  - 1.3.3. Neue Medien in der Beschilderung
- 1.4. Illustration im Filmgenre
  - 1.4.1. Plakate im Kino
  - 1.4.2. Plakate in der Animation
  - 1.4.3. Die digitale Industrie
  - 1.4.4. Kreativität in der Komposition
- 1.5. Illustration in audiovisuellen Projekten
  - 1.5.1. Illustration für die Bühnenprojektion
  - 1.5.2. Illustration mit Bewegung
  - 1.5.3. Illustration für *Videomapping*
  - 1.5.4. Gestaltung von Ständen oder interaktiven Räumen
- 1.6. Aufklärung auf dem Arbeitsmarkt
  - 1.6.1. Vorbereiten der Archive
  - 1.6.2. Lieferung der Produkte
  - 1.6.3. Kontakt mit der Druckerei oder den Lieferanten
  - 1.6.4. Das Treffen mit dem Kunden
  - 1.6.5. Der endgültige Haushalt





- 1.7. Beschilderungsorientierte Illustration
  - 1.7.1. Universelle Ikonographie
  - 1.7.2. Inklusive Beschilderung
  - 1.7.3. Das Studium der Symbole
  - 1.7.4. Gestaltung der Beschilderung
- 1.8. Illustration im UX-Design
  - 1.8.1. Leitlinien für die Schnittstellengestaltung
  - 1.8.2. Die Gestaltung von Infografiken
  - 1.8.3. Veranschaulichung des visuellen Stils einer Schnittstelle
- 1.9. Erstellung eines professionellen Portfolio
  - 1.9.1. Die Struktur des Portfolio
  - 1.9.2. Berufliche Einstufung
  - 1.9.3. Illustration und Layout des Portfolio
  - 1.9.4. Materialien und Zubehör
- 1.10. Projekt: Gestaltung eines Bilderbuch-Heftes
  - 1.10.1. Präsentation des Projekts
  - 1.10.2. Zielsetzung des Projekts
  - 1.10.3. Die Themen des Projekts
  - 1.10.4. Visuelle Entwicklung des Projekt
  - 1.10.5. Finale Kunst und Veredelung

“Überlegen Sie nicht lange und schreiben Sie sich für ein Programm ein, welches Ihre Fähigkeiten steigert, bis Sie ein echter Experte in Kreativprozessen durch professionelle Illustration werden”

# 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 Visuelle Illustrationstechniken und Kreativprozesse 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 Visuelle Illustrationstechniken und Kreativprozesse** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätskurs in Visuelle Illustrationstechniken und Kreativprozesse**

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



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

**Universitätskurs**  
Visuelle Illustrationstechniken  
und Kreativprozesse

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

# Universitätskurs

## Visuelle Illustrationstechniken und Kreativprozesse

