

# Universitätsexperte

## 2D-Animation





**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte 2D-Animation

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-2d-animation](http://www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-2d-animation)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 22

06

Qualifizierung

---

Seite 30

# 01

# Präsentation

Die Anwendung von 2D-Animationen auf Videospiele bietet Entwicklern und Spielern gleichermaßen eine Reihe von Vorteilen. Erstens ermöglicht der zeitlose visuelle Stil die Erschaffung denkwürdiger Welten und Charaktere mit einem einzigartigen Charme. Darüber hinaus werden im Vergleich zu 3D-Anwendungen weniger Hardware-Ressourcen benötigt, was zu kürzeren Entwicklungszeiten und einer besseren Zugänglichkeit der Plattform führt. Ebenso erlaubt die Bandbreite der stilistischen Möglichkeiten den Schöpfern, künstlerische Stile zu erforschen, von der Ästhetik der *Pixel Art*, bis zu detaillierten und komplexen Animationen. So hat sich die TECH-Initiative in einem 100%igen, anpassungsfähigen Online-Programm niedergeschlagen, das die Teilnahme jederzeit und von jedem Ort aus ermöglicht.





“

*2D-Animationen erleichtern die Iteration und das Experimentieren während des Entwurfsprozesses, was zu einer flüssigeren und fesselnderen Spielbarkeit beitragen wird. Worauf warten Sie, um sich einzuschreiben?"*

2D-Animation in Videospielen zeichnet sich durch Einfachheit und einen unverwechselbaren künstlerischen Stil aus. Dies ermöglicht eine größere kreative Flexibilität und gibt Entwicklern die Möglichkeit, mit einzigartigen und fesselnden visuellen Stilen zu experimentieren. Darüber hinaus erfordert die 2D-Animation im Vergleich zur 3D-Animation weniger Rechenressourcen, was die Ausführung auf Geräten mit begrenzten Möglichkeiten erleichtert. Infolgedessen suchen immer mehr Unternehmen des Sektors hochqualifizierte Fachleute.

In diesem Zusammenhang hat TECH diesen Universitätsexperten entwickelt, der von den Grundlagen der 2D-Sprache bis hin zu den fortgeschrittenen Techniken der traditionellen Animation reicht. Der Kurs konzentriert sich auf Aspekte wie Frame-Animation, die Entwicklung von audiovisuellen Skripten und die Verwendung von Tools wie Toon Boom Harmony und Adobe Animate.

Die wesentlichen Prinzipien der 2D-Animation werden ebenfalls erforscht, darunter Konzepte wie *Squash* und *Stretch*, Antizipation, *Mise-en-scène* und ergänzende Aktionen. Auf diese Weise wenden die Designer diese Prinzipien bei der Erstellung von flüssigen und ausdrucksstarken Animationen an und nutzen digitale Werkzeuge, um ihren kreativen Prozess zu optimieren. Darüber hinaus werden fortgeschrittene Techniken wie Zyklusanimation, vollständige Drehungen und die Anwendung von Farbe und Schattierung erforscht, um Figuren und Landschaften zum Leben zu erwecken.

Schließlich werden speziellere Aspekte wie Lippensynchronisation, die Erstellung von Gehzyklen und die Anwendung von visuellen Effekten wie *Sweeps* und Unschärfen vertieft. Außerdem erhalten die Studenten praktischen Unterricht in den Techniken des Rotoscoping, um ihre Fähigkeiten zu verbessern und sie auf die Herausforderungen der professionellen 2D-Animation vorzubereiten.

Damit bietet der Lehrplan den Studenten eine unvergleichliche Chance, da er ein digitales und anpassungsfähiges Format bietet. Dies ermöglicht ihnen eine größere Flexibilität bei der Verwaltung ihrer Studienpläne und hilft ihnen, ihre täglichen persönlichen und beruflichen Verpflichtungen besser zu vereinbaren. All dies basiert auf der revolutionären *Relearning*-Methode, bei deren Anwendung TECH führend ist.

