

专科文凭

跨媒体项目的动画制作



专科文凭 跨媒体项目的动画制作

- » 模式:在线
- » 时长: 3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.techitute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-animation-production-transmedia-projects

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

学位

28

01 介绍

跨媒体项目的动画制作课程为动画专业人员开辟了广阔的天地,使他们有可能将自己的项目改编成不同的格式,并突出他们在电子游戏领域的参与。要想在游戏行业中脱颖而出,就必须详细了解其技术特点以及最合适的技术工具,这也是本课程非常适合他们的原因。本学位汇集了动画专家设计的最佳内容,并以100%的在线模式,具有很强的实用性,可在不到6个月的时间内获得最全面,最新的跨媒体动画项目知识。



“

您想获得一个能让您与微软, PlayStation或任天堂的动画制作人相提并论的学位吗?如果答案是肯定的就报名该课程吧”

自20世纪50年代历史上第一个电子游戏出现以来,直到现在,这个行业经历了巨大的发展,一方面是由于技术和互联网的发展,另一方面是由于动画。通过了这两个支柱,今天才有可能找到Red Dead Redemption 或Streets of Rage等超现实项目,它们与第一代游戏机的原始版本完全不同。

在这个领域,跨媒体动画具有特殊的相关性,能够创建多样化的内容并使其适应不同的格式和平台:从PlayStation, Xbox 或任天堂的作品,到模拟,数字和混合媒体以及增强或虚拟现实项目。因此,拥有关于该专业的详尽知识可以为任何专业人士打开通往大型成功市场的大门。

基于此,该跨媒体项目的动画制作专科文凭,该学位将使毕业生能够在不到6个月的时间内将该领域最具创新性的技术和策略应用到他们的个人资料和实践中并通过100%在线课程进行高度培训并与任何其他个人或工作活动兼容。

通过行业专家准备的最佳内容,您不仅可以详细了解电子游戏中的动画规格,还可以了解跨媒体叙事的多种格式。此外,您还将学习如何管理小型和大型项目并特别强调当前与行业相关的立法和谈判。因此,这是一个与TECH,其专家团队以及专为改善您的职业生涯而设计的最佳课程一起实现职业发展的独特机会。

这个**跨媒体项目的动画制作专科文凭**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
- 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- 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



您将获得必要的技能,通过TECH掌握电子游戏中的跨媒体动画技术还有这个非常全面的专科文凭”

“

教学团队精选了真实的案例让你可以将专业技能运用到实践中,提高你管理跨媒体项目的能力”

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到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。

您将能够更新自己并深入了解法律和当前的跨专业协议,以便您可以创建有充分保证和合法性的项目。

了解大流行后制片人的职业发生了怎样的变化并深入研究西班牙和国际制作的新特点。



02 目标

这个专科文凭的主要目标是为毕业生提供最好的学术工具,使他们能够以有保证的方式在最短的时间内实现他们的职业目标。因此,技术团队竭尽全力在这个学位上创造最好的内容并根据当今跨媒体动画的技术,策略和协议为您提供最前沿的信息。





“

您将掌握基于增强现实和
虚拟现实的内容创建技术
及其在电子游戏中的应用”

