

Universitätskurs

Spezialisierte 2D-Animation





Universitätskurs Spezialisierte 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/spezialisierte-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

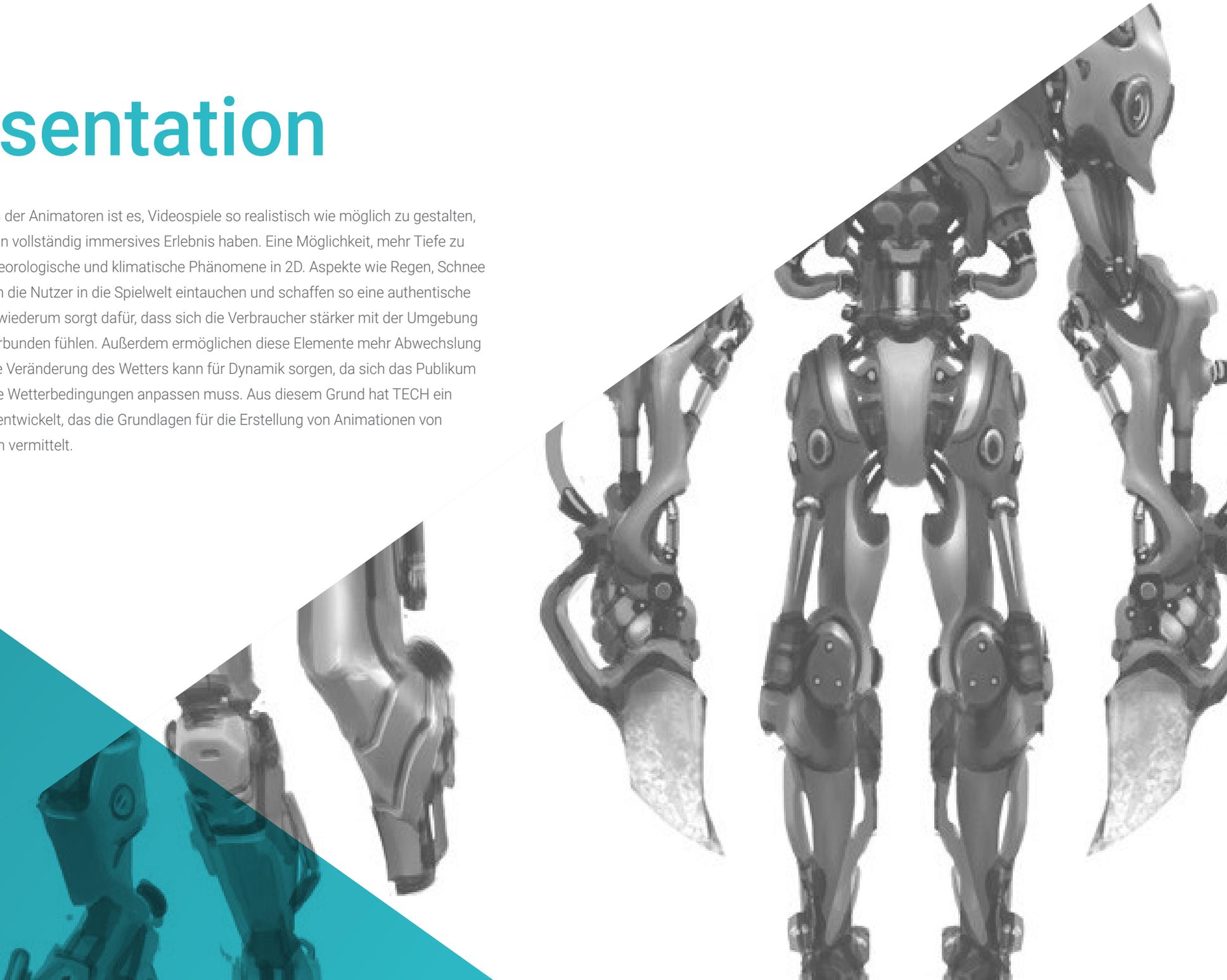
Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Eine der Prioritäten der Animatoren ist es, Videospiele so realistisch wie möglich zu gestalten, damit die Spieler ein vollständig immersives Erlebnis haben. Eine Möglichkeit, mehr Tiefe zu schaffen, sind meteorologische und klimatische Phänomene in 2D. Aspekte wie Regen, Schnee oder Stürme lassen die Nutzer in die Spielwelt eintauchen und schaffen so eine authentische Atmosphäre. Dies wiederum sorgt dafür, dass sich die Verbraucher stärker mit der Umgebung des Videospieles verbunden fühlen. Außerdem ermöglichen diese Elemente mehr Abwechslung in den Spielen. Eine Veränderung des Wetters kann für Dynamik sorgen, da sich das Publikum an unterschiedliche Wetterbedingungen anpassen muss. Aus diesem Grund hat TECH ein Online-Programm entwickelt, das die Grundlagen für die Erstellung von Animationen von Wetterbedingungen vermittelt.





