

# Weiterbildender Masterstudiengang

## Multimedia Design





## Weiterbildender Masterstudiengang Multimedia Design

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

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



# Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 30

06

Qualifizierung

Seite 38

01

# Präsentation

Multimedia Design ist ein Dauerbrenner. Damit einher geht die Notwendigkeit für Fachleute, sich in allen technischen, ästhetischen und kommunikativen Aspekten dieser sich ständig weiterentwickelnden Art der Entwicklung weiterzubilden. Dieses vollständige Programm wird Ihnen zeigen, wie Sie ein hochwertiges Multimedia-Projekt durchführen können, von der ersten Idee bis zur Veröffentlichung und Verbreitung. Mit der Qualität einer erstklassigen Fortbildung.





66

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

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

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

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

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

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Multimedia Design** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

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

“

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

“

*Ein komplettes und aktuelles Programm, das es Ihnen ermöglichen wird, alle Werkzeuge zu erlernen, die Sie für die Entwicklung von Multimediaprojekten benötigen, mit einer klaren Vision für das praktische Erlernen ihrer Umsetzung"*

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

Eine Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer täglichen Praxis umzusetzen.

Die Entwicklung dieses Kurses konzentriert sich auf die praktische Umsetzung des vorgeschlagenen theoretischen Studiums. Durch die effektivsten Lehrsysteme und bewährte Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt importiert wurden, werden Sie in der Lage sein, sich neues Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise strebt TECH danach, Ihre Bemühungen in echte und unmittelbare Fähigkeiten umzuwandeln.

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



## 02 Ziele

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



“

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



## Allgemeine Ziele

- Beherrschen der Grundlagen des Multimedia-Designs für die Erstellung attraktiver, funktionaler und innovativer digitaler Inhalte in verschiedenen digitalen Umgebungen
- Anwenden fortschrittlicher digitaler Designtools für die Produktion interaktiver Schnittstellen, Animationen und visueller Umgebungen, die an verschiedene Plattformen angepasst sind
- Entwickeln von Kompetenzen in 3D-Modellierung und Animation für die Schaffung immersiver visueller Erlebnisse in Bereichen wie Videospiele, Werbung und Unterhaltung
- Integrieren von Interaktivität und Benutzerfreundlichkeit in digitale Projekte, um eine optimale und barrierefreie Benutzererfahrung zu gewährleisten
- Untersuchen des Potenzials von erweiterter und virtueller Realität und Verstehen ihrer Anwendungen bei der Entwicklung innovativer digitaler Umgebungen
- Optimieren des Managements von Multimedia-Projekten durch agile Methoden und effiziente Produktionsstrategien
- Anwenden fortgeschritten der Techniken der audiovisuellen Bearbeitung und Postproduktion für die Entwicklung hochwertiger visueller Inhalte
- Einbeziehen neuer Trends im Bereich Multimedia-Design unter Berücksichtigung technologischer Veränderungen und Anforderungen des digitalen Marktes
- Fördern von Kreativität und kritischem Denken bei der Lösung von Problemen im Bereich Design und visuelle Kommunikation
- Stärken des beruflichen Profils im digitalen Bereich durch Verbesserung der Führungsqualitäten und der Eingliederung in kreative und technologische Branchen





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Audiovisuelle Kultur

- ♦ Analysieren der Entwicklung der audiovisuellen Medien und ihrer Auswirkungen auf die Gesellschaft
- ♦ Verstehen der theoretischen Grundlagen der visuellen und narrativen Sprache im audiovisuellen Bereich
- ♦ Identifizieren der Schlüsselemente der Ästhetik und Komposition in Multimedia-Produktionen
- ♦ Untersuchen des Einflusses der Technologie auf die Transformation audiovisueller Inhalte

### Modul 2. Einführung in die Farbe

- ♦ Kennen der Grundlagen der Farbtheorie und ihrer Anwendung im digitalen Design
- ♦ Verstehen der Psychologie der Farben und ihrer Auswirkungen auf die visuelle Wahrnehmung
- ♦ Anwenden effektiver Farbkombinationen in audiovisuellen und multimedialen Projekten
- ♦ Analysieren der Verwendung von Farben in verschiedenen digitalen Medien und Formaten

### Modul 3. Audiovisuelle Sprache

- ♦ Identifizieren der narrativen und strukturellen Prinzipien in der audiovisuellen Produktion
- ♦ Erkunden der Verwendung von Einstellungen, Bildausschnitten und Kamerabewegungen in der visuellen Kommunikation
- ♦ Analysieren der Beziehung zwischen Ton und Bild bei der Konstruktion audiovisueller Bedeutung
- ♦ Anwenden von Konzepten der Montage und Bearbeitung bei der Erstellung von Multimedia-Werken

**Modul 4. Animierte Grafiken**

- Verstehen der Prinzipien des *Motion-Graphics*-Designs und ihrer Anwendung in Multimedia
- Anwenden von Animationstechniken und visuellen Effekten in dynamischen Grafikprojekten
- Erkunden von speziellen Tools und Software für *Motion Graphics*
- Erstellen beeindruckender audiovisueller Kompositionen durch die Integration von animierten Grafiken

**Modul 5. Design für das Fernsehen**

- Analysieren der Besonderheiten des Grafikdesigns für das Medium Fernsehen
- Entwickeln von visuellen Identitäten, die an die Anforderungen des Fernsehens angepasst sind
- Anwenden von Animations- und Grafiktechniken für Live-Übertragungen und Aufzeichnungen
- Optimieren der visuellen Präsentation von Fernsehinhälften durch digitales Design

