

Privater Masterstudiengang Animationsproduktion





tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang Animationsproduktion

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/masterstudiengang/masterstudiengang-animationsproduktion

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 18

05

Struktur und Inhalt

Seite 22

06

Methodik

Seite 32

07

Qualifizierung

Seite 40

01

Präsentation

Die technologische Entwicklung und die Weiterentwicklung der audiovisuellen Mittel haben in der Animationsbranche unzählige Möglichkeiten geschaffen. Es handelt sich um einen ständig wachsenden Sektor, in dem es immer leichter wird, hyperrealistische Projekte zu managen und verschiedene Charaktere durch unterschiedliche Techniken wie 3D-Modellierung, Stopmotion-Inszenierung oder transmediale Formeln zum Leben zu erwecken. Aus diesem Grund hat TECH es für notwendig erachtet, einen Studiengang zu konzipieren, der den Studenten das Wissen vermittelt, das sie in die Lage versetzt, weltweit jede Art von Animationsproduktion zu übernehmen, von kleinen Arbeiten bis hin zu Videospieldprojekten, Kurzfilmen und groß angelegten Spielfilmen in verschiedenen Multimediaformaten. Es ist daher eine einzigartige Gelegenheit, ein 100%iges Online-Programm zu absolvieren, das ein Vorher und Nachher in ihrer beruflichen Laufbahn darstellt.





“

TECH bietet das beste 100%ige Online-Programm an, um sich auf die Animationsproduktion zu spezialisieren, und zwar durch eine akademische Erfahrung, die Ihnen die wichtigsten Grundlagen für den Erfolg in diesem Sektor vermittelt"

Mehr als ein Jahrhundert ist es her, dass der erste Zeichentrickfilm der Geschichte veröffentlicht wurde. Seitdem und bis heute hat diese audiovisuelle Technik der Charakterdarstellung dank der technologischen Entwicklung und der Verwendung von immer ausgefeilteren Produktionsmitteln ein exponentielles Wachstum erfahren. Auf diese Weise entwickelten sich Darstellungen wie Humorous Phases of Funny Faces, die die einfache Bewegung einer mit Kreide gemalten Figur zeigen, die heute völlig veraltet ist, damals aber als die avantgardistischste galt, zu dem, was heute mit internationalen Projekten wie Soul, Coco oder dem Live Action Lion King bekannt ist.

Das Wachstum dieses Sektors spiegelt sich jedoch nicht nur im Bereich des Kinos wider, auch die Videospieleindustrie hat stark davon profitiert, da sie es ermöglicht hat, hyperrealistische Produkte mit einer grafischen Qualität zu schaffen, die vor einigen Jahren noch undenkbar war. Aus diesem Grund haben die TECH und ihr Expertenteam es für notwendig erachtet, einen Abschluss zu schaffen, der alle diese Informationen abdeckt und den Studenten in die Lage versetzt, eine Vielzahl von Projekten auf internationaler Ebene zu leiten. Auf dieser Grundlage ist dieser Private Masterstudiengang in Animationsproduktion entstanden, ein 100%iger Online-Studiengang, der ihm das Rüstzeug für eine Spezialisierung in diesem Bereich und damit einen quantitativen und qualitativen Karrieresprung gibt.

Auf der Grundlage einer umfassenden Kenntnis des Berufsfelds werden die Programme und Managementinstrumente der Produktion mit besonderem Schwerpunkt auf den Spezifikationen der traditionellen Animation, Stopmotion, 3D und Transmedia behandelt. Darüber hinaus werden Fragen der Finanzierung kleiner und großer Projekte sowie die Anforderungen an Koproduktionen behandelt, mit Schwerpunkt auf den in dieser Branche geltenden Rechtsvorschriften und den Aspekten, die bei der Durchführung von Vertriebsaufgaben zu berücksichtigen sind.

Es ist daher eine einmalige Gelegenheit, an einem hochgradig befähigenden Programm teilzunehmen, das die Kenntnisse der Studenten auf ein Spezialisierungsniveau anhebt, das sie in der Animationsbranche hervorheben wird. Außerdem haben sie dank des praktischen Formats 24 Stunden am Tag Zugang zum virtuellen Klassenzimmer, in dem sie Dutzende von Stunden an zusätzlichem, hochwertigem Material finden, um die interessantesten Konzepte entsprechend ihren Interessen zu vertiefen. In weniger als 12 Monaten werden sie ihre ehrgeizigsten beruflichen Ziele erreicht haben und können fortan die internationalen Animationsproduktionen ihrer Wahl leiten.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Animationsproduktion** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für audiovisuelle Produktion und Animation vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll aktuelle und dynamische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- 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



Ein Abschluss, der es Ihnen ermöglicht, die notwendigen Fähigkeiten zu entwickeln, um in der Produktion von Stopmotion-, 3D-, traditionellen und transmedialen Projekten erfolgreich zu sein"

“

Werden Sie ein spezialisierter Animationsproduzent in weniger als 12 Monaten und durch einen vollständig personalisierten akademischen Kalender ist es jetzt möglich, dank dieses privaten Masterstudiengangs"

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.

Sie werden in der Lage sein, die wichtigsten Aspekte der Finanzierung eines Animationsprojekts zu vertiefen, so dass Ihre finanziellen Ergebnisse immer positiv sind.

Sie lernen im Detail die wichtigsten Aspekte eines guten Produktvertriebs kennen, einschließlich Merchandising-Management und Markenvereinbarungen.



02 Ziele

Das Wachstum der Animationsbranche und ihre Einbindung in boomende Sektoren wie Videospiele oder Kino haben TECH dazu bewogen, diesen Studiengang zu entwickeln. Aus diesem Grund ist es das Ziel dieser Universität, den Studenten alle akademischen Mittel zur Verfügung zu stellen, die es ihnen ermöglichen, einen hohen und hervorragenden Spezialisierungsgrad in dieser Art von Produktion und ihren verschiedenen Genres zu erreichen. Damit werden sie über das umfassendste und aktuellste Wissen über Modellierungs- und Renderingtechniken verfügen und auch große Projekte mit Erfolgsgarantie übernehmen können.



