

Universitätsexperte

Animationsproduktion für Transmediale Projekte





Universitätsexperte Animationsproduktion für Transmediale Projekte

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-animationsproduktion-transmediale-projekte

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

Transmediales *Storytelling* eröffnet jedem Animationsprofi ein breites Spektrum an Möglichkeiten, um seine Projekte an verschiedene Formate anzupassen, insbesondere im Bereich der Videospiele. Detaillierte Kenntnisse der Merkmale ihrer Techniken sowie der am besten geeigneten technologischen Hilfsmittel für ihren Einsatz sind für alle Fachleute, die sich in der *Gaming*-Industrie profilieren wollen, unerlässlich, und daher ist dieses Programm genau das Richtige für sie. Es handelt sich um eine Weiterbildung, die mit den besten Inhalten, die von Animationsexperten entwickelt und in einem 100%igen Online-Format präsentiert werden, die notwendigen Informationen zusammenfasst, um in weniger als 6 Monaten das umfassendste und aktuellste Wissen über *Transmedia*-Animationsprojekte zu erwerben.



“

Möchten Sie einen Abschluss machen, der Sie auf eine Stufe mit den Animationsproduzenten bei Microsoft, PlayStation oder Nintendo stellt? Wenn die Antwort ja lautet, schreiben Sie sich für dieses Programm ein“

Seit dem Erscheinen des ersten Videospiele in der Geschichte in den 1950er Jahren bis zum heutigen Tag hat diese Branche eine enorme Entwicklung durchgemacht, die einerseits durch die Entwicklung der Technologie und des Internets und andererseits durch die Verbesserung der Animation vorangetrieben wurde. Dank dieser beiden Säulen ist es heute möglich, hyperrealistische Projekte wie Red Dead Redemption oder Streets of Rage zu finden, die weit von den ursprünglichen Veröffentlichungen der ersten Konsolen entfernt sind.

In diesem Bereich ist *Transmedia*-Animation besonders relevant, da sie in der Lage ist, vielfältige Inhalte zu erstellen und sie an verschiedene Formate und Plattformen anzupassen: von Arbeiten für PlayStation, Xbox oder Nintendo über analoge, digitale und hybride Medien bis hin zu Augmented- oder Virtual-Reality-Projekten. Aus diesem Grund kann eine gründliche Kenntnis dieser Spezialisierung des Berufs die Tür zu einem großen und erfolgreichen Markt für jede Fachkraft öffnen.

Auf dieser Grundlage hat diese Universität es als notwendig erachtet, den Universitätsexperten in Animationsproduktion für Transmediale Projekte zu entwerfen, eine Weiterbildung, die es den Studenten ermöglicht, die neuesten Techniken und Strategien des Sektors in weniger als 6 Monaten in ihr Profil und ihre Praxis zu implementieren, und zwar durch ein 100%iges Online-Programm, das sehr lehrreich und mit jeder anderen persönlichen oder beruflichen Aktivität vereinbar ist.

Anhand der besten Inhalte, die von Branchenexperten erstellt wurden, lernen sie nicht nur die Spezifikationen von Animationen in Videospiele, sondern auch die verschiedenen Formate, die die *Transmedia*-Erzählung umfassen, im Detail kennen. Darüber hinaus lernen sie, wie sie kleine und große Projekte managen können, unter besonderer Berücksichtigung der aktuellen branchenbezogenen Gesetzgebung und Verhandlungen. Es handelt sich also um eine einmalige Gelegenheit, sich mit TECH, ihrem Expertenteam und dem besten Programm, das ausschließlich zur Verbesserung ihrer beruflichen Laufbahn entwickelt wurde, beruflich weiterzuentwickeln.

Dieser **Universitätsexperte in Animationsproduktion für Transmediale Projekte** 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
- Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- 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



Sie werden die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um die Techniken der Transmedia-Animation in Videospiele mit TECH und diesem kompletten Universitätsexperten zu beherrschen"

“

Das Lehrteam hat reale Fälle ausgewählt, anhand derer Sie Ihre beruflichen Fähigkeiten in die Praxis umsetzen und Ihre Kompetenzen im Management von Transmedia-Projekten verbessern können"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Gesellschaften 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, sich über die geltenden Gesetze und berufsübergreifenden Vereinbarungen auf dem Laufenden zu halten und diese zu vertiefen, damit Sie Projekte mit voller Garantie durchführen können.