**Modul 6. 2D-Animation**

- Untersuchen der Prinzipien der traditionellen Animation und ihrer digitalen Anwendung
- Verwenden spezieller Software zur Erstellung von animierten Figuren und Szenen in 2D
- Anwenden von Animationstechniken durch Interpolation und Einzelbildanimation
- Entwerfen flüssiger und ausdrucksstarker Animationssequenzen für verschiedene Formate

**Modul 7. Animationsprojekte**

- Verwalten des Entwicklungsprozesses eines Animationsprojekts von der Konzeption bis zur Produktion
- Anwenden von Methoden der Zusammenarbeit in der digitalen Animation
- Integrieren visueller, akustischer und narrativer Elemente in die Erstellung komplexer Animationen





- Bewerten der technischen und künstlerischen Machbarkeit von Animationsprojekten

#### **Modul 8. 3D-Modellierung**

- Verstehen der Grundlagen der dreidimensionalen Modellierung und ihrer Anwendung in digitalen Umgebungen
- Verwenden von Modellierungssoftware zur Erstellung von Figuren, Szenarien und Objekten in 3D
- Anwenden von Texturierungs- und Beleuchtungstechniken zur Verbesserung des Realismus in 3D-Modellen
- Integrieren von dreidimensionalen Modellen in audiovisuelle Produktionen und Videospiele

#### **Modul 9. Digitale Fotografie**

- Beherrschung der Grundlagen der digitalen Fotografie und ihrer Anwendung in Multimedia-Projekten
- Verwenden von Bearbeitungswerkzeugen und -techniken zur Verbesserung der Bildqualität
- Erkunden der fotografischen Komposition als Schlüsselement der visuellen Erzählung
- Anwenden von Beleuchtung und Farbe bei der Aufnahme und Nachbearbeitung von Fotos

#### **Modul 10. Typografie**

- Verstehen der Bedeutung von Typografie im Grafik- und Multimedia-Design
- Anwenden von Prinzipien der Lesbarkeit und visuellen Hierarchie in audiovisuellen Projekten
- Erkunden von typografischem Design und Animation für den Einsatz in animierten Grafiken
- Effektives Integrieren von Schriftarten in digitale und audiovisuelle Werke

# 03

# Kompetenzen

Dieser Weiterbildender Masterstudiengang in Multimedia Design wurde als hochqualifiziertes Instrument für Fachleute geschaffen, das sie darauf vorbereitet, in allen Bereichen dieses Sektors mit der Sicherheit eines Experten auf diesem Gebiet zu arbeiten.



66

*Dieser Weiterbildender Masterstudiengang wird Ihnen die notwendigen persönlichen und beruflichen Fähigkeiten vermitteln, um in allen Bereichen des Multimedia-Designs mit Qualität und Sicherheit tätig zu werden"*

