

# Universitätskurs

## Kunst in Videospielen



## Universitätskurs Kunst in Videospielen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/kunst-videospielen](http://www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/kunst-videospielen)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

Qualifizierung

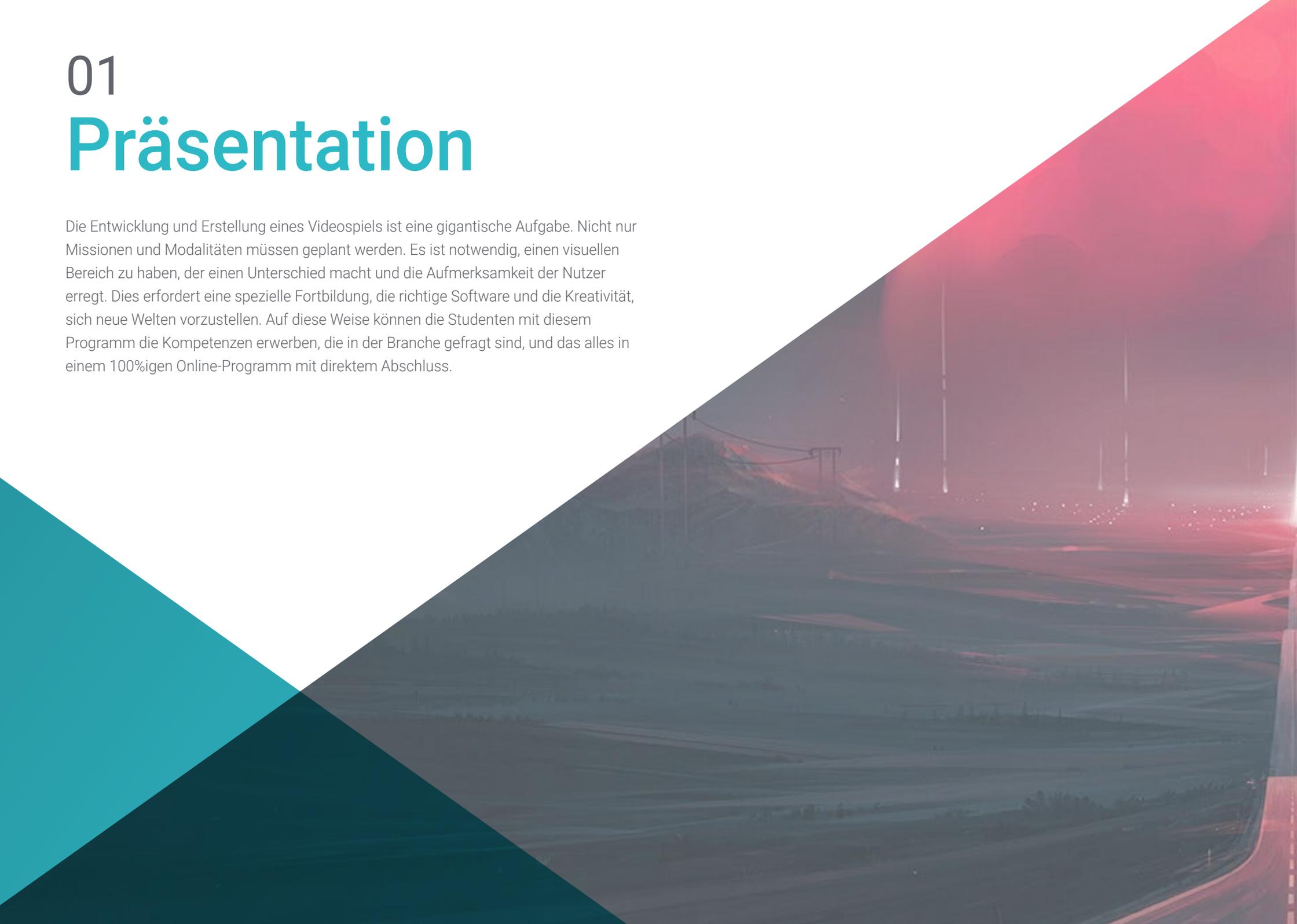
---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Die Entwicklung und Erstellung eines Videospiele ist eine gigantische Aufgabe. Nicht nur Missionen und Modalitäten müssen geplant werden. Es ist notwendig, einen visuellen Bereich zu haben, der einen Unterschied macht und die Aufmerksamkeit der Nutzer erregt. Dies erfordert eine spezielle Fortbildung, die richtige Software und die Kreativität, sich neue Welten vorzustellen. Auf diese Weise können die Studenten mit diesem Programm die Kompetenzen erwerben, die in der Branche gefragt sind, und das alles in einem 100%igen Online-Programm mit direktem Abschluss.



