

Universitätskurs

Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation





Universitätskurs Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 6 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/postproduktion-marketing-2d-animation

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Studienmethodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 30

01 Präsentation

DaVinci Resolve ist ein wertvolles Werkzeug für Entwickler von 2D-Videospielen, da es einfache Farbkorrekturen ermöglicht. Dadurch wird das visuelle Erscheinungsbild der Erlebnisse deutlich verbessert. Durch die Anpassung von Helligkeit, Kontrast, Sättigung und Farbtönen werden die Grafiken schärfer. Hinzu kommt, dass Farben Emotionen vermitteln und den Ton einer Szene oder eines Spiels insgesamt bestimmen. Warme Farbtöne rufen beispielsweise ein Gefühl von Glück hervor, während kalte Farbtöne eine düsterere Atmosphäre vermitteln. TECH ist sich dieser Bedeutung bewusst und hat einen Universitätsabschluss geschaffen, der die Schlüssel zum effektiven Umgang mit DaVinci Resolve vermittelt. Alles in einem 100%igen Online-Format.





“

*Verwenden Sie die
Präsentationsrolle an der laut Forbes
besten digitalen Universität der Welt"*

Postproduktion und Marketing sind entscheidende Aspekte bei 2D-Animationsprojekten. Diese Prozesse ermöglichen es, Projekte zu verfeinern und zu perfektionieren, indem Fehler korrigiert, der Ton angepasst und visuelle Effekte eingesetzt werden, um die Gesamtqualität der Videospiele zu verbessern. Außerdem bearbeiten die Animatoren in diesen Phasen die Sequenzen, um eine kohärente Erzählung und fließende Übergänge zwischen den Szenen zu gewährleisten. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die Geschichte effektiv erzählt wird und das Tempo der Animation angemessen ist. Darüber hinaus können in dieser Phase sogar visuelle oder akustische Fehler identifiziert und korrigiert werden, die zuvor unbemerkt geblieben sind. So garantieren die Fachleute ein hochwertiges Endprodukt.

In diesem Zusammenhang präsentiert TECH einen Universitätskurs, der einen umfassenden Überblick über die Postproduktion und das Marketing im Bereich der 2D-Animation bietet. Der von Experten auf diesem Gebiet konzipierte Studiengang analysiert detailliert die *Demo-Reel* unter Berücksichtigung von Faktoren wie der Auswahl der Arbeiten, dem Sound und den Plattformen. In diesem Sinne wird der Lehrplan auch auf das Sounddesign eingehen, damit die Studenten die Soundtracks für ihre Projekte angemessen auswählen können. Darüber hinaus werden die Lehrmaterialien die Tonmischung anhand zahlreicher Beispiele analysieren. Die Fortbildung befasst sich auch mit der Projektfinanzierung, damit die Absolventen an verschiedenen Ausschreibungen teilnehmen können.

All dies wird durch Video-Zusammenfassungen zu jedem Thema, detaillierte Videos, Fachliteratur und Fallstudien ergänzt, die rund um die Uhr von jedem elektronischen Gerät mit Internetanschluss aus zugänglich sind. Hinzu kommt die innovative *Relearning*-Methodik, die auf der kontinuierlichen Wiederholung der wesentlichen Inhalte basiert und es den Teilnehmern ermöglicht, lange Lernzeiten zu reduzieren und die Konzepte auf viel einfachere Weise zu festigen. Zweifellos bietet sich Entwicklern hier eine ideale Gelegenheit, ihre Kompetenzen durch ein hochwertiges Universitätsangebot umfassend auf den neuesten Stand zu bringen.

Dieser **Universitätskurs in Postproduktion und Marketing in der 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



Sie werden die Bewegungsblockierung anwenden, um das Gleichgewicht des Spiels zu erhalten und die Handlung voranzutreiben“

“

*Sie werden in der Lage sein,
Farbkorrekturen mit DaVinci
Resolve vorzunehmen. werden
Sie in der Lage sein Farbkorrektur
durch DaVinci Resolve“*

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.