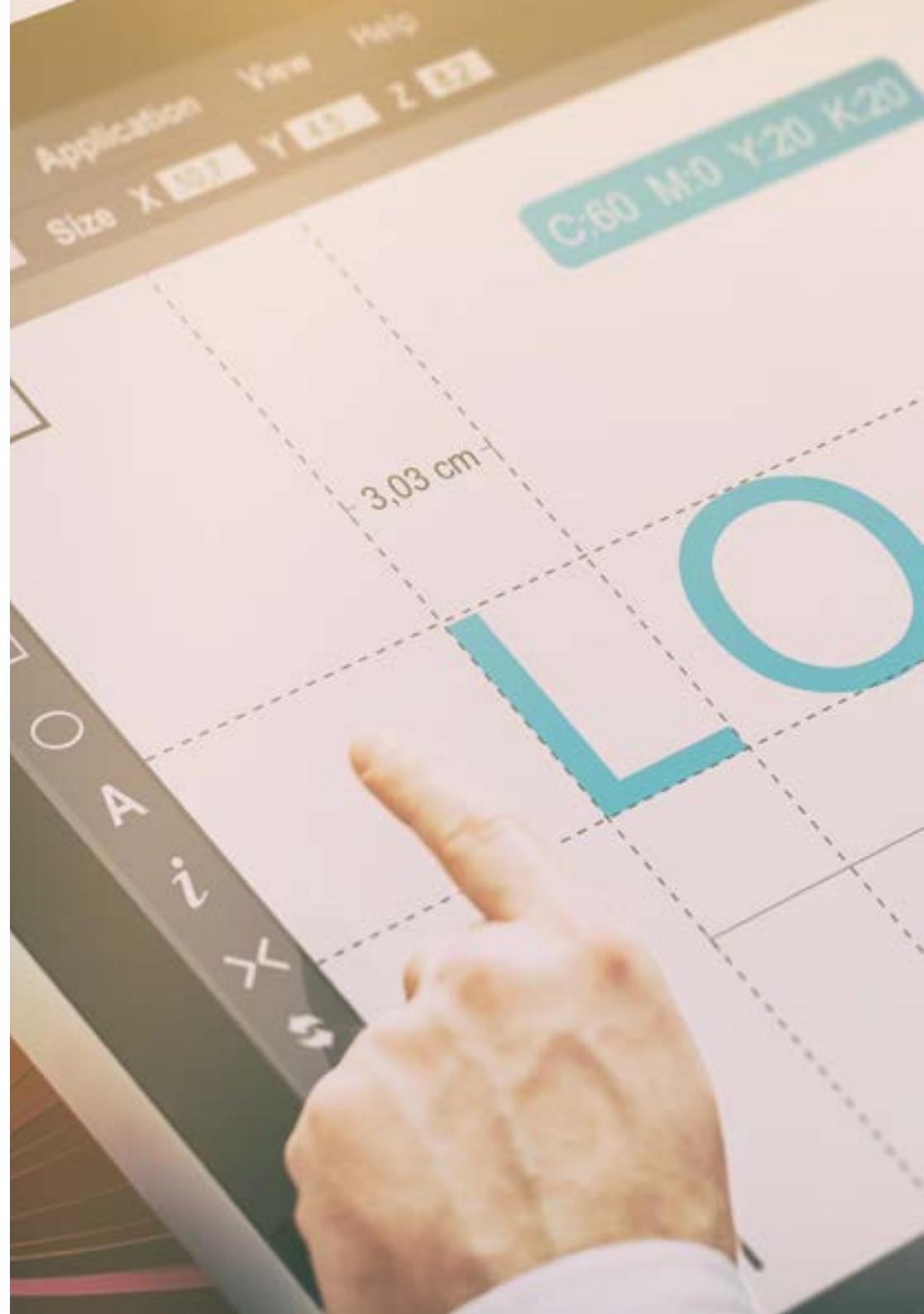


## Allgemeine Kompetenzen

- Erstellen von Multimedia-Projekten in jedem kommunikativen Kontext
- Analysieren der Angemessenheit der verschiedenen Ansätze
- Effiziente Wirkung auf das Zielpublikum
- Kontrollieren der internen und externen Produktionsprozesse der produzierten Stücke

“

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





### Spezifische Kompetenzen

- ◆ Beschreiben der Merkmale und Einflüsse der audiovisuellen Kultur
- ◆ Bearbeiten von Farben in ihrer grafischen Anwendung
- ◆ Verwenden audiovisueller Sprache(n)
- ◆ Erstellen von grafischen Animationen
- ◆ Erstellen von 2D-Animationen
- ◆ Entwickeln eines Animationsprojekts
- ◆ Erstellen einer 3D-Modellierung
- ◆ Wissen, wie man mit digitaler Fotografie in all ihren Aspekten arbeitet
- ◆ Effizientes Verwenden verschiedener Typografien

04

# Struktur und Inhalt

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



“

Eine komplette berufliche Weiterentwicklung,  
die Sie auf den neuesten Stand bringt, mit allem  
was ein Multimedia-Designer beherrschen  
muss, um in seinem Beruf zu überzeugen”

**Modul 1. Audiovisuelle Kultur**

- 1.1. Die Postmoderne im audiovisuellen Bereich
  - 1.1.1. Was ist die Postmoderne?
  - 1.1.2. Massenkultur im Zeitalter der Postmoderne
  - 1.1.3. Die Entstehung von argumentativen Diskursen
  - 1.1.4. Die Kultur des Simulakrums
- 1.2. Semiotik: Symbole in der audiovisuellen Kultur
  - 1.2.1. Was ist Semiotik?
  - 1.2.2. Semiotik oder Semiologie?
  - 1.2.3. Semiotische Codes
  - 1.2.4. Visuelle Motive
- 1.3. Lernen zu beobachten
  - 1.3.1. Bild und Kontext
  - 1.3.2. Der ethnografische Blick
  - 1.3.3. Fotografie als Kreuzung der Blicke
  - 1.3.4. Visuelle Anthropologie
- 1.4. Die Komposition des Bildes
  - 1.4.1. Erläuterungen
  - 1.4.2. Dynamisches Gleichgewicht
  - 1.4.3. Gewicht und Blickrichtung
  - 1.4.4. Grundregeln
- 1.5. Die Ästhetik im audiovisuellen Bereich
  - 1.5.1. Was ist Ästhetik?
  - 1.5.2. Ästhetische Kategorien
  - 1.5.3. Das Groteske und das Abscheuliche
  - 1.5.4. *Kitsch* und *Camp*
- 1.6. Neue und erneuerte Formen des Audiovisuellen
  - 1.6.1. Virale Videokunst
  - 1.6.2. *Big Data* als künstlerische Praxis
  - 1.6.3. Video-Mapping
  - 1.6.4. Vj's
- 1.7. Intertextualität als kreative Strategie
  - 1.7.1. Was ist Intertextualität?
  - 1.7.2. Das Zitat
  - 1.7.3. Die Anspielung
  - 1.7.4. Plagiat
  - 1.7.5. Appropriationismus
  - 1.7.6. Selbstreferenzialität
  - 1.7.7. Parodie
- 1.8. Dialog zwischen den Künsten
  - 1.8.1. Intermedialität
  - 1.8.2. Die Hybridisierung der Künste
  - 1.8.3. Klassizismus und die Trennung der Künste
  - 1.8.4. Romantik und die endgültige Vereinigung der Künste
  - 1.8.5. Totale Kunst in der Avantgarde
  - 1.8.6. Transmediale Erzählungen
- 1.9. Das neue Kino
  - 1.9.1. Die Beziehung zwischen Kino, Kultur und Geschichte
  - 1.9.2. Eine (un)vorhersehbare technologische Entwicklung
  - 1.9.3. Das Kino ist tot!
  - 1.9.4. Erweitertes Kino
- 1.10. Der Aufstieg des Dokumentarfilms
  - 1.10.1. Der Dokumentarfilm
  - 1.10.2. Strategien der Objektivität
  - 1.10.3. Der Aufstieg des Mockumentary
  - 1.10.4. *Found Footage*