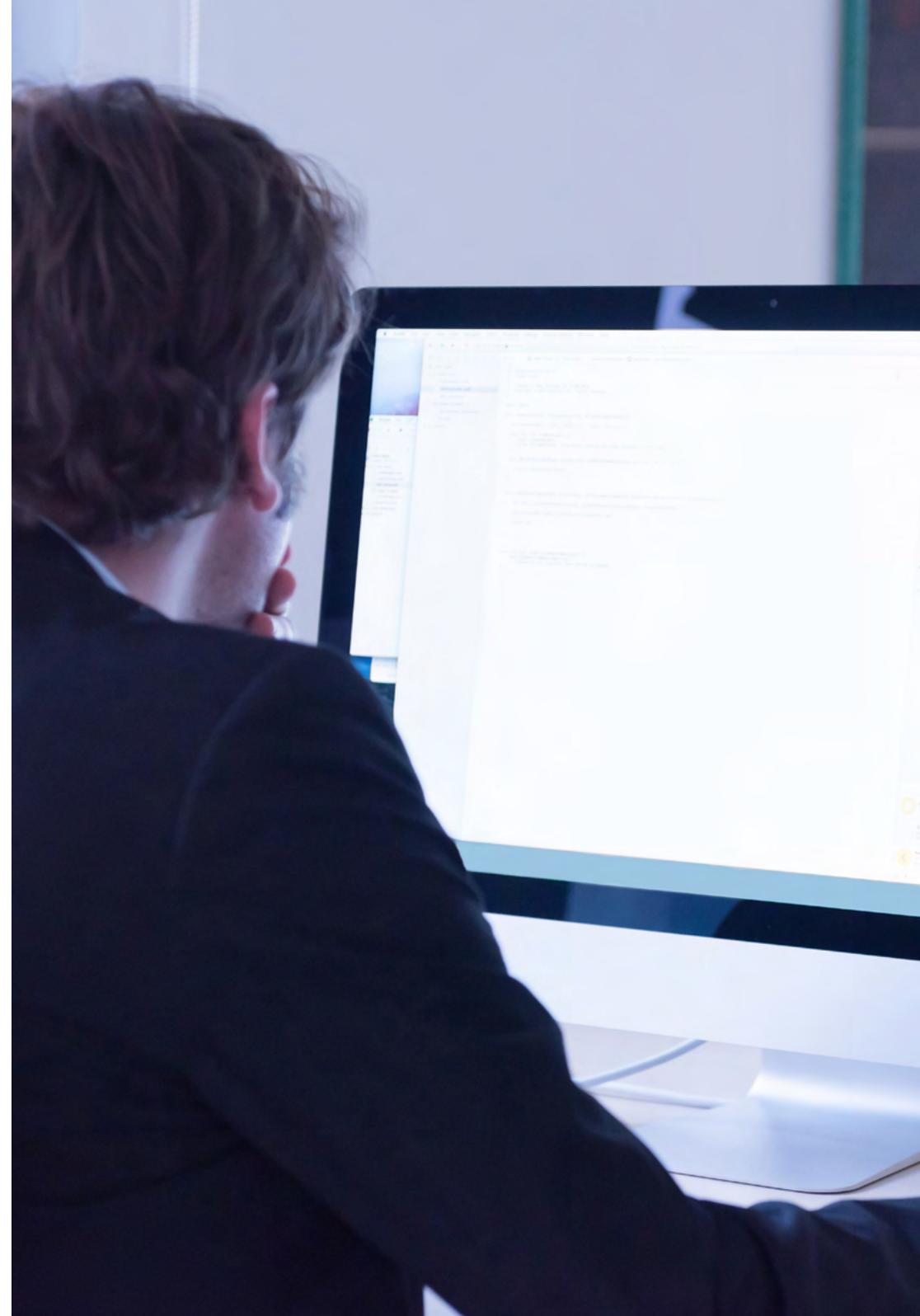
“

Wenn es Ihr Ziel ist, Ihre Animationsfähigkeiten auf das Niveau großer Videospiele wie Ghost of Tsushima zu bringen, dann ist dieses Programm genau das Richtige für Sie"



Allgemeine Ziele

- ◆ Detailliertes Kennen der technischen Merkmale der Animationsproduktion in ihren verschiedenen Formaten
- ◆ Erwerben eines breiten und spezialisierten Wissens über den Beruf des audiovisuellen Animators durch einen umfassenden Ansatz für die Aufgaben, Produktionsziele und Werkzeuge, mit denen sie arbeiten
- ◆ Erwerben einer gut begründeten Vision der Finanzierungsmethoden für ein Projekt im Bereich der Animationsproduktion
- ◆ Aktualisieren der Kenntnisse über die aktuelle Gesetzgebung, Verhandlungen und die Industrie auf internationaler Ebene in diesem Sektor





Spezifische Ziele

Modul 1. Der Animationsproduzent

- ♦ Erlangen von Kommunikationsfähigkeiten für das Funktionieren des Teams und das Verständnis der Aufgaben
- ♦ Verstehen der Entwicklung der Animationsindustrie und deren Auswirkungen auf die Rolle des Produzenten
- ♦ Verwalten der Produktionskapazitäten in anderen Sektoren
- ♦ Verstehen des Zustands der Animationsindustrie, der Zahlen, Studios und Entwicklungen
- ♦ Unterscheiden der Unternehmen und der verschiedenen Projekte, die sie je nach ihrer Struktur durchführen können
- ♦ Verbreiten der kleinen Animationsstücke in sozialen Netzwerken

Modul 2. Programme und Verwaltung

- ♦ Vorbereiten der Studenten auf das Zeitmanagement des Produzenten bei den verschiedenen Aufgaben, die er im Laufe des Tages erledigen kann
- ♦ Verwalten der Zeit der an der Produktion beteiligten Mitarbeiter
- ♦ Kennen der Richtungen, die je nach Bedarf und Zeitplan bei der Personalbeschaffung einzuschlagen sind
- ♦ Verstehen der Kommunikationsmuster zwischen verschiedenen Abteilungen
- ♦ Erstellen von Dokumenten, die für eine Produktion von entscheidender Bedeutung sind

Modul 3. Produzent bei traditionellen Animationsprojekten

- ♦ Erlernen der einzelnen Rollen, die an einer traditionellen Animationsproduktion beteiligt sind, je nach Stil, künstlerischer Ausstattung und Länge 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

Modul 4. Stopmotion-Animationsprojekte

- ♦ 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

Modul 5. 3D-Animationsprojekte

- ♦ Vertiefen der Kenntnisse über die einzelnen Rollen, die an einer 3D-Animationsproduktion beteiligt sind, je nach Stil, künstlerischer Ausstattung und 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

Modul 6. Transmediales Projekt

- ♦ Kennen der aktuellen und innovativen Projekte, die die Produktion neuer Inhalte kennzeichnen
- ♦ Genaues Kennen der in diesen Projekten verwendeten Technologien und der Einbeziehung weiterer in der Entwicklung befindlicher Technologien
- ♦ Erwerben einer Vorstellung zukünftiger Anwendungen in der Animation zur Humanisierung von künstlichen Intelligenzen
- ♦ Leiten der Animationsproduktion in der Videospieleindustrie
- ♦ Kennen der Nutzung von Animation in Werbung und Fernsehprogrammen

Modul 7. Finanzierung

- ♦ Unterscheiden der besten Wege zur Finanzierung eines Projekts in Abhängigkeit vom Endergebnis des Projekts
- ♦ Kennen der erforderlichen Unterlagen, die bei den verschiedenen Stellen einzureichen sind
- ♦ Genaues Kennen der Vollständigkeit und Präsentation, die erforderlich sind, um Zuschüsse durch das Ibermedia-Programm zu erhalten
- ♦ Kennen der Methoden der Finanzierung durch NFTs