Dieser **Universitätsexperte in 2D-Animation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 2D-Animation präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ 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



*2D-Animation im Bereich der Videospiele bietet Ihnen eine Kombination aus zeitloser Ästhetik, effizienter Entwicklung und kreativer Flexibilität, die sie in diesem Bereich von unschätzbarem Wert macht"*



*Sie werden in die Animation von Positionen, Lippsynchronisation, Gehzyklen, vollen Drehungen und Übertreibungen sowie in fortgeschrittenere Techniken wie Rotoscoping, Sweeps und Farbauftrag eintauchen"*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten 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 die nostalgische Ästhetik der 2D-Animation eintauchen, Emotionen hervorrufen und auf einzigartige Weise mit dem Publikum in Kontakt treten, um so das Eintauchen des Spielers in das Videospiel zu verstärken.*

*Sie erwerben Kenntnisse der kinematografischen und audiovisuellen Sprache und erforschen die Komposition von Aufnahmen, Kamerabewegungen und Schnitttechniken. Setzen Sie auf TECH!*



# 02 Ziele

Dieser Universitätsexperte wird den Studenten eine vollständige und spezialisierte Weiterbildung in Techniken, Werkzeugen und grundlegenden Prinzipien der 2D-Animation bieten. Durch einen modularen Aufbau und einen praxisorientierten Ansatz wird es Designern ermöglicht, die kreativen und technischen Fähigkeiten zu entwickeln, die für die Produktion hochwertiger animierter Inhalte erforderlich sind. Vom Verständnis der Grundlagen der 2D-Sprache bis zur Beherrschung fortgeschrittener Techniken der traditionellen Animation bildet das Programm Fachleute aus, die in der Lage sind, den Herausforderungen der audiovisuellen Welt mit technischer Solidität, Kreativität und künstlerischem Geschick zu begegnen.





“

*Sie werden mit den wichtigsten Werkzeugen der Branche, wie Toon Boom Harmony und Adobe Animate, vertraut gemacht, und zwar durch eine umfangreiche Bibliothek der innovativsten Multimedia-Ressourcen"*



## Allgemeine Ziele

---

- Beherrschen der visuellen Sprache im Bereich der 2D-Animation
- Anwenden der Grundlagen der 2D-Animation, um überzeugende und fesselnde Sequenzen zu erstellen
- Erforschen und Anwenden von Trends und technologischen Fortschritten in der 2D-Animation, um mit den Innovationen Schritt zu halten und die Praktiken an die Branchenstandards anzupassen



*Sie werden die grundlegenden Prinzipien der 2D-Animation beherrschen, von Squash und Stretch bis hin zu Antizipation und Inszenierung, und werden so darauf vorbereitet, Projekte kreativ und effektiv anzugehen"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. 2D-Sprache

- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur Erstellung spezifischer Drehbücher für 2D-Animationsprojekte unter Berücksichtigung der visuellen Erzählung
- ♦ Verstehen und Anwenden von wichtigen Grundsätzen der grafischen Sprache bei der Erstellung von kohärenten und ästhetisch ansprechenden visuellen Elementen
- ♦ Analysieren und Anwenden der Konzepte der kinematografischen und audiovisuellen Sprache die visuelle Erzählung zu verbessern
- ♦ Erwerben solider Kenntnisse der Produktionssprache, von der Planung bis zur endgültigen Lieferung

### Modul 2. Grundsätze der 2D-Animation

- ♦ Analysieren und Anwenden von antizipatorischen Techniken, Verstehen der Komposition von parallelen und inversen Kräften und deren erzählerischen Wert bei der Erstellung von animierten Sequenzen
- ♦ Entwickeln von Inszenierungsfähigkeiten, um die visuelle Darstellung von Figuren und beweglichen Objekten zu optimieren
- ♦ Integrieren von sich ergänzenden und überlagernden Aktionen, um visuelle Erzählungen zu bereichern und animierten Figuren und Objekten mehr Bewegung und Ausdruckskraft zu verleihen

### Modul 3. Fortgeschrittene traditionelle Animation

- ♦ Perfektionieren der Technik der Pose-to-Pose-Animation, um einen reibungslosen und konsistenten Übergang zwischen verschiedenen Posen für dynamische und ausdrucksstarke visuelle Sequenzen zu gewährleisten
- ♦ Beherrschen der Erstellung von Gehzyklen durch Optimierung der Natürlichkeit und Flüssigkeit der grundlegenden Bewegungsanimation
- ♦ Integrieren kompletter fließender Drehungen in die 2D-Animation und dabei die realistische und stilisierte Darstellung von Charakter- und Objektdrehungen in verschiedenen erzählerischen Kontexten behandeln
- ♦ Entwickeln fortgeschrittener Fähigkeiten in der Anwendung von Farbe in der Animation unter Berücksichtigung von Farbpalette, Beleuchtung und visueller Konsistenz

# 03

## Kursleitung

Die Dozenten dieses Abschlusses sind hochqualifizierte und erfahrene Fachleute auf dem Gebiet der Animation, die aufgrund ihrer umfassenden Kenntnisse und praktischen Erfahrungen in der Branche sorgfältig ausgewählt wurden.

