

Universitätskurs

Vektorielle 2D-Animation





Universitätskurs Vektorielle 2D-Animation

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/universitatskurs/vektorielle-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

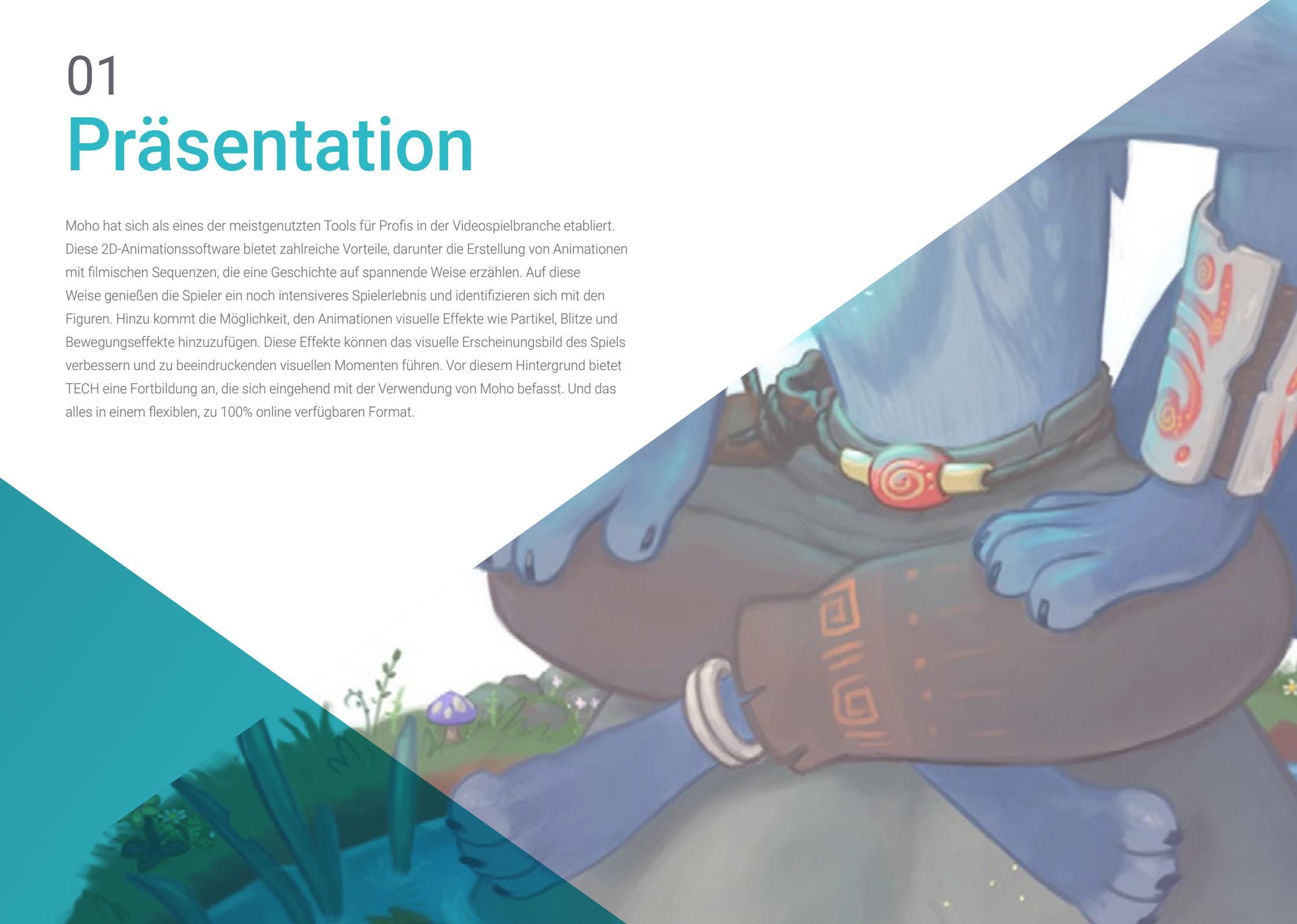
Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Moho hat sich als eines der meistgenutzten Tools für Profis in der Videospelbranche etabliert. Diese 2D-Animationssoftware bietet zahlreiche Vorteile, darunter die Erstellung von Animationen mit filmischen Sequenzen, die eine Geschichte auf spannende Weise erzählen. Auf diese Weise genießen die Spieler ein noch intensiveres Spielerlebnis und identifizieren sich mit den Figuren. Hinzu kommt die Möglichkeit, den Animationen visuelle Effekte wie Partikel, Blitze und Bewegungseffekte hinzuzufügen. Diese Effekte können das visuelle Erscheinungsbild des Spiels verbessern und zu beeindruckenden visuellen Momenten führen. Vor diesem Hintergrund bietet TECH eine Fortbildung an, die sich eingehend mit der Verwendung von Moho befasst. Und das alles in einem flexiblen, zu 100% online verfügbaren Format.