**Modul 2. Einführung in die Farbe**

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

- 2.2. Farben auf dem Farbkreis
  - 2.2.1. Der Farbkreis
  - 2.2.2. Kühle und warme Farben
  - 2.2.3. Primäre und abgeleitete Farben
  - 2.2.4. Chromatische Beziehungen: Harmonie und Kontrast
- 2.3. Farbpsychologie
  - 2.3.1. Konstruktion der Bedeutung einer Farbe
  - 2.3.2. Emotionale Belastung
  - 2.3.3. Denotativer und konnotativer Wert
  - 2.3.4. Emotionales Marketing. Die Farbelastung
- 2.4. Farbtheorie
  - 2.4.1. Eine wissenschaftliche Theorie. Isaac Newton
  - 2.4.2. Goethes Farbenlehre
  - 2.4.3. Zusammenfassung der Farbenlehre Goethes
  - 2.4.4. Farbpsychologie nach Eva Heller
- 2.5. Bestehen auf einer Farbklassifizierung
  - 2.5.1. Der Doppelkegel von Guillermo Ostwald
  - 2.5.2. Albert Munsell's Solide
  - 2.5.3. Alfred Hickethier's Würfel
  - 2.5.4. Das CIE-Dreieck (Commission Internationale de l'Éclairage)
- 2.6. Das individuelle Studium der Farben
  - 2.6.1. Schwarz und weiß
  - 2.6.2. Neutrale Farben. Die Graustufen
  - 2.6.3. Einfarbig, zweifarbig, mehrfarbig
  - 2.6.4. Symbolische und psychologische Aspekte von Farben
- 2.7. Farbige Modelle
  - 2.7.1. Subtraktives Modell. CMYK-Modus
  - 2.7.2. Additives Modell. RGB-Modus
  - 2.7.3. HSB-Modell
  - 2.7.4. Pantone-System. Die Pantone-Reihe
- 2.8. Vom Bauhaus zu Murakami
  - 2.8.1. Das Bauhaus und seine Künstler
  - 2.8.2. Gestalttheorie im Dienste der Farbe
  - 2.8.3. Josef Albers. Das Zusammenspiel der Farben
  - 2.8.4. Murakami, die Konnotationen der Abwesenheit von Farbe
- 2.9. Farbe im Designprojekt
  - 2.9.1. Pop Art, die Farbe der Kulturen
  - 2.9.2. Kreativität und Farbe
  - 2.9.3. Zeitgenössische Künstler
  - 2.9.4. Analyse der verschiedenen Optiken und Perspektiven
- 2.10. Farbmanagement in der digitalen Umgebung
  - 2.10.1. Farbräume
  - 2.10.2. Farbprofile
  - 2.10.3. Monitor-Kalibrierung
  - 2.10.4. Worauf man achten sollte

### Modul 3. Audiovisuelle Sprache

- 3.1. Die audiovisuelle Sprache
  - 3.1.1. Definition und Struktur
  - 3.1.2. Die Funktionen der audiovisuellen Sprache
  - 3.1.3. Symbole in der audiovisuellen Sprache
  - 3.1.4. Geschichte, Sequenz, Szene, Einstellung und Schuss
- 3.2. Die Kamera und der Ton
  - 3.2.1. Grundlegende Konzepte
  - 3.2.2. Kameraobjektive
  - 3.2.3. Die Bedeutung von Ton
  - 3.2.4. Ergänzende Materialien
- 3.3. Die Bildkomposition
  - 3.3.1. Die Wahrnehmung des Bildausschnitts
  - 3.3.2. Gestalttheorie
  - 3.3.3. Grundsätze der Komposition
  - 3.3.4. Beleuchtung
  - 3.3.5. Bewertung von Tonalitäten

## tech 22 | Struktur und Inhalt

- 3.4. Der Raum
  - 3.4.1. Filmraum
  - 3.4.2. Die Innen- und Außenseite des Feldes
  - 3.4.3. Typologie der Räume
  - 3.4.4. Nicht-Orte
- 3.5. Die Zeit
  - 3.5.1. Filmische Zeit
  - 3.5.2. Das Gefühl der Kontinuität
  - 3.5.3. Zeitliche Veränderungen: der *Flashback* und der *Flashforward*
- 3.6. Dynamischer Eindruck
  - 3.6.1. Der Rhythmus
  - 3.6.2. Die Montage als Markierung des Rhythmus
  - 3.6.3. Die Ursprünge der Montage und ihre Beziehung zum modernen Leben
- 3.7. Die Bewegung
  - 3.7.1. Arten von Bewegung
  - 3.7.2. Kamera-Bewegungen
  - 3.7.3. Zubehör
- 3.8. Die Grammatik des Kinos
  - 3.8.1. Der audiovisuelle Prozess. Skala
  - 3.8.2. Die Einstellung
  - 3.8.3. Arten von Einstellungen
  - 3.8.4. Arten von Einstellungen nach dem Winkel
- 3.9. Die Dramatisierung der Handlung
  - 3.9.1. Die Struktur des Drehbuchs
  - 3.9.2. Geschichte, Handlung und Stil
  - 3.9.3. Das Paradigma von Syd Field
  - 3.9.4. Arten von Erzählern
- 3.10. Die Konstruktion der Figur
  - 3.10.1. Die Figur in der zeitgenössischen Erzählung
  - 3.10.2. Der Held nach Joseph Campbell
  - 3.10.3. Der postklassische Held
  - 3.10.4. Die 10 Gebote von Robert McKee
  - 3.10.5. Die Verwandlung der Figur
  - 3.10.6. Die Anagnorisis