Erfahren Sie, wie sich der Beruf des Produzenten nach der Pandemie verändert hat, und lernen Sie die neuen Merkmale der spanischen und internationalen Produktionen kennen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten ist es, den Studenten die besten akademischen Mittel zur Verfügung zu stellen, die sie in die Lage versetzen, ihre beruflichen Ziele garantiert und in kürzester Zeit zu erreichen. Aus diesem Grund hat das TECH-Team alle Mühe in diese Fortbildung gelegt, um die besten Inhalte zu erstellen und Ihnen die aktuellsten Informationen zu den Techniken, Strategien und Protokollen der *Transmedia*-Animation zur Verfügung zu stellen.





“

Sie werden die Techniken zur Erstellung von Inhalten auf der Grundlage von erweiterter und virtueller Realität und deren Anwendung in Videospiele beherrschen"



Allgemeine Ziele

- ♦ Erwerben eines breiten und detaillierten Wissens über die in einem *Transmedia*-Projekt zu implementierenden Technologien sowie über die Merkmale der Animation in den verschiedenen Medien in den kommenden Jahren
- ♦ Gründliches Kennen der aktuellen Gesetzgebung für die Animationsproduktion sowie der Probleme, mit denen ein Produzent bei der Verwaltung menschlicher Teams konfrontiert werden kann
- ♦ Beherrschen der von einem Produzenten zu verwaltenden Ressourcen und der Programme für die Verwaltung der Entwicklungszeit eines Projekts je nach Art und Dauer des Projekts





Spezifische Ziele

Modul 1. 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 Videospiegelindustrie
- ♦ Kennen der Nutzung von Animation in Werbung und Fernsehprogrammen

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. 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



Entscheiden Sie sich für eine Weiterbildung, die von Fachleuten der Transmedia-Animation entwickelt wurde und sich an zukünftige Experten in diesem Bereich richtet"

03

Kursleitung

Sowohl die Leitung als auch der Unterricht dieses Studiengangs liegen in der Verantwortung eines Teams von Fachleuten aus dem Animationssektor, die über eine langjährige und umfassende Erfahrung im Management internationaler Projekte verfügen. Auf diese Weise können die Studenten durch die Erfahrung der Dozenten, die neben einem realistischen und kritischen Lehrplan auch eine Vielzahl praktischer Fälle anbieten, aus erster Hand die wichtigsten Aspekte dieses Sektors kennenlernen, um ihre Fähigkeiten mit Hilfe von Fachleuten zu vervollkommen, die auf diesen Bereich spezialisiert sind.





“

Eine einzigartige Gelegenheit zur Erweiterung und Perfektionierung der Kenntnisse mit auf die Videospiegelindustrie spezialisierten Branchenexperten"

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

Der Erfolg von TECH liegt in der Gestaltung von Abschlüssen mit hohem Befähigungsgrad, bei denen die Lehrbelastung jedoch erheblich reduziert wurde. Auf diese Weise entstehen Intensivprogramme wie dieser Universitätsexperte, bei dem die Studenten dank der Vollständigkeit des Lehrplans, der Anwendung der *Relearning*-Methode bei seiner Entwicklung und des zusätzlichen Materials, das das Lehrteam für jedes Modul ausgewählt hat, keine zusätzlichen Stunden mit dem Studium langer und mühsamer Themen verbringen müssen. All dies natürlich, ohne auf die Qualität zu verzichten, die diese Universität auszeichnet.