“

Damit Sie Ihre akademischen Ziele mit Moho erreichen können, bietet TECH Ihnen eine zu 100% online verfügbare Lernmethode, die auf dem freien Zugang zu den Inhalten basiert“

Immer mehr Unternehmen aus der Videospielebranche suchen nach Fachkräften für die vektorielle 2D-Animation für ihre Teams. Der Grund dafür ist, dass diese Technik Effizienz, Flexibilität beim Design und einen unverwechselbaren visuellen Stil bietet. Auf diese Weise hilft sie Entwicklern, die Leistung zu optimieren, die visuelle Konsistenz zu wahren und attraktive Spielerlebnisse für die Spieler zu schaffen. Um diese Chancen nutzen zu können, müssen Fachleute über die neuesten Entwicklungen in diesem Spezialgebiet auf dem Laufenden bleiben. Darüber hinaus müssen sie sich Kompetenzen im Umgang mit modernsten technologischen Tools aneignen, um hochpräzise Animationen erstellen zu können.

Um zu dieser Aktualisierung beizutragen, führt TECH ein Programm ein, das die fortschrittlichsten Techniken zur Erstellung von vektoriellen 2D-Animationen umfassend analysiert. Der von einem erfahrenen Lehrteam erstellte Lehrplan vertieft die Verwendung von Adobe Animate mit Schwerpunkt auf Symbolen und Grafiken. Außerdem wird die Vorbereitung einer Figur für Adobe Animate behandelt. Auf diese Weise werden die Studenten in der Lage sein, Elemente und Pfade zu trennen. In diesem Zusammenhang werden die Lehrmaterialien die Verwendung von Blender's Greased Pencil untersuchen, mit dem zusätzliche Inhalte zu einem Spiel (wie animierte Szenen) hinzugefügt werden können, um das Erlebnis der Benutzer zu bereichern.

Die Fortbildung basiert auf der *Relearning*-Methode, bei der TECH Pionierarbeit geleistet hat. Bei diesem System werden die wichtigsten Inhalte auf natürliche Weise wiederholt, so dass sie den Studenten im Gedächtnis bleiben, ohne dass sie sie auswendig lernen müssen. Für den Zugang zum virtuellen Campus ist lediglich ein Gerät mit Internetzugang erforderlich (z. B. Mobiltelefon, Tablet oder Computer). Darüber hinaus können die Studenten auf eine digitale Bibliothek mit zusätzlichen didaktischen Materialien zugreifen und so ihre Bildungserfahrung bereichern.

Dieser **Universitätskurs in Vektorielle 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 den Grease Pencil effektiv einsetzen und Storyboards erstellen, um Spielsequenzen vor der vollständigen Produktion vorab zu visualisieren"

“

Sie werden Licht und Schatten bei ihren Figuren einsetzen, um Volumen zu schaffen”