Modul 8. Vertrieb

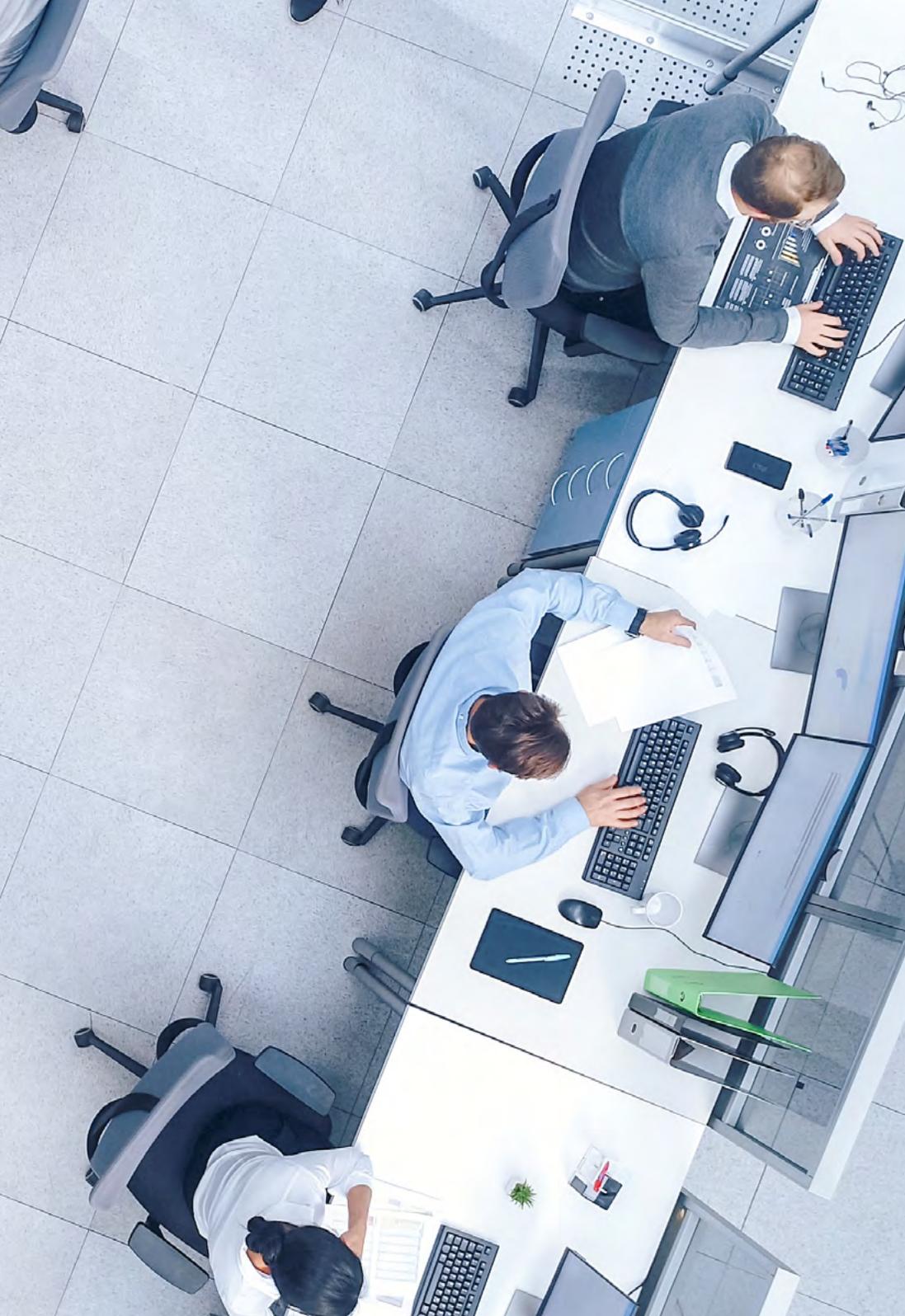
- ♦ Verwalten des Projektverlaufs nach Abschluss des Projekts
- ♦ Dokumentieren des audiovisuellen Materials, das für den Vertrieb eines Projekts über Festivals vorhanden sein muss
- ♦ Auswählen eines Vertriebers auf der Grundlage von Preis und Verwaltung mit Festivals
- ♦ Kennen der besten internationalen Festivals, in Abhängigkeit vom Projekt, das wir durchführen, sowie der Dokumentation und Anforderungen für deren Anmeldung
- ♦ Verwalten des Verkaufs von Rechten am Ende der Tournee und des daraus resultierenden Gewinns
- ♦ Planen des Verkaufs von möglichem *Merchandising*

Modul 9. Koproduktionen

- ♦ Vertieftes Verstehen der Funktionsweise einer Koproduktion
- ♦ Verstehen der Vorteile der Koproduktion
- ♦ Unterscheiden der Dokumentation, die bei der Unterzeichnung einer Koproduktion auszufüllen ist, und der Anforderungen zur Änderung derselben
- ♦ Unterscheiden der Anforderungen für eine Finanzierung durch das Teilprogramm Medien und der erforderlichen Unterlagen
- ♦ Kennen der Anforderungen für die Finanzierung durch Eurimages und der notwendigen Dokumentation
- ♦ Vertiefen der Kenntnisse über Koproduktionsprogramme in Lateinamerika
- ♦ Vertiefen anderer Koproduktionsprogramme in verschiedenen Ländern, die für den Sektor wichtig sind

Modul 10. Animationsproduktion: Gesetzgebung, Verhandlungen und Industrie

- ♦ Vereinbaren des Berufs- und Privatlebens der Mitarbeiter, in Anbetracht der saisonalen Unvorhersehbarkeiten, und das Erledigen von Aufgaben
- ♦ Erkennen des Erledigens mehrerer Aufgaben, die nicht zu den eigenen Funktionen gehören, aufgrund des Mangels an ausreichenden Arbeitskräften in kleinen Unternehmen
- ♦ Verwalten des Zugangs zu den Akten für verschiedene Abteilungen und Einhaltung der Fristen



