

Universitätskurs

Produktion in der 2D-Animation



Universitätskurs Produktion 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.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/produktion-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

Im Zusammenhang mit 2D-Animationen in Videospielen verbessert die Entfernung von *Traces* die visuelle Qualität und Effizienz bei der Erstellung von Animationen. Diese Technik wird eingesetzt, um Unregelmäßigkeiten zu beseitigen, Unvollkommenheiten zu korrigieren und sicherzustellen, dass die animierten Figuren oder Elemente ein einheitliches und ansprechendes Erscheinungsbild haben. Auf diese Weise werden die Protagonisten, Objekte und Hintergründe auf dem Bildschirm schärfer dargestellt. Darüber hinaus reduzieren saubere Striche unnötige visuelle Ablenkungen. So können sich die Nutzer auf die Handlung und das *Gameplay* konzentrieren, ohne durch grafische Artefakte oder Darstellungsprobleme abgelenkt zu werden. Vor diesem Hintergrund bietet TECH eine 100%ige Online-Fortbildung an, die sich eingehend mit der Entfernung von *Traces* und digitaler Unterstützung befasst.





“

In Ihrem eigenen Tempo! Die in diesem Universitätskurs verwendete Relearning-Methodik ermöglicht Ihnen ein selbstständiges und schrittweises Lernen"

Die Produktion in der 2D-Animation ist ein wesentlicher Prozess bei der Entwicklung von Videospielen. Sie ermöglicht es den Entwicklern, die Figuren und die Geschichte des Videospiels zum Leben zu erwecken. Darüber hinaus sind Faktoren wie die Bewegungen oder Mimik der Protagonisten entscheidend, um die Geschichte zu erzählen und eine emotionale Verbindung zu den Spielern herzustellen. Gleichzeitig tragen flüssige Bewegungen, fließende Übergänge und überzeugende Animationen dazu bei, dass das Spiel für das Publikum noch fesselnder wird.

Aus diesem Grund bietet TECH einen Universitätskurs an, der die Grundlagen der Produktion in der 2D-Animation vermittelt. Der Lehrplan vermittelt den Studenten die Grundlagen des Bewegungsdesigns, ausgehend von *Facial Acting*, *Break Downs* und *Spacing*. In diesem Sinne vertieft der Lehrplan die Prinzipien der Interpolation sowohl von Bögen als auch von Routen. Außerdem werden digitale Schattierungstechniken und Strich-für-Strich-Techniken untersucht, um den Stil der Studenten zu bereichern. Darüber hinaus lernen die Studenten den Umgang mit dem Programm After Effects, wodurch sie Animationen, visuelle Effekte und grafische Elemente kombinieren können, um hochwertige Filmsequenzen zu produzieren.

Zudem verfügt dieses innovative Programm über einen 100%igen Online-Studienmodus und eine didaktische Plattform, die mit hochmodernen Lernressourcen ausgestattet ist. Dazu gehören verschiedene Multimedia-Materialien wie Erklärungsvideos, interaktive Zusammenfassungen und Tests zur Selbsteinschätzung. Außerdem stellt TECH den Studenten ein umfassendes Lernsystem zur Verfügung: *Relearning*. Dieses ermöglicht die Aneignung komplexer Konzepte durch schrittweise und intensive Wiederholung während des gesamten Lehrplans. Auf diese Weise müssen die Teilnehmer keine Inhalte auswendig lernen und können diese flexibler und effizienter in ihre berufliche Praxis einfließen lassen. Die einzige Voraussetzung für die Studenten ist, dass sie über ein elektronisches Gerät mit Internetzugang (wie ein Mobiltelefon, *Tablet* oder Computer) verfügen, um auf den virtuellen Campus zugreifen und die dynamischsten Lehrinhalte auf dem akademischen Markt nutzen zu können.

