

校级硕士 动画制作





tech 科学技术大学

校级硕士 动画制作

- » 模式:在线
- » 时长: 7个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtitude.com/cn/videogames/professional-master-degree/master-animation-production

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

能力

14

04

课程管理

18

05

结构和内容

22

06

方法

32

07

学位

40

01 介绍

技术的发展和视听工具的发展为动画行业创造了无数的机会。这是一个持续增长的领域，管理超现实项目越来越容易，通过 3D建模，定格动画舞台或跨媒体公式等不同技术赋予不同角色生命。因此，TECH认为有必要设计一个学位，为毕业生提供知识，使他们能够在全球范围内从事任何类型的动画制作，从小型工作到电子游戏项目，不同多媒体格式的短片和大型故事片。因此，这是一门访问高度培训的100%在线课程的独特机会，这将标志着您职业生涯的前后。





“

TECH为您提供最好的
100%在线动画制作课程，
通过学术体验为您提供在
该领域获得成功的关键”

距离历史上第一部动画电影公映已经过去了一个多世纪。从那时起直到今天，由于技术的发展和制作中日益复杂的工具的使用，这种表现人物的视听技术经历了指数级的增长。通过这种方式，如Humorous Phases of Funny Faces之类的表现形式，即展示用粉笔绘制的人物的简单动作，现在已经完全过时，但在当时被认为是最前卫的，演变成今天已知的国际项目，例如如灵魂乐，寻梦环游记或真人版狮子王。

但该行业的增长不仅体现在电影领域，电子游戏行业也从中受益，可以创造出具有几年前无法想象的图形质量的超现实产品。因此，TECH及其专家团队认为有必要创建一个涵盖所有这些信息的学位，使毕业生能够在国际水平上管理各种项目。基于此，动画制作校级硕士学位出现了，这是一门100%在线课程，将为您提供专注于该领域的钥匙从而在您的职业生涯中实现量和质的飞跃。

通过详尽的专业知识，课程大纲深入研究了制作中的程序和管理工具，特别强调传统动画，定格动画，3D和跨媒体的规范。此外，还深入探讨了小型和大型项目的融资问题以及联合制作的要求并重点关注了该行业的现行立法以及执行任务时需要考虑的方面。

因此，这是一个获得高度培训计划的独特机会，该课程将提高您的知识到一定程度的专业化使您在动画领域脱颖而出。此外，由于其方便的模式，您可以每天24小时访问虚拟课堂，在这里您可以找到数十小时的高质量附加材料，根据您的兴趣深入研究最有趣的概念。因此，在不到12个月的时间里您将实现您最雄心勃勃的职业目标，从那一刻起就能负责您想要的国际动画制作。

这个**动画制作校级硕士**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- 由视听制作专家介绍案例研究的发展动画
- 它所构思的图形，示意图和非常实用的内容收集了专业实践所必需的学科的当前和动态信息
- 可以进行自我评估的实践以促进学习
- 特别强调创新的方法论
- 理论知识,专家预论,争议主题讨论论坛和个人反思工作
- 可以通过任何连接互联网的固定或便携设备访问课程内容

“

该学位将帮助您培养成功制作定格动画, 3D, 传统和跨媒体项目所需的技能”

“

通过该硕士学位,现在可以在不到12个月的时间内通过完全个性化的课表成为动画专业制作人”

您将能够深入研究动画项目融资的关键方面,以便您的财务业绩始终是积极的。

您将详细了解良好产品分销的关键,包括商品管理和与品牌的协议。

该课程的教学人员,包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验带入培训中以及来自领先公司和著名大学的公认专家。

通过采用最新的教育技术制作的多媒体内容,专业人士将能够进行情境化学习即通过模拟环境进行沉浸式培训以应对真实情况。

这门课程的设计集中于基于问题的学习,通过这种方式专业人士需要在整个学年中解决所遇到的各种实践问题。为此,你将得到由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。



02 目标

动画产业的发展及其对电子游戏或电影等蓬勃发展领域的参与,是TECH设计该学位的动力。因此,这所大学的目标是为毕业生提供所有学术工具,使他们能够获得此类作品及其不同流派的高度且显著的专业知识。因此,您将拥有有关建模和表示技术的最详尽和最新的知识并且能够承担大型项目并保证成功。



“

如果您的目标是完善您的动画技能,使其达到对马岛之魂等出色电子游戏的水平那这门课程适合您”