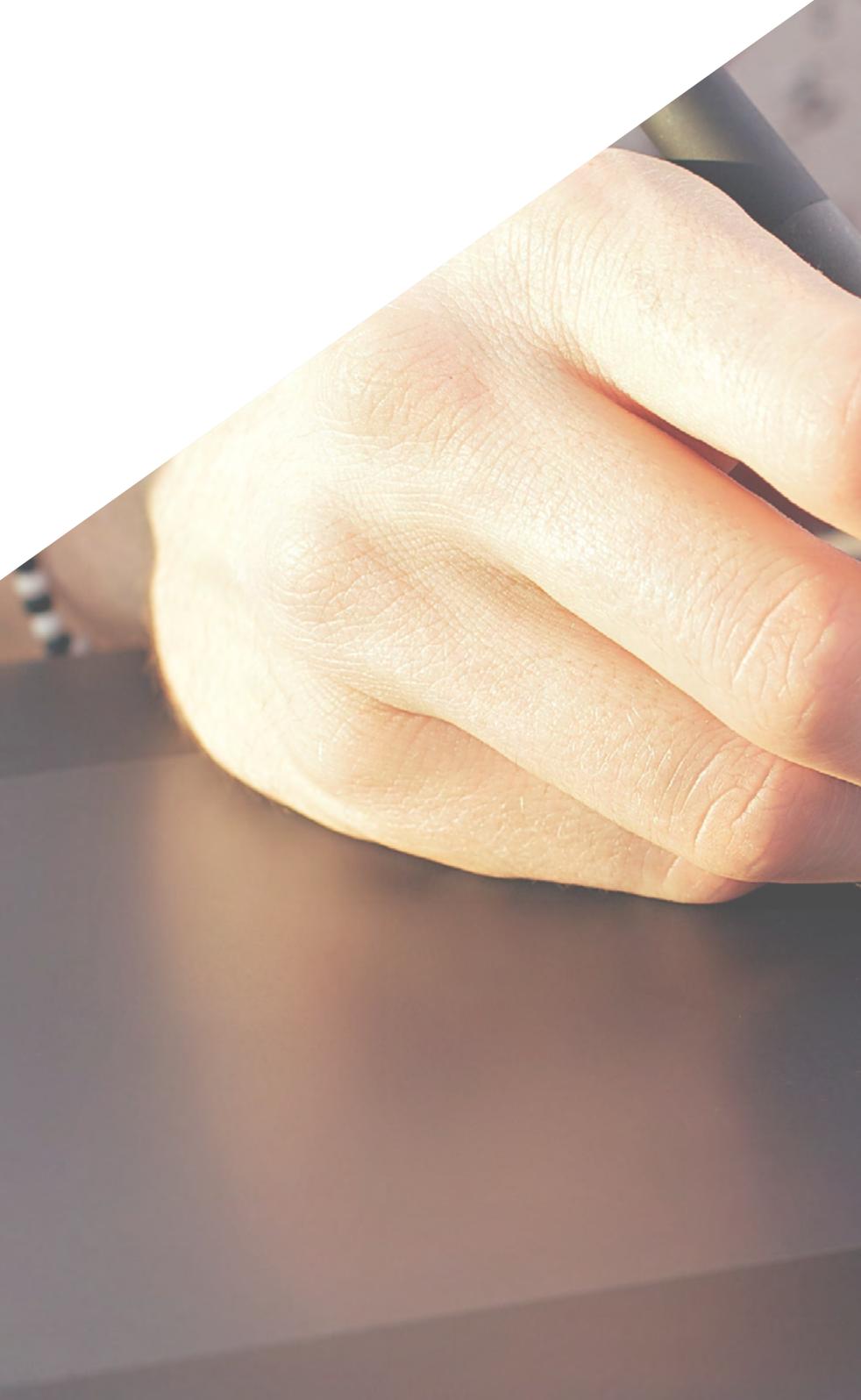
“

In kürzerer Zeit, als Sie erwarten, werden Sie jede der Spezifikationen der Animationsprojektphasen beherrschen"

03

Kompetenzen

Mit diesem privaten Masterstudiengang werden die Studenten in der Lage sein, die Fähigkeiten zu entwickeln, die von den besten Fachleuten in der Animationsproduktionsbranche verlangt werden. Darüber hinaus werden sie durch eine gründliche Kenntnis der verschiedenen Bereiche, die diesen Sektor ausmachen, in der Lage sein, in unterschiedlichen und komplexen Situationen zu handeln, von der Projektvorbereitung bis hin zu Finanzierungs- oder Koproduktionsfragen, so dass sie in der Lage sind, die für jeden Fall und je nach den Merkmalen des Kontexts am besten geeigneten Strategien anzuwenden.





“

Dieser Abschluss macht Sie zu einem versierten und angesehenen Fachkraft im Bereich der Animationsproduktion"

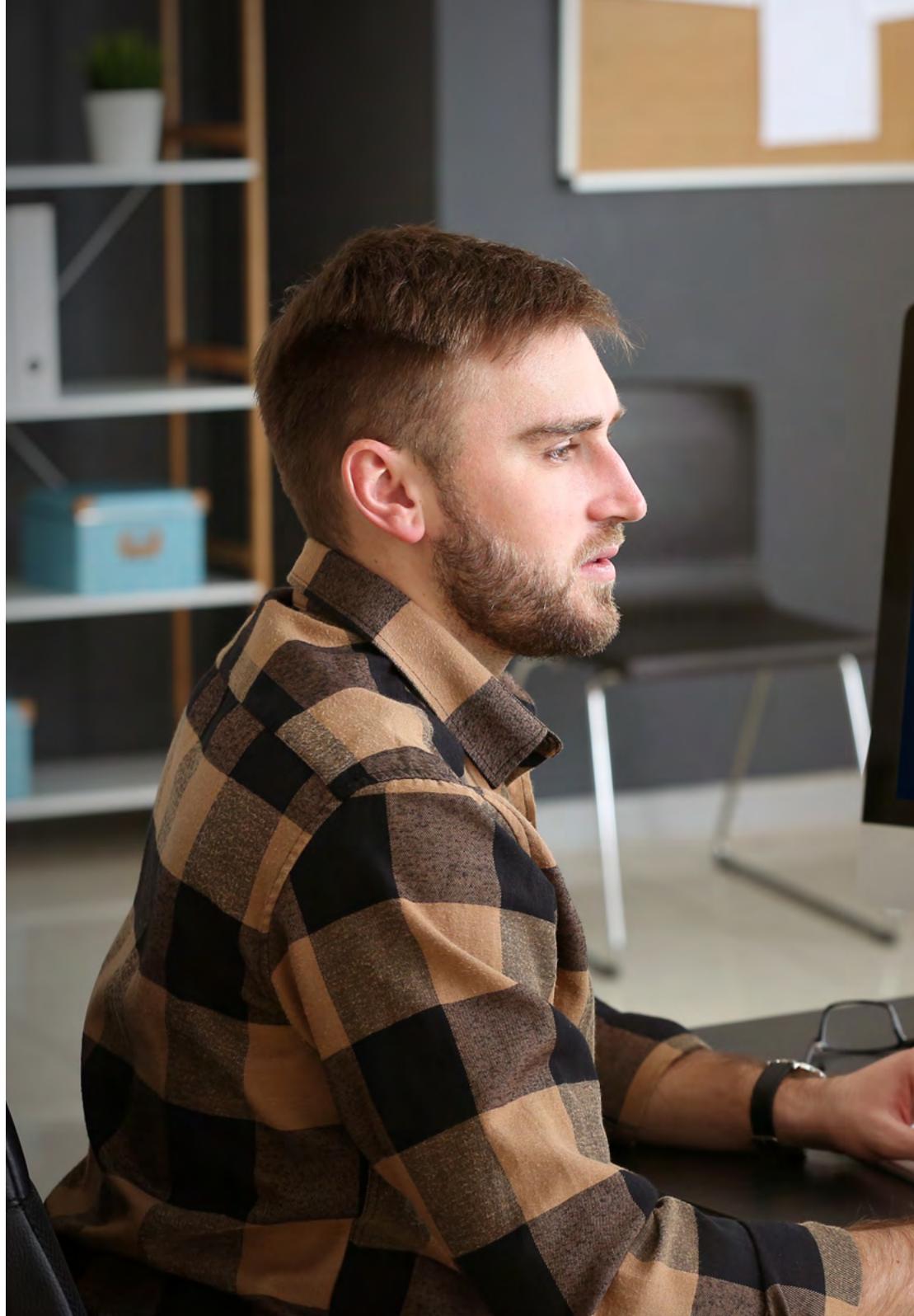


Allgemeine Kompetenzen

- Beherrschen der Werkzeuge, die für die Durchführung eines kleinen oder großen Animationsproduktionsprojekts erforderlich sind
- Anwenden der erworbenen Kenntnisse bei der Lösung aufkommender Probleme während der verschiedenen Phasen der Produktion
- In der Lage sein, eine Koproduktion sowohl aus finanzieller als auch aus audiovisueller Sicht zu verwalten
- Kennen des Umgangs mit traditionellen Animations-, Stopmotion-, 3D- und Transmedia-Projekten sowie der spezifischen Werkzeuge, die in jedem Fall verwendet werden müssen, um optimale Ergebnisse zu erzielen

“

Sie werden die technischen Fähigkeiten erwerben, die für die Beherrschung von Projektmanagementprogrammen erforderlich sind, sowie die modernsten Mittel für die Animation"