Dieser **Universitätskurs in Produktion in der 2D-Animation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten 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 das Facial Acting beherrschen
und überzeugende Charaktere in Ihren
Videospielen erschaffen“*

“

*Sie werden Ihre Berufspraxis mit
den fortschrittlichsten Techniken der
Lippensynchronisation bereichern“*

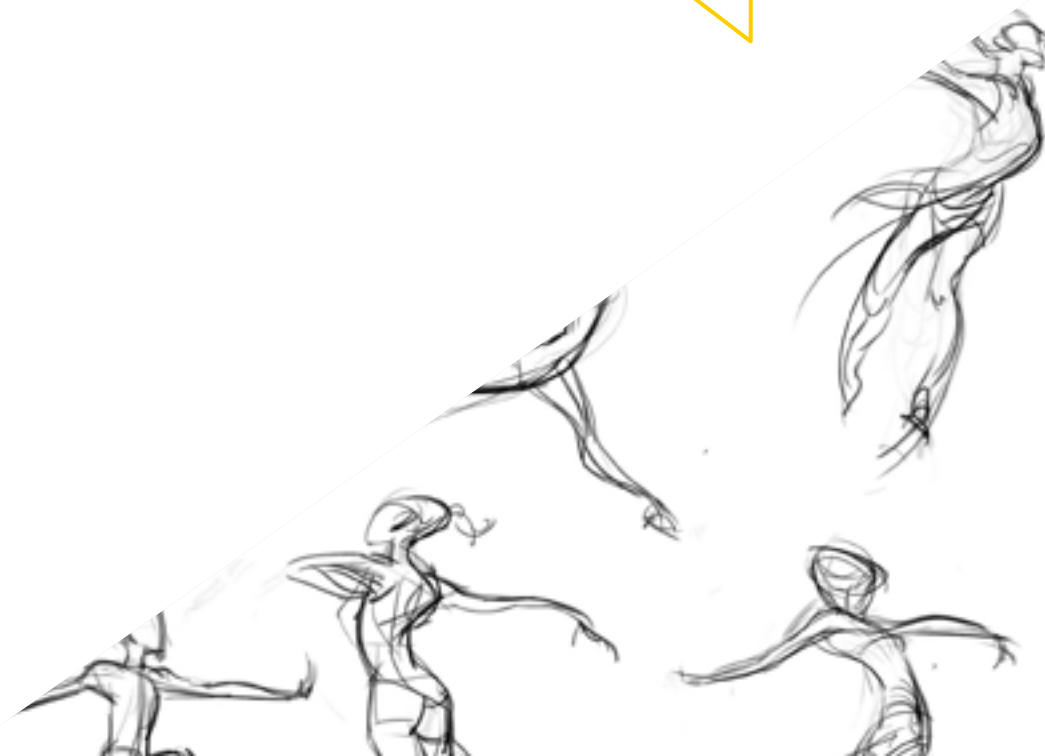
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

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.

*Möchten Sie sich auf die Entfernung von
Traces und Unterstützung spezialisieren? Mit
dieser Fortbildung können Sie es schaffen.*

*Dank der didaktischen Hilfsmittel von
TECH, darunter erklärende Videos
und interaktive Zusammenfassungen,
werden Sie Ihre Ziele erreichen.*



02 Ziele

Nach Abschluss dieses Hochschulstudiums werden die Absolventen sowohl die Fähigkeiten als auch die notwendigen Kenntnisse erworben haben, um in der 2D-Animationsbranche zu arbeiten. Auf diese Weise werden die Studenten qualifiziert sein, die visuelle Qualität der Animation anzupassen. In diesem Zusammenhang führen die Fachleute die notwendigen Überprüfungen und Korrekturen durch, um die Kohärenz und ästhetische Wirkung sicherzustellen. Darüber hinaus integrieren die Experten neue Technologien in die Animationsproduktion, um mit den Innovationen der Branche Schritt zu halten. Außerdem werden sie darauf vorbereitet sein, unerwartete Herausforderungen in dieser Phase zu lösen.