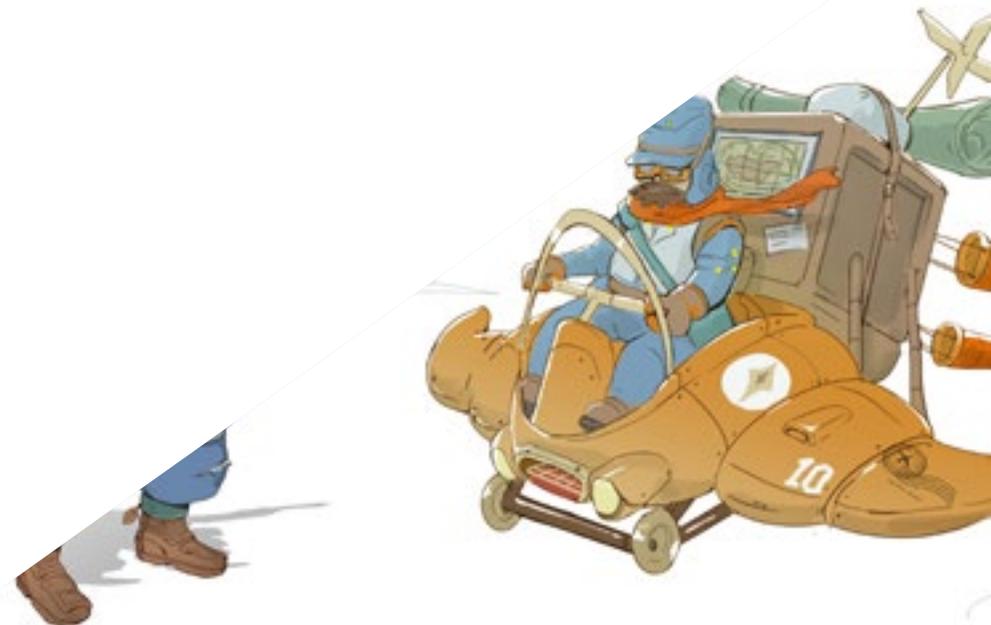
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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.

Sie werden alternative Softwareprogramme wie Krita, Animation Paper und Open Toonz-Anime beherrschen.

Profitieren Sie von allen Vorteilen der Relearning-Methode, die es Ihnen ermöglicht, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und sich an Ihren Zeitplan anzupassen.



02 Ziele

Nach Abschluss dieses Universitätsstudiums werden die Absolventen Adobe Animate fachkundig einsetzen und dessen Instrumente zur effizienten Erstellung von 2D-Animationen anwenden können. Außerdem werden die Studenten Toon Boom Harmony sicher beherrschen und dessen erweiterte Funktionen für das Design von Figuren oder Objekten in 2D nutzen können. Darüber hinaus werden sie die Möglichkeiten von Story Board Pro in der Vorproduktionsphase optimal nutzen, wodurch die Experten die animierten Sequenzen detailliert planen können. Zusätzlich werden sie Moho zur Bearbeitung hochwertiger Elemente und Figuren einsetzen.





“

Erhalten Sie vom ersten Tag an Zugriff auf die multimediale Ressourcenbibliothek und den gesamten Lehrplan. Ohne feste Stundenpläne oder Präsenzunterricht!”



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

- Beherrschen von Adobe Animate und seiner Werkzeuge und Funktionen, um 2D-Animationen mit Effizienz und Präzision zu erstellen
- Geschicktes Bedienen von Toon Boom Harmony und Nutzen der erweiterten Funktionen zur Erstellung und Bearbeitung von 2D-Animationen
- Nutzen der Fähigkeiten von Story Board Pro in der Vorproduktionsphase unter Verwendung seiner Tools für die detaillierte Planung von Sequenzen und die Erstellung von *Storyboards*
- Anwenden des *Greased Pencil* von Blender in der 2D-Animation und Ausnutzen der Vorteile seiner Werkzeuge für die Erstellung und Manipulation von Strichen und visuellen Elementen

“

Erhalten Sie eine spezialisierte und auf Ihren Beruf zugeschnittene Fortbildung, um sich täglich im Bereich der Gestaltung von vektorialen 2D-Animationen zu verbessern"



03

Kursleitung

TECH ist führend im Bildungsbereich und bietet ihren Studenten daher eine erstklassige Fortbildung sowie didaktische Ressourcen, die eine erfolgreiche Durchführung aller akademischen Programme gewährleisten. Auf diese Weise erhalten die Studenten Zugang zu umfangreichem Material, das von einem erfahrenen und hochqualifizierten Lehrkörper im Bereich der vektoriellen 2D-Animation entwickelt wurde. Dank ihrer großen Erfahrung und ihres Hintergrunds in diesem Sektor werden die Studenten dieses Programms über ein solides Wissen verfügen.