Diese Experten kombinieren einen starken akademischen Hintergrund mit einer hervorragenden Erfolgsbilanz bei der Erstellung von animierten Inhalten, so dass sie in der Lage sind, Kurse mit einem praktischen und relevanten Ansatz zu halten. Darüber hinaus spiegelt sich ihr Engagement für eine exzellente Fortbildung in ihrer Fähigkeit wider, die Lehrmethoden an die individuellen Bedürfnisse der Studenten anzupassen und so ein dynamisches und kollaboratives Lernumfeld zu fördern.





“

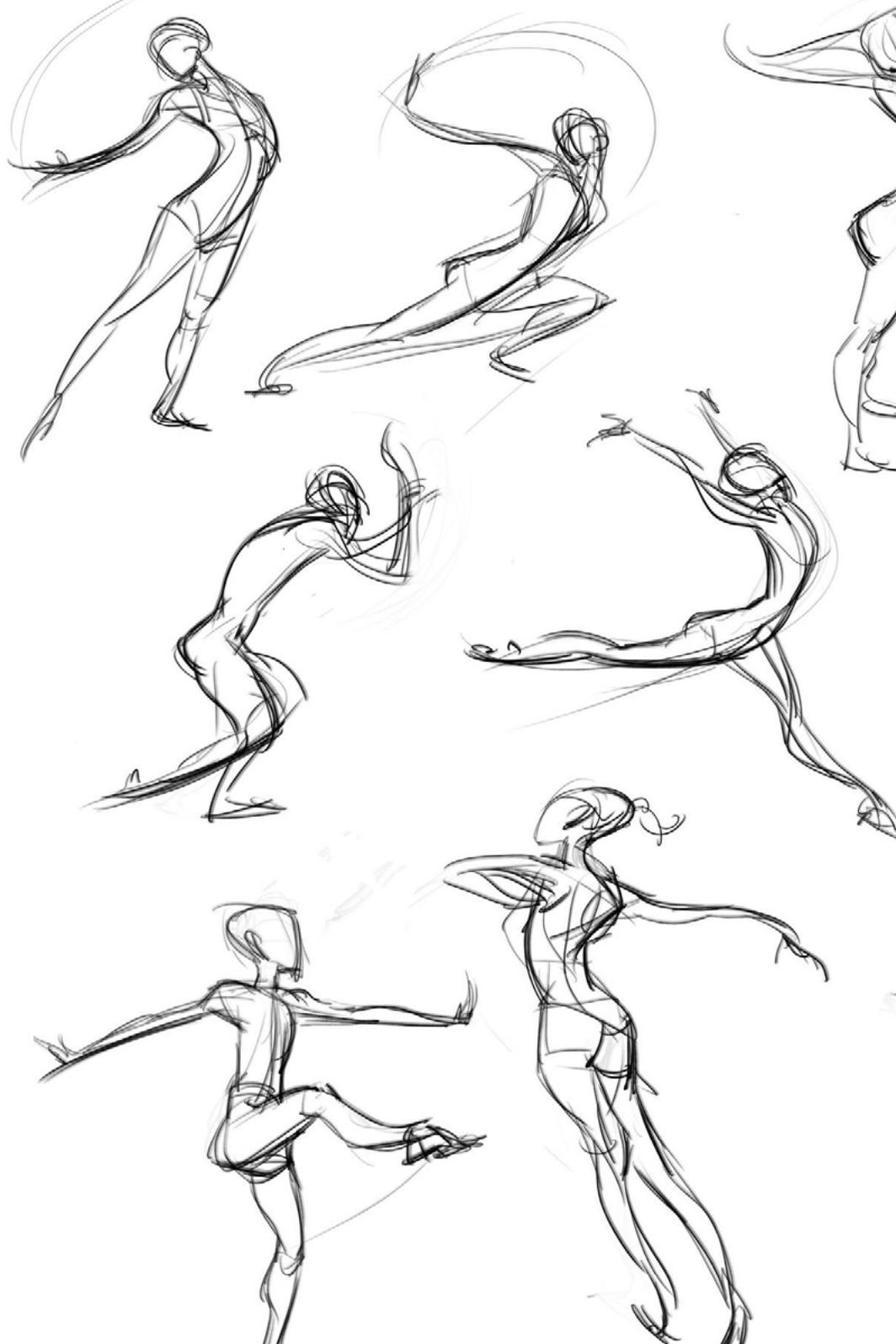
*Mit einer gemeinsamen Leidenschaft für Animation vermitteln die Lehrer technisches Wissen und praktische Fähigkeiten und inspirieren Sie dazu, Ihr kreatives Potenzial voll auszuschöpfen"*