“

Sie werden in jedem Modul Zugang zu zusätzlichem Material in verschiedenen Formaten haben, so dass Sie jedes Thema auf individuelle Weise vertiefen können"

Modul 1. Transmediales Projekt

- 1.1. Technologien
 - 1.1.1. Aufnahmen
 - 1.1.2. Bewegungen
 - 1.1.3. Bibliotheken
- 1.2. Mittel
 - 1.2.1. Digital
 - 1.2.2. Analog
 - 1.2.3. Hybride
- 1.3. Künstliche Intelligenz
 - 1.3.1. KI mit Erscheinungsbild
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. Zukunft
- 1.4. Vitubers
 - 1.4.1. Neue Formen der Medien
 - 1.4.2. Zukunft der Anonymität
 - 1.4.3. Entwicklung
- 1.5. Videospiele
 - 1.5.1. Verwendete Technologien
 - 1.5.2. Entwicklung
- 1.6. Videospiele und Prozesse
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. Prozesse
 - 1.6.3. Hierarchien
- 1.7. Werbung
 - 1.7.1. Animation in der Werbung
 - 1.7.2. Motion Graphics
 - 1.7.3. Visuelle Auswirkungen
- 1.8. Überschriften
 - 1.8.1. Überschriften
 - 1.8.2. Andere Arten der Animation
 - 1.8.3. Produktion

- 1.9. Augmented Reality
 - 1.9.1. AR
 - 1.9.2. Verwendungen
 - 1.9.3. Aktualität
- 1.10. Virtuelle Realität
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. Verwendungen
 - 1.10.3. Metaversum

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. Animationsproduktion: Gesetzgebung, Verhandlungen und Industrie

- 3.1. Gesetze
 - 3.1.1. Belegende Dokumentation
 - 3.1.2. Berufsübergreifende Vereinbarungen
 - 3.1.3. Rechtsprechung
- 3.2. Feiertage und Krankheiten
 - 3.2.1. Jährliche Entwicklung
 - 3.2.2. Unvorhergesehene Ereignisse
 - 3.2.3. Lösungen in der Produktion
- 3.3. Verhandlung
 - 3.3.1. Parteien des Konflikts
 - 3.3.2. Formen der Vereinbarung
 - 3.3.3. Resolutionen
- 3.4. Mehrere Funktionen
 - 3.4.1. Mangel an Humanressourcen
 - 3.4.2. Arbeitsplätze in anderen Abteilungen
 - 3.4.3. Interdepartementalismus

- 3.5. Dateiverwaltung
 - 3.5.1. Ressourcen-Plattformen
 - 3.5.2. Sicherheitskopien
 - 3.5.3. Zugang
- 3.6. *Crunch*
 - 3.6.1. Aktueller Moment
 - 3.6.2. Problem oder Lösung
 - 3.6.3. Auswirkungen
- 3.8. Quantitative und qualitative Darstellung
 - 3.8.1. Vertretung von Frauen
 - 3.8.2. LGTBI-Vertretung
 - 3.8.3. Internationale Vertretung
- 3.9. Situation nach der Pandemie
 - 3.9.1. Professionalisierung
 - 3.9.3. Internationale Produktionen
- 3.10. Verbrauch von Animationen
 - 3.10.1. Anreize
 - 3.10.2. Exporte
 - 3.10.3. Importe



Nach Abschluss dieses Universitätsexperten, werden Sie alles erreichen, was Sie sich in der Transmedia-Animationsbranche vorgenommen haben"

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.