“

*Die Spieler brauchen anregende Bilder  
und Landschaften, die sie motivieren,  
ein Videospiel zu Ende zu spielen"*

Videospiele gehen weit über eine Reihe von Figuren auf einem Bildschirm hinaus, die von einem externen Agenten gesteuert werden. Sie sind ein künstlerischer und einzigartiger Ausdruck, der durch die zahlreichen technologischen Fortschritte in diesem Sektor begünstigt wurde. Es ist daher nicht verwunderlich, dass es Spiele gibt, die so realistisch sind, dass sie selbst die erfahrensten Spieler zum Staunen bringen.

In ähnlicher Weise wurden viele Videospiele als "Kunstwerke" bezeichnet, weil sie durch ihre visuelle Gestaltung und ihre visuelle Erzählweise ein emotionales Erlebnis für den Spieler schaffen und die Branche prägen, wie z. B. *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) oder *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

Daher ist die Figur des Designers in diesem Bereich von entscheidender Bedeutung, da er oder sie für die Entwicklung der visuellen Geschichte eines Videospieles verantwortlich ist und dafür sorgt, dass die Qualität von der ersten Minute bis zum Ende des Spiels gleich bleibt. Daher wurde dieser Universitätskurs entwickelt, um den Studenten zu helfen, sich in diesem Bereich zu spezialisieren. So werden die Studenten die Kunst- und Farbtheorie mit Programmen wie Photoshop und Studio Max erlernen und beherrschen.

All dies in einem Programm, das vollständig online durchgeführt wird und bei dem der Student selbst entscheiden wird, wann und wo er die einzelnen Einheiten absolviert. Außerdem kann er von überall auf der Welt auf die Inhalte zugreifen, was für die Planung der Lerneinheiten unerlässlich ist. Schließlich wird er keine Abschlussarbeit einreichen müssen, was ihm eine direkte Qualifikation garantiert, die es ihm ermöglicht, sofort als Kunstdesigner zu arbeiten.

Dieser **Universitätskurs in Kunst in Videospielen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die besondere Aufmerksamkeit, die er den Beschäftigungsmöglichkeiten widmet, macht seinen Inhalt zu einem Schwerpunkt in diesem Bereich.
- ♦ Die Inhalte werden in verschiedenen Formaten präsentiert, um einen spezialisierten Unterricht in Kunst in Videospielen anzubieten, der auf die Bedürfnisse der Studenten abgestimmt ist
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Modellieren Sie die Figuren eines Videospieles mit der besten Software auf dem Markt: Studio Max und Mudbox"*

“

*Sie haben das Potenzial und die Leidenschaft, der beste Art Designer für Videospiele zu werden. Schreiben Sie sich jetzt ein, um dieses Ziel zu erreichen"*

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden dem Studenten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird er von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