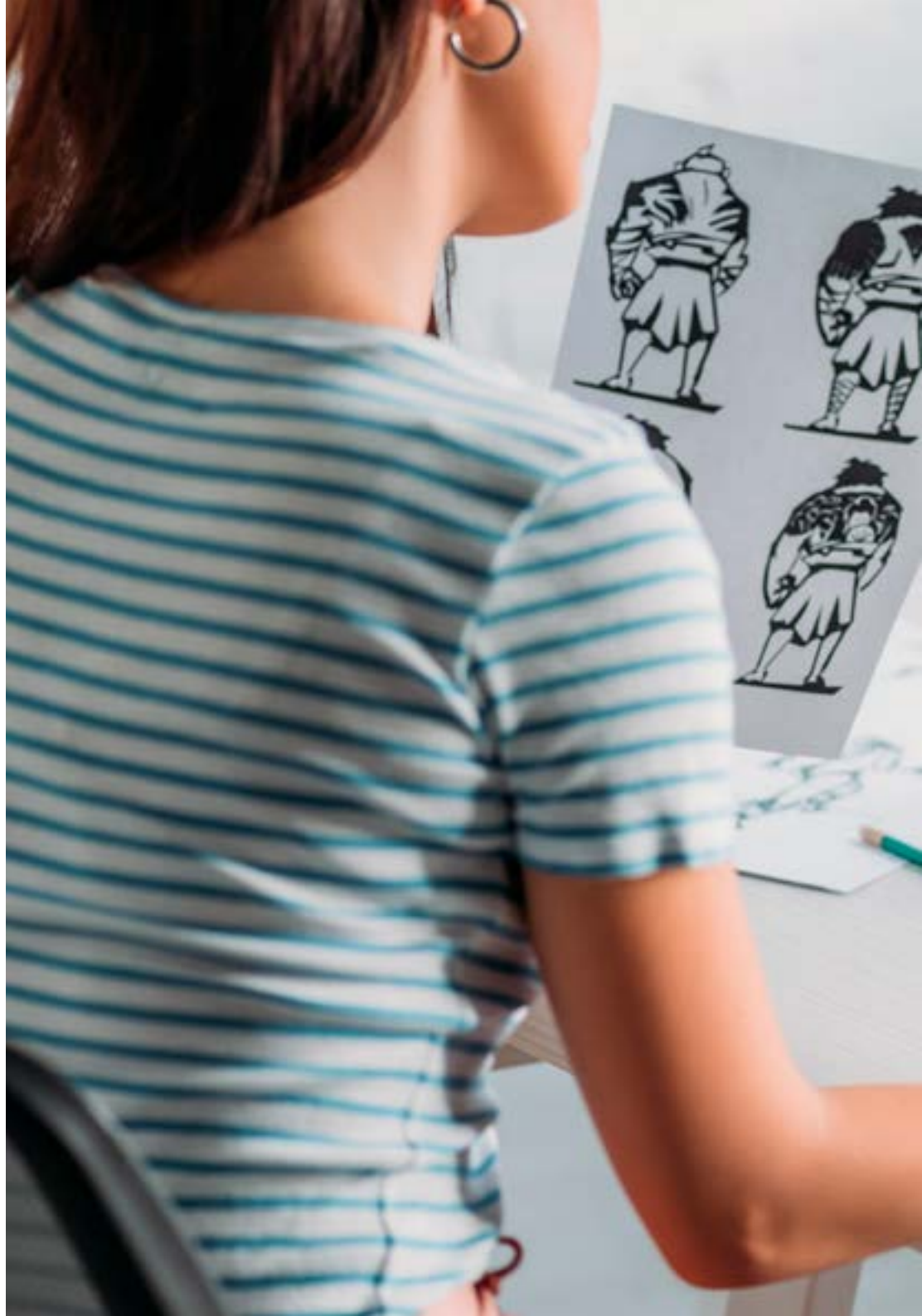


总体目标

- ◆ 获得有关跨媒体项目中必须实施的技术的广泛而详细的知识，以及几年来动画在不同媒体中的特征
- ◆ 深入了解动画制作的现行立法，以及制作人在管理人员团队时可能面临的问题
- ◆ 掌握生产者必须管理的资源以及根据项目类型和持续时间管理项目开发时间的计划



该学位由跨媒体动画专家设计，面向该领域的未来专家"





具体目标

模块 1. 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 2. 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 3. 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 课程管理

本学位的管理和教学工作由一支来自动画行业的专业团队负责，他们在国际项目管理方面拥有长期而丰富的经验。这样，毕业生就能通过教师的经验，亲身了解这一行业的关键所在。除了教学大纲的现实性和批判性之外，教师还将提供各种实际案例以便他们在该领域专家的帮助下完善自己的技能。



“

这是一次与电子游戏行业专家共同拓展和完善专业技能的难得机会”