“

*Mit den am meisten geschätzten
Lernunterstützungsmethoden in der Online-
Lehre ermöglicht Ihnen dieser Universitätskurs
ein flüssiges, konstantes und effektives Lernen"*



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

- ♦ Überwachen und Anpassen der visuellen Qualität der Animation, indem Überarbeitungen und Korrekturen durchgeführt werden, um Konsistenz und ästhetische Wirkung zu gewährleisten
- ♦ Lösen unerwarteter Probleme und Herausforderungen während der Produktion, indem Änderungen angepasst und kreative Lösungen zur Sicherstellung des erfolgreichen animierten Projekts vorgeschlagen werden
- ♦ Integrieren neuer Technologien und aktueller Trends in der 2D-Animationsproduktion, um mit den Innovationen der Branche Schritt zu halten



Erwerben Sie Kenntnisse ohne geografische Beschränkungen oder vorgegebene Zeitpläne"

03

Kursleitung

Eines der Elemente, das diesen Universitätsabschluss auszeichnet, ist das Lehrteam, das für die Ausarbeitung der fortgeschrittenen Inhalte verantwortlich ist. Auf diese Weise garantiert TECH den Studenten Zugang zu umfassenden und fundierten Informationen, die von Experten für die Produktion in der 2D-Animation entwickelt wurden. Dank der räumlichen Nähe können die Studenten während der sechswöchigen Dauer des Programms alle Fragen zum Inhalt klären.





“

*Lernen Sie mit den Besten! Die vielfältigen
Taleute und das Fachwissen des Lehrkörpers
werden ein bereicherndes Lernumfeld schaffen"*

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



Professoren

Fr. Marqueta Moreno, Patricia

- ◆ Produktionskoordinatorin bei Giggiebug Entertainment
- ◆ Produktionskoordinatorin bei Lighthouse Studios
- ◆ Produktionsassistentin bei Able and Baker
- ◆ Produktionsassistentin bei The SPA Studios
- ◆ Expertin für Animation und Spezialeffekte
- ◆ Hochschulabschluss von U-tad - Universitätszentrum für Technologie und Digitale Kunst