*Dank dieses Universitätskurses werden
Sie in nur 6 Wochen Ihre sozialen
Netzwerke selbst verwalten können.*

*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem
haben, das auf Wiederholung basiert, mit
natürlichem und progressivem Unterricht
während des gesamten Lehrplans.*



02 Ziele

Der Universitätskurs vermittelt den Studenten fortgeschrittene Fähigkeiten für die Postproduktion und das Marketing in der 2D-Animation. Auf diese Weise werden die Absolventen modernste Postproduktionstechniken anwenden, darunter Videobearbeitung, Farbkorrektur und visuelle Effekte. Darüber hinaus werden die Studenten in dieser Phase Elemente wie Ton, Musik und Effekte integrieren, um ein stimmiges audiovisuelles Erlebnis zu gewährleisten. Darüber hinaus werden sie spezifische Marketingstrategien für 2D-Animationen entwickeln und dabei die Werbung und den Vertrieb auf verschiedenen Plattformen und Märkten berücksichtigen. Zudem erwerben sie Kommunikationskompetenzen, um die kreativen Entscheidungen und Konzepte hinter den Projekten zu erklären.





“

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildungserfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert”



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
- Fördern von Kreativität und Originalität bei der Entwicklung von Konzepten, Figuren und Plots, um Innovation und Differenzierung bei Animationsprojekten zu unterstützen
- Spezialisieren auf bestimmte Bereiche der Animation mit Anpassung der Fähigkeiten an verschiedene Stile und Genres
- Beherrschen der Vorproduktionsphasen zur effektiven Planung und Konzeption von Animationsprojekten
- Anwenden von Postproduktionstechniken und Marketingstrategien zur Optimierung der Verbreitung und Wirkung von Animationsproduktionen
- Analysieren und Bewerten der eigenen Arbeit und der Arbeiten anderer, indem Bereiche mit Verbesserungspotenzial ermittelt und Anpassungen vorgenommen werden, um die endgültige Qualität der Animationen zu optimieren





Spezifische Ziele

- ♦ Anwenden fortgeschrittener Nachbearbeitungstechniken in der 2D-Animation, einschließlich Videobearbeitung, Farbkorrektur und visuelle Effekte
- ♦ Effizientes Integrieren von Ton-, Musik- und Effekt-Elementen in der Postproduktion, um ein vollständiges und kohärentes audiovisuelles Erlebnis zu gewährleisten
- ♦ Entwickeln spezifischer Marketingstrategien für 2D-Animationen unter Berücksichtigung von Werbung und Vertrieb auf verschiedenen Plattformen und Märkten
- ♦ Entwickeln von Präsentations- und Kommunikationsfähigkeiten, um die kreativen Entscheidungen und Konzepte hinter den Animationen effektiv zu erklären
- ♦ Zusammenarbeiten mit spezialisierten Marketing- und Kommunikationsteams, um die Konsistenz der globalen Marketingstrategie für animierte Projekte zu gewährleisten



Sie werden eine Bibliothek mit zahlreichen Multimedia-Ressourcen in verschiedenen audiovisuellen Formaten genießen können

03

Kursleitung

In ihrem Bestreben, eine exzellente Fortbildung zu bieten, hat TECH ein erstklassiges Dozententeam zusammengestellt. Die Fachleute, die an diesem Universitätskurs mitwirken, verfügen über langjährige Erfahrung in der Forschung und Anwendung im Bereich Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation. So bringen diese Spezialisten ihr gesamtes Wissen in diese Fortbildung ein, um einen erfolgreichen Lernprozess zu gewährleisten, der es den Studenten ermöglicht, Kompetenzen zu erwerben, die sie sofort in ihre berufliche Praxis einbringen können.





