

Universitätsexperte

Animationsproduktion in
Stopmotion und 3D-Animation





tech technologische
universität

Universitätsexperte Animationsproduktion in Stopmotion und 3D-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-animationsproduktion-stopmotion-3d-animation

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

Die 3D-Animation ist heute der am meisten akzeptierte und verbreitete Stil bei der Verbreitung von Projekten in verschiedenen audiovisuellen Formaten sowie bei ihrer Anwendung im Bereich der Videospiele. Die Techniken der *Stopmotion* sind zwar schon älter, gehören aber immer noch zum Alltag von Millionen von Fachleuten, die dank der technologischen Entwicklung in der Lage waren, ihre Aufgaben an die Anforderungen der Branche anzupassen. Sie können mit diesem umfassenden Programm beide Techniken im Detail erlernen und zu Experten für ihre Anwendung in kleinen und großen Projekten werden. Durch den 100%igen Online-Lehrplan werden die Studenten in der Lage sein, die wichtigsten Aspekte dieser beiden Arten von Animationen im Detail zu erlernen, so dass sie die Strategien und professionellen Fähigkeiten der Charaktererstellung und deren Anpassung an verschiedene Marktformate in ihre Praxis umsetzen können.



“

TECH bietet Ihnen mit diesem 100%igen Online-Programm die einmalige Gelegenheit, einen entscheidenden Schritt in Ihrer beruflichen Laufbahn zu machen, indem Sie Experte für Stopmotion- und 3D-Animationsproduktion werden"

Die Möglichkeiten, die sich durch die Verbesserung der 3D-Animation im audiovisuellen Sektor, nicht nur im Kino, sondern auch bei Videospiele, ergeben haben, sind enorm und geben den Produzenten die Möglichkeit, immer realistischere Figuren und Szenarien zu schaffen. Die Entwicklung dieser Technik wäre jedoch ohne die *Stopmotion* nicht möglich gewesen, die zwar als traditioneller gilt, aber gerade wegen ihres kontinuierlichen Charakters auch heute noch in Tausenden von Projekten eingesetzt wird.

Aus diesem Grund muss jede Fachkraft, die sich in diesem Sektor profilieren will, über eine detaillierte Kenntnis der Instrumente beider Techniken verfügen, um ihr Profil an die anspruchsvollste Arbeitsnachfrage in der Branche anpassen zu können und sich so von den übrigen Berufskollegen abzuheben. Damit sie einen sehr hohen Grad an Spezialisierung in diesem Bereich erreichen können, bietet TECH den Universitätsexperten in Animationsproduktion in Stopmotion und 3D-Animation.

Es handelt sich um eine auf 6 Monate angelegte und auf 450 Stunden verteilte Weiterbildung, in der die Studenten Zugang zu den besten Themen im Zusammenhang mit der Erstellung von kleinen und großen Projekten in beiden Techniken sowie zu den verschiedenen Schritten haben, die die Fachleute während ihrer Teilnahme an der Produktion unternehmen müssen.

Dank des umfassenden Konzepts dieses Programms werden sie ein breites und umfassendes Wissen über den Sektor erwerben. Darüber hinaus können sie dank des 100%igen Online-Formats ihren akademischen Kalender ganz individuell gestalten und nicht nur entscheiden, wann sie auf das virtuelle Klassenzimmer zugreifen, sondern auch von welchem Gerät aus, da es für jedes Gerät mit Internetanschluss optimiert ist.

Dieser **Universitätsexperte in Animationsproduktion in Stopmotion und 3D-Animation** 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Diese Universität bietet Ihnen alle akademischen Tools, um einen hohen Spezialisierungsgrad in Stopmotion- und 3D-Animation zu erreichen"

“

Sie werden die beruflichen Fähigkeiten erwerben, die erforderlich sind, um Auswahlverfahren für Unternehmen von der Größe von Giganten der Animationsbranche wie Mackinnon & Saunders erfolgreich zu bestehen"