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

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

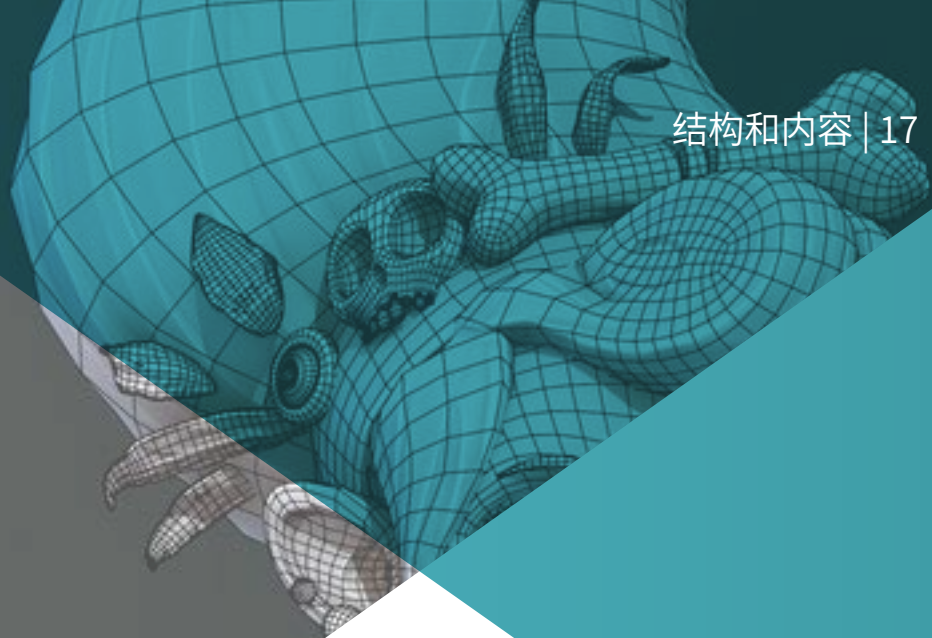
- ♦ Sultana Films SL制片人
- ♦ 加泰罗尼亚理工大学建筑系毕业
- ♦ 动画长片制片人
- ♦ 动画短片制作人



04 结构和内容

TECH的成功部分在于设计出了高度赋能的学位,但教学工作量却大大减少了。在这种情况下,我们就能找到像本专科文凭这样的强化课程,由于教学大纲的详尽性,Relearning方法的使用,以及教学团队为每个单元选择的补充材料,毕业生不需要花费额外的时间来学习不同的科目。当然,都没有放弃这所大学的品质。





“

在每个模块中, 您都可以获得不同形式的补充材料从而以个性化的方式深入学习每个模块”

模块 1. 跨媒体项目

- 1.1. 技术
 - 1.1.1. 捕获
 - 1.1.2. 活动
 - 1.1.3. 库
- 1.2. 媒体
 - 1.2.1. 数字的
 - 1.2.2. 模拟
 - 1.2.3. 混合型
- 1.3. 人工智能
 - 1.3.1. AI与外观
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. 未来
- 1.4. Vitubers
 - 1.4.1. 新媒体形式
 - 1.4.2. 匿名的未来
 - 1.4.3. 发展
- 1.5. 电子游戏
 - 1.5.1. 使用的技术
 - 1.5.2. 发展
- 1.6. 电子游戏和流程
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. 过程
 - 1.6.3. 分层
- 1.7. 宣传
 - 1.7.1. 广告中的动画
 - 1.7.2. Motion graphics
 - 1.7.3. 视觉影响
- 1.8. 索引
 - 1.8.1. 索引
 - 1.8.2. 其他类型的动画
 - 1.8.3. 生产

- 1.9. 增强现实
 - 1.9.1. RA
 - 1.9.2. 用途
 - 1.9.3. 现代
- 1.10. 虚拟现实技术
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. 用途
 - 1.10.3. 元宇宙