“

Bringen Sie sich in Sachen Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation auf den neuesten Stand – mit den besten Experten auf diesem Gebiet. Starten Sie Ihre berufliche Laufbahn mit TECH!“

Leitung



Dr. Larrauri, Julián

- 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
- Nominert in der Kategorie „Beste Produktionsleitung“ beim Goya-Filmpreis für „Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo“



04

Struktur und Inhalt

Dieser Hochschulabschluss vermittelt den Studenten einen ganzheitlichen Überblick über die Postproduktion und das Marketing in der 2D-Animation. Zu diesem Zweck werden im Lehrplan die Prozesse des Schnitts, der Übergänge und der Bewegungsblockierung detailliert analysiert. Darüber hinaus werden sowohl das Sounddesign als auch die Tonmischung vertieft. Außerdem werden die Studenten DaVinci Resolve für Farbkorrekturen verwenden. Zudem werden die Fachleute Präsentations- und Kommunikationsfähigkeiten entwickeln, um die kreativen Entscheidungen und Konzepte hinter den Animationen effektiv zu erklären.



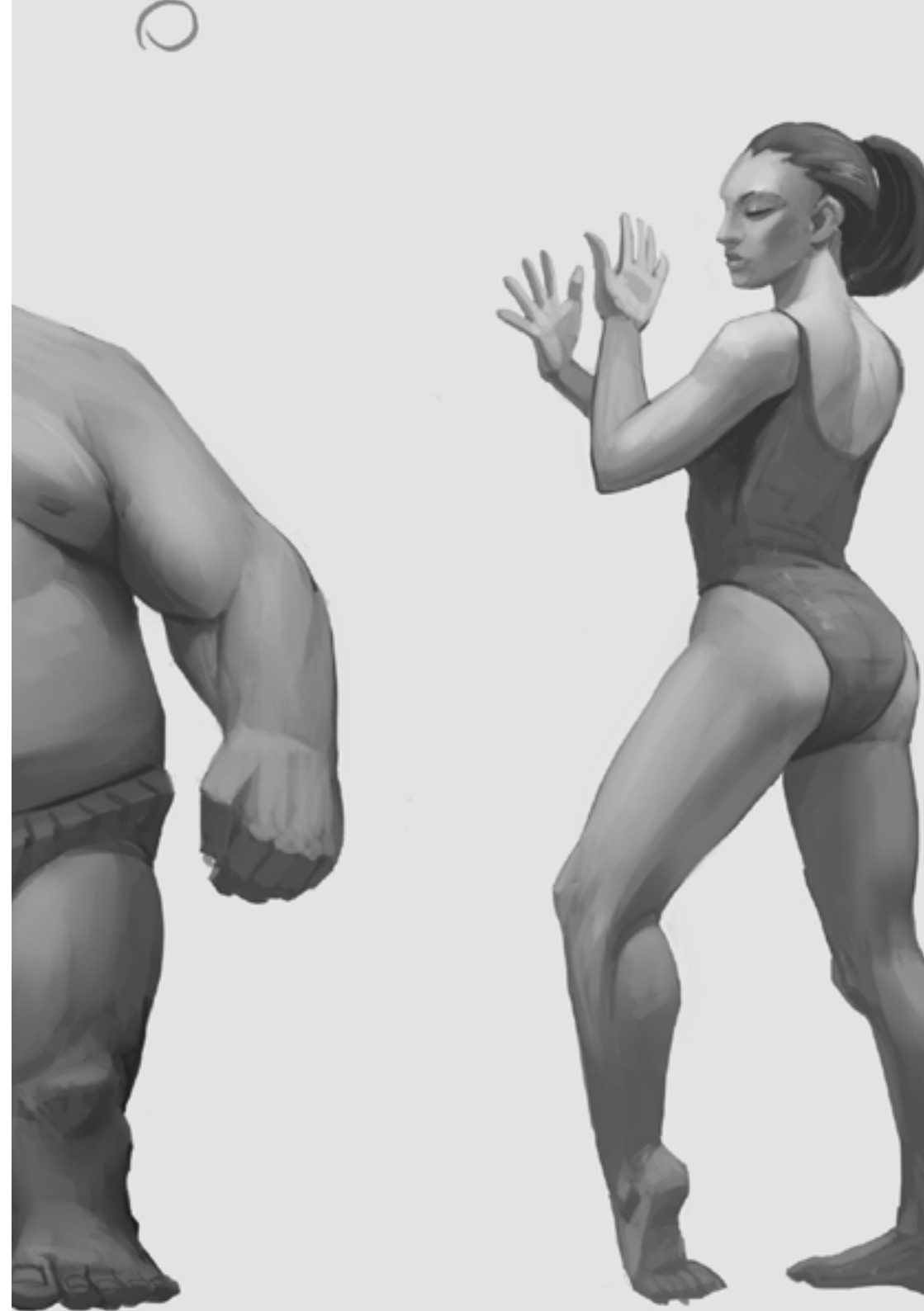


“

Ein fachkundiger Lehrplan und qualitativ hochwertige Inhalte sind der Schlüssel zu Ihrem Lernerfolg"

Modul 1. Postproduktion und Marketing

- 1.1. Bearbeitung und endgültige Zusammensetzung
 - 1.1.1. Montage
 - 1.1.2. Übergänge
 - 1.1.3. Blockierung von Bewegungen
- 1.2. Sounddesign
 - 1.2.1. Definition und Analyse von Beispielen
 - 1.2.2. Leitung des Sounddesigners
 - 1.2.3. Partituren und Soundtrack
- 1.3. Tonmischung