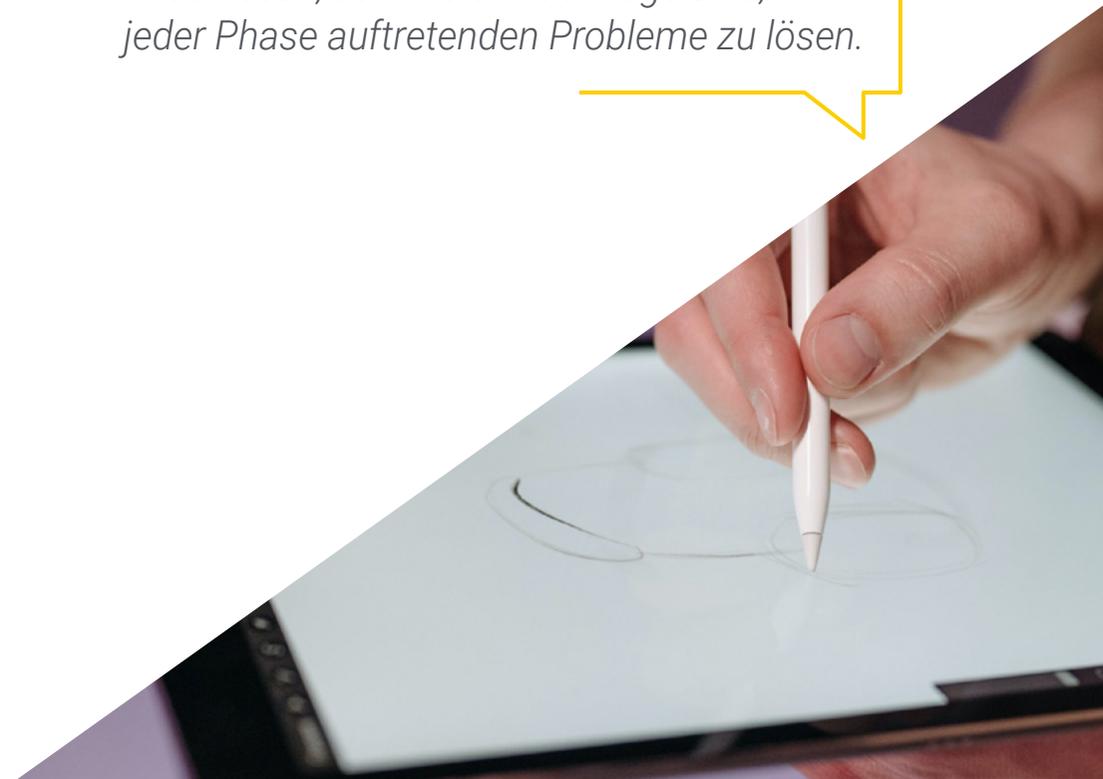
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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.

Durch den Zugang zu diesem Universitätsexperten erhalten Sie das nötige Wissen, um die notwendige Ausrüstung für die Durchführung kompletter 3D-Projekte in allen Einzelheiten zu kennen.

Sie werden sich mit den verschiedenen Projektphasen der Animationsproduktion befassen, damit Sie in der Lage sind, die in jeder Phase auftretenden Probleme zu lösen.



02 Ziele

Aufgrund der Nachfrage der Animationsindustrie nach Fachleuten, die die 3D-Produktionstechniken und *Stopmotion* beherrschen, hat TECH diesen Universitätsexperten mit dem Ziel entwickelt, dass die Studenten ein hohes Maß an Spezialisierung im Management dieser Projekte in den verschiedenen Formaten, die heute existieren, erlangen können. Auf diese Weise können sie Ihre beruflichen Fähigkeiten und Kompetenzen erweitern und perfektionieren und dank der innovativsten Lehrmittel im akademischen Bereich in weniger als 6 Monaten zu einem Experten in diesem Bereich werden.



“

Was auch immer Ihre Ziele sind, TECH wird Ihnen die notwendigen Mittel an die Hand geben, um sie schrittweise zu überwinden und als Ergebnis eine einzigartige und äußerst bereichernde und befähigende akademische Erfahrung zu machen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Detailliertes Kennen der notwendigen Rollen der Fachleute in Abhängigkeit von der Art der durchzuführenden Produktion sowie der Leitung der verschiedenen Teams in den verschiedenen Phasen des Projekts
- ◆ Professionelles Beherrschen der Zeitmanagement-Software des Teams
- ◆ Erwerben eines breiten, aktuellen und umfassenden Wissens über die Ressourcen, die ein Produzent zu verwalten wissen muss

“

Sie werden in der Lage sein, die in diesem Programm erworbenen Kenntnisse auf jedes Format anzuwenden: von Kurz- und Spielfilmen bis hin zu grafischen Darstellung in Videospielen"





Spezifische Ziele

Modul 1. *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 2. 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 3. 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



03

Kursleitung

Die Dozenten dieser Universitätsexperten in Animationsproduktion in Stopmotion und 3D-Animation zeichnen sich durch drei Hauptmerkmale aus: ihr akademisches Profil mit Spezialisierung auf den Sektor, ihre umfangreiche Berufserfahrung in der Branche und ihre menschlichen Qualitäten. Aus diesem Grund finden die Studenten dieses Studiengangs im Lehrteam eine Gruppe von Fachleuten, die sich für ihr Wachstum und ihre Entwicklung engagieren und ihnen ihre Zeit und Erfahrung in der Leitung von Animationsprojekten zur Verfügung stellen, damit sie daraus ein breites und spezialisiertes Wissen ziehen können, das es ihnen ermöglicht, Experten auf diesem Gebiet zu werden.