## Modul 4. Animierte Grafiken

- 4.1. Einführung in animierte Grafiken
  - 4.1.1. Was ist eine animierte Grafik oder *Motion Graphic*?
  - 4.1.2. Funktion
  - 4.1.3. Merkmale
  - 4.1.4. Techniken der *Motion Graphic*
- 4.2. Das *Cartooning*
  - 4.2.1. Was ist das?
  - 4.2.2. Grundlegende Prinzipien des *Cartooning*
  - 4.2.3. Volumetrisches vs. grafisches Design
  - 4.2.4. Referenzen
- 4.3. Charakterdesign im Laufe der Geschichte
  - 4.3.1. Die 1920er Jahre: Rubber Hose
  - 4.3.2. Die 1940er Jahre: Preston Blair
  - 4.3.3. 1950er und 1960er Jahre: *Cubism Cartoon*
  - 4.3.4. Komplementäre Zeichen
- 4.4. Einführung in die Charakteranimation in After Effects
  - 4.4.1. Animations-Methode
  - 4.4.2. Vektorielle Bewegung
  - 4.4.3. Animierte Prinzipien
  - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Projekt: Charakteranimation
  - 4.5.1. Ideenfindung
  - 4.5.2. *Storyboard*
  - 4.5.3. Erste Phase des Charakterdesigns
  - 4.5.4. Zweite Phase des Charakterdesigns
- 4.6. Projekt: Entwicklung von *Layouts*
  - 4.6.1. Was verstehen wir unter *Layouts*?
  - 4.6.2. Erste Schritte in der Layoutentwicklung
  - 4.6.3. *Layouts* konsolidieren
  - 4.6.4. Erstellen des *Animatic*
- 4.7. Projekt: Visuelle Entwicklung des Charakters
  - 4.7.1. Visuelle Entwicklung des Charakters
  - 4.7.2. Visuelle Entwicklung des Hintergrunds
  - 4.7.3. Visuelle Entwicklung von zusätzlichen Elementen
  - 4.7.4. Korrekturen und Anpassungen
- 4.8. Projekt: Entwicklung von Szenen
  - 4.8.1. Konkretisierung der Skizzen
  - 4.8.2. *Styleframes*
  - 4.8.3. Designs für die Animation vorbereiten
  - 4.8.4. Korrekturen
- 4.9. Projekt: Animation I
  - 4.9.1. Einrichten der Szene
  - 4.9.2. Erste Bewegungen
  - 4.9.3. Die Fließfähigkeit der Bewegungen
  - 4.9.4. Visuelle Korrekturen
- 4.10. Projekt: Animation II
  - 4.10.1. Animieren des Gesichts der Figur
  - 4.10.2. Berücksichtigen der Mimik
  - 4.10.3. Animieren der Aktionen
  - 4.10.4. Aktion Gehen
  - 4.10.5. Präsentation der Vorschläge

## Modul 5. Design für das Fernsehen

- 5.1. Die Welt des Fernsehens
  - 5.1.1. Wie beeinflusst das Fernsehen unseren Lebensstil?
  - 5.1.2. Einige wissenschaftliche Fakten
  - 5.1.3. Grafikdesign im Fernsehen
  - 5.1.4. Gestaltungsrichtlinien für das Fernsehen
- 5.2. Auswirkungen des Fernsehens
  - 5.2.1. Auswirkungen auf das Lernen
  - 5.2.2. Emotionale Auswirkungen
  - 5.2.3. Auswirkungen auf die Reaktion
  - 5.2.4. Auswirkungen auf das Verhalten

- 5.3. Fernsehen und Konsum
  - 5.3.1. Konsum von Fernsehwerbung
  - 5.3.2. Maßnahmen für kritischen Konsum
  - 5.3.3. Assoziationen des Betrachters
  - 5.3.4. Neue Plattformen für den Fernsehkonsum
- 5.4. Identität im Fernsehen
  - 5.4.1. Von der Identität des Fernsehens sprechen
  - 5.4.2. Funktionen der Identität in einem Fernsehmedium
  - 5.4.3. *TV Branding*
  - 5.4.4. Grafische Beispiele
- 5.5. Designspezifikationen für den Bildschirm
  - 5.5.1. Allgemeine Spezifikationen
  - 5.5.2. Sicherheitsbereich
  - 5.5.3. Optimierung
  - 5.5.4. Überlegungen zum Text
  - 5.5.5. Bilder und Grafiken
- 5.6. Adobe After Effects: die Benutzeroberfläche kennenlernen
  - 5.6.1. Wofür ist dieses Programm gedacht?
  - 5.6.2. Die Schnittstelle und der Arbeitsbereich
  - 5.6.3. Wichtigste Tools
  - 5.6.4. Erstellen von Kompositionen, Speichern und Rendern
- 5.7. Adobe After Effects: Erste Animationen
  - 5.7.1. Ebenen oder *Layers*
  - 5.7.2. Schlüsselbilder: *Keyframes*
  - 5.7.3. Beispiele für Animationen
  - 5.7.4. Geschwindigkeitskurven
- 5.8. Adobe After Effects: Text- und Hintergrundanimationen
  - 5.8.1. Erstellen von Bildschirmen für Animationen
  - 5.8.2. Animierte Bildschirme: Erste Schritte
  - 5.8.3. Animierte Bildschirme: Vertiefung der Tools
  - 5.8.4. Bearbeitung und Rendering
- 5.9. Der Ton in der audiovisuellen Produktion
  - 5.9.1. Audio ist wichtig
  - 5.9.2. Grundlegende Prinzipien des Tons
  - 5.9.3. Arbeiten mit Ton in Adobe After Effects
  - 5.9.4. Exportieren von Ton in After Effects
- 5.10. Erstellen eines Projekts in Adobe After Effects
  - 5.10.1. Visuelle Referenzen
  - 5.10.2. Merkmale des Projekts
  - 5.10.3. Ideen, was möchte ich tun?
  - 5.10.4. Mein audiovisuelles Produkt herstellen