模块 2. 3D动画项目

- 2.1. 3D动画项目的目标
 - 2.1.1. 项目启动
 - 2.1.2. 插曲
 - 2.1.3. 进入项目
- 2.2. 项目阶段
 - 2.2.1. 区别
 - 2.2.2. 阶段
 - 2.2.3. 每个阶段的持续时间
- 2.3. 开发阶段
 - 2.3.1. 部门
 - 2.3.2. 角色
 - 2.3.3. 工作
- 2.4. 预生产阶段
 - 2.4.1. 部门
 - 2.4.2. 角色
 - 2.4.3. 工作
- 2.5. 生产阶段
 - 2.5.1. 部门
 - 2.5.2. 角色
 - 2.5.3. 工作
- 2.6. 后期制作阶段
 - 2.6.1. 部门
 - 2.6.2. 角色
 - 2.6.3. 工作

- 2.7. 必要的设备
 - 2.7.1. 软件
 - 2.7.2. 硬件
 - 2.7.3. 其他
- 2.8. 故事片
 - 2.8.1. 时代
 - 2.8.2. 人事管理
 - 2.8.3. 资源管理
- 2.9. 短片
 - 2.9.1. 时代
 - 2.9.2. 人事管理
 - 2.9.3. 资源管理
- 2.10. 系列
 - 2.10.1. 时代
 - 2.10.2. 人事管理
 - 2.10.3. 资源管理

模块 3. 动画制作：立法，谈判和产业

- 3.1. 法律
 - 3.1.1. 证明文件
 - 3.1.2. 专业间协议
 - 3.1.3. 法理
- 3.2. 假期和疾病
 - 3.2.1. 年度变化
 - 3.2.2. 意外情况
 - 3.2.3. 生产中的解决方案
- 3.3. 谈判
 - 3.3.1. 冲突各方
 - 3.3.2. 协议形式
 - 3.3.3. 决议
- 3.4. 多功能
 - 3.4.1. 缺乏人力资源
 - 3.4.2. 其他部门的职位
 - 3.4.3. 跨部门

- 3.5. 文件管理
 - 3.5.1. 资源平台
 - 3.5.2. 备份副本
 - 3.5.3. 访问
- 3.6. Crunch
 - 3.6.1. 目前时刻
 - 3.6.2. 问题或解决方案
 - 3.6.3. 后果
- 3.7. 以及国家动画制作产业
 - 3.7.1. 愿景
 - 3.7.2. 电影行业
 - 3.7.3. 付款方式
- 3.8. 定量和定性表示
 - 3.8.1. 女性代表
 - 3.8.2. LGTBI代表
 - 3.8.3. 国际代表
- 3.9. 疫情后情况
 - 3.9.1. 专业化
 - 3.9.2. 西班牙作品
 - 3.9.3. 国际作品
- 3.10. 动漫消费
 - 3.10.1. 奖励
 - 3.10.2. 输出
 - 3.10.3. 进口产品



完成本专科文凭后，您将能够在跨媒体动画行业实现您的一切愿望"