Spezifische Kompetenzen

- ♦ Erwerben von spezifischem Wissen über die verschiedenen existierenden Unternehmen bei der Arbeit als Produzent sowie deren Formalisierung
- ♦ Beherrschen der Sprache, die der Welt der Animation in ihren verschiedenen Bereichen eigen ist
- ♦ Kennen der Produktfigur in verschiedenen audiovisuellen Medien, um ihr Funktionieren zu verstehen
- ♦ Verwalten der Ressourcen, die ein Produzent zu verwalten hat
- ♦ Professionelles Beherrschen der Zeitmanagement-Software für das Team
- ♦ Kontrollieren der Entwicklungszeiten gemäß der Dauer und dem Typ der Projekte
- ♦ Kennen der Rollen, die je nach Art der Produktion erforderlich sind
- ♦ Verwalten der verschiedenen Teams in den Phasen des Projekts
- ♦ Unterscheiden der Bedürfnisse des Teams bei der Arbeit
- ♦ Genaues Kennen der je nach Art der Produktion erforderlichen Aufgaben
- ♦ Verwalten der verschiedenen Teams, die für die einzelnen Phasen eines 3D-Animationsprojekts erforderlich sind
- ♦ Bewältigen von Problemen, die unerwartet auftreten können, und über die notwendigen Fähigkeiten verfügen, um sie zu lösen

04 Kursleitung

Gemäß den Qualitätsrichtlinien, die diese Universität definieren, hat TECH für die Leitung und den Unterricht dieses privaten Masterstudiengangs einen Lehrkörper ausgewählt, der auf die Animationsproduktion spezialisiert ist und über eine umfangreiche berufliche Laufbahn verfügt. Es handelt sich um eine Gruppe aktiver Fachleute, die diesen Lehrplan mit einer aktualisierten, realen und kritischen Vision des Sektors ausstatten, eine Besonderheit, die die Studenten nutzen können, um im Detail die wichtigsten Aspekte des Berufs zu lernen und die wirksamsten Techniken und Strategien bei der Entwicklung von Videospiele anzuwenden.





“

Mit einem Team von Branchenexperten haben Sie einen realistischen und kritischen Blick darauf, wie man heute erfolgreiche Projekte managt“

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



05

Struktur und Inhalt

Für die Gestaltung der Struktur und des Inhalts dieses privaten Masterstudiengangs war das Lehrteam verantwortlich. Aus diesem Grund finden die Studenten, die an diesem 100%igen Online-Programm teilnehmen, darin das modernste und dynamischste theoretische und praktische Programm für Animationsproduktion, das auf der Grundlage der innovativen pädagogischen Methodik des Relearning entwickelt wurde. Darüber hinaus stehen ihnen Dutzende von Stunden zusätzlicher Materialien in verschiedenen Formaten zur Verfügung, die zusammen mit dem Lehrplan ab Kursbeginn auf jedes Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden können, so dass sie ihren Kalender individuell gestalten und mit anderen akademischen oder beruflichen Aktivitäten kombinieren können.



“

Das Lehrteam hat Simulationen von realen Situationen in der Animationsbranche ausgewählt, damit Sie Ihre Fähigkeiten in die Praxis umsetzen und von Beginn des Programms an eine erfolgreiche Strategie entwickeln können"

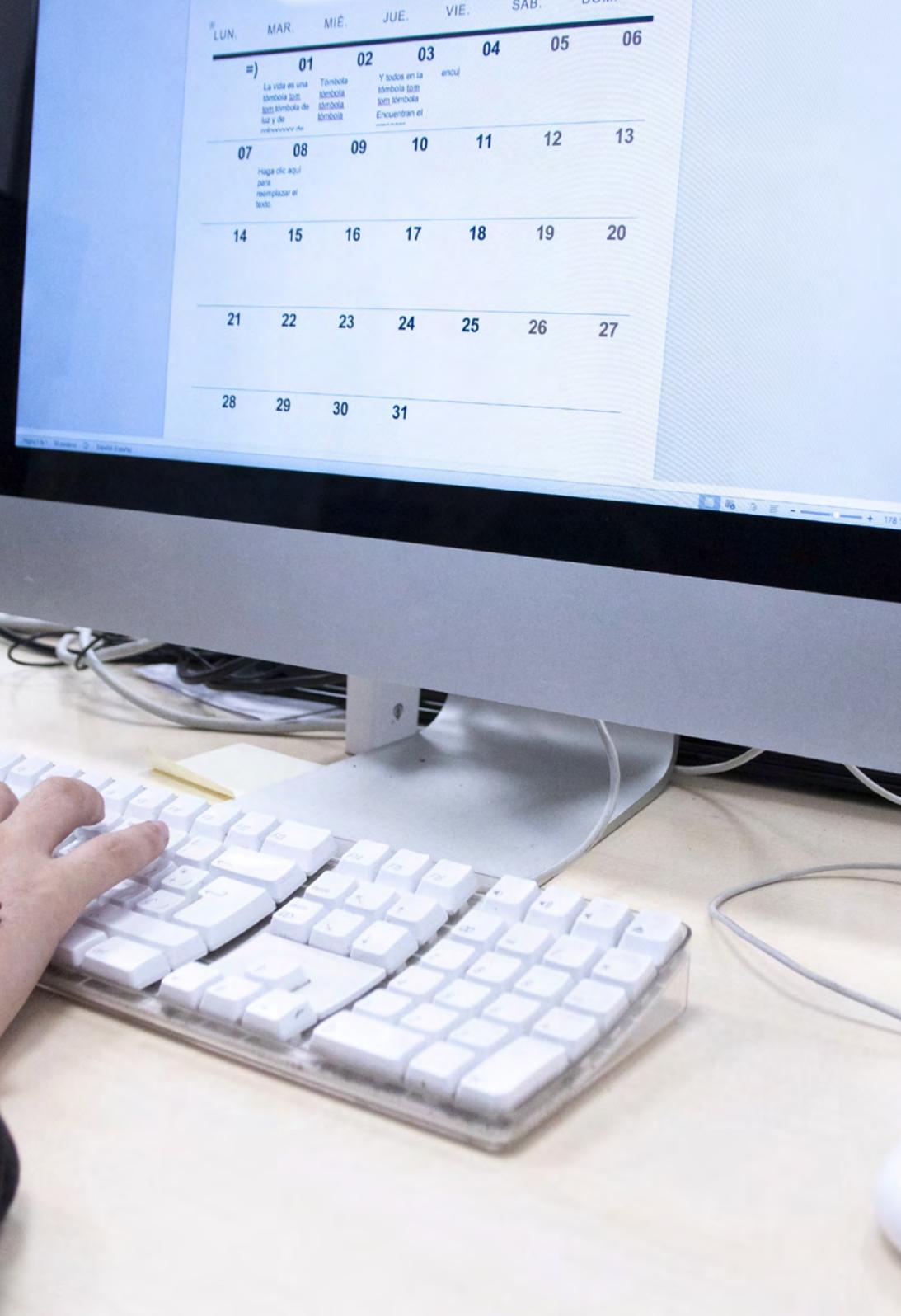
Modul 1. Der Animationsproduzent

- 1.1. Funktionen
 - 1.1.1. Produktion
 - 1.1.2. Fachsprache
 - 1.1.3. Daten
- 1.2. Arten von Unternehmen
 - 1.2.1. Typen
 - 1.2.2. Spezialisierte Unternehmen
 - 1.2.3. Projektarten
- 1.3. Typen von Unternehmern und Gesellschaften
 - 1.3.1. Gesellschaften
 - 1.3.2. *Freelancer* und Selbstständige
 - 1.3.3. Andere rechtliche Formeln
- 1.4. Entwicklung in Medien
 - 1.4.1. Film
 - 1.4.2. Fernsehen
- 1.5. Multimedia-Entwicklung
 - 1.5.1. Web
 - 1.5.2. Das Videospiel
 - 1.5.3. Anwendungen
- 1.6. Die Animationsindustrie
 - 1.6.1. Industrien
 - 1.6.2. Aktueller Moment
 - 1.6.3. Spezifität
- 1.7. Zukunft der Animation
 - 1.7.1. Technologien
 - 1.7.2. Künftige Stellen
 - 1.7.3. Herausforderungen
- 1.8. Animation und andere Medien
 - 1.8.1. Soziale Netzwerke
 - 1.8.2. Youtube
 - 1.8.3. Twitch