## Leitung



### Dr. Larrauri, Julián

- ♦ Fernseh- und Filmregisseur
- ♦ Executive Producer bei Captain Spider
- ♦ Beauftragter Produzent bei Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Regisseur und Drehbuchautor bei B-Water
- ♦ Executive Producer, Produktionsleiter und Leiter der Entwicklungsabteilung bei Ilion Animation Studios
- ♦ Produktionsleiter bei Imira Entertainment
- ♦ Promotion in Geisteswissenschaften an der Universität Rey Juan Carlos
- ♦ Masterstudiengang in Film- und Serienproduktion an der Audiovisual Business School
- ♦ Masterstudiengang in Kommunikations- und Werbemanagement von ESIC
- ♦ Hochschulabschluss in Audiovisuelle Kommunikation an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Nominiert in der Kategorie „Beste Produktionsleitung“ beim Goya-Filmpreis für „Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo“



## Professoren

### Hr. Coronado Pozo, Jorge

- ◆ Spezialist für Charakteranimation
- ◆ Animationsbetreuer bei *Dreamwall*
- ◆ *Lead Character Animator/Layout Artist* bei Arcadia Motion Pictures
- ◆ *Senior Character Animator* bei verschiedenen Projekten
- ◆ *Character Animator (2D/3D)* in verschiedenen Unternehmen
- ◆ *Storyboard* und *Layout* für das Fernsehen
- ◆ Videospiele-Animator

# 04

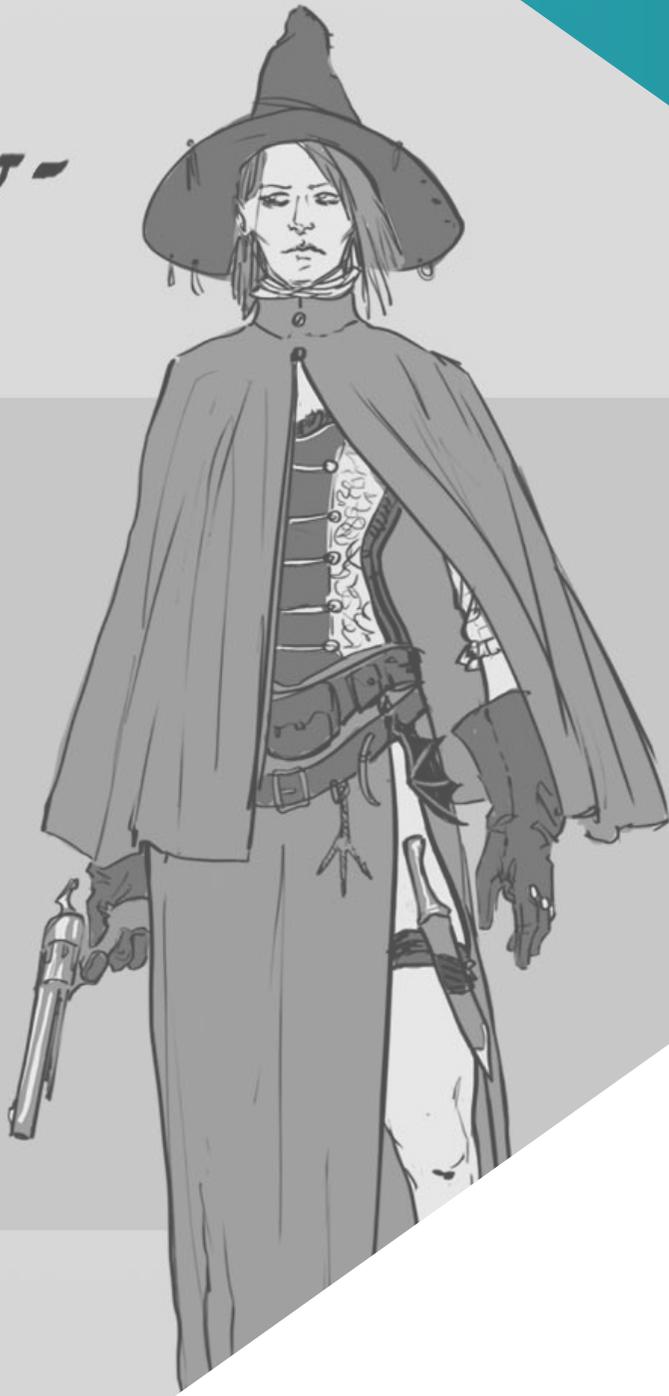
## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in 2D-Animation deckt ein breites Spektrum an Themen ab, von den Grundlagen, wie der Erstellung von Frames und Animationsstilen, bis hin zur fortgeschrittenen Anwendung von Tools, wie Toon Boom Harmony und Adobe Animate. Darüber hinaus werden technische und gestalterische Aspekte wie die grafische, kinematografische und audiovisuelle Sprache sowie die Grundprinzipien der Animation wie *Squash* und *Stretch*, Antizipation und ergänzende Aktionen vertieft. Nicht zu vergessen die fortgeschrittene traditionelle Animation, Lippensynchronisation, Animationszyklen und Farbauftrag.