“

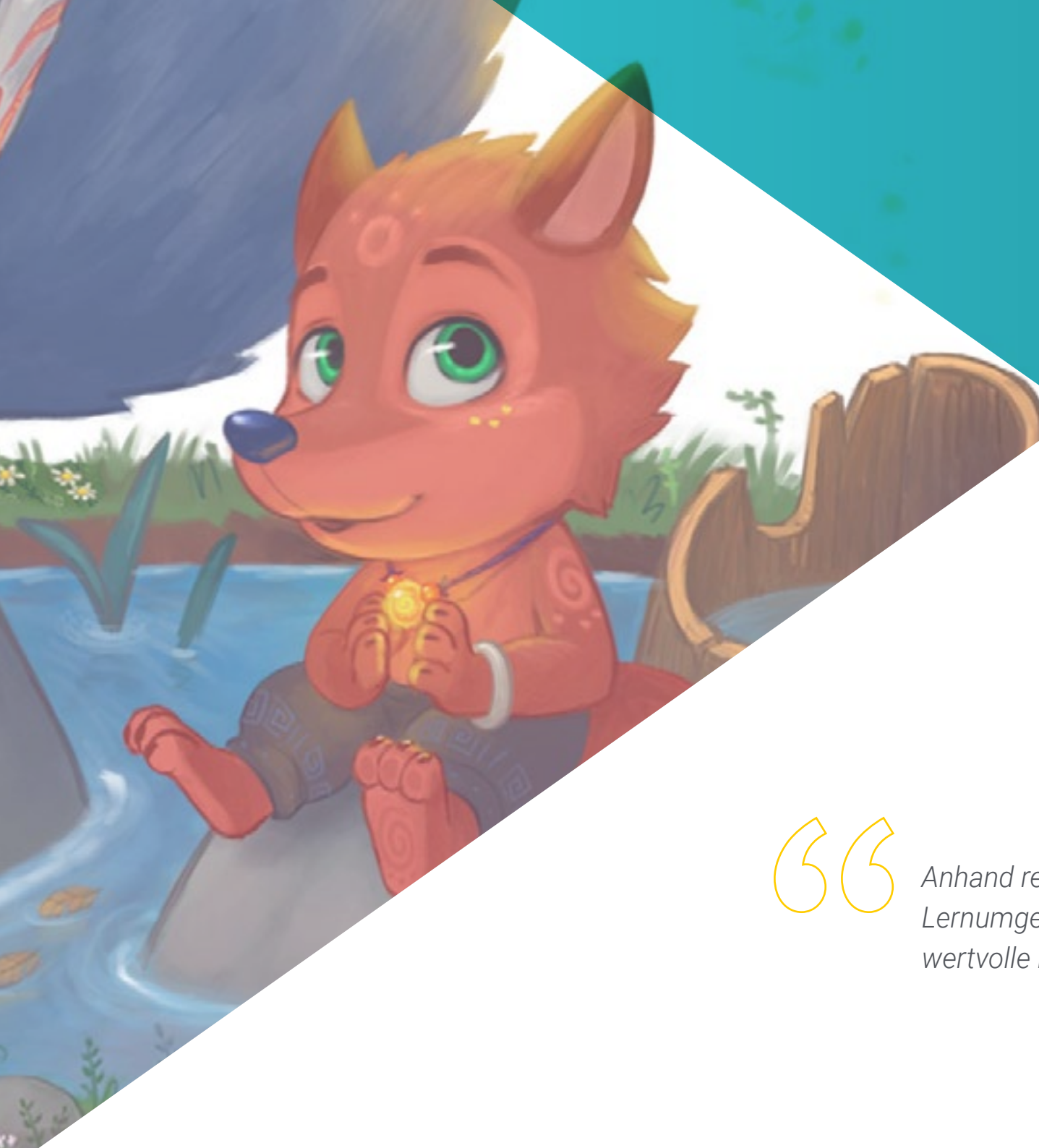
Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden“

04

Struktur und Inhalt

Mit einem vorwiegend praktischen Ansatz konzentriert sich dieser Universitätskurs auf die Details der Produktion in der 2D-Animation. Der Studiengang vertieft die Verwendung von Rough Animation, wodurch Entwickler die Interaktionen des Spiels anpassen können, bevor sie Ressourcen in detaillierte Endanimationen investieren. Außerdem werden die wichtigsten Posen der Figuren behandelt, wobei der Schwerpunkt auf der Lippensynchronisation liegt. Die Fortbildung befasst sich auch mit Aspekten wie digitalem Schattieren, Farbverläufen und Schattenebenen. Darüber hinaus werden digitale Komposition und Kameras anhand von Lehrmaterialien behandelt.





“

Anhand realer Fälle in simulierten Lernumgebungen werden Sie wertvolle Erkenntnisse gewinnen"

Modul 1. Produktion

- 1.1. Verwendung von Rough Animation
 - 1.1.1. Erster Durchlauf
 - 1.1.2. Massen, Bögen und Kontakte
- 1.2. Bewegungsdesign
 - 1.2.1. Körperliches Handeln und erzählerische Schlüssel
 - 1.2.2. *Facial Acting*
 - 1.2.3. *Break Downs und Spacing*
- 1.3. Wichtige Positionen
 - 1.3.1. Auflösung von wichtigen Positionen
 - 1.3.2. Massenbewertung
 - 1.3.3. Grundlagen der Lippensynchronisation
- 1.4. *Inbetweening*
 - 1.4.1. Grundsätze des *Inbetweening*
 - 1.4.2. *Inbetweening* von Bögen und Routen
 - 1.4.3. Digitales *Inbetweening*
- 1.5. Entfernung von *Traces* und Unterstützung
 - 1.5.1. Die Arbeit des Animationsassistenten
 - 1.5.2. Die Linie bei der Entfernung von *Traces*
 - 1.5.3. Entfernung von *Traces* und digitaler Unterstützung
- 1.6. Digitale Schattierung und Strich für Strich
 - 1.6.1. Schattierung, eine zweite Ebene der Animation
 - 1.6.2. Farbverläufe, Halbtöne und Schattenebenen
 - 1.6.3. Workshop für automatisierte Beschattung
- 1.7. Zusätzliche Animation
 - 1.7.1. Animation mit Spezialeffekten
 - 1.7.2. Einführung in After Effects
 - 1.7.3. Digitale Effekte
- 1.8. Digitale Komposition und Kameras
 - 1.8.1. Digitale Komposition
 - 1.8.2. Kamera-Animation
 - 1.8.3. Multiplane- und 2,5D-Kamera