“

*Ein komplettes und hochmodernes Programm,
das es Ihnen ermöglicht, schrittweise und
vollständig von zu Hause aus zu lernen"*

Dank der spezialisierten 2D-Animation sind Künstler in der Lage, Videospiele mit fantastischen Spezialeffekten und Science-Fiction-Elementen zu bereichern. Auf diese Weise schaffen sie beeindruckende Ressourcen, die die Aufmerksamkeit der Spieler auf sich ziehen. In diesem Sinne entwickeln sie auch Spezialeffekte, die von Feuer bis zu Flammen reichen. Dazu müssen die Fachleute jedoch über fundierte Kenntnisse in der Erstellung von spezialisierten Animationen verfügen. Darüber hinaus müssen sie fortgeschrittene Fähigkeiten erwerben, um die Programme effektiv zu bedienen und ihre Figuren zum Leben zu erwecken.

In diesem Zusammenhang bietet TECH einen Universitätskurs an, der sich eingehend mit der spezialisierten 2D-Animation befasst. Der Lehrplan analysiert die Laufzyklen von nicht zweibeinigen Wesen sowie ihre praktischen Bewegungen. Gleichzeitig vertieft der Lehrplan das Design von Spezialeffekten wie viskosen Flüssigkeiten, Bränden, Lava oder Feuer. In diesem Sinne werden die Studenten in der Lage sein, Explosionen, Einstürze und Stürze zu erstellen. Darüber hinaus werden die Lehrmaterialien verschiedene Beleuchtungs- und Schattenwurf-Effekte vertiefen. So können die Studenten einzigartige und hochkreative Werke schaffen, mit denen sie sich in der Videospielebranche hervorheben können.

Der Ansatz dieses Programms unterstreicht seinen innovativen Charakter. In diesem Sinne bietet TECH eine 100%ige Online-Lernumgebung, die auf die Bedürfnisse von vielbeschäftigten Fachleuten zugeschnitten ist, die ihre Karriere vorantreiben wollen. Durch die *Relearning*-Methode, die auf der Wiederholung der wichtigsten Konzepte basiert, um das Wissen zu festigen und das Lernen zu erleichtern, wird Flexibilität mit einem soliden pädagogischen Ansatz kombiniert. Außerdem haben die Studenten Zugang zu einer umfangreichen Bibliothek mit innovativen Multimedia-Ressourcen. Die Studenten benötigen lediglich ein elektronisches Gerät mit Internetzugang (z. B. ein Mobiltelefon, ein *Tablet* oder einen Computer). So können sie sich in den virtuellen Campus einloggen und in eine Bildungserfahrung eintauchen, die ihre beruflichen Horizonte auf ein neues Niveau hebt.