“

Die Erfahrung des Lehrteams wird sich positiv auf die Kontextualisierung des Inhalts auswirken, indem sie ihm eine praktische Vision verleiht und den Lehrplan an die professionelle Nachfrage des Marktes anpasst"

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

Dieser Abschluss wurde nach den Qualitätsstandards konzipiert, die TECH von anderen Universitäten unterscheiden: aktuell, umfassend, dynamisch und vielseitig in ihrem Format. Deshalb verfügen Studenten, die sich für diesen 100%igen Online-Studiengang entscheiden, über eine akademische Erfahrung, die an ihre Bedürfnisse und die der Animationsproduktionsbranche angepasst ist. Dank der Anwendung der innovativsten und effizientesten Lehrmethoden des Sektors und der Dutzenden von Stunden an zusätzlichem Material, das sie im virtuellen Klassenzimmer finden, werden sie in der Lage sein, das Beste aus diesem Universitätsexperten zu machen, bis sie ein Spezialist für *Stopmotion* und 3D-Techniken sind.





“

*Unter den Kompetenzen, die Sie mit diesem
Universitätsexperten in Ihrem Berufsprofil umsetzen
können, sticht das Management von Ressourcen und
Arbeitskräften in kleinen und großen Projekten hervor”*

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

Modul 2. 3D-Animationsprojekte

- 2.1. Zielsetzung eines 3D-Animationsprojekts
 - 2.1.1. Projektinitiierung
 - 2.1.2. Zwischenspiel
 - 2.1.3. Zum Projekt gelangen
- 2.2. Projektphasen
 - 2.2.1. Unterscheidung
 - 2.2.2. Phasen
 - 2.2.3. Dauer der einzelnen Phasen
- 2.3. Entwicklungsphase
 - 2.3.1. Abteilungen
 - 2.3.2. Rollen
 - 2.3.3. Arbeit
- 2.4. Vorproduktionsphase
 - 2.4.1. Abteilungen
 - 2.4.2. Rollen
 - 2.4.3. Arbeit
- 2.5. Produktionsphase
 - 2.5.1. Abteilungen
 - 2.5.2. Rollen
 - 2.5.3. Arbeit
- 2.6. Postproduktionsphase
 - 2.6.1. Abteilungen
 - 2.6.2. Rollen
 - 2.6.3. Arbeit

- 2.7. Erforderliche Ausrüstung
 - 2.7.1. Software
 - 2.7.2. Hardware
 - 2.7.3. Sonstige
- 2.8. Spielfilm
 - 2.8.1. Zeiten
 - 2.8.2. Personalverwaltung
 - 2.8.3. Verwaltung der Ressourcen
- 2.9. Kurzfilm
 - 2.9.1. Zeiten
 - 2.9.2. Personalverwaltung
 - 2.9.3. Verwaltung der Ressourcen
- 2.10. Serien
 - 2.10.1. Zeiten
 - 2.10.2. Personalverwaltung
 - 2.10.3. Verwaltung der Ressourcen

Modul 3. Programme und Verwaltung

- 3.1. Ressourcen
 - 3.1.1. Zeit
 - 3.1.2. Kommunikation
 - 3.1.3. Andere Ressourcen
- 3.2. Zeiten
 - 3.2.1. Monetarisierung
 - 3.2.2. Optimierung
 - 3.2.3. Verträge
- 3.3. Arbeitsablauf
 - 3.3.1. *Pipeline*
 - 3.3.2. Überlagerung
 - 3.3.3. Aufgaben
- 3.4. Arbeit mit verschiedenen Geräten
 - 3.4.1. Kommunikation
 - 3.4.2. Standorte
 - 3.4.3. Verwaltung an verschiedenen Standorten

- 3.5. Hierarchien
 - 3.5.1. Produzent
 - 3.5.2. Beziehungen zu anderen Abteilungen
 - 3.5.3. Delegation
- 3.6. Programme
 - 3.6.1. Programme
 - 3.6.2. Aktualisierungen
 - 3.6.3. Interaktion
- 3.7. Die Produktionsbibel
 - 3.7.1. Inhalt
 - 3.7.2. Bedürfnisse
 - 3.7.3. Verwendungen
- 3.8. *Postmortem*
 - 3.8.1. Nützlichkeit
 - 3.8.2. *Postmortems*
 - 3.8.3. Zukünftige Projekte
- 3.9. Projekte
 - 3.9.1. Möglichkeiten
 - 3.9.2. Entwicklungen
 - 3.9.3. Verlust des Ziels
- 3.10. Veröffentlichung von Projekten
 - 3.10.1. Zeiten
 - 3.10.2. Veröffentlichungen
 - 3.10.3. Diffusion

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 Animationsproduktion in Stopmotion und 3D-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 Hochschulabschluss ohne
lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Animationsproduktion in Stopmotion und 3D-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 Animationsproduktion in Stopmotion und 3D-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 tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Animationsproduktion in
Stopmotion und 3D-Animation

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

Universitätsexperte

Animationsproduktion in
Stopmotion und 3D-Animation