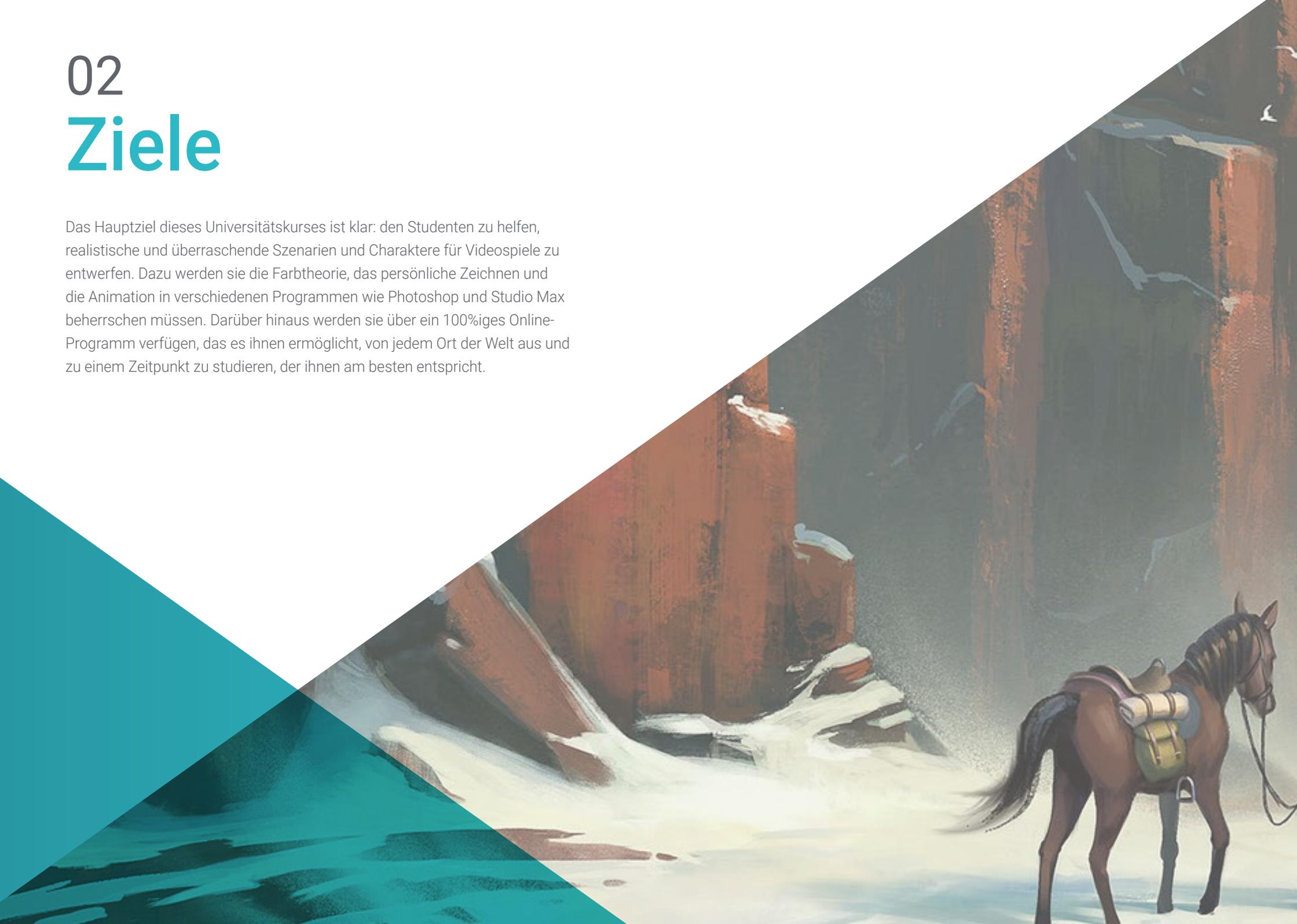
*Die direkte Qualifikation dieses Programms wird Ihnen helfen, sofort als Art Designer für Videospiele zu arbeiten.*

*Erstellen Sie mit diesem Universitätskurs neue Szenarien, die die Grenzen der Realität überschreiten.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses ist klar: den Studenten zu helfen, realistische und überraschende Szenarien und Charaktere für Videospiele zu entwerfen. Dazu werden sie die Farbtheorie, das persönliche Zeichnen und die Animation in verschiedenen Programmen wie Photoshop und Studio Max beherrschen müssen. Darüber hinaus werden sie über ein 100%iges Online-Programm verfügen, das es ihnen ermöglicht, von jedem Ort der Welt aus und zu einem Zeitpunkt zu studieren, der ihnen am besten entspricht.