“

Die führenden Experten für vektorielle 2D-Animation haben sich in diesem Programm zusammengeschlossen, um Ihnen ihr gesamtes Wissen auf diesem Gebiet zu vermitteln"

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“



“

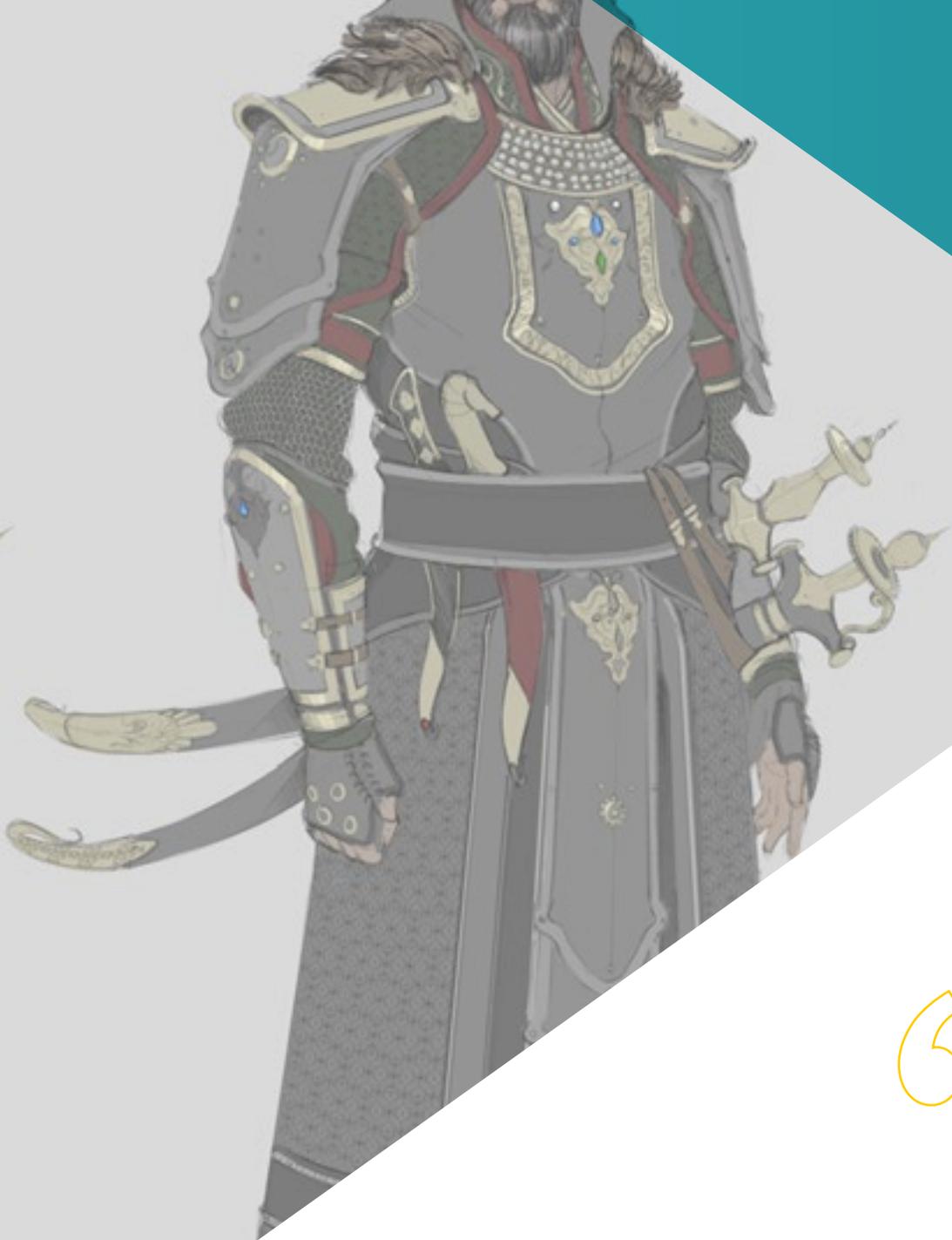
Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden“

04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsabschluss vermittelt den Studenten die fortschrittlichsten Werkzeuge für die Erstellung von vektoriellen 2D-Animationen. Zu diesem Zweck vertieft der Lehrplan die Vorbereitung einer Figur für Toon Boom Harmony unter Berücksichtigung von Aspekten wie Layout, Knochen oder digitale Steuerung. Gleichzeitig analysiert der Lehrplan die Verwendung von Adobe Animate und behandelt dabei die Interpolation von Formen und die virtuelle Kamera. Darüber hinaus konzentrieren sich die Lehrmaterialien auf die Verwendung von Story Board Pro für die Planung und Vorschau von Szenen, Sequenzen und visuellen Erzählungen.



