

Universitätskurs Animationsprojekte in Stopmotion





Universitätskurs Animationsprojekte in Stopmotion

- » Modalität: online
- » Dauer: **6 Wochen**
- » Qualifizierung: **TECH** Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/animationsprojekte-stopmotion

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Stopmotion ist bestimmt die ursprüngliche Technik der Animation. Obwohl anfangs nur Papier und Bleistift verwendet wurden, um das Gefühl der Bewegung durch das kontinuierliche Vorbeiziehen der Blätter zu erzeugen, hat die Entwicklung der Technologie es den Fachleuten dieses Sektors im Laufe der Jahre ermöglicht, dieses Handwerk in ihren Projekten weiter zu verwenden, aber auf eine Art und Weise, die an die heutige Zeit angepasst wurde und wirklich vielversprechende Ergebnisse erzielt. Aus diesem Grund hat TECH es für notwendig erachtet, eine Weiterbildung zu schaffen, die die wichtigsten Aspekte dieser vielseitigen Technik abdeckt. Aus diesem Grund wurde dieses vollständige, dynamische und moderne Programm geschaffen, das sich den akademischen Bedürfnissen der Studenten durch sein bequemes 100%iges Online-Format anpasst.



“

Stopmotion ist nicht aus der Mode gekommen und wird auch nie aus der Mode kommen. Aus diesem Grund kann die Beherrschung dieser Technik für alle Fachleute eine erfolgreiche Karriere bedeuten"

Auch wenn es vielen Menschen seltsam erscheinen mag, werden die Techniken, die *Stopmotion* definieren und charakterisieren, auch heute noch in kleinen und großen Filmproduktionen eingesetzt. Spielfilme wie *The Nightmare Before Christmas*, seinerzeit ein Blockbuster, wurden mit dieser Animationsstrategie erstellt, und auch 20 Jahre später lassen sich noch Projekte finden, bei denen diese Methode ganz oder teilweise angewandt wird.

Die Besonderheiten der *Stopmotion* haben das Interesse vieler Kreativer geweckt, die sich in den letzten Jahren entschlossen haben, diese handwerkliche Technik in ihrer Praxis einzusetzen. Aus diesem Grund und auf der Grundlage der Nachfrage des Sektors hat TECH diesen Universitätskurs in Animationsprojekte in *Stopmotion* entwickelt. Es handelt sich um eine 150-stündige Weiterbildung, die sich über 6 Wochen erstreckt und in der die Studenten die verschiedenen Phasen des Animationsprojekts, die Materialien, die notwendigen Werkzeuge und die verschiedenen Anwendungen dieser Technik in den verschiedenen audiovisuellen Formaten kennen lernen: Spielfilme, Kurzfilme und Serien. Es ist daher eine einmalige Gelegenheit, die Feinheiten dieser Methode durch eine umfassende Kenntnis aller ihrer Bestandteile im Detail zu erforschen.

Dieser Kurs wurde in einem bequemen 100%igen Online-Format konzipiert, das auch den besten theoretischen Lehrplan enthält, der von Fachleuten aus der Branche entwickelt wurde, sowie stundenlanges Zusatzmaterial in verschiedenen Formen: ergänzende Lektüre, Forschungsartikel, Fallstudien und detaillierte Videos. Darüber hinaus wird das virtuelle Klassenzimmer rund um die Uhr zur Verfügung stehen, so dass die Studenten jederzeit und von jedem Gerät mit Internetanschluss aus darauf zugreifen können, was dieses Programm zu einer intensiven, dynamischen und anpassbaren akademischen Erfahrung macht.

Dieser **Universitätskurs in Animationsprojekte in Stopmotion** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Animation und Entwicklung von Videospiele vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, 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



Stopmotion ist nicht aus der Mode gekommen und wird auch nie aus der Mode kommen. Aus diesem Grund kann die Beherrschung dieser Technik für alle Fachleute eine erfolgreiche Karriere bedeuten"

“

Der Lehrplan enthält ein Modul, das den Zielen gewidmet ist, die Sie bei der Planung eines Stopmotion-Projekts berücksichtigen müssen, so dass Sie immer alle Möglichkeiten in Betracht ziehen können"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen 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.

Im virtuellen Klassenzimmer finden Sie eine Menge zusätzliches Material, mit dem Sie den Lehrplan auf individuelle Weise vertiefen können.