“

*Nach Abschluss dieses Programms  
werden Sie alle Ihre Ziele erreichen: ein  
angesehener Kunstdesigner zu sein"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigns, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospieles und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ Entwickeln von Ideen und Erstellen von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Kenntnisse über künstlerische Theorie, Farbtheorie, Zeichentheorie und Umgebungen
- ◆ Erstellen komplexer Skizzen und *Konzeptzeichnungen* und Kenntnis der künstlerischen Stile von Figuren und Schauplätzen sowie der Typologien von Schauplätzen und ihrer Darstellung in Zeichnungen
- ◆ Eintauchen in die 2D-Kunst von Figuren, Objekten und Umgebungen mit Photoshop-Programmen
- ◆ Erstellen von 3D-Objekten, Charakteren und Umgebungen in 3D mit 3D Studio Max und Mudbox

“

*Die direkte Qualifikation dieses Universitätskurses ermöglicht es Ihnen, sofort in dem Bereich zu arbeiten, der Sie am meisten begeistert: die künstlerische Gestaltung von Videospiele*”

# 03

## Kursleitung

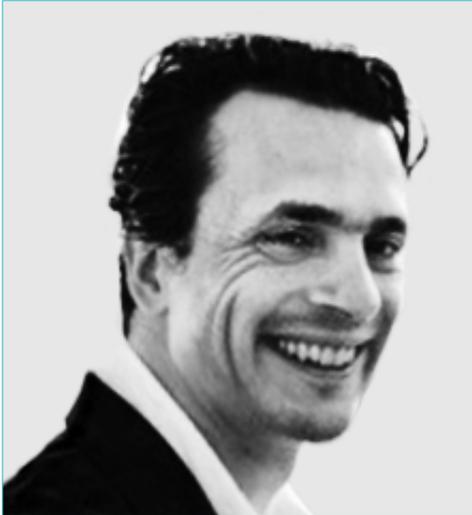
Die Dozenten, die für die Betreuung und Vermittlung der Inhalte dieses Programms zuständig sind, verfügen über einen tadellosen beruflichen Hintergrund in der Welt der Videospiele. Sie waren für große internationale Projekte verantwortlich und wissen, wie die von den Branchenführern verwendeten Werkzeuge funktionieren. Sie sind daher mehr als qualifiziert, die Karriere der Studenten mit diesem Studiengang zu fördern.



“

*Ein spezialisiertes Dozententeam wird  
Ihnen helfen, dieses Zertifikat zu erwerben"*

## Leitung



### Hr. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ♦ Narrative Designer bei Saona Studios, Spanien
- ♦ Narrative Designer bei Stage Clear Studios, der ein exklusives Produkt entwickelt
- ♦ Narrative Designer bei HeYou Games für das Projekt "Youturbo"
- ♦ Designer und Drehbuchautor von E-Learning-Produkten und Serious Games für Telefónica Learning Services, TAK und Bizpills
- ♦ Leveldesigner bei Indigo für das Projekt "Meatball Marathon"
- ♦ Dozent für Drehbuchschreiben im Rahmen des Masterstudiengangs in Entwicklung von Videospiele an der Universität von Málaga
- ♦ Dozent im Bereich Videospiele in narrativem Design und Produktion an der TAI-Filmabteilung, Madrid
- ♦ Dozent für narratives Design und Drehbuch-Workshops sowie für den Studiengang Videospieldesign an der ESCAV, Granada
- ♦ Hochschulabschluss in spanischer Philologie an der Universität von Granada
- ♦ Masterstudiengang in Kreativität und Drehbuchschreiben für das Fernsehen an der Universität Rey Juan Carlos



# 04

## Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte dieses Universitätskurses wird den Studenten die Leistung als Kunstdesigner erleichtern. Sie lernen nicht nur, wie man 2D- und 3D-Modelle erstellt, sondern auch, wie man die Werkzeuge einsetzt, die die Fachleute in diesem Bereich verwenden, um eine einwandfreie Arbeit zu leisten. Dafür werden sie mehr als bereit sein, ihre Karriere neu zu gestalten, den Durchbruch zu schaffen und sich von den anderen abzuheben.