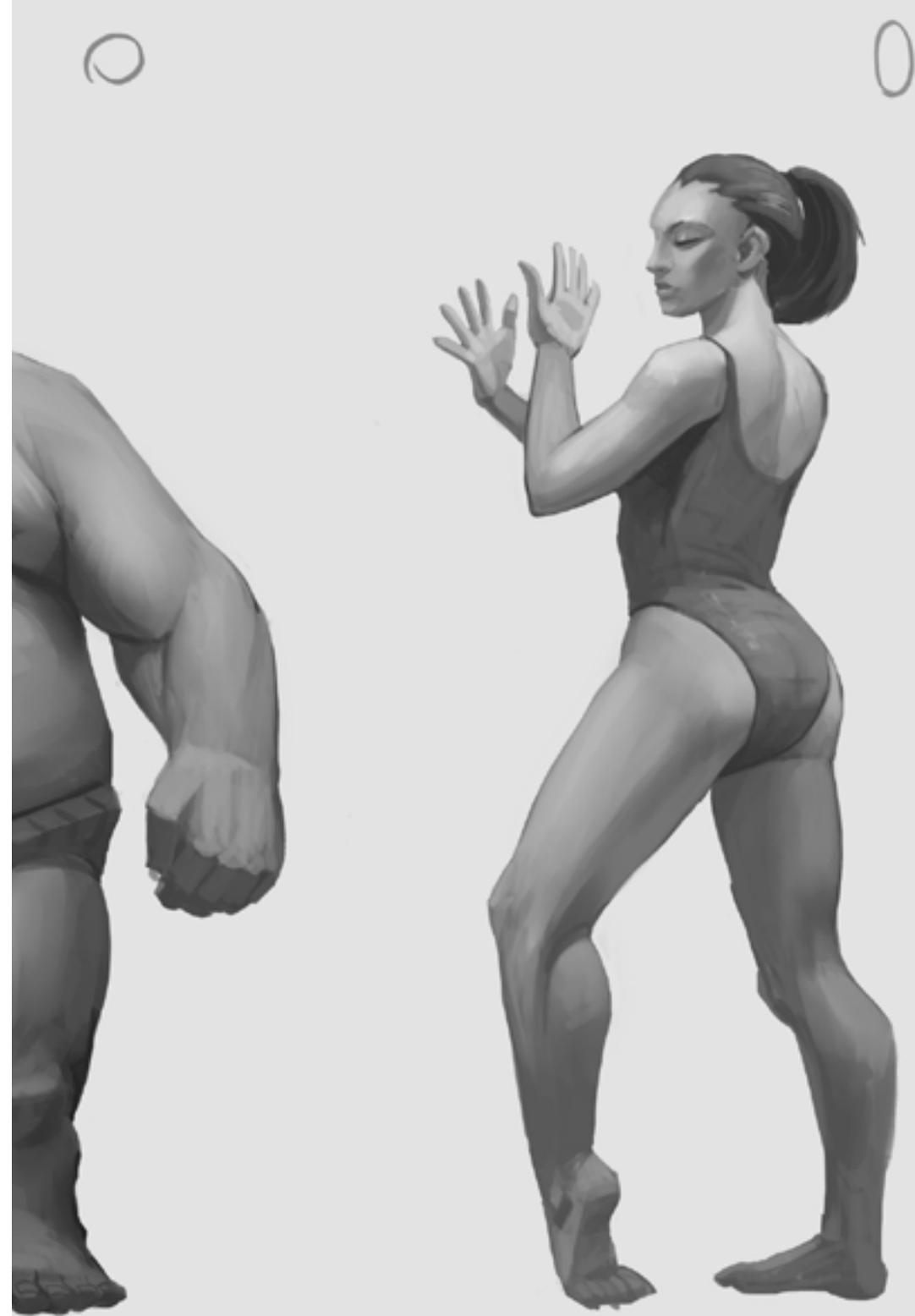


“

Ein umfassender und aktueller Lehrplan, der als hochwertiges Fortbildungsinstrument von außergewöhnlicher Qualität gestaltet ist"