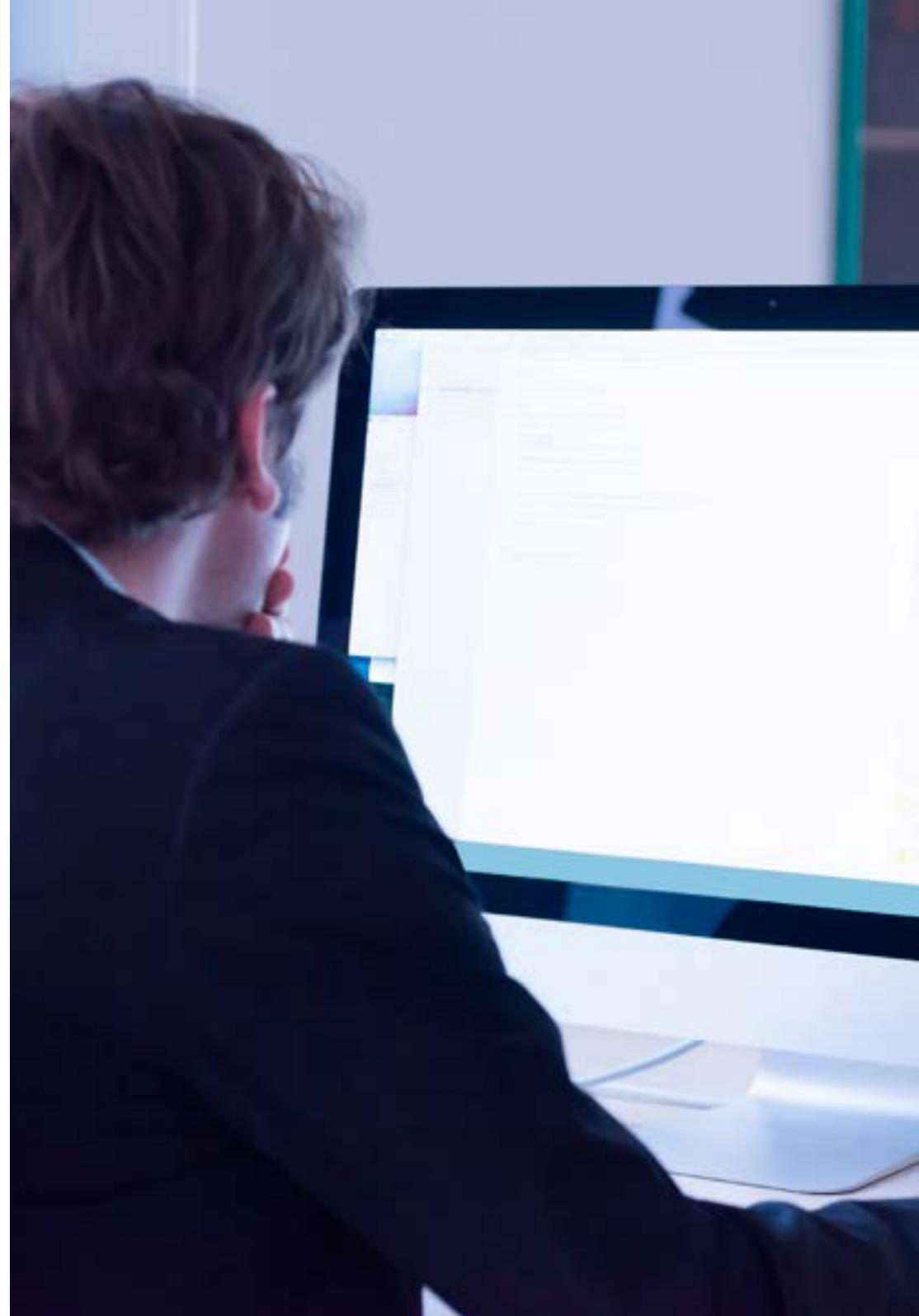


总体目标

- 详细, 深入地了解不同格式动画制作的技术特点
- 通过对任务, 制作目标和所使用工具的全面方法, 获得视听动画师专业的广泛而专业的知识
- 对任何动画制作项目的融资方法有一个合理的认识
- 更新您对该领域的国家和国际层面的现行立法, 谈判和行业的了解

“

在比您预期的时间更短的时间内您将成功掌握动画项目各阶段的每个规范”





具体目标

模块 1. 动画制作人

- ◆ 获得团队运作的沟通技巧和对任务的理解
- ◆ 了解动画产业的演变及其如何影响制片人的角色
- ◆ 管理其他部门的生产能力
- ◆ 了解动画产业的现状, 数据, 研究和发展
- ◆ 根据公司结构区分公司及其可以开展的不同项目
- ◆ 在社交网络上分发小动画片段

模块 2. 项目和管理

- ◆ 帮助毕业生做好管理制片人在全天可以执行的不同任务中的时间的准备
- ◆ 管理员工参与生产的时间
- ◆ 了解根据需和时间和在不同时间招聘人员时应采取的方向
- ◆ 了解不同部门之间沟通的准则
- ◆ 准备生产中至关重要的文件

模块 3. 传统动画项目制作人

- ◆ 根据所使用的风格和艺术设备以及最终作品的持续时间, 深入了解传统的动画制作中涉及的每个角色
- ◆ 根据项目区分这些制作中将进行的阶段及其持续时间
- ◆ 根据工人计算每次工作的货币成本
- ◆ 计算必要的设备和软件的成本

模块 4. 定格动画项目

- ◆ 了解定格动画制作中涉及的每个角色, 具体取决于所使用的艺术设备和最终作品的持续时间
- ◆ 根据项目区分这些制作中将进行的阶段及其持续时间
- ◆ 根据工人计算每次工作的货币成本
- ◆ 计算必要的设备和软件的成本

模块 5. 3D动画项目

- ◆ 根据所使用的风格和艺术设备以及最终作品的持续时间, 深入了解3D动画制作中涉及的每个角色
- ◆ 根据项目区分这些制作中将进行的阶段及其持续时间
- ◆ 根据工人计算每次工作的货币成本
- ◆ 计算必要的设备和软件的成本

模块 6. 跨媒体项目

- ◆ 了解当前和创新项目, 这些项目标志着新内容的产生
- ◆ 详细了解这些项目中使用的技术以及开发中包含的其他技术
- ◆ 拥有未来在动画中用于人工智能人性化的概念
- ◆ 管理电子游戏行业的动画制作
- ◆ 了解动画在广告和电视节目中的使用

模块 7. 融资

- ◆ 根据项目的最终结果来区分获得项目融资的最佳方式
- ◆ 了解必须向不同实体提交的必要文件
- ◆ 详细了解通过Ibermedia课程获得援助所需的补充和介绍
- ◆ 了解西班牙领土内外最方便的公司所在地
- ◆ 了解NFT的融资方式