- 1.9. Differenzierung der Produktion
 - 1.9.1. Zweck
 - 1.9.2. Zwischenspiel
 - 1.9.3. Beginn
- 1.10. Spiel- und Kurzfilm
 - 1.10.1. Spielfilm
 - 1.10.2. Kurzfilm
 - 1.10.3. Andere Formeln

Modul 2. Programme und Verwaltung

- 2.1. Ressourcen
 - 2.1.1. Zeit
 - 2.1.2. Kommunikation
 - 2.1.3. Andere Ressourcen
- 2.2. Zeiten
 - 2.2.1. Monetarisierung
 - 2.2.2. Optimierung
 - 2.2.3. Verträge
- 2.3. Arbeitsablauf
 - 2.3.1. *Pipeline*
 - 2.3.2. Überlagerung
 - 2.3.3. Aufgaben
- 2.4. Arbeit mit verschiedenen Geräten
 - 2.4.1. Kommunikation
 - 2.4.2. Standorte
 - 2.4.3. Verwaltung an verschiedenen Standorten
- 2.5. Hierarchien
 - 2.5.1. Produzent
 - 2.5.2. Beziehungen zu anderen Abteilungen
 - 2.5.3. Delegation
- 2.6. Programme
 - 2.6.1. Programme
 - 2.6.2. Aktualisierungen
 - 2.6.3. Interaktion



- 2.7. Die Produktionsbibel
 - 2.7.1. Inhalt
 - 2.7.2. Bedürfnisse
 - 2.7.3. Verwendungen
- 2.8. *Postmortem*
 - 2.8.1. Nützlichkeit
 - 2.8.2. *Postmortems*
 - 2.8.3. Zukünftige Projekte
- 2.9. Projekte
 - 2.9.1. Möglichkeiten
 - 2.9.2. Entwicklungen
 - 2.9.3. Verlust des Ziels
- 2.10. Veröffentlichung von Projekten
 - 2.10.1. Zeiten
 - 2.10.2. Veröffentlichungen
 - 2.10.3. Diffusion

Modul 3. Produzent bei traditionellen Animationsprojekten

- 3.1. Zielsetzung eines traditionellen Animationsprojekts
 - 3.1.1. *Start*
 - 3.1.2. Zum Projekt gelangen
 - 3.1.3. Erreichen der Ziele
- 3.2. Projektphasen
 - 3.2.1. Unterscheidungen
 - 3.2.2. Phasen
 - 3.2.3. Dauer
- 3.3. Entwicklungsphase
 - 3.3.1. Abteilungen
 - 3.3.2. Rollen
 - 3.3.3. Arbeit

- 3.4. Vorproduktionsphase
 - 3.4.1. Abteilungen
 - 3.4.2. Rollen
 - 3.4.3. Arbeit
- 3.5. Produktionsphase
 - 3.5.1. Abteilungen
 - 3.5.2. Rollen
 - 3.5.3. Arbeit
- 3.6. Postproduktionsphase
 - 3.6.1. Abteilungen
 - 3.6.2. Rollen
 - 3.6.3. Arbeit
- 3.7. Erforderliche Ausrüstung
 - 3.7.1. Software
 - 3.7.2. Hardware
 - 3.7.3. Sonstige
- 3.8. Spielfilm
 - 3.8.1. Zeiten
 - 3.8.2. Personalverwaltung
 - 3.8.3. Verwaltung der Ressourcen
- 3.9. Kurzfilm
 - 3.9.1. Zeiten
 - 3.9.2. Personalverwaltung
 - 3.9.3. Verwaltung der Ressourcen
- 3.10. Serien
 - 3.10.1. Zeiten
 - 3.10.2. Personalverwaltung
 - 3.10.3. Verwaltung der Ressourcen

Modul 4. Stopmotion-Animationsprojekte

- 4.1. Zielsetzung eines Projekts im Bereich *Stopmotion*
 - 4.1.1. Projektinitiierung
 - 4.1.2. Zwischenspiel
 - 4.1.3. Zum Projekt gelangen
- 4.2. Projektphasen
 - 4.2.1. Unterscheidung
 - 4.2.2. Phasen
 - 4.2.3. Dauer
- 4.3. Entwicklungsphase
 - 4.3.1. Abteilungen
 - 4.3.1. Rollen
 - 4.3.3. Arbeit
- 4.4. Vorproduktionsphase
 - 4.4.1. Abteilungen
 - 4.4.2. Rollen
 - 4.4.3. Arbeit
- 4.5. Produktionsphase
 - 4.5.1. Abteilungen
 - 4.5.2. Rollen
 - 4.5.3. Arbeit
- 4.6. Postproduktionsphase
 - 4.6.1. Abteilungen
 - 4.6.2. Rollen
 - 4.6.3. Arbeit
- 4.7. Erforderliche Ausrüstung
 - 4.7.1. Software
 - 4.7.2. Hardware
 - 4.7.3. Sonstige
- 4.8. Spielfilm
 - 4.8.1. Zeiten
 - 4.8.2. Personalverwaltung
 - 4.8.3. Verwaltung der Ressourcen

- 4.9. Kurzfilm
 - 4.9.1. Zeiten
 - 4.9.2. Personalverwaltung
 - 4.9.3. Verwaltung der Ressourcen
- 4.10. Serien
 - 4.10.1. Zeiten
 - 4.10.2. Personalverwaltung
 - 4.10.3. Verwaltung der Ressourcen

Modul 5. 3D-Animationsprojekte

- 5.1. Zielsetzung eines 3D-Animationsprojekts
 - 5.1.1. Projektinitiierung
 - 5.1.2. Zwischenspiel
 - 5.1.3. Zum Projekt gelangen
- 5.2. Projektphasen
 - 5.2.1. Unterscheidung
 - 5.2.2. Phasen
 - 5.2.3. Dauer der einzelnen Phasen
- 5.3. Entwicklungsphase
 - 5.3.1. Abteilungen
 - 5.3.2. Rollen
 - 5.3.3. Arbeit
- 5.4. Vorproduktionsphase
 - 5.4.1. Abteilungen
 - 5.4.2. Rollen
 - 5.4.3. Arbeit
- 5.5. Produktionsphase
 - 5.5.1. Abteilungen
 - 5.5.2. Rollen
 - 5.5.3. Arbeit
- 5.6. Postproduktionsphase
 - 5.6.1. Abteilungen
 - 5.6.2. Rollen
 - 5.6.3. Arbeit

- 5.7. Erforderliche Ausrüstung
 - 5.7.1. Software
 - 5.7.2. Hardware
 - 5.7.3. Sonstige
- 5.8. Spielfilm
 - 5.8.1. Zeiten
 - 5.8.2. Personalverwaltung
 - 5.8.3. Verwaltung der Ressourcen
- 5.9. Kurzfilm
 - 5.9.1. Zeiten
 - 5.9.2. Personalverwaltung
 - 5.9.3. Verwaltung der Ressourcen
- 5.10. Serien
 - 5.10.1. Zeiten
 - 5.10.2. Personalverwaltung
 - 5.10.3. Verwaltung der Ressourcen