VALVES V



VARIANT -



“

*Sie erwerben wesentliche Fähigkeiten für das Verfassen von Drehbüchern im audiovisuellen Bereich, die Analyse der Erzählstruktur und der damit verbundenen Terminologie"*

## Modul 1. 2D-Sprache

- 1.1. 2D-Animation
  - 1.1.1. Fotogramme
  - 1.1.2. Bildbelichtung und Arten der Animation
  - 1.1.3. 2D-Animationsstile
- 1.2. Drehbuch
  - 1.2.1. Audiovisuelles Drehbuch
  - 1.2.2. Vorläufer des Drehbuchs. Zusammenfassung, *Step-Outline* und Verwendung der Storybeats-Anwendung
  - 1.2.3. Drehbuchstruktur und -Terminologie
- 1.3. Verwenden der Toon Boom Harmony-Schnittstelle
  - 1.3.1. Erkennung des Arbeitsbereichs
  - 1.3.2. Zeitleiste
  - 1.3.3. Grundlegende Tools
- 1.4. Grafische Sprache
  - 1.4.1. Zeichnung
  - 1.4.2. Kompositorische Sprache
  - 1.4.3. Sprache der Farbe
- 1.5. Film- und audiovisuelle Sprache. *Mise-en-scène*
  - 1.5.1. Pläne nach ihrem Verhältnis zu ihrem Zweck
  - 1.5.2. Kamerabewegungen, ihre Nomenklatur und ihre Nützlichkeit
  - 1.5.3. Morphologische Elemente eines audiovisuellen Werks
- 1.6. Film und audiovisuelle Sprache - Semantischer Aspekt
  - 1.6.1. Montage und Bearbeitung
  - 1.6.2. Übergänge und Rhythmus
  - 1.6.3. Beschreibung von Aufnahmen und Sequenzen nach ihrem erzählerischen Zweck
- 1.7. Sprache der Produktion
  - 1.7.1. Arbeitsablauf und Flussdiagramm bei der Produktion eines Animationsprojekts
  - 1.7.2. Der Animator und seine Beziehung zum Produktionsbereich
  - 1.7.3. Der Animator und seine Beziehung zum Management und anderen kreativen Bereichen





- 1.8. Adobe Animate-Schnittstelle
  - 1.8.1. Erforschung und Erkundung des Arbeitsbereichs
  - 1.8.2. Zeitleiste
- 1.9. Adobe, traditionelle 2D-Animation, angewandt auf digitale Medien
  - 1.9.1. Vergleichende Terminologien in Toon Boom Harmony
  - 1.9.2. Vergleichende Terminologien in Adobe Animate
  - 1.9.3. Spezielle Terminologien für digitale Medien
- 1.10. Zusätzliche Sprachen
  - 1.10.1. Tonsprache
  - 1.10.2. Farb- und Erzählsprache
  - 1.10.3. Ton, Genre und Diskurs des audiovisuellen Werks