模块 8. 分布

- ◆ 管理项目完成后将采取的过程
- ◆ 记录通过节日分发项目所必须存在的视听材料
- ◆ 根据价格和节日管理来选择经销商
- ◆ 了解最好的国内和国际节日,具体取决于我们开展的项目以及报名的文件和要求
- ◆ 巡演结束后管理权利销售并从中受益
- ◆ 计划销售可能的商品

模块 9. 联合制作

- ◆ 深入了解联合制作的运作方式
- ◆ 了解联合制作的好处
- ◆ 区分签署合拍片时必须填写的文件和修改文件的要求
- ◆ 区分通过媒体子计划融资的要求和必要的文件
- ◆ 了解通过Euroimages融资的要求和必要的文件
- ◆ 深入研究拉丁美洲的联合制作项目
- ◆ 深入研究不同国家对该行业至关重要的其他联合制作项目

模块 10. 动画制作:立法,谈判和产业

- ◆ 深入了解西班牙保护动画行业及其相关行业的立法
- ◆ 根据季节性不可预见事件和任务完成情况协调员工的工作和个人生活
- ◆ 知道在小公司缺乏足够的工人的情况下,如何执行与你的职责无关的多项任务
- ◆ 管理不同部门对文件的访问并遵守交付期限
- ◆ 了解西班牙未来该行业需要考虑的信息
- ◆ 了解疫情后西班牙动画国内外现状



03 能力

通过获得该校级硕士学位，毕业生将能够培养动画制作行业最优秀专业人士所需的技能。此外，通过对该领域不同领域的深入了解，您在各种复杂情况下的行动能力将得到提高，从项目准备到融资或联合制作问题，始终让您能够应用最合适的策略视具体情况而定并取决于上下文的特征。





“

经过严格培训的学位将使
您成为动画制作领域的精
通且杰出的专业人士”

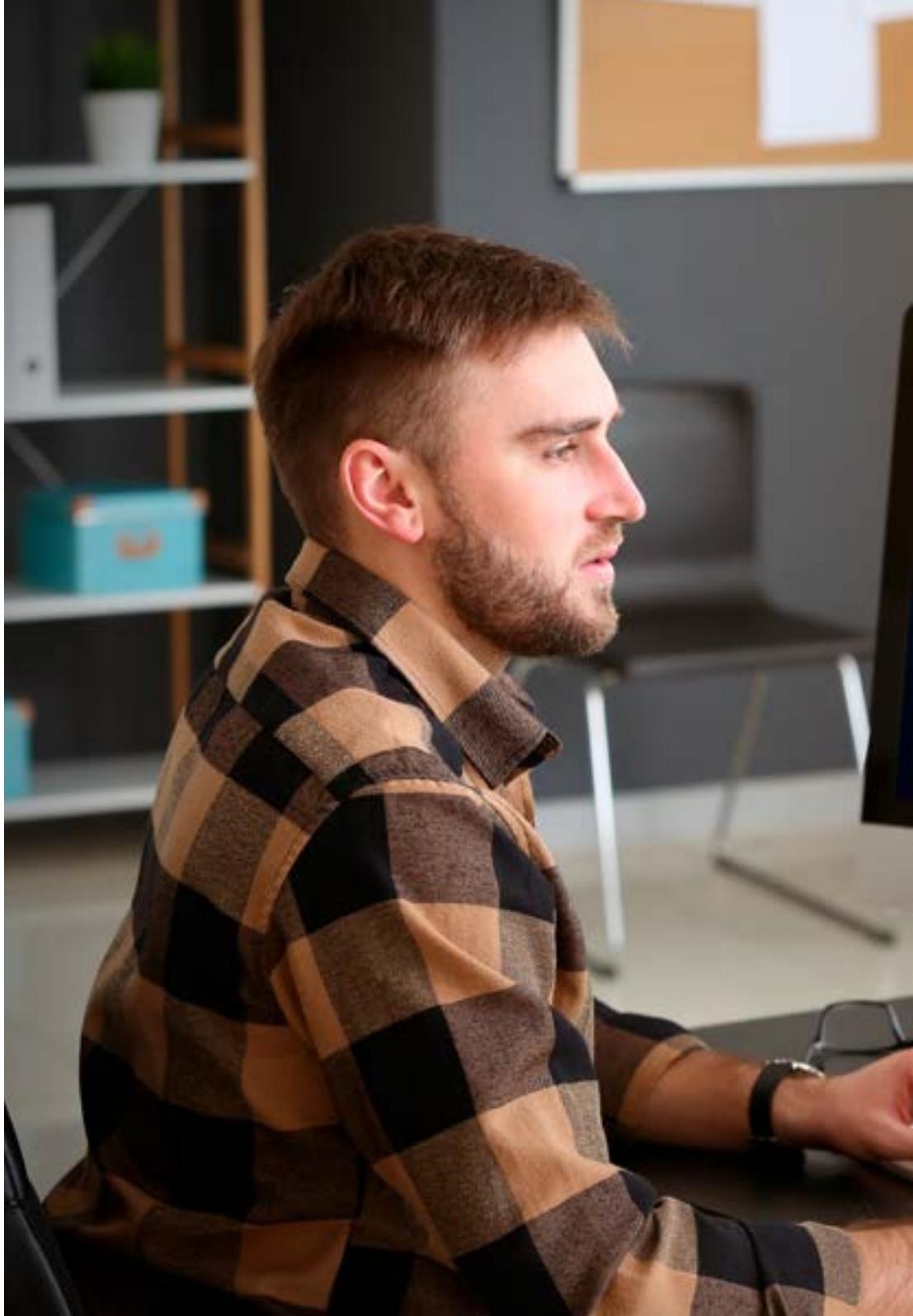


总体能力

- 掌握开展小型和大型动画制作项目所需的工具
- 了解如何应用所获得的知识来解决生产不同阶段中出现的问题
- 能够从财务角度和视听角度管理联合制作
- 详细了解传统动画, 定格动画, 3D和跨媒体项目的管理, 以及每种情况下必须使用的特定工具以获得有保证的最佳结果