Dieser **Universitätskurs in Spezialisierte 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 alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- 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 Animationen erstellen, die durch ihre Science-Fiction-Spezialeffekte auffallen werden“

“

Dank der revolutionären Relearning-Methode werden Sie das gesamte Wissen auf optimale Weise integrieren, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften 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.

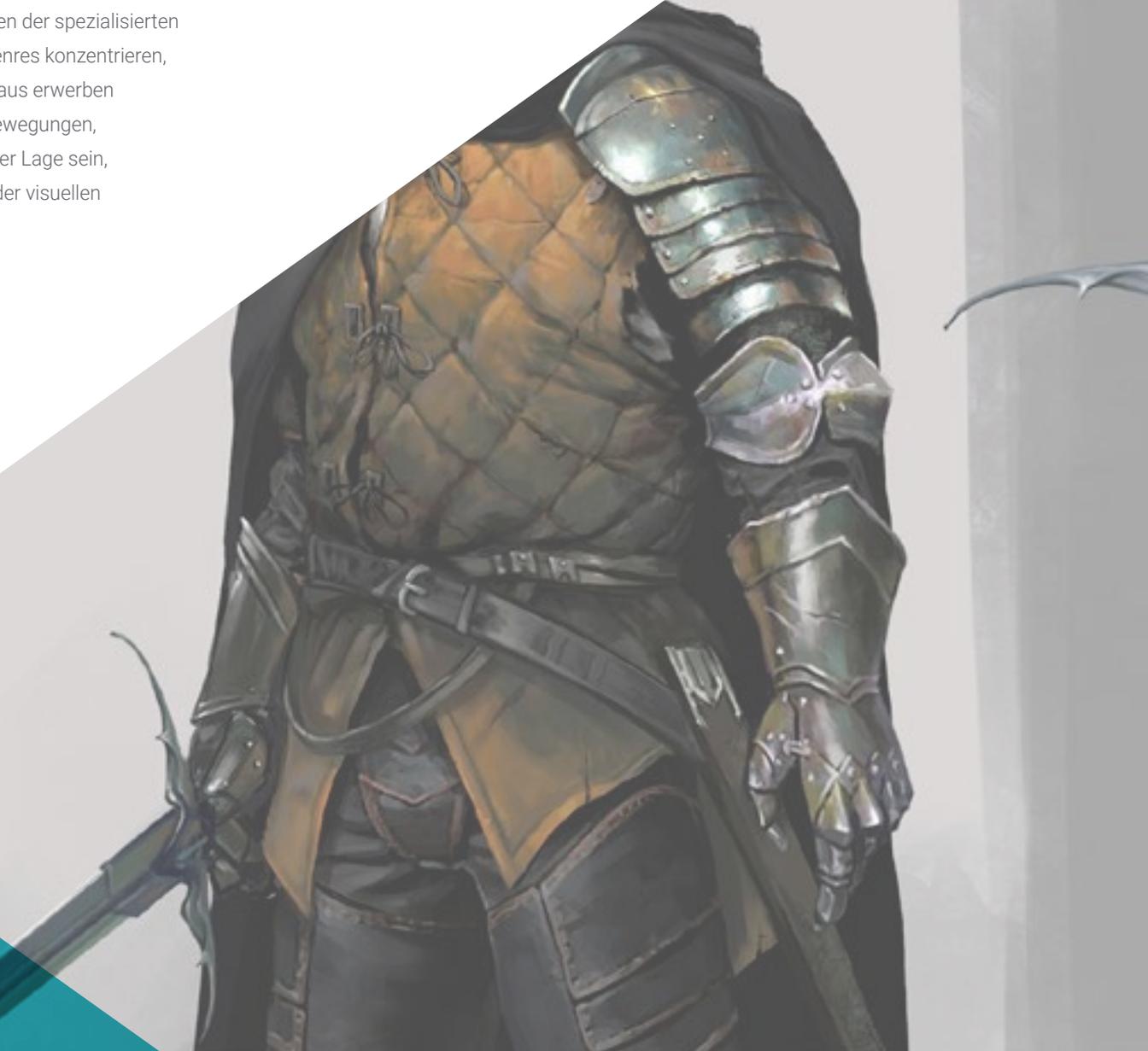
Möchten Sie sich auf die Animation von Wetter- und Klimaphänomenen spezialisieren? Mit diesem Programm erreichen Sie Ihr Ziel in nur 6 Wochen.