## Modul 6. 2D-Animation

- 6.1. Einführung in die 2D-Animation
  - 6.1.1. Was ist eine 2D-Animation?
  - 6.1.2. Ursprung und Entwicklung von 2D
  - 6.1.3. Traditionelle Animation
  - 6.1.4. In 2D durchgeführte Projekte
- 6.2. Grundlagen der Animation I
  - 6.2.1. Kontext
  - 6.2.2. *Squash and Stretch*
  - 6.2.3. *Anticipation*
  - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Grundlagen der Animation II
  - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
  - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
  - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
  - 6.3.4. *Arcs*
  - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Grundlagen der Animation III
  - 6.4.1. *Timing*
  - 6.4.2. *Exaggeration*
  - 6.4.3. *Solid Drawing*
  - 6.4.4. *Appeal*

- 6.5. Digitale Animation
  - 6.5.1. Digitale Key-Animation und Interpolation
  - 6.5.2. *Cartoon Animation* vs. Virtuelle Charaktere
  - 6.5.3. Digitale Animation mit Verschachtelung und Logik
  - 6.5.4. Aufkommen neuer Animationstechniken
- 6.6. Animation im Team. Rollen
  - 6.6.1. Regisseur der Animation
  - 6.6.2. Der Animationsleiter
  - 6.6.3. Der Animator
  - 6.6.4. Der Assistent und der Interposer
- 6.7. 2D-animierte Kurzfilme. Referenzen
  - 6.7.1. *Paperman*
  - 6.7.2. *Morning cowboy*
  - 6.7.3. *My moon*
  - 6.7.4. Praxis I: Auf der Suche nach Kurzfilmen
- 6.8. Animationsprojekt: Bauen Sie Ihre Stadt
  - 6.8.1. Einführung: 3D-Werkzeug in Illustrator
  - 6.8.2. Wahl der Typografie
  - 6.8.3. Entwicklung der Stadt
  - 6.8.4. Konstruktion von Sekundärelementen
  - 6.8.5. Autos
- 6.9. Animationsprojekt: Animieren der Elemente
  - 6.9.1. In Adobe After Effects exportieren
  - 6.9.2. Hauptelemente animieren
  - 6.9.3. Animieren sekundärer Elemente
  - 6.9.4. Letzte Animation
- 6.10. Anpassen an neue Bildschirme. Fertigstellung des Projekts
  - 6.10.1. Neue Bildschirme
  - 6.10.2. Render
  - 6.10.3. *Handbrake*
  - 6.10.4. Präsentation

## Modul 7. Animationsprojekte

- 7.1. Einführung in *Stop Motion*
  - 7.1.1. Begriffsdefinition
  - 7.1.2. Unterschiede zwischen *Stop Motion* und Zeichentrickfilm
  - 7.1.3. Verwendung von *Stop Motion* und Prinzipien
  - 7.1.4. Arten von *Stop Motion*
- 7.2. Historischer Kontext
  - 7.2.1. Die Anfänge der *Stop-Motion*-Technik
  - 7.2.2. *Stop Motion* als Technik für visuelle Effekte
  - 7.2.3. Die Entwicklung von *Stop Motion*
  - 7.2.4. Bibliografische Referenzen
- 7.3. Nachdenken über Animation
  - 7.3.1. Grundlegende Konzepte der Animation
  - 7.3.2. Materialien und Werkzeuge
  - 7.3.3. Software für *Stop-Motion*-Animation
  - 7.3.4. *Stop Motion Studio* für Mobiltelefone
- 7.4. Technische Aspekte im *Stop Motion*
  - 7.4.1. Die Kamera
  - 7.4.2. Beleuchtung
  - 7.4.3. Editieren
  - 7.4.4. Bearbeitungs-Software
- 7.5. Erstellung einer Geschichte
  - 7.5.1. Wie erstellt man eine Geschichte?
  - 7.5.2. Elemente innerhalb der Erzählung
  - 7.5.3. Die Figur des Erzählers
  - 7.5.4. Tipps für die Erstellung von Kurzgeschichten
- 7.6. Die Erstellung von Charakteren
  - 7.6.1. Der kreative Prozess
  - 7.6.2. Arten von Charakteren
  - 7.6.3. Charakter-Beschreibung
  - 7.6.4. Praxis I: Erstellen einer Charakter-Beschreibung

- 7.7. Die Erstellung von Puppen in *Stop Motion*
  - 7.7.1. Geschichten mit Puppen erzählen
  - 7.7.2. Merkmale vergeben
  - 7.7.3. Materialien
  - 7.7.4. Visuelle Referenzen
- 7.8. Die Erstellung von Szenarien
  - 7.8.1. Die Szenografie
  - 7.8.2. Die Bedeutung einer guten Bühne
  - 7.8.3. Festlegen des Budgets
  - 7.8.4. Visuelle Referenzen
- 7.9. *Stop-Motion-Animation*
  - 7.9.1. Objekt-Animation
  - 7.9.2. Ausschnitt-Animation
  - 7.9.3. Silhouetten
  - 7.9.4. Schattentheater
- 7.10. *Stop-Motion-Projekt*
  - 7.10.1. Präsentation und Erläuterung des Projekts
  - 7.10.2. Suche nach Ideen und Referenzen
  - 7.10.3. Unser Projekt vorbereiten
  - 7.10.4. Analyse der Ergebnisse

## MODUL 8. 3D-DESIGN

- 8.1. 3D in Videospielen: Warum ist es wichtig?
  - 8.1.1. Geschichte der Computer-3D-Grafik
  - 8.1.2. Implementierung von 3D in Videospielen
  - 8.1.3. Techniken zur Optimierung von 3D in Videospielen
  - 8.1.4. Interaktion zwischen Grafiksoftware und Videospiel-Engines
- 8.2. 3D-Modellierung: Maya
  - 8.2.1. Die Philosophie von Maya
  - 8.2.2. Die Funktionen von Maya
  - 8.2.3. Mit Autodesk Maya erstellte Projekte
  - 8.2.4. Einführung in die Modellierungs-, Rigging- und Texturierungswerkzeuge