05 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

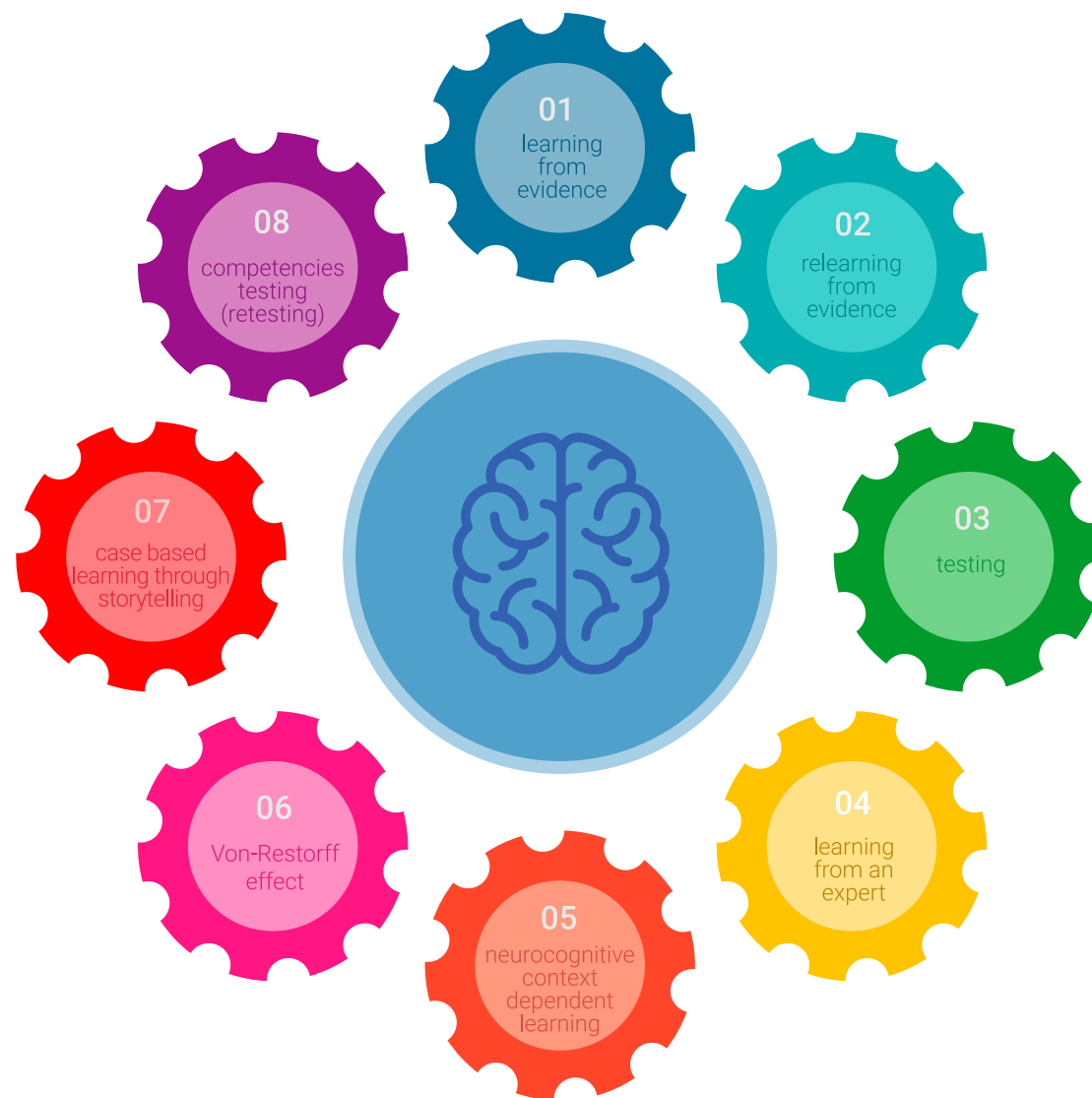
TECH有效地将案例研究方法方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