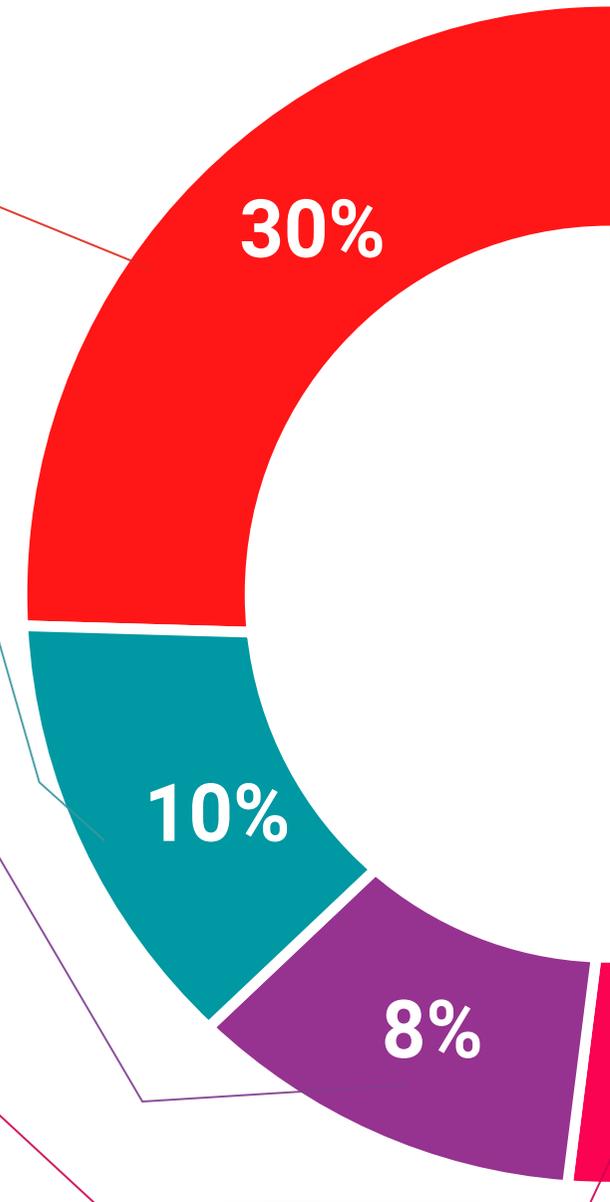
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

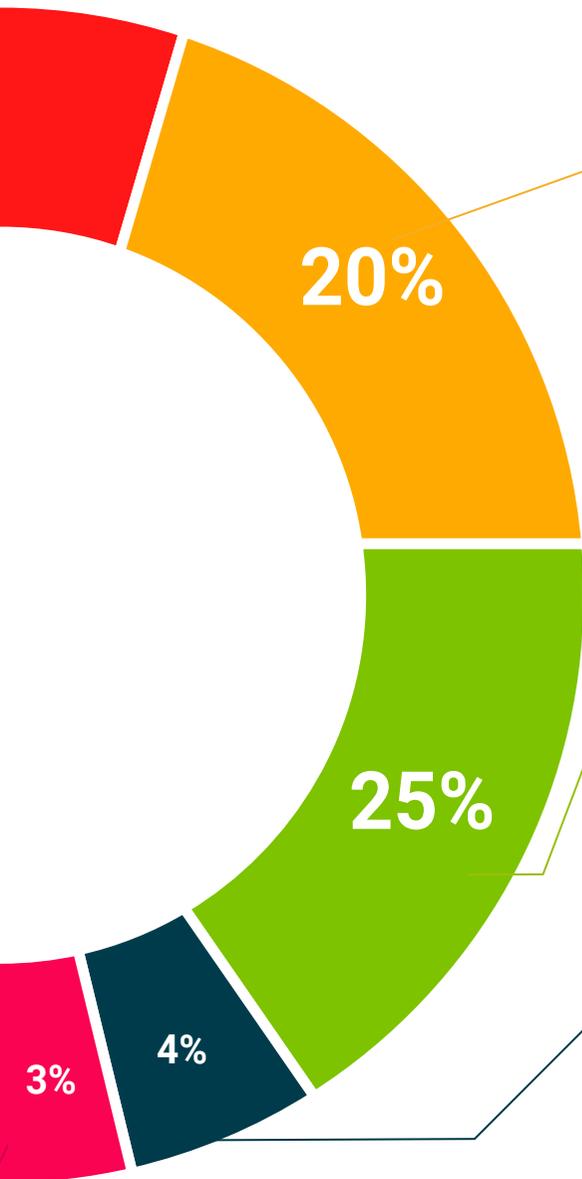
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 für Transmediale Projekte 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 Animationsproduktion für Transmediale Projekte** 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: **Universitätsexperte in Animationsproduktion für Transmediale Projekte**

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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Animationsproduktion
für Transmediale Projekte

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

Universitätsexperte

Animationsproduktion für Transmediale Projekte