- 8.3. 3D-Modellierung: Blender
  - 8.3.1. Die Philosophie von Blender
  - 8.3.2. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
  - 8.3.3. Mit Blender erstellte Projekte
  - 8.3.4. Blender Cloud
  - 8.3.5. Einführung in die Modellierungs-, Rigging- und Texturierungswerkzeuge
- 8.4. 3D-Modellierung: Zbrush
  - 8.4.1. Zbrush-Philosophie
  - 8.4.2. Integration von Zbrush in eine Produktionspipeline
  - 8.4.3. Vor- und Nachteile im Vergleich zu Blender
  - 8.4.4. Analyse der in ZBrush erstellten Designs
- 8.5. 3D-Texturierung: Substance Designer
  - 8.5.1. Einführung in Substance Designer
  - 8.5.2. Die Philosophie von Substance Designer
  - 8.5.3. Substance Designer in der Videospielproduktion
  - 8.5.4. Interaktion zwischen Substance Designer und Substance Painter
- 8.6. 3D-Texturierung: Substance Painter
  - 8.6.1. Wofür wird Substance Painter verwendet?
  - 8.6.2. Substance Painter und seine Standardisierung
  - 8.6.3. Substance Painter bei stilisierter Texturierung
  - 8.6.4. Substance Painter bei realistischer Texturierung
  - 8.6.5. Analyse texturierter Modelle
- 8.7. 3D-Texturierung: Substance Alchemist
  - 8.7.1. Was ist Substance Alchemist?
  - 8.7.2. Arbeitsablauf mit Substance Alchemist
  - 8.7.3. Alternativen zu Substance Alchemist
  - 8.7.4. Projektbeispiele
- 8.8. Rendering: Textur-Mapping und Baking
  - 8.8.1. Einführung in das Textur-Mapping
  - 8.8.2. UV-Mapping
  - 8.8.3. Optimierung von UVs
  - 8.8.4. UDIMs
  - 8.8.5. Integration mit Texturierungssoftware

- 8.9. Rendering: Fortgeschrittene Beleuchtung
  - 8.9.1. Beleuchtungstechniken
  - 8.9.2. Kontrastbalance
  - 8.9.3. Farbbalance
  - 8.9.4. Beleuchtung in Videospielen
  - 8.9.5. Ressourcenoptimierung
  - 8.9.6. Vorgerendertes Lighting vs. Echtzeit-Lighting
- 8.10. Rendering: Szenen, Render-Ebenen und Durchgänge
  - 8.10.1. Verwendung von Szenen
  - 8.10.2. Nutzen von Render-Ebenen
  - 8.10.3. Nutzen von Durchgängen
  - 8.10.4. Integration von Durchgängen in Photoshop

## Modul 9. Digitale Fotografie

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

- 9.10. Das kreative fotografische Projekt
  - 9.10.1. Führende Autoren zeitgenössischer fotografischer Kreationen
  - 9.10.2. Das fotografische Portfolio
  - 9.10.3. Visuelle Portfolio-Referenzen
  - 9.10.4. Bauen Sie Ihr Portfolio an Ergebnissen auf

## Modul 10. Typografie

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

05

# Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: ***das Relearning***.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem ***New England Journal of Medicine*** als eines der effektivsten angesehen.



66

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses werden die Studierenden 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 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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

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

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

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





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

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

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

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

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



#### Studienmaterial

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

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



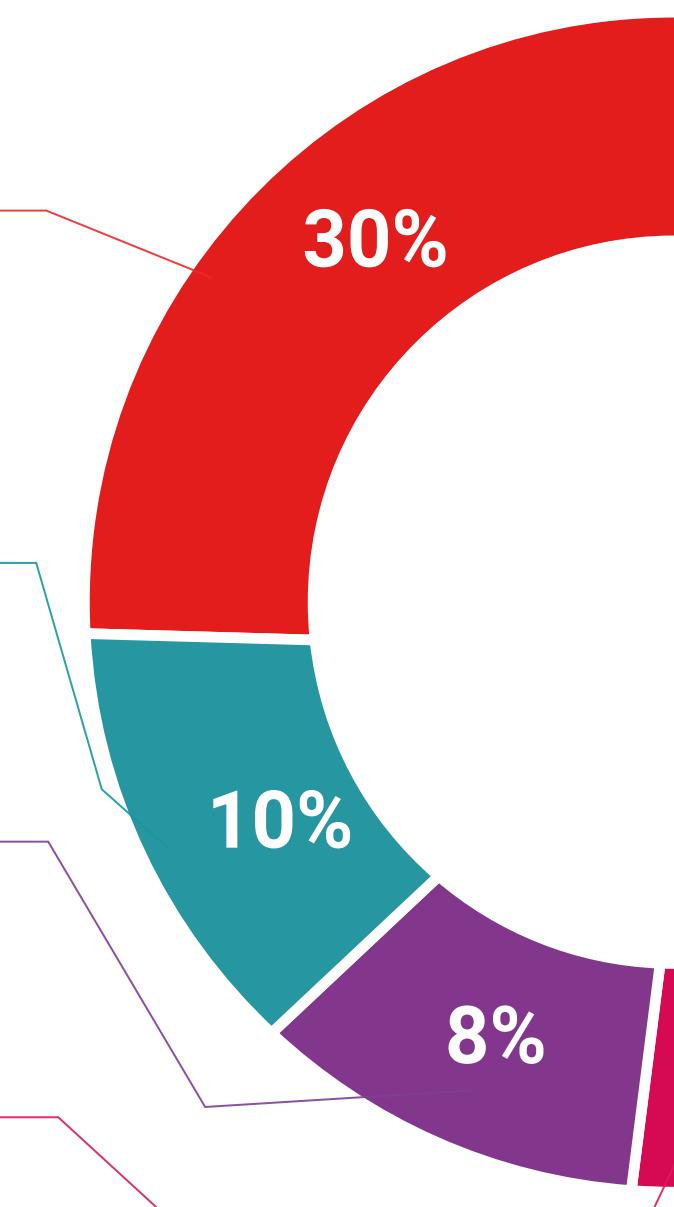
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