“

您将能够获得掌握项目管理计划所需的技术技能, 以及适用于动画的最现代的资源”





具体能力

- ◆ 作为生产者, 拥有有关不同公司及其正规化的具体知识
- ◆ 掌握动画世界不同领域固有的语言
- ◆ 了解产品在不同视听媒体中的形象, 了解其操作
- ◆ 与其他领域的作品相比, 了解西班牙动画的现状
- ◆ 管理生产者必须管理的资源
- ◆ 专业掌握团队时间管理程序的使用
- ◆ 根据项目的持续时间和类型控制开发时间
- ◆ 根据生产类型了解必要的角色
- ◆ 管理项目阶段的不同团队
- ◆ 区分工作中团队的需求
- ◆ 根据生产类型了解必要的角色
- ◆ 了解如何管理3D动画项目各个阶段所需的不同设备
- ◆ 吸收可能意外出现的问题并具备解决这些问题的必要技能

04 课程管理

遵循这所大学的质量准则, TECH选择了一位具有丰富工作经验的胺化生产专业教师来指导和教学该校级硕士学位。这是一群活跃的专业人士,他们将以最新的,真实的和批判性的行业愿景为这一大纲做出贡献,毕业生可以利用这一优势详细了解该行业的关键并实施技术和策略更有效地创建数字内容。





“

拥有一支行业专家团队将为您提供关于如何管理当今成功项目的现实而批判性的愿景”

管理人员



Quiñones Angulo, Marcial 先生

- ◆ 导演兼制片人
- ◆ 141星球创始合伙人
- ◆ 音乐视频导演兼制片人
- ◆ 故事片制片人
- ◆ 毕业于哈维里亚纳教皇大学电子工程专业

教师

Herrero Larrumbide, Aitor 先生

- ◆ AupaStudio首席执行官兼故事板主管
- ◆ 修改魔法美人鱼系列中的剧本
- ◆ 动画短片导演
- ◆ 担任哭泣婴儿系列多集的音乐家和编剧
- ◆ Meme和波波先生系列剧的制作设计师和编剧

Lascano, Carlos 先生

- ◆ DREAMLIFE Filmworks导演
- ◆ Pandemium Grupo Visual的摄影表演专家
- ◆ Pandemium Visual Group专门从事定格动画拍摄
- ◆ 阿根廷文化产业市场创意写作专家
- ◆ 马德普拉塔国立大学法学硕士



Herguera Acosta, Diego 先生

- ◆ Sultana Films SL制片人
- ◆ 加泰罗尼亚理工大学建筑系毕业
- ◆ 动画长片制片人
- ◆ 动画短片制作人

Concha Riveros, Juan Carlos 先生

- ◆ Aurel助理导演
- ◆ New Horizons动画和数字编辑 3D Max和Premiere专家
- ◆ 桑坦德艺术文化局美术专业
- ◆ Taller Cinco大学平面设计专业毕业

Mas Bilbao, Mikel 先生

- ◆ 科尼利厄斯电影公司执行制片人兼导演
- ◆ 加泰罗尼亚电影研究中心电影导演专家
- ◆ 由Editrain巴塞罗那教授的脚本专家
- ◆ Editrain巴塞罗那数码摄影专家
- ◆ 毕业于巴塞罗那自治大学艺术史专业



一次独特关键且决定性的
培训体验对推动你的
职业发展至关重要"

05 结构和内容

该校级硕士学位的结构和内容的设计都是由教学团队进行的,这就是为什么访问这门100%在线课程的毕业生会在其中找到最现代,最动态的动画制作理论和实践课程该课程是根据再学习的创新教学方法开发的。此外,您还将获得数十小时的不同格式的附加材料,这些材料与教学大纲一起可以从课程开始时下载到具有互联网连接的任何设备上,以便您可以个性化您的安排并结合它与任何其他学术或专业活动。





“

教学团队选择了动画行业真实情况的模拟,以便您可以将您的技能付诸实践并从课程一开始就制定成功的策略”

模块 1. 动画制作人

- 1.1. 职能
 - 1.1.1. 制作
 - 1.1.2. 专业术语
 - 1.1.3. 数据
- 1.2. 公司类型
 - 1.2.1. 类型
 - 1.2.2. 专业公司
 - 1.2.3. 项目形式
- 1.3. 企业家和公司类型
 - 1.3.1. 社团
 - 1.3.2. Freelances和自营职业者
 - 1.3.3. 其他法律公式
- 1.4. 媒体发展
 - 1.4.1. 电影院
 - 1.4.2. 电视
- 1.5. 多媒体开发
 - 1.5.1. 网络
 - 1.5.2. 电子游戏
 - 1.5.3. 应用
- 1.6. 动画行业
 - 1.6.1. 行业
 - 1.6.2. 目前时刻
 - 1.6.3. 特异性
- 1.7. 动画的未来
 - 1.7.1. 技术
 - 1.7.2. 未来职位
 - 1.7.3. 挑战
- 1.8. 动画和其他媒体
 - 1.8.1. 社交网络
 - 1.8.2. YouTube
 - 1.8.3. Twitch

- 1.9. 生产差异化
 - 1.9.1. 结束
 - 1.9.2. 插曲
 - 1.9.3. 首页
- 1.10. 故事片和短片
 - 1.10.1. 故事片
 - 1.10.2. 短片
 - 1.10.3. 其他公式