Modul 6. Transmediales Projekt

- 6.1. Technologien
 - 6.1.1. Aufnahmen
 - 6.1.2. Bewegungen
 - 6.1.3. Bibliotheken
- 6.2. Mittel
 - 6.2.1. Digital
 - 6.2.2. Analog
 - 6.2.3. Hybride
- 6.3. Künstliche Intelligenz
 - 6.3.1. KI mit Erscheinungsbild
 - 6.3.2. UX
 - 6.3.3. Zukunft
- 6.4. *Vitubers*
 - 6.4.1. Neue Formen der Medien
 - 6.4.2. Zukunft der Anonymität
 - 6.4.3. Entwicklung

- 6.5. Videospiele
 - 6.5.1. Verwendete Technologien
 - 6.5.2. Entwicklung
- 6.6. Videospiele und Prozesse
 - 6.6.1. Pipeline
 - 6.6.2. Prozesse
 - 6.6.3. Hierarchien
- 6.7. Werbung
 - 6.7.1. Animation in der Werbung
 - 6.7.2. Motion Graphics
 - 6.7.3. Visuelle Auswirkungen
- 6.8. Überschriften
 - 6.8.1. Überschriften
 - 6.8.2. Andere Arten der Animation
 - 6.8.3. Produktion
- 6.9. Augmented Reality
 - 6.9.1. AR
 - 6.9.2. Verwendungen
 - 6.9.3. Aktualität
- 6.10. Virtual Reality
 - 6.10.1. VR
 - 6.10.2. Verwendungen
 - 6.10.3. Metaversum

Modul 7. Finanzierung

- 7.1. Das Budget
 - 7.1.1. Margen
 - 7.1.2. Verwaltung der Ressourcen
 - 7.1.3. Unvorhergesehene Ereignisse
- 7.2. Eigenmittel und Zuschüsse
 - 7.2.1. Ersparnisse
 - 7.2.2. Crowdfunding
 - 7.2.3. Zuschüsse



- 7.4. Verkauf und Vorverkauf
 - 7.4.1. Vertreiber
 - 7.4.2. Fernsehsender
 - 7.4.3. Andere Medien
- 7.5. Anlageinstrumente
 - 7.5.1. Joint-Venture-Konten
 - 7.5.2. *Crowdfunding*
- 7.6. Ibermedia-Programm
 - 7.6.1. Ibermedia
 - 7.6.2. Prozess
 - 7.6.3. Dokumentation
- 7.7. Das Programm Ibermedia und die Wirtschaft
 - 7.7.1. Hilfe
 - 7.7.2. Kontinuität nach Erlangung
 - 7.7.3. Begründung
- 7.9. Steuerliche Anreize
 - 7.9.1. Anziehungskraft für Unternehmen
 - 7.9.2. Anforderungen
 - 7.9.3. Rechtliche Aspekte
- 7.10. NFT
 - 7.10.1. NFT
 - 7.10.2. Nützlichkeit
 - 7.10.3. Indirekte Finanzierung

Modul 8. Vertrieb

- 8.1. Die Lebensdauer des Produkts
 - 8.1.1. Beginn
 - 8.1.2. Dauer
 - 8.2.3. Ende
- 8.2. Netzwerk-Kampagne
 - 8.2.1. Sichtbarkeit
 - 8.2.2. *Influencers*
 - 8.2.3. Kosten

- 8.3. Poster
 - 8.3.1. Poster
 - 8.3.2. Prozess
 - 8.3.3. Verwendungszwecke
- 8.4. Dokumentation
 - 8.4.1. Präsentationen
 - 8.4.2. Trailer
 - 8.4.3. Andere Bedürfnisse
- 8.5. Vertreiber
 - 8.5.1. Große Unternehmen
 - 8.5.2. Mittlere Unternehmen
 - 8.5.3. Kleine Unternehmen
- 8.7. Internationale Wettbewerbe
 - 8.7.1. Kleine Festivals
 - 8.7.2. Große Festivals
 - 8.7.3. Wirtschaftliche Auswirkungen
- 8.8. Vereinbarungen mit Marken
 - 8.8.1. Kollaborationen
 - 8.8.2. Sponsoring
 - 8.8.3. Andere Formen der Zusammenarbeit
- 8.9. Verkauf des Produkts
 - 8.9.1. Digitale Plattformen
 - 8.9.2. Arten von Vereinbarungen
 - 8.9.3. Neues Produktleben
- 8.10. *Merchandising*
 - 8.10.1. Verkaufslizenzen
 - 8.10.2. Vereinbarungen über die Herstellung
 - 8.10.3. Einkommen

Modul 9. Koproduktionen

- 9.1. Koproduktionen
 - 9.1.1. Koproduktion
 - 9.1.2. Staatliche Anforderungen
 - 9.1.3. Regionale Anforderungen
- 9.2. Beiträge und Gebühren
 - 9.2.1. Beiträge
 - 9.2.2. Teile
 - 9.2.3. Recht auf das Werk
- 9.3. Koproduktionsvereinbarungen
 - 9.3.1. Dokumentation
 - 9.3.2. Vereinbarungen
 - 9.3.3. Arten der Zusammenarbeit
- 9.4. Vertrags-Agenda
 - 9.4.1. Agenda
 - 9.4.2. Auswirkungen auf den Vertrag
 - 9.4.3. Formalisierung
- 9.5. Finanzierung des Teilprogramms Medien
 - 9.5.1. Unterprogrammierung
 - 9.5.2. Finanzierung
 - 9.5.3. Entwicklungshilfe
- 9.6. Finanzierung des Teilprogramms und Beträge
 - 9.6.1. Typen
 - 9.6.2. Projekte
 - 9.6.3. Höhe der Zuschüsse
- 9.7. Finanzierung durch *Eurimages*
 - 9.7.1. Zuständige Einrichtung
 - 9.7.2. Anforderungen
 - 9.7.3. Dokumentation

- 9.8. *Eurimages*-Finanzierung und -Produktion
 - 9.8.1. Vertrieb
 - 9.8.2. Zuschüsse
 - 9.8.3. Rückerstattung
- 9.10. Andere internationale Koproduktionen
 - 9.10.1. Andere Länder mit Abkommen
 - 9.10.2. Internalisierung
 - 9.10.3. Dokumentation

Modul 10. Animationsproduktion: Gesetzgebung, Verhandlungen und Industrie

- 10.1. Gesetze
 - 10.1.1. Belegende Dokumentation
 - 10.1.2. Berufsübergreifende Vereinbarungen
 - 10.1.3. Rechtsprechung
- 10.2. Feiertage und Krankheiten
 - 10.2.1. Jährliche Entwicklung
 - 10.2.2. Unvorhergesehene Ereignisse
 - 10.2.3. Lösungen in der Produktion
- 10.3. Verhandlung
 - 10.3.1. Parteien des Konflikts
 - 10.3.2. Formen der Vereinbarung
 - 10.3.3. Resolutionen
- 10.4. Mehrere Funktionen
 - 10.4.1. Mangel an Humanressourcen
 - 10.4.2. Arbeitsplätze in anderen Abteilungen
 - 10.4.3. Interdepartementalismus
- 10.5. Dateiverwaltung
 - 10.5.1. Ressourcen-Plattformen
 - 10.5.2. Sicherheitskopien
 - 10.5.3. Zugang

- 10.6. *Crunch*
 - 10.6.1. Aktueller Moment
 - 10.6.2. Problem oder Lösung
 - 10.6.3. Auswirkungen
- 10.8. Quantitative und qualitative Darstellung
 - 10.8.1. Vertretung von Frauen
 - 10.8.2. LGTBI-Vertretung
 - 10.8.3. Internationale Vertretung
- 10.9. Situation nach der Pandemie
 - 10.9.1. Professionalisierung
 - 10.9.3. Internationale Produktionen
- 10.10. Verbrauch von Animationen
 - 10.10.1. Anreize
 - 10.10.2. Exporte
 - 10.10.3. Importe



Überlegen Sie nicht länger und schreiben Sie sich jetzt für diesen Studiengang ein, der Ihre berufliche Laufbahn auf das Niveau der Anforderungen von Sony, Ubisoft, Blizzard oder anderen führenden Unternehmen der Videospelbranche heben wird"

06

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.