- 1.9. Rendering
 - 1.9.1. Industriestandards
 - 1.9.2. Bereitstellung von Beweismitteln
 - 1.9.3. Endgültige Bereitstellung
- 1.10. Titelgestaltung
 - 1.10.1. Einführung in bewegte Grafiken
 - 1.10.2. Titelgestaltung
 - 1.10.3. Praktika für Vor- und Abspann

“ Sie können jederzeit auf den virtuellen Campus zugreifen und die Inhalte herunterladen, um sie zu konsultieren, wann immer Sie wollen”

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

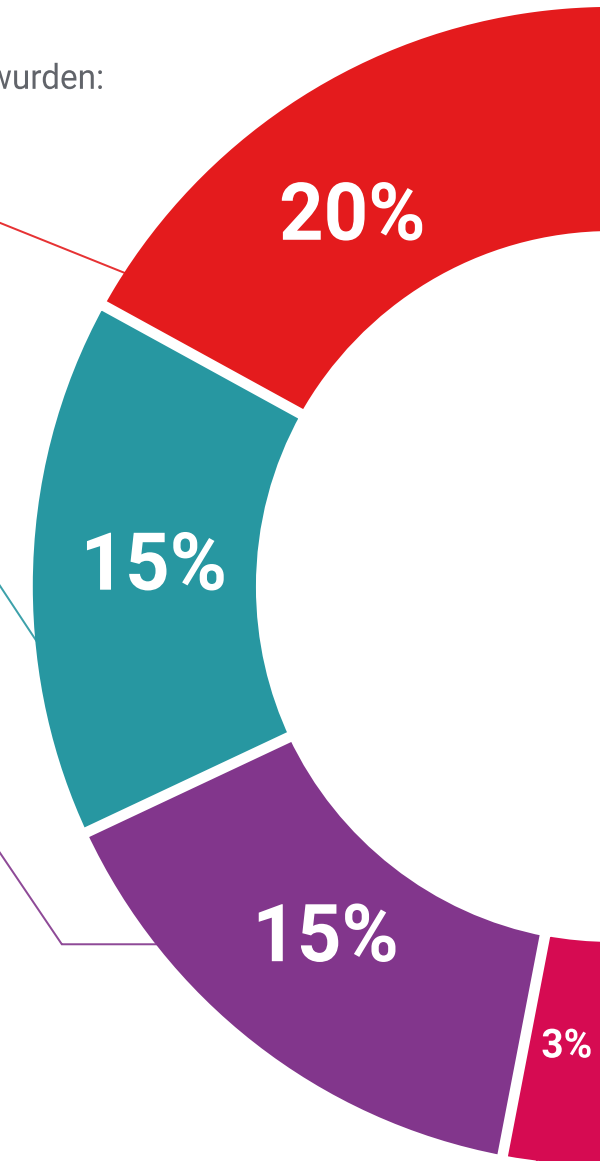
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