模块 2. 项目和管理

- 2.1. 资源
 - 2.1.1. 时间
 - 2.1.2. 沟通
 - 2.1.3. 其他资源
- 2.2. 时代
 - 2.2.1. 盈利
 - 2.2.2. 优化
 - 2.2.3. 合同
- 2.3. 工作流程
 - 2.3.1. Pipeline
 - 2.3.2. 覆盖层
 - 2.3.3. 任务
- 2.4. 使用不同的设备工作
 - 2.4.1. 沟通
 - 2.4.2. 地点
 - 2.4.3. 不同地点的管理
- 2.5. 分层
 - 2.5.1. 制作人
 - 2.5.2. 与其他部门的关系
 - 2.5.3. 代表团
- 2.6. 项目
 - 2.6.1. 项目
 - 2.6.2. 更新
 - 2.6.3. 互动



- 2.7. 制作圣经
 - 2.7.1. 内容
 - 2.7.2. 需求
 - 2.7.3. 用途
- 2.8. Postmortem
 - 2.8.1. 实用性
 - 2.8.2. Postmortems
 - 2.8.3. 未来的项目
- 2.9. 项目
 - 2.9.1. 可能性
 - 2.9.2. 发展情况
 - 2.9.3. 目标丢失
- 2.10. 项目的出版
 - 2.10.1. 时代
 - 2.10.2. 出版
 - 2.10.3. 传播

模块 3. 传统动画项目制作人

- 3.1. 传统动画项目的目标
 - 3.1.1. Start
 - 3.1.2. 进入项目
 - 3.1.3. 实现目标
- 3.2. 项目阶段
 - 3.2.1. 区别
 - 3.2.2. 阶段
 - 3.2.3. 时间
- 3.3. 开发阶段
 - 3.3.1. 部门
 - 3.3.2. 角色
 - 3.3.3. 工作
- 3.4. 预生产阶段
 - 3.4.1. 部门
 - 3.4.2. 角色
 - 3.4.3. 工作

- 3.5. 生产阶段
 - 3.5.1. 部门
 - 3.5.2. 角色
 - 3.5.3. 工作
- 3.6. 后期制作阶段
 - 3.6.1. 部门
 - 3.6.2. 角色
 - 3.6.3. 工作
- 3.7. 必要的设备
 - 3.7.1. 软件
 - 3.7.2. 硬件
 - 3.7.3. 其他
- 3.8. 故事片
 - 3.8.1. 时代
 - 3.8.2. 人事管理
 - 3.8.3. 资源管理
- 3.9. 短片
 - 3.9.1. 时代
 - 3.9.2. 人事管理
 - 3.9.3. 资源管理
- 3.10. 系列
 - 3.10.1. 时代
 - 3.10.2. 人事管理
 - 3.10.3. 资源管理

模块 4. 定格动画项目

- 4.1. 定格动画项目目标
 - 4.1.1. 项目启动
 - 4.1.2. 插曲
 - 4.1.3. 进入项目
- 4.2. 项目阶段
 - 4.2.1. 区别
 - 4.2.2. 阶段
 - 4.2.3. 时间

- 4.3. 开发阶段
 - 4.3.1. 部门
 - 4.3.1. 角色
 - 4.3.3. 工作
- 4.4. 预生产阶段
 - 4.4.1. 部门
 - 4.4.2. 角色
 - 4.4.3. 工作
- 4.5. 生产阶段
 - 4.5.1. 部门
 - 4.5.2. 角色
 - 4.5.3. 工作
- 4.6. 后期制作阶段
 - 4.6.1. 部门
 - 4.6.2. 角色
 - 4.6.3. 工作
- 4.7. 必要的设备
 - 4.7.1. 软件
 - 4.7.2. 硬件
 - 4.7.3. 其他
- 4.8. 故事片
 - 4.8.1. 时代
 - 4.8.2. 人事管理
 - 4.8.3. 资源管理
- 4.9. 短片
 - 4.9.1. 时代
 - 4.9.2. 人事管理
 - 4.9.3. 资源管理
- 4.10. 系列
 - 4.10.1. 时代
 - 4.10.2. 人事管理
 - 4.10.3. 资源管理

模块 5. 3D动画项目

- 5.1. 3D动画项目的目标
 - 5.1.1. 项目启动
 - 5.1.2. 插曲
 - 5.1.3. 进入项目
- 5.2. 项目阶段
 - 5.2.1. 区别
 - 5.2.2. 阶段
 - 5.2.3. 每个阶段的持续时间
- 5.3. 开发阶段
 - 5.3.1. 部门
 - 5.3.2. 角色
 - 5.3.3. 工作
- 5.4. 预生产阶段
 - 5.4.1. 部门
 - 5.4.2. 角色
 - 5.4.3. 工作
- 5.5. 生产阶段
 - 5.5.1. 部门
 - 5.5.2. 角色
 - 5.5.3. 工作
- 5.6. 后期制作阶段
 - 5.6.1. 部门
 - 5.6.2. 角色
 - 5.6.3. 工作
- 5.7. 必要的设备
 - 5.7.1. 软件
 - 5.7.2. 硬件
 - 5.7.3. 其他
- 5.8. 故事片
 - 5.8.1. 时代
 - 5.8.2. 人事管理
 - 5.8.3. 资源管理

- 5.9. 短片
 - 5.9.1. 时代
 - 5.9.2. 人事管理
 - 5.9.3. 资源管理
- 5.10. 系列
 - 5.10.1. 时代
 - 5.10.2. 人事管理
 - 5.10.3. 资源管理