 - 1.3.1. Definition und Analyse von Beispielen
 - 1.3.2. Regie bei der Tonmischung
 - 1.3.3. Endgültiges Mischen
- 1.4. Farbkorrektur durch DaVinci Resolve
 - 1.4.1. Einführung in DaVinci Resolve
 - 1.4.2. Farbbalance
 - 1.4.3. Dynamischer Bereich
- 1.5. Präsentationsrolle (*Demo Reel*)
 - 1.5.1. Auswahl der Arbeiten und Bearbeitung
 - 1.5.2. Klanglicher Aspekt
 - 1.5.3. Plattformen und Werbung
- 1.6. Märkte
 - 1.6.1. Werbung
 - 1.6.2. Selbstverwaltung von sozialen Netzwerken
 - 1.6.3. Animation, technische, medizinische und andere Spezialitäten
- 1.7. Selbstdarstellung
 - 1.7.1. Verhandlung
 - 1.7.2. Animationstests und deren Angebot
 - 1.7.3. Operative und situative Fragen





- 1.8. Projektfinanzierung
 - 1.8.1. Kanäle und Ausschreibungen
 - 1.8.2. Erstellung von Ordnern
 - 1.8.3. Gemischte Finanzierung
- 1.9. Private Finanzierung
 - 1.9.1. Kapital- und Kreativunternehmen
 - 1.9.2. Mikro-Patronage
 - 1.9.3. Behandlung und Verkaufsstrategie
- 1.10. Registrierung und Urheberrecht
 - 1.10.1. Registrierung des Werks
 - 1.10.2. Internationales Urheberrechtsgesetz
 - 1.10.3. Internationale Lizenzgebühren

“

*Das Lernsystem von TECH folgt
den höchsten internationalen
Qualitätsstandards"*

05 Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

*Bei TECH gibt es KEINE
Präsenzveranstaltungen (an denen man nie
teilnehmen kann)“*



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um ihre Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



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.