Sie werden Spezialeffekte wie Feuer und Rauch entwickeln, damit Ihre Kreationen die Spieler beeindrucken.



02 Ziele

Durch diese Fortbildung werden die Absolventen in die Lage versetzt, Techniken der spezialisierten 2D-Animation anzuwenden. Dabei werden sie sich auf bestimmte Stile und Genres konzentrieren, um ihre kreative Vielseitigkeit in Animationsprojekten zu steigern. Darüber hinaus erwerben sie Fähigkeiten in der Animation von Fantasiewesen, denen sie einzigartige Bewegungen, Verhaltensweisen und visuelle Merkmale verleihen. Außerdem werden sie in der Lage sein, Actionszenen zu entwerfen und dabei die Flüssigkeit, Wirkung und Kohärenz der visuellen Darstellung schneller Bewegungen zu gewährleisten.





“

TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die alle ihre Ressourcen zur Verfügung stellt, um Ihnen zu helfen, geschäftlichen Erfolg zu erzielen“



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

- ♦ Erforschen und Anwenden fortgeschrittener spezialisierter Animationstechniken mit Schwerpunkt auf bestimmten Stilen und Genres, um die kreative Vielseitigkeit von Animationsprojekten zu erweitern
- ♦ Entwickeln von Fertigkeiten in der Animation von fantastischen Kreaturen und Wesen, indem Aspekte wie einzigartige Bewegungen, Verhaltensweisen und besondere visuelle Merkmale berücksichtigt werden
- ♦ Entwickeln von Fertigkeiten in der Animation von Action-Sequenzen, die eine flüssige, wirkungsvolle und kohärente visuelle Darstellung von schnellen und aufregenden Bewegungen gewährleisten
- ♦ Anwenden spezifischer Animationstechniken für Videospiele, indem die visuelle Erzählung und die Bewegungen der Figuren an die Dynamik und die Beschränkungen der interaktiven Animation angepasst werden