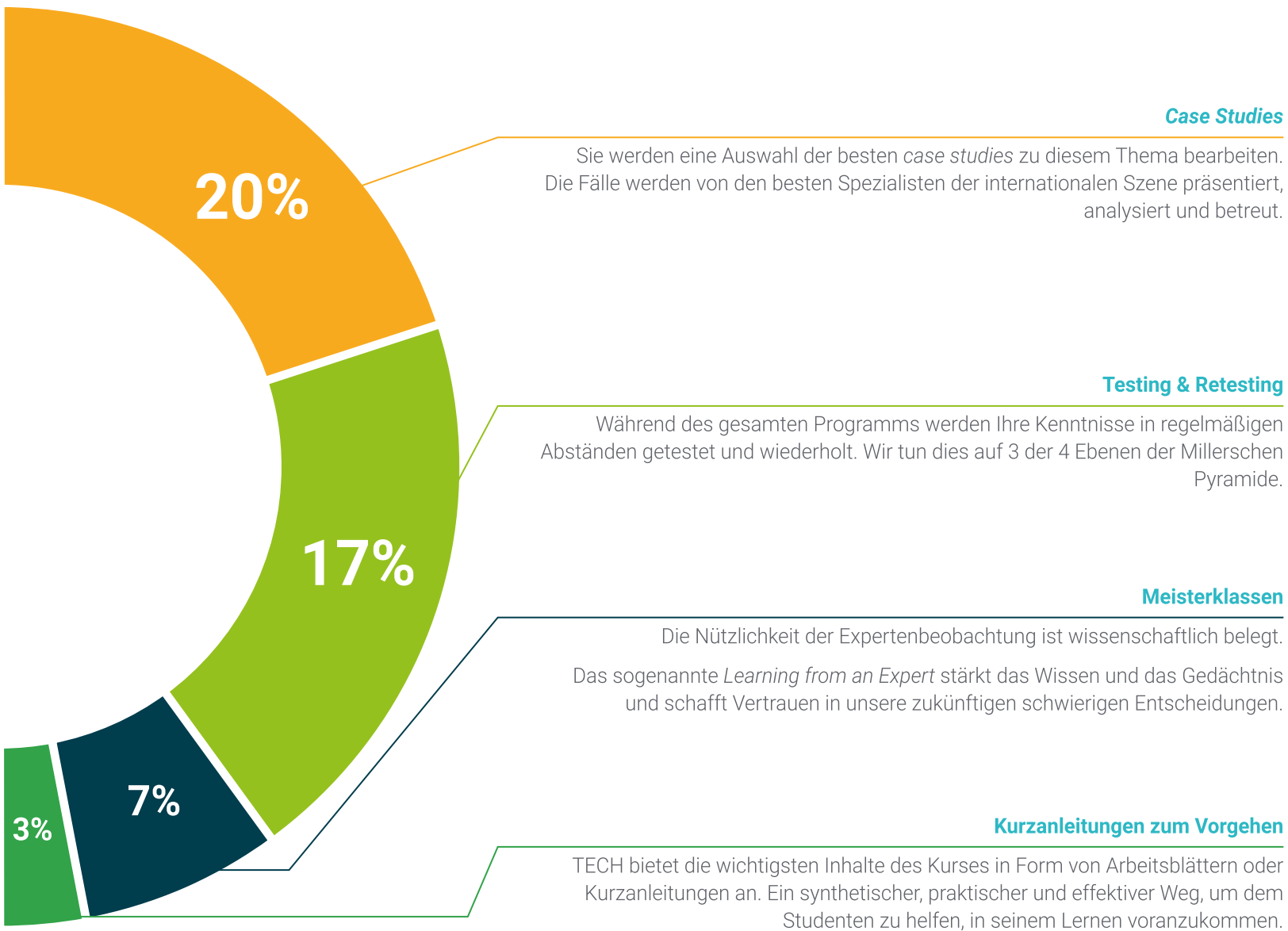
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



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



Universitätskurs

Produktion in der 2D-Animation

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

Universitätskurs

Produktion in der 2D-Animation