Interaktive Zusammenfassungen

Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

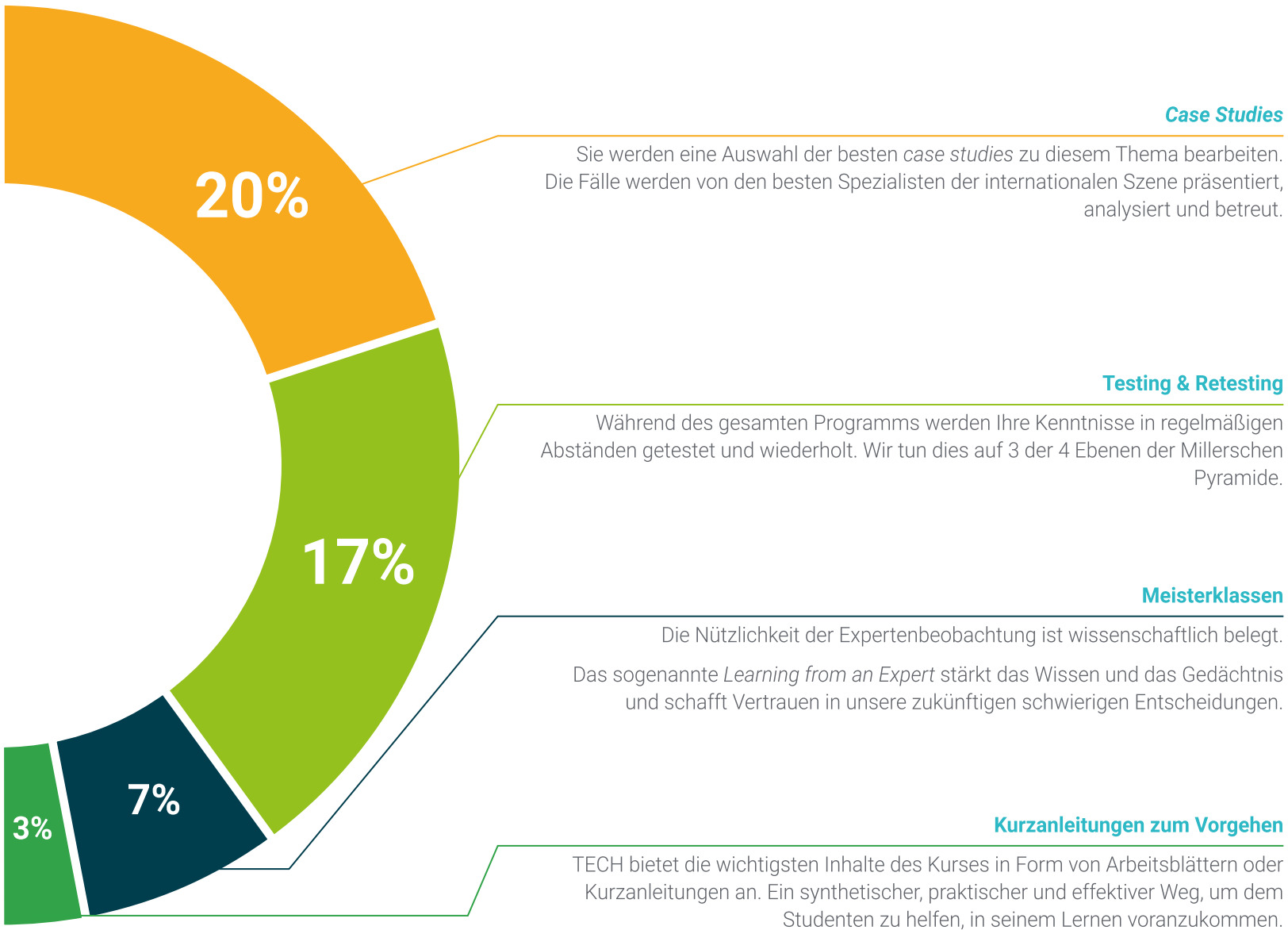
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätskurs in Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra ([Amtsblatt](#)) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: Universitätskurs in Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation

Modalität: online

Dauer: 6 Wochen

Akkreditierung: 6 ECTS



zukunft
gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer



Universitätskurs Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 6 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Postproduktion und Marketing in der 2D-Animation