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。



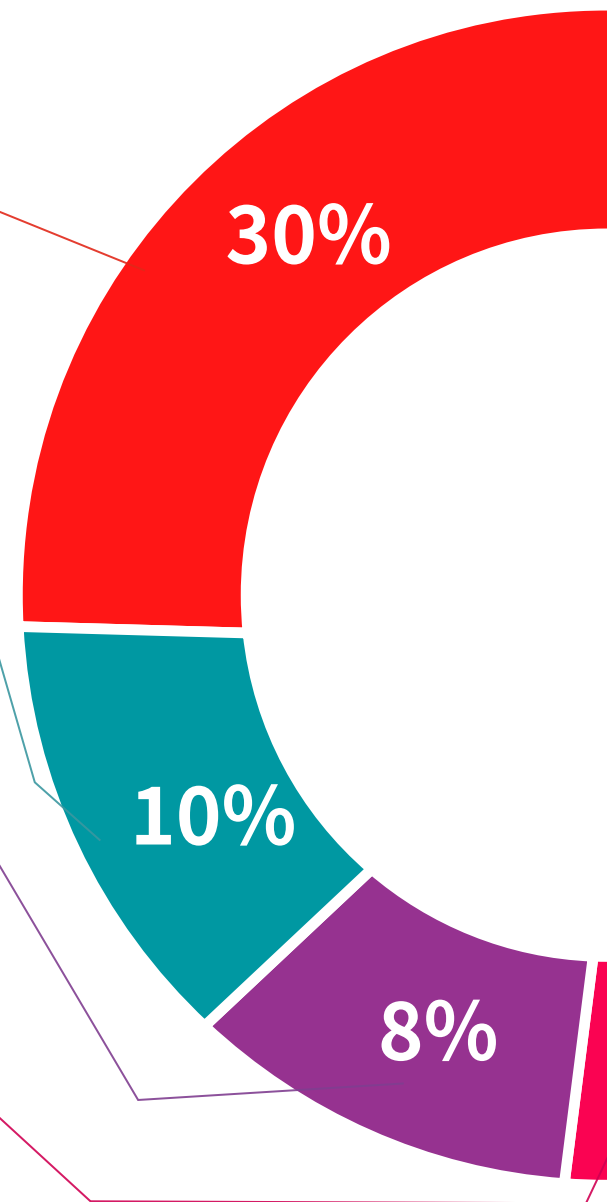
技能和能力的实践

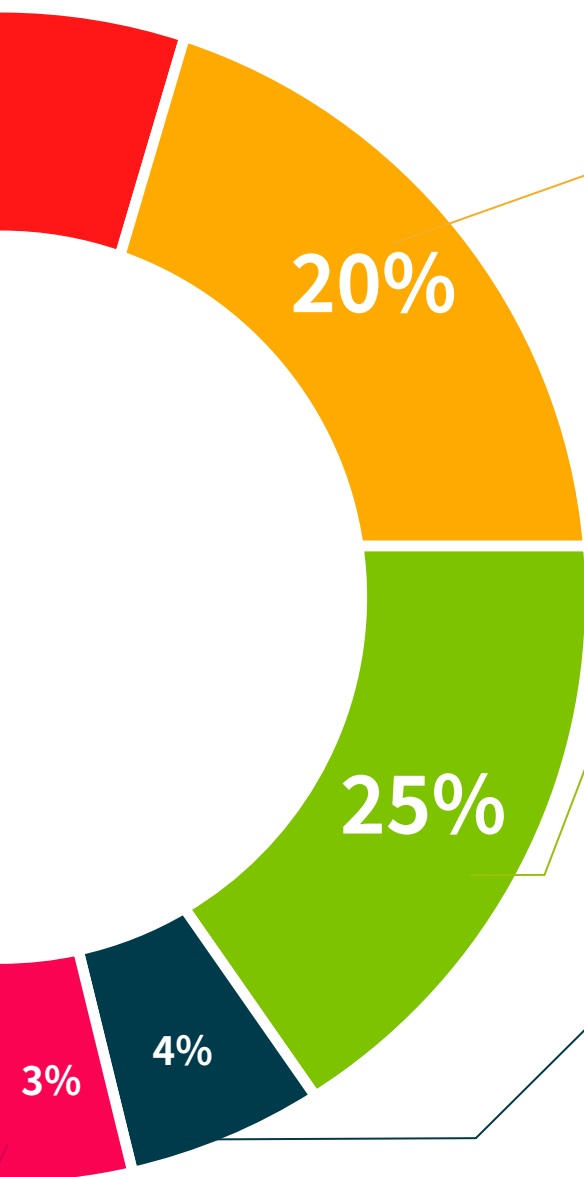
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



06 学位

跨媒体项目的动画制作专科文凭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 颁发的专科文凭学位证书。



“

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”

这个跨媒体项目的动画制作专科文凭包含了市场上最完整和最新的课程。

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专科文凭学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: 跨媒体项目的动画制作专科文凭

模式: 在线

时长: 3个月



健康 信心 未来 人 导师
信息 教育 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

专科文凭
跨媒体项目的动画制作

- » 模式:在线
- » 时长: 3个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

专科文凭

跨媒体项目的动画制作