Modul 1. Vektorielle Animation

- 1.1. Bitmaps und Vektoren
 - 1.1.1. Bitmap
 - 1.1.2. Vektorielle Zeichnung
 - 1.1.3. Vergleiche und Anwendungen
- 1.2. Einsatz von Adobe Animate
 - 1.2.1. Symbole, Grafiken und Movie Clip-Werkzeug
 - 1.2.2. Bewegungsinterpolation und halb-dreidimensionale Bewegung
 - 1.2.3. Forminterpolation und virtuelle Kamera
- 1.3. Einsatz von Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Bibliotheken
 - 1.3.2. Knochen und Deformatoren
 - 1.3.3. Automatische Farbe
- 1.4. Vorbereiten einer Figur für Adobe Animate
 - 1.4.1. Trennen von Elementen und *Tracing*
 - 1.4.2. Wichtige interne *Traces*
 - 1.4.3. Charakterbildung
- 1.5. Vorbereiten einer Figur für Toon Boom Harmony
 - 1.5.1. *Tracing*
 - 1.5.2. Knochen und digitale Kontrolle
 - 1.5.3. Anpassungen
- 1.6. Lichter und Schattierungen in Toon Boom Harmony
 - 1.6.1. Volumen festlegen
 - 1.6.2. Virtuelle Lichter und Kamera
 - 1.6.3. Schattenprojektion
- 1.7. Einsatz von Story Board Pro
 - 1.7.1. Schnittstelle
 - 1.7.2. Zeitleiste
 - 1.7.3. Digitale Bearbeitung





- 1.8. Alternative Software
 - 1.8.1. Krita
 - 1.8.2. Animation Paper
 - 1.8.3. Open Toonz - Anime
- 1.9. Einsatz von Moho
 - 1.9.1. Erkundung der Schnittstelle
 - 1.9.2. Smart Warp-Werkzeug
 - 1.9.3. Smart Bones- und Pin Bones- Werkzeuge
- 1.10. Einsatz von Greased Pencil von Blender
 - 1.10.1. Software-Erkennung
 - 1.10.2. Zusätzliche Treiber und Funktionen
 - 1.10.3. Automatisierte Lippsynchronisation



*Verpassen Sie nicht die
Gelegenheit, Ihre Karriere durch
dieses innovative 6-wöchigen
Programm voranzutreiben"*

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

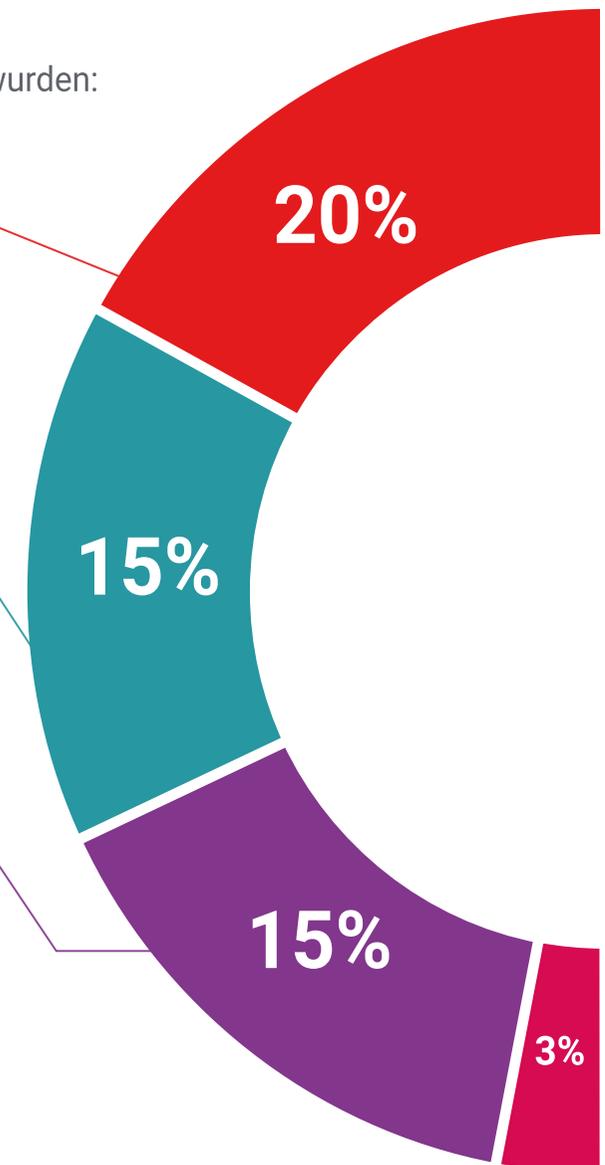
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

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 Vektorielle 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 Vektorielle 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 Vektorielle 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 innovativität
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech global
university

Universitätskurs

Vektorielle 2D-Animation

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

Universitätskurs

Vektorielle 2D-Animation