Sie lernen die Techniken, um jedes Stopmotion-Projekt an verschiedene audiovisuelle Formate anzupassen.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses in Animationsprojekte in Stopmotion ist es, den Studenten die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um Fachleute für die Anwendung dieser Technik in kleinen und großen Projekten zu werden. TECH hat dafür die besten und modernsten Instrumente aus dem akademischen Bereich ausgewählt, so dass sie mit diesem Programm in nur 150 Stunden ein breites und spezialisiertes Wissen über diese kreative Strategie erwerben können.





“

Was auch immer Ihre Ziele sind, TECH gibt Ihnen die Grundlagen, um sie zu erreichen und in weniger als 6 Wochen ein Stopmotion-Kreativer zu werden"



Allgemeine Ziele

- ♦ Vermitteln des notwendigen akademischen Materials, das es den Studenten ermöglicht, ein breites und spezialisiertes Wissen über die Animationsprojekte in *Stopmotion* zu erlangen
- ♦ Analysieren der verschiedenen Phasen des Entstehungsprozesses und Erlernen der Besonderheiten jeder einzelnen Phase durch eine umfassende Kenntnis ihrer Merkmale

“

Sie lernen die Abteilungen, Rollen und Arbeitsmethoden jeder Phase des Produktionsprozesses im Detail kennen, um jedes Projekt erfolgreich zu managen"





Spezifische Ziele

- ◆ Kennenlernen der einzelnen Rollen, die an einer *Stopmotion*-Animationsproduktion beteiligt sind, abhängig von der verwendeten künstlerischen Ausrüstung und der Dauer des Endprodukts
- ◆ Unterscheiden der Phasen, die bei diesen Produktionen durchzuführen sind, und der Dauer dieser Phasen je nach Projekt
- ◆ Berechnen der monetären Kosten pro geleisteter Arbeitszeit je nach Mitarbeiter
- ◆ Berechnen der Kosten für die erforderliche Ausrüstung und Software

03

Kursleitung

Sowohl die Leitung als auch der Unterricht dieses Universitätskurses liegen in der Verantwortung eines Teams von Experten im Bereich der Animation. Es handelt sich um eine Gruppe von jungen Fachleuten, die jedoch aufgrund ihrer Teilnahme an verschiedenen Projekten unterschiedlicher Größenordnung über spezielle Kenntnisse der Marktrealität verfügen. Darüber hinaus machen die derzeitige Tätigkeit und das Engagement für die berufliche Entwicklung der Studenten diesen Studiengang zu einer einzigartigen und unvergleichlichen Erfahrung, einen dynamischen, innovativen, praktischen und hochqualifizierten Abschluss zu erwerben.



“

Das Lehrteam hat sich aktiv an der Entwicklung des Lehrplans beteiligt und jedem seiner Abschnitte einen jugendlichen, innovativen, realistischen und dynamischen Charakter verliehen"

Leitung



Dr. Cristóbal Rodríguez, Manuel

- ♦ Audiovisueller Produzent und Berater
- ♦ Promotion in Kommunikationswissenschaften an der Universität Rey Juan Carlos
- ♦ Masterstudiengang in Fernsehunterhaltung am Erich Pommer Institut in Berlin
- ♦ Hochschulabschluss in Film- und Theaterregie bei ARTTS International UK
- ♦ Mitglied der Akademie der Filmkunst und -wissenschaften der Vereinigten Staaten, der Fernsehakademie und des CARTOON Board

Professoren

Hr. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Regisseur und Produzent
- ♦ Gründungspartner von Planet 141
- ♦ Regisseur und Produzent von Musikvideos
- ♦ Spielfilmproduzent
- ♦ Hochschulabschluss in Elektronikingenieurwesen an der Päpstlichen Universität Javeriana



04

Struktur und Inhalt

Um diesen Universitätskurs zu erstellen, hat das TECH-Team seine Struktur auf drei grundlegende Säulen gestützt: die aktuellsten theoretischen Inhalte, die von den Dozenten empfohlen werden, die Anwendung der effektiven und innovativen *Relearning*-Methode, in deren Anwendung diese Universität ein Vorreiter ist, und der Erwerb zahlreicher zusätzlicher Materialien. All dies wurde in ein bequemes 100%iges Online-Format eingebettet, das den Studenten rund um die Uhr und von jedem Gerät mit Internetanschluss aus Zugang zum virtuellen Klassenzimmer bietet, so dass sie diese akademische Erfahrung auf personalisierte Weise machen können, wo und wann immer sie wollen.