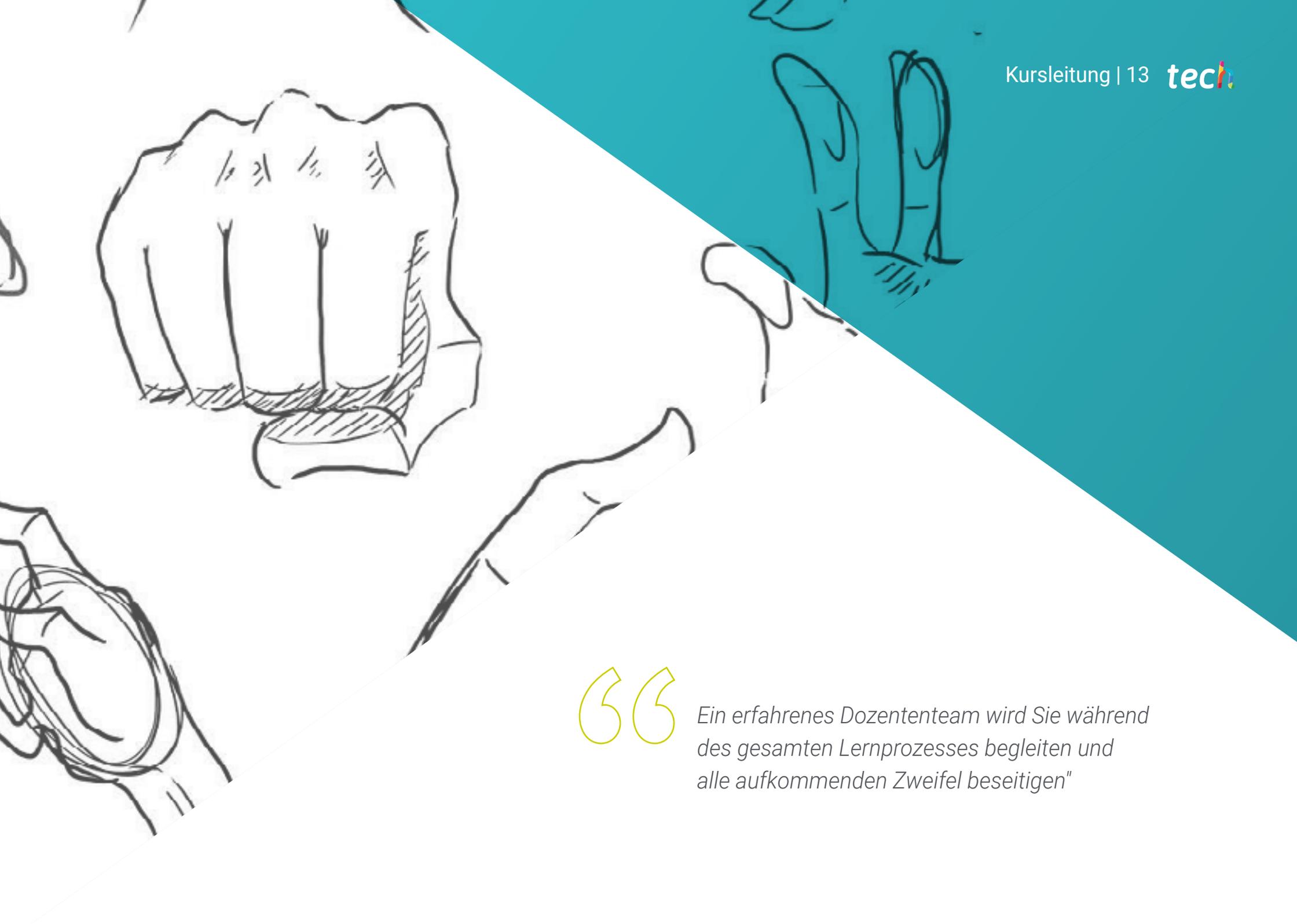
Die aktuelle Bedeutung der spezialisierten 2D-Animation macht dieses Programm zu einer sicheren Wahl, mit einem stetig wachsenden Markt und voller Möglichkeiten"

03

Kursleitung

Im Einklang mit ihrer Philosophie, höchste Bildungsqualität zu bieten, verfügt TECH über einen renommierten Lehrkörper für die Durchführung dieses Programms. Diese Fachleute verfügen über fundierte Kenntnisse im Bereich der spezialisierten 2D-Animation und bringen umfangreiche Berufserfahrung in diesem Bereich mit. Hervorzuheben ist, dass sie in ihrem Bestreben, qualitativ hochwertige Dienstleistungen anzubieten, stets auf dem neuesten Stand der Technik sind, um in ihren Verfahren die modernsten Techniken einzusetzen. So erhalten die Studenten die Garantien, die sie benötigen, um in einem Beruf, der sich rasant weiterentwickelt, auf dem neuesten Stand zu bleiben.





“

*Ein erfahrenes Dozententeam wird Sie während
des gesamten Lernprozesses begleiten und
alle aufkommenden Zweifel beseitigen"*

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“



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs vermittelt den Teilnehmern Techniken zur Erstellung auffälliger und überraschender Animationen. Zu diesem Zweck vertieft der Lehrplan die Anwendung von Spezialeffekten, darunter große Wassermassen, Feuer und Lava. Außerdem werden Animationen von Wetter- und Klimaphänomenen detailliert analysiert. Auf diese Weise können die Studenten Aspekte wie Schnee, Stürme oder Wind in ihre Videospiele integrieren. Darüber hinaus ermöglichen die Lehrmaterialien den Studenten, überraschende Effekte wie Explosionen, Stürze und Brüche zu erzeugen. Das Programm befasst sich auch mit Schattenwurf und Lichteffekten.