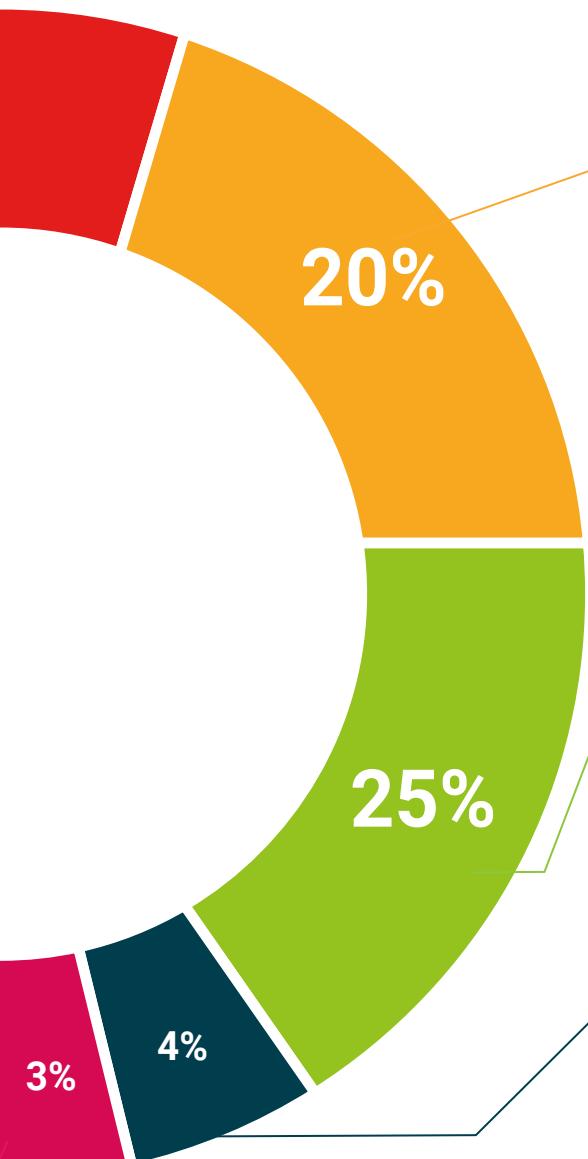
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

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



#### Interaktive Zusammenfassungen

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

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



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

# Qualifizierung

Der Weiterbildender Masterstudiengang in Multimedia Design garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



66

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Hochschulabschluss, ohne zu reisen oder umständliche Verfahren zu durchlaufen"*

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

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



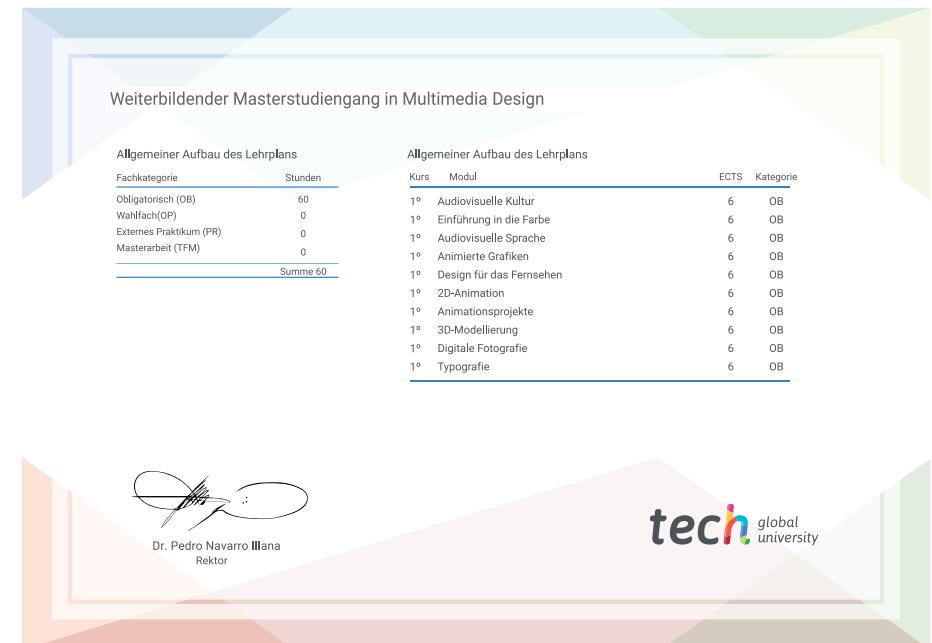
Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: **Weiterbildender Masterstudiengang in Multimedia Design**

Modalität: **online**

Dauer: **12 Monate**

Akkreditierung: **60 ECTS**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH Global University 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 verpflichtungen  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer Sprachen



Weiterbildender  
Masterstudiengang  
Multimedia Design

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

# Weiterbildender Masterstudiengang

## Multimedia Design



**tech** global  
university