“

Im Laufe dieses 100%igen Online-Programms werden Sie in der Lage sein, die Erstellung von Stopmotion-Projekten in ihren verschiedenen Formaten zu meistern“

Modul 1. Stopmotion-Animationsprojekte

- 1.1. Zielsetzung eines Projekts im Bereich *Stopmotion*
 - 1.1.1. Projektinitiierung
 - 1.1.2. Zwischenspiel
 - 1.1.3. Zum Projekt gelangen
- 1.2. Projektphasen
 - 1.2.1. Unterscheidung
 - 1.2.2. Phasen
 - 1.2.3. Dauer
- 1.3. Entwicklungsphase
 - 1.3.1. Abteilungen
 - 1.3.1. Rollen
 - 1.3.3. Arbeit
- 1.4. Vorproduktionsphase
 - 1.4.1. Abteilungen
 - 1.4.2. Rollen
 - 1.4.3. Arbeit
- 1.5. Produktionsphase
 - 1.5.1. Abteilungen
 - 1.5.2. Rollen
 - 1.5.3. Arbeit
- 1.6. Postproduktionsphase
 - 1.6.1. Abteilungen
 - 1.6.2. Rollen
 - 1.6.3. Arbeit
- 1.7. Erforderliche Ausrüstung
 - 1.7.1. Software
 - 1.7.2. Hardware
 - 1.7.3. Sonstige
- 1.8. Spielfilm
 - 1.8.1. Zeiten
 - 1.8.2. Personalverwaltung
 - 1.8.3. Verwaltung der Ressourcen



- 1.9. Kurzfilm
 - 1.9.1. Zeiten
 - 1.9.2. Personalverwaltung
 - 1.9.3. Verwaltung der Ressourcen
- 1.10. Serien
 - 1.10.1. Zeiten
 - 1.10.2. Personalverwaltung
 - 1.10.3. Verwaltung der Ressourcen

“ *TECH gibt Ihnen alle Werkzeuge an die Hand, die Sie benötigen, um sich intensiv auf Stopmotion zu spezialisieren. Schreiben Sie sich jetzt ein und verpassen Sie nicht die Chance, Ihre Karriere zu verändern*”



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.





“

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie 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.



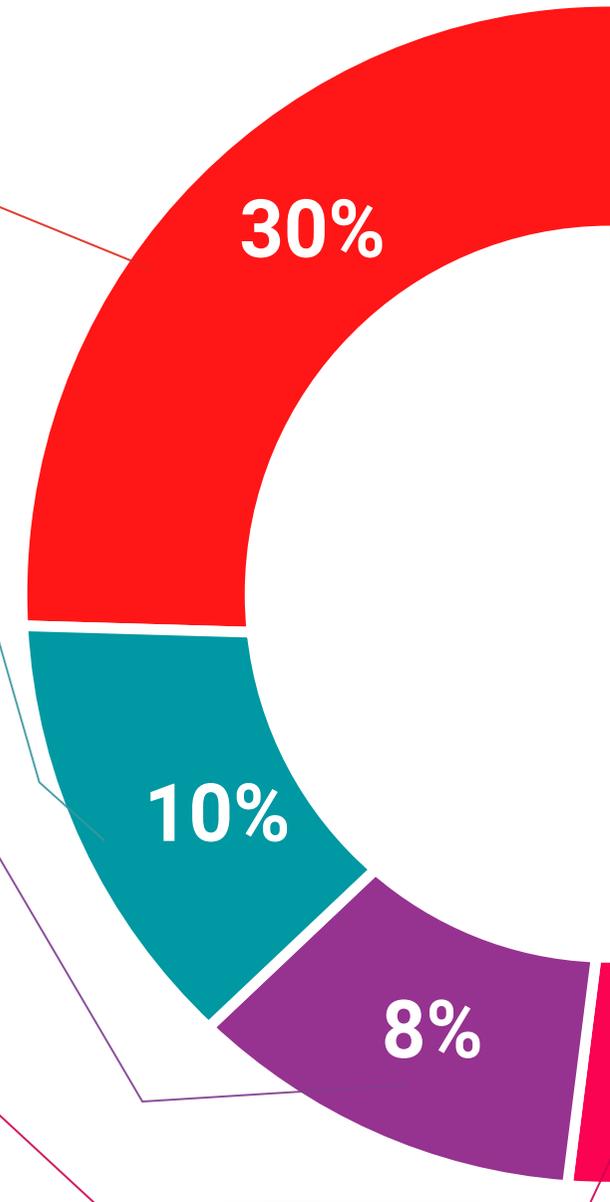
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Animationsprojekte in Stopmotion 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 Animationsprojekte in Stopmotion** 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 Animationsprojekte in Stopmotion**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*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 innovativität
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Animationsprojekte
in Stopmotion

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs Animationsprojekte in Stopmotion