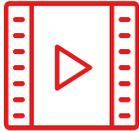
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

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.



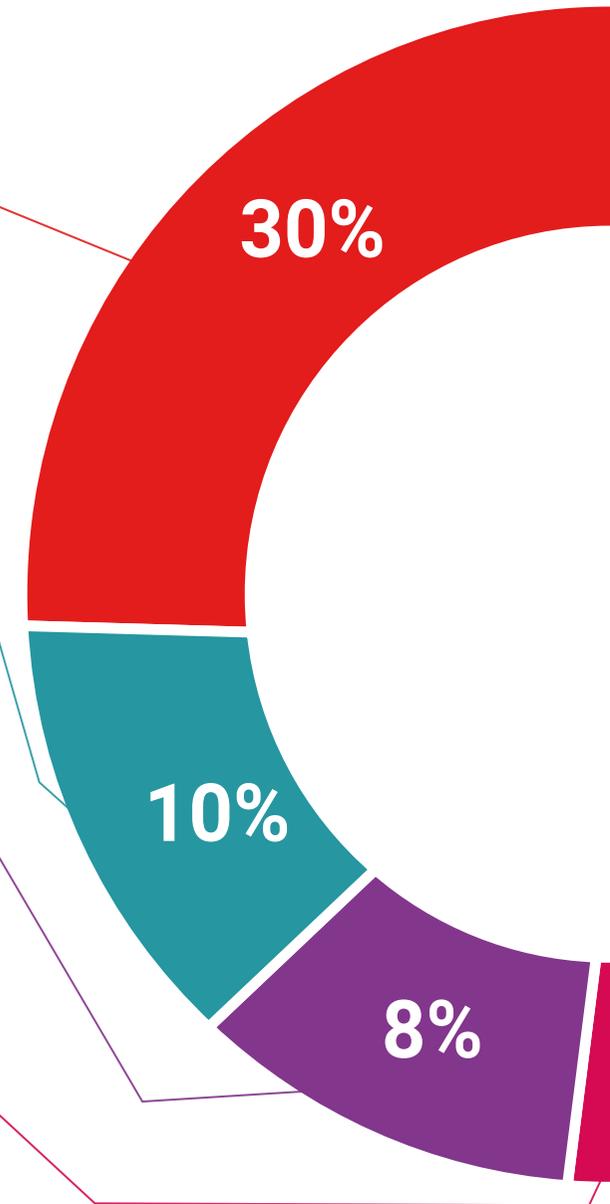
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

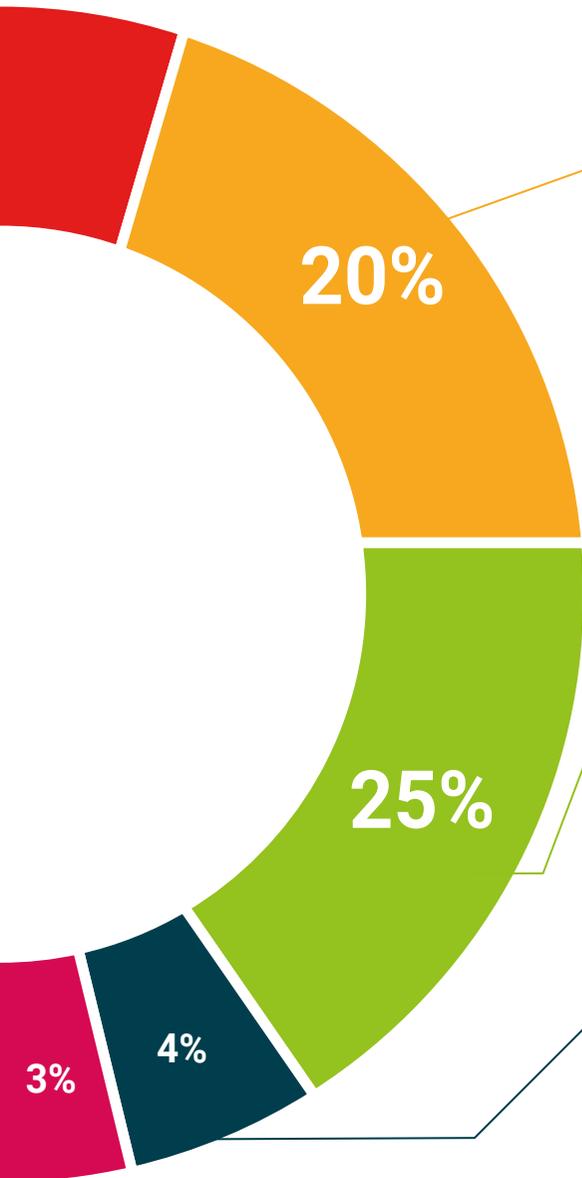
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



07

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Animationsproduktion 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 **Privater Masterstudiengang in Animationsproduktion** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

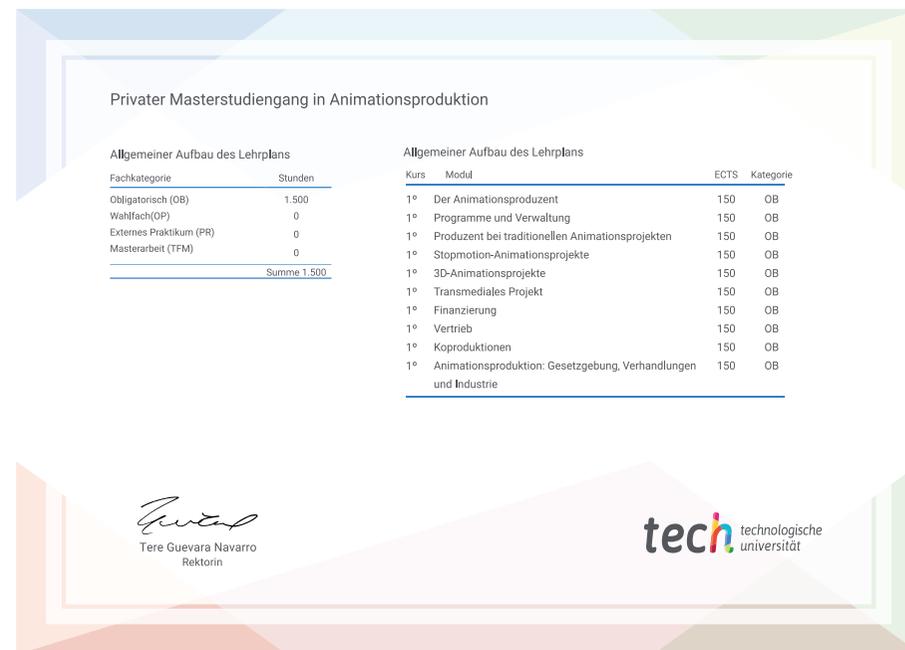
Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

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: **Privater Masterstudiengang in Animationsproduktion**

Modalität: **online**

Dauer: **12 Monate**



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

tech technologische
universität

Privater
Masterstudiengang
Animationsproduktion

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang Animationsproduktion