模块 6. 跨媒体项目

- 6.1. 技术
 - 6.1.1. 捕获
 - 6.1.2. 举措
 - 6.1.3. 图书馆
- 6.2. 半场
 - 6.2.1. 数字的
 - 6.2.2. 模拟
 - 6.2.3. 混合型
- 6.3. 人工智能
 - 6.3.1. AI与外观
 - 6.3.2. UX
 - 6.3.3. 未来
- 6.4. Vitubers
 - 6.4.1. 新媒体形式
 - 6.4.2. 匿名的未来
 - 6.4.3. 发展
- 6.5. 电子游戏
 - 6.5.1. 使用的技术
 - 6.5.2. 发展
- 6.6. 电子游戏和流程
 - 6.6.1. Pipeline
 - 6.6.2. 过程
 - 6.6.3. 分层

- 6.7. 宣传
 - 6.7.1. 广告中的动画
 - 6.7.2. Motion graphics
 - 6.7.3. 视觉影响
- 6.8. 索引
 - 6.8.1. 索引
 - 6.8.2. 其他类型的动画
 - 6.8.3. 生产
- 6.9. 增强现实
 - 6.9.1. RA
 - 6.9.2. 用途
 - 6.9.3. 现代
- 6.10. 虚拟现实
 - 6.10.1. VR
 - 6.10.2. 用途
 - 6.10.3. 元宇宙

模块 7. 融资

- 7.1. 预算
 - 7.1.1. 图像
 - 7.1.2. 资源管理
 - 7.1.3. 意外情况
- 7.2. 自有资金和赠款
 - 7.2.1. 储蓄
 - 7.2.2. Crowdfunding
 - 7.2.3. 补贴
- 7.3. 贷款
 - 7.3.1. 银行业
 - 7.3.2. 公共信用机构
- 7.4. 销售和售前
 - 7.4.1. 经销商
 - 7.4.2. 电视
 - 7.4.3. 其他媒体



- 7.5. 投资工具
 - 7.5.1. 合资账户
 - 7.5.2. Crowdfunding
- 7.6. Ibermedia项目
 - 7.6.1. Ibermedia
 - 7.6.2. 过程
 - 7.6.3. 文档
- 7.7. Ibermedia项目和经济
 - 7.7.1. 援助
 - 7.7.2. 获取后继续
 - 7.7.3. 理由
- 7.8. 地点
 - 7.8.1. 加那利群岛
 - 7.8.2. 爱尔兰
 - 7.8.3. 其他国家
- 7.9. 税收优惠
 - 7.9.1. 商业吸引力
 - 7.9.2. 要求
 - 7.9.3. 法律方面
- 7.10. NFT
 - 7.10.1. NFT
 - 7.10.2. 公用事业
 - 7.10.3. 间接融资
- 8.3. 海报
 - 8.3.1. 海报
 - 8.3.2. 过程
 - 8.3.3. 结束
- 8.4. 文档
 - 8.4.1. 介绍
 - 8.4.2. 预告片
 - 8.4.3. 其他需求
- 8.5. 经销商
 - 8.5.1. 大型机构
 - 8.5.2. 中型机构
 - 8.5.3. 小型机构
- 8.6. 国家级比赛
 - 8.6.1. 小型节庆活动
 - 8.6.2. 大型节庆活动
 - 8.6.3. 经济影响
- 8.7. 国际比赛
 - 8.7.1. 小型节庆活动
 - 8.7.2. 大型节庆活动
 - 8.7.3. 经济影响
- 8.8. 品牌协议
 - 8.8.1. 合作
 - 8.8.2. 赞助活动
 - 8.8.3. 其他合作方式

模块 8. 分布

- 8.1. 产品寿命
 - 8.1.1. 首页
 - 8.1.2. 时间
 - 8.2.3. 定稿
- 8.2. 网络活动
 - 8.2.1. 可见性
 - 8.2.2. 影响者
 - 8.2.3. 费用

- 8.9. 产品销售
 - 8.9.1. 数字平台
 - 8.9.2. 协议类型
 - 8.9.3. 新产品寿命
- 8.10. 商品销售
 - 8.10.1. 销售执照
 - 8.10.2. 生产协议
 - 8.10.3. 收入

模块 9. 联合制作

- 9.1. 联合制作
 - 9.1.1. 联合制作
 - 9.1.2. 国家要求
 - 9.1.3. 区域要求
- 9.2. 贡献和权利
 - 9.2.1. 贡献
 - 9.2.2. 部位
 - 9.2.3. 工作法
- 9.3. 联合制作协议
 - 9.3.1. 文档
 - 9.3.2. 协议
 - 9.3.3. 合作类型
- 9.4. 合同议程
 - 9.4.1. 日程
 - 9.4.2. 对合同的影响
 - 9.4.3. 正规化
- 9.5. 资助媒体次级计划
 - 9.5.1. 次级计划编制
 - 9.5.2. 融资
 - 9.5.3. 发展援助

- 9.6. 资助分计划和金额
 - 9.6.1. 类型
 - 9.6.2. 项目
 - 9.6.3. 援助金额
- 9.7. Eurimages融资
 - 9.7.1. 主管机构
 - 9.7.2. 要求
 - 9.7.3. 文档
- 9.8. Eurimages及其生产融资
 - 9.8.1. 分布
 - 9.8.2. 援助
 - 9.8.3. 报销
- 9.9. 拉丁美洲的联合制作
 - 9.9.1. 主管机构
 - 9.9.2. 要求
 - 9.9.3. 文档
- 9.10. 其他国际联合制作
 - 9.10.1. 其他签订协议的国家
 - 9.10.2. 内化
 - 9.10.3. 文档