“

Ein von Experten erstellter Lehrplan und hochwertige Inhalte sind der Schlüssel zu Ihrem Lernerfolg"

Modul 1. Spezialisierte Animation

- 1.1. Gehzyklen von nicht zweibeinigen Lebewesen
 - 1.1.1. Vierbeiner
 - 1.1.2. Sonstige nicht Sohlengänger
 - 1.1.3. Alternative Fortbewegungszyklen
- 1.2. Zusätzliche praktische Bewegungen
 - 1.2.1. Flugzyklen
 - 1.2.2. Leitern, Gewichte heben, Stürze
 - 1.2.3. Schläge, Interaktionen, Tanzen
- 1.3. Spezialeffekte, Flüssigkeiten
 - 1.3.1. Kleine Wasserkörper
 - 1.3.2. Große Wasserkörper
 - 1.3.3. Viskose Flüssigkeiten
- 1.4. Spezialeffekte, Feuer und Rauch
 - 1.4.1. Feuer
 - 1.4.2. Rauch
 - 1.4.3. Brände, Fackeln und Lava
- 1.5. Animation von Wetter- und Klimaphänomenen
 - 1.5.1. Regen, Gewitter und Blitzschlag
 - 1.5.2. Schnee und Wind
 - 1.5.3. Lichtbrechung
- 1.6. Sci-Fi- und Fantasy-Animation mit Spezialeffekten
 - 1.6.1. Magische Effekte
 - 1.6.2. Emphatische Effekte
 - 1.6.3. Science-Fiction-Effekte
- 1.7. Animation von Haaren und Stoffen
 - 1.7.1. Haare
 - 1.7.2. Stoff
 - 1.7.3. Papier, Schnur und sonstige





- 1.8. Explosionen, Stürze und Brüche
 - 1.8.1. Einstürze
 - 1.8.2. Explosionen
 - 1.8.3. Brüche
- 1.9. Lichteffekte und Schattenwurf
 - 1.9.1. Schatten auf der Figur
 - 1.9.2. Beleuchtungseffekte
 - 1.9.3. Projektion von Schatten und digital automatisierte Schatten
- 1.10. Bildübergänge und -transformationen
 - 1.10.1. Bildübergänge
 - 1.10.2. Extreme Verformungen
 - 1.10.3. Kreisbahnen

“

Schreiben Sie sich jetzt in ein flexibles Universitätsprogramm ein, ohne feste Stundenpläne und mit Inhalten, die 24 Stunden am Tag verfügbar sind“

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 Fachkräfte, 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