## Modul 2. Grundsätze der 2D-Animation

- 2.1. Komprimieren und dehnen (*Squash und Stretch*)
  - 2.1.1. Komprimieren und Massenerhaltung
  - 2.1.2. Dehnen und Massenerhaltung
  - 2.1.3. Anwendung in digitalen Medien und anderen Verformungen
- 2.2. Antizipation, die Zusammensetzung von parallelen und inversen Kräften und ihr erzählerischer Wert
  - 2.2.1. Physische Antizipation
  - 2.2.2. Narrative Antizipation und andere Arten der Antizipation
  - 2.2.3. Antizipation der Antizipation
- 2.3. Inszenierung
  - 2.3.1. Inszenierung
  - 2.3.2. Visuelle Attraktivität und feste Zeichnung
  - 2.3.3. Sekundäre Animation
- 2.4. Lineare Animation (*Straight Ahead*)
  - 2.4.1. Lineare Animation
  - 2.4.2. Pose-to-Pose-Animation
  - 2.4.3. Hybride Animation
- 2.5. Änderungen der Pose des Charakters (*Breakdowns*)
  - 2.5.1. Direkte *Inbetweens* und *Inbetweens* mit *Breakdowns*
  - 2.5.2. Änderungen der Richtung
  - 2.5.3. Änderungen der Geschwindigkeit

- 2.6. Ergänzende Aktion und überschneidende Aktion
  - 2.6.1. Ergänzende Aktion
  - 2.6.2. Kämmen
  - 2.6.3. Überschneidende Aktion
- 2.7. Beschleunigungen, Verlangsamungen und Tempo
  - 2.7.1. Verlangsamung
  - 2.7.2. Beschleunigung
  - 2.7.3. Beschleunigungskurven
- 2.8. Bögen
  - 2.8.1. Der Drehpunkt und die Drehachse
  - 2.8.2. Bewegungsbögen
  - 2.8.3. Andere organische Bewegungswege
- 2.9. Übertreibung
  - 2.9.1. Übertriebene Pose
  - 2.9.2. Übertreibung im Rhythmus
  - 2.9.3. Reaktionen des Charakters (*Take* und *Double Take*)
- 2.10. Kontakte und Reibung
  - 2.10.1. Aufzeichnung
  - 2.10.2. Kontakte
  - 2.10.3. Reibung und Widerstand

### Modul 3. Fortgeschrittene traditionelle Animation

- 3.1. Animation der Positionen
  - 3.1.1. Schattenriss
  - 3.1.2. Aktionslinien
  - 3.1.3. *Contraposes* und *Reversals*
- 3.2. Lippensynchronisation
  - 3.2.1. Bewegungen des Mundes
  - 3.2.2. Inbetweening der Vokalisation und Mundfunktion
  - 3.2.3. Digital automatisierte Synchronisierung
- 3.3. Gehzyklen
  - 3.3.1. Kontakte und Positionswechsel
  - 3.3.2. Positionswechsel im Gehzyklus
  - 3.3.3. Umwandeln eines linearen Gangs und Zyklen in Animate und Toon Boom





- 3.4. Spaziergänge, Laufzyklen und alternative Zyklen
  - 3.4.1. Spaziergänge
  - 3.4.2. Läufe
  - 3.4.3. Alternative Zyklen
- 3.5. Volle Kurven
  - 3.5.1. Des Kopfes
  - 3.5.2. Vollständig und von Objekten
  - 3.5.3. Getrickste Drehungen
- 3.6. Übertreiben und sich beruhigen
  - 3.6.1. Übertreiben
  - 3.6.2. Sich beruhigen
  - 3.6.3. *Bounce*
- 3.7. Rotoskopie, Referenz und Dokumentation
  - 3.7.1. Rotoskopie
  - 3.7.2. Video-Referenz
  - 3.7.3. Integration mit Live-Aktionen
- 3.8. Sweeps, Mehrfachbilder und Unschärfen
  - 3.8.1. Sweeps
  - 3.8.2. Mehrfachbilder
  - 3.8.3. Unschärfen
- 3.9. Saubere Striche und Unterstützung
  - 3.9.1. Unterstützung
  - 3.9.2. *Inbetweening*
  - 3.9.3. Entfernung von Traces
- 3.10. Farbauftrag
  - 3.10.1. Schattierung als zweite Ebene der Animation
  - 3.10.2. Schattenprojektion
  - 3.10.3. Digitale Farb- und Schattenautomatisierung mit Toon Boom

# 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 Universitätsexperte in 2D-Animation 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 **Universitätsexperte in 2D-Animation** 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 Technologische 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: **Universitätsexperte in 2D-Animation**

Modalität: **online**

Dauer: **6 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 tutoeren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
2D-Animation

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

# Universitätsexperte

## 2D-Animation