模块 10. 动画制作:立法,谈判和产业

- 10.1. 法律
 - 10.1.1. 证明文件
 - 10.1.2. 专业间协议
 - 10.1.3. 法理

- 10.2. 假期和疾病
 - 10.2.1. 年度变化
 - 10.2.2. 意外情况
 - 10.2.3. 生产中的解决方案
- 10.3. 谈判
 - 10.3.1. 冲突各方
 - 10.3.2. 协议形式
 - 10.3.3. 决议
- 10.4. 多功能
 - 10.4.1. 缺乏人力资源
 - 10.4.2. 其他部门的职位
 - 10.4.3. 跨部门
- 10.5. 文件管理
 - 10.5.1. 资源平台
 - 10.5.2. 备份副本
 - 10.5.3. 访问
- 10.6. Crunch
 - 10.6.1. 目前时刻
 - 10.6.2. 问题或解决方案
 - 10.6.3. 后果
- 10.7. 以及国家动画制作产业
 - 10.7.1. 愿景
 - 10.7.2. 电影业
 - 10.7.3. 付款方式

- 10.8. 定量和定性表示
 - 10.8.1. 女性代表
 - 10.8.2. LGBTI代表
 - 10.8.3. 国际代表
- 10.9. 疫情后情况
 - 10.9.1. 专业化
 - 10.9.2. 西班牙作品
 - 10.9.3. 国际作品
- 10.10. 动漫消费
 - 10.10.1. 奖励
 - 10.10.2. 输出
 - 10.10.3. 进口产品



不要犹豫,现在就报名这个学位,将把你的职业生涯提升到索尼,育碧,暴雪或电子游戏领域任何领先公司要求的水平”

06 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“

我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

Re-learning 方法

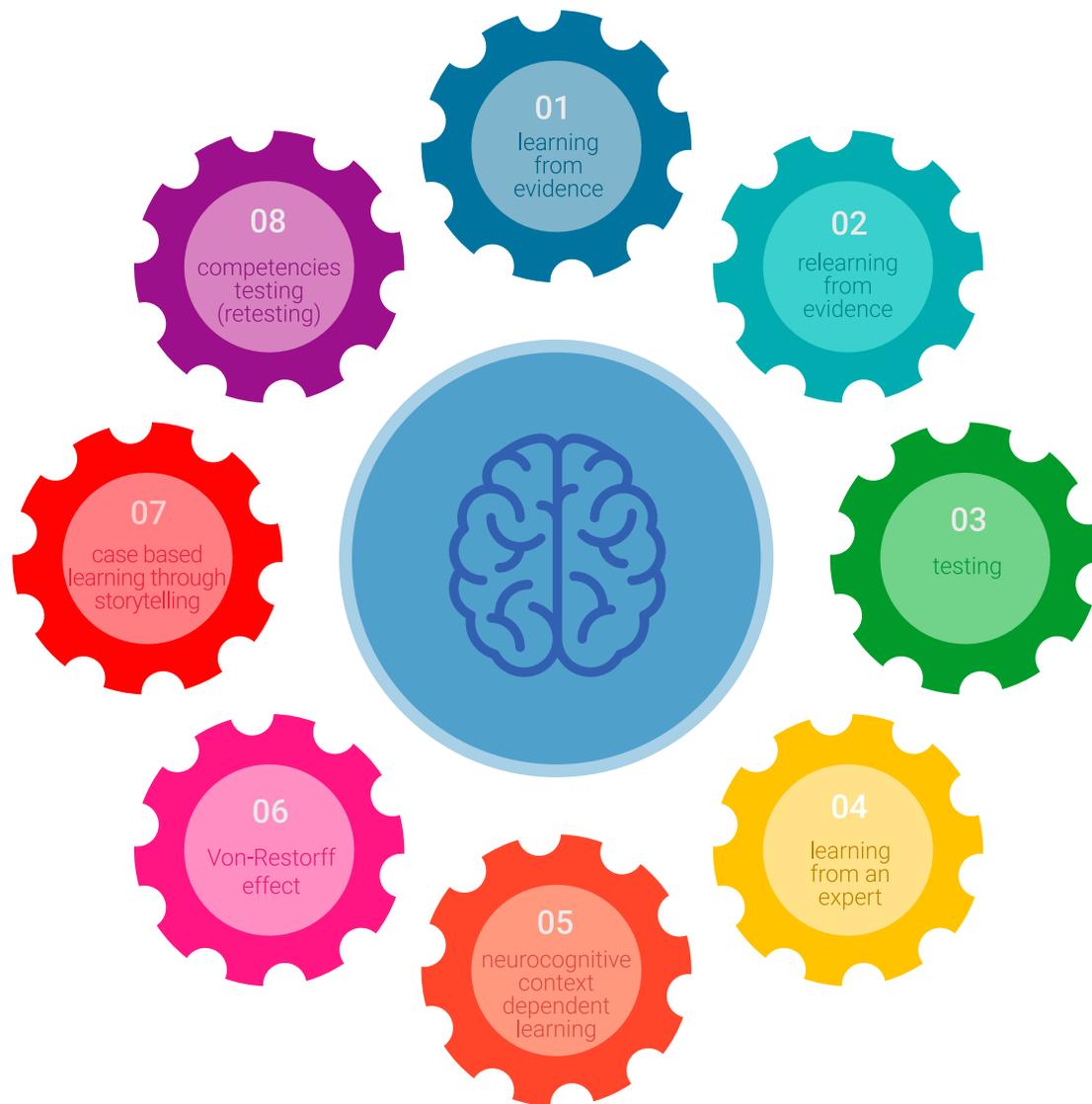
TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：Re-learning。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