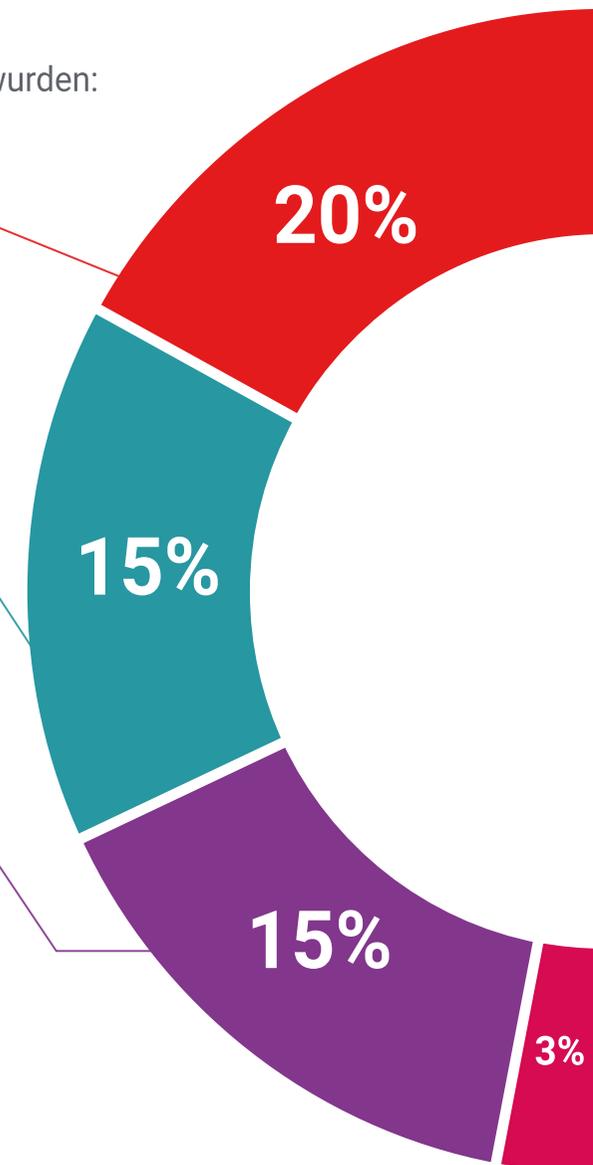
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

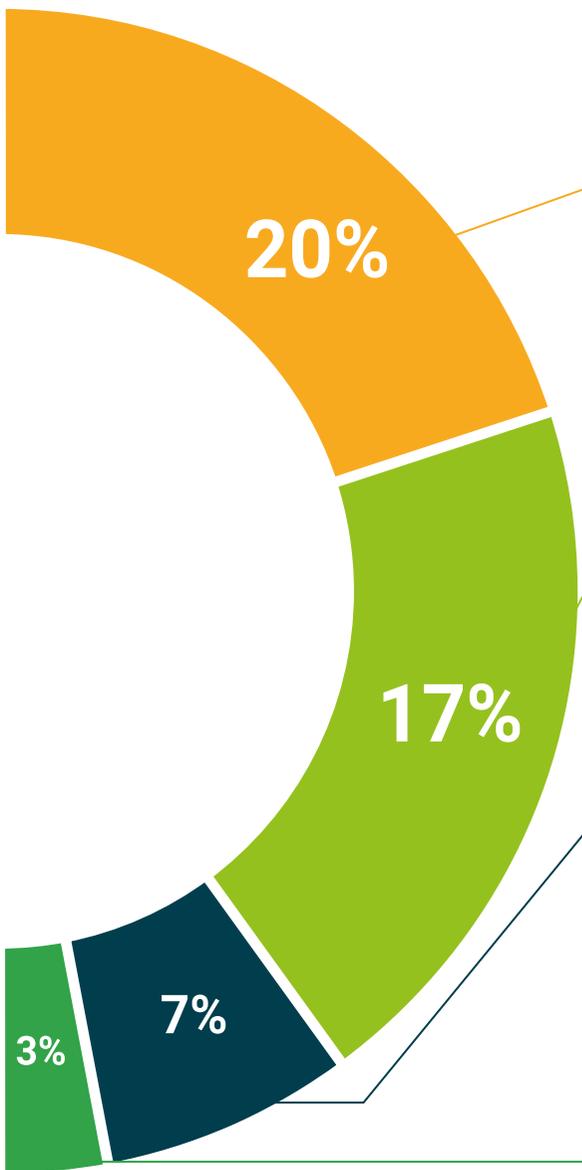
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

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





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Spezialisierte 2D-Animation garantiert neben der präzise-
sten 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 Spezialisierte 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 Spezialisierte 2D-Animation

Modalität: online

Dauer: 6 Wochen

Akkreditierung: 6 ECTS



zukunft

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

tech global
university

Universitätskurs
Spezialisierte
2D-Animation

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

Universitätskurs

Spezialisierte 2D-Animation