“

*Dieses Programm ist speziell  
darauf ausgerichtet, Ihre Karriere  
als Designer voranzutreiben"*

## Modul 1. Kunst in Videospielen

- 1.1. Kunst
  - 1.1.1. Künstlerische Grundlagen
  - 1.1.2. Farbenlehre
  - 1.1.3. Software
- 1.2. *Concept Art*
  - 1.2.1. Skizze
  - 1.2.2. *Concept Art*
  - 1.2.3. Details
- 1.3. Szenarien für Videospiele
  - 1.3.1. Nicht-modulare Szenarien
  - 1.3.2. Modulare Szenarien
  - 1.3.3. Props und Umgebungsobjekte
- 1.4. Umgebung
  - 1.4.1. Fantasie
  - 1.4.2. Realistisch
  - 1.4.3. Science-Fiction
- 1.5. Props und Objekte
  - 1.5.1. Organisch
  - 1.5.2. Anorganisch
  - 1.5.3. Details
- 1.6. Charaktere und Videospiele-Elemente
  - 1.6.1. Charaktererstellung
  - 1.6.2. Erstellung von Videospieldumgebungen
  - 1.6.3. Erstellung von Objekten und Props



- 1.7. Cartoon Stile
  - 1.7.1. Cartoon
  - 1.7.2. Manga
  - 1.7.3. Hyperrealistisch
- 1.8. Manga-Stil
  - 1.8.1. Manga-Zeichnung
  - 1.8.2. Manga-Zeichenumgebung
  - 1.8.3. Zeichnen von Manga-Objekten
- 1.9. Realistischer Stil
  - 1.9.1. Realistische Charaktere zeichnen
  - 1.9.2. Realistische Umgebung
  - 1.9.3. Realistische Objekte
- 1.10. Letzte Details
  - 1.10.1. Letzte Korrekturen
  - 1.10.2. Entwicklung und Stil
  - 1.10.3. Details und Verbesserungen

“

*Videospiele sind Kunst, und mit allem, was Sie in diesem Universitätskurs lernen, werden Sie in der Lage sein, das nächste Meisterwerk zu erschaffen"*

# 05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



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



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

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

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*



Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



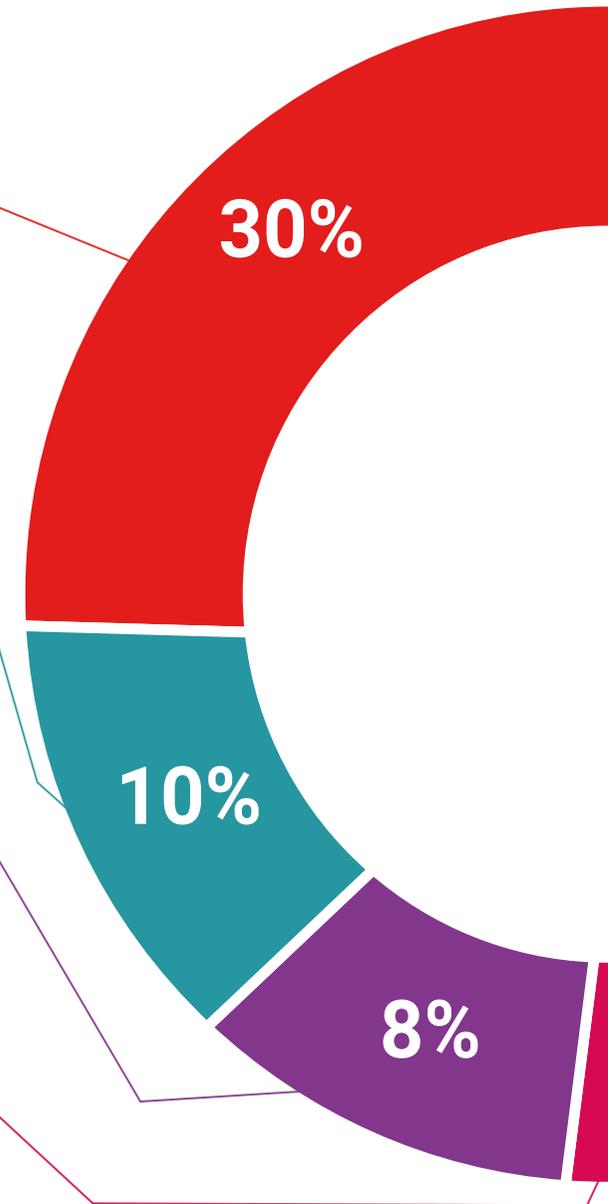
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Kunst in Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Kunst in Videospiele**n enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Kunst in Videospiele**n

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Kunst in Videospielen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Kunst in Videospielen