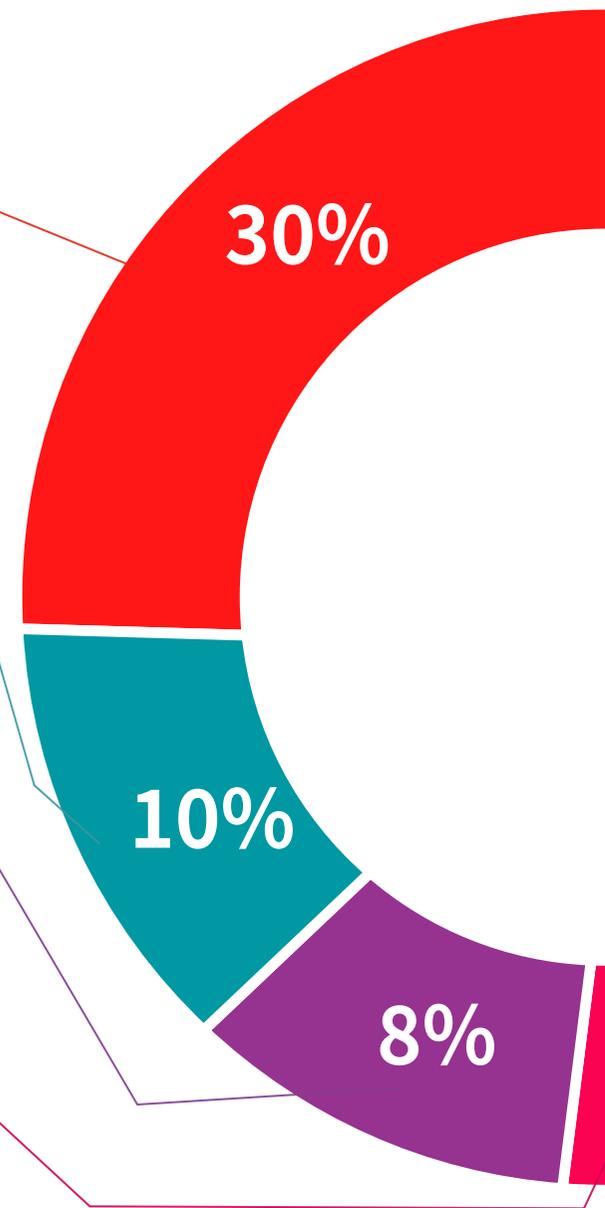
技能和能力的实践

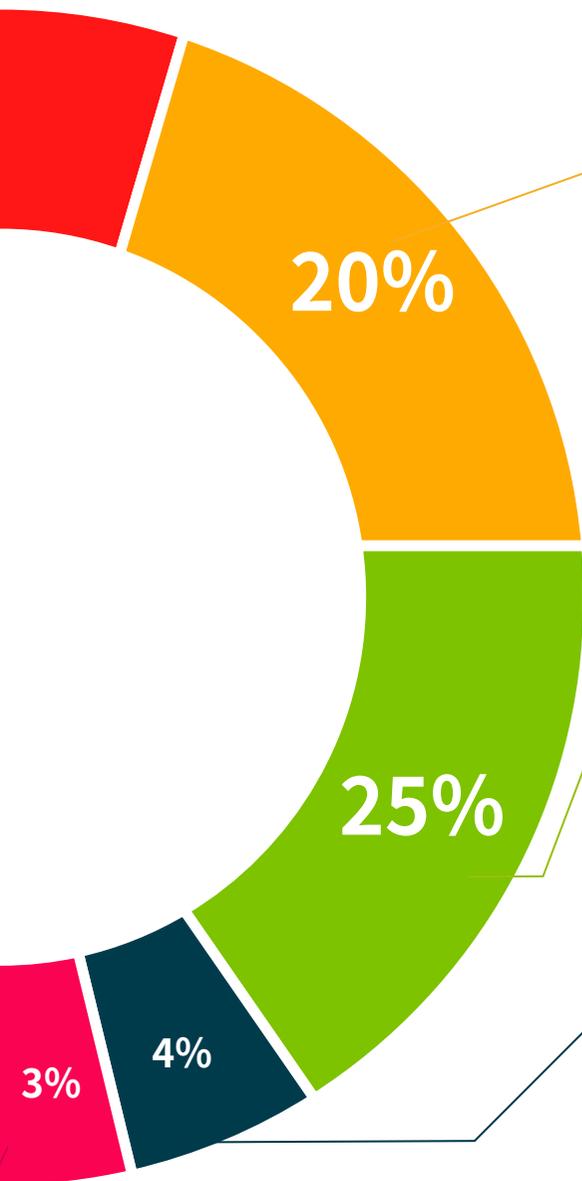
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



07 学位

动画制作校级硕士除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由 TECH 科技大学 颁发的校级硕士学位证书。



这个Nombre del programa校级硕士包含了市场上最完整和最新的科学课程。评估通过后, 学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的校级硕士学位证书。

Nombre del Programa校级硕士除了保证最严格和最新的培训外, 还可以获得由 TECH 科技大学 颁发的校级硕士学位证书。

学位由TECH科技大学颁发, 证明在校级硕士学位中所获得的资质, 并满足工作交流, 竞争, 深造和职业评估等社会的要求。

学位: Nombre del programa校级硕士
模式: 在线

时长: (agregar duración)

“

顺利完成该课程后你将
获得大学学位证书无需
出门或办理其他手续”

这个**动画制作校级硕士**包含了市场上最完整和最新的科学课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**校级硕士学位**。

学位由**TECH科技大学**颁发, 证明在校级硕士学位中所获得的资质, 并满足工作交流, 竞争性考试和职业评估委员会的要求。

学位:**动画制作校级硕士**

模式:**在线**

时长:**7个月**



*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注, TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得, 但需要额外的费用。

健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

校级硕士
动画制作

- » 模式:在线
- » 时长:7个月
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

校级硕士 动画制作

