

Universitätskurs Videospiele-Animation





Universitätskurs Videospiele-Animation

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/videospiele-animation

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

Videospiele sind nicht mehr nur ein paar Pixel auf dem Bildschirm, die eine Figur erzeugen, die der Benutzer kaum erkennen kann. Sie werden heute als Kunstform eingestuft, deren Fertigstellung oft Jahre dauert. In diesem Sinne wird mit dem technologischen Fortschritt auch die Animation von Spielen auf dem Niveau eines Films produziert. Daher ist es nicht verwunderlich, dass es eine große Nachfrage nach Designern mit Animationskenntnissen gibt, da sie für die Umsetzung der im *Storyboard* enthaltenen Ideen verantwortlich sind. Mit diesem Programm haben die Studenten die Möglichkeit zu lernen, wie man diese Arbeit mit Hilfe verschiedener Software ausführt und komplexe Aktionen wie die Bewegung der Figuren und der Umgebung ausführt.





“

Das menschliche Auge wird von bewegten Bildern angezogen. Deshalb ist die Animation in Videospielen so wichtig"

Im Jahr 1958 erschien das erste Videospiel der Geschichte: *Tennis for Two*. Das Spielprinzip war sehr einfach und bestand aus zwei vertikalen Balken, die sich bewegten, um einen kleinen Punkt auf die andere Seite des Bildschirms zu befördern, wobei zwei Tennisspieler nachgeahmt wurden (daher der Name). Dies war revolutionär und öffnete die Tür zu dem, was wir heute als Spiele und Animation bezeichnen.

Schon damals war die Animation ein wesentlicher Bestandteil der Videospiele, und das eine konnte ohne das andere nicht existieren. Mit der Zeit entwickelte sich dies zu mehr als einer einfachen Aktion als Reaktion auf die Interaktion der Spieler. Sie ist heute eine Kunstform, in der Ausdruckskraft und Emotionalität durch den Realismus der Figuren und der Umgebung zum Leben erweckt werden.

Aus diesem Grund bietet dieser Universitätskurs die notwendigen Informationen für Studenten, die sich auf Videospiel-Animation spezialisieren wollen. Er bietet ein umfassendes und tiefgehendes Lernen über: 2D- und 3D-Animation, die Handhabung von Studio Max, die Erstellung digitaler Steuerungen (*Rigging*), die Animation der Bewegung von Charakteren und Objekten, unter anderem.

Alle Inhalte werden vollständig online zur Verfügung stehen, d. h. die Studenten müssen sich nicht an einen Ort begeben, um das Programm zu absolvieren. Andererseits soll die direkte Qualifikation dieses Universitätskurses sicherstellen, dass der Student unmittelbar nach Abschluss der letzten virtuellen Präsentation seinen Abschluss erhält. Mit anderen Worten: Sie müssen keine Abschlussarbeit einreichen, um sich zu spezialisieren.

Dieser **Universitätskurs in Videospiel-Animation** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Verwenden von Fallstudien für praktischeres Lernen
- ◆ Spezialisierte Inhalte zu Entwicklung und Animation von Videospielen
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Animation hat sich zu einer Kunstform entwickelt, und Sie können für die Gestaltung spektakulärer Filmsequenzen verantwortlich sein"

“*Animationen sind für jedes Videospiel von grundlegender Bedeutung. Es gibt das eine nicht ohne das andere, und Sie können derjenige sein, der es erschafft*”

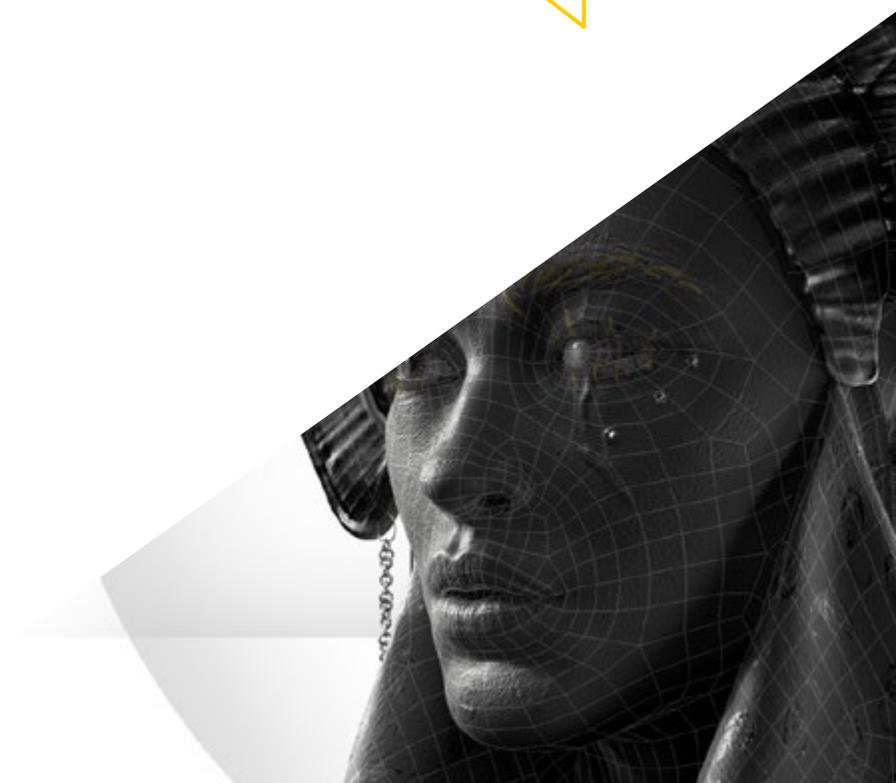
Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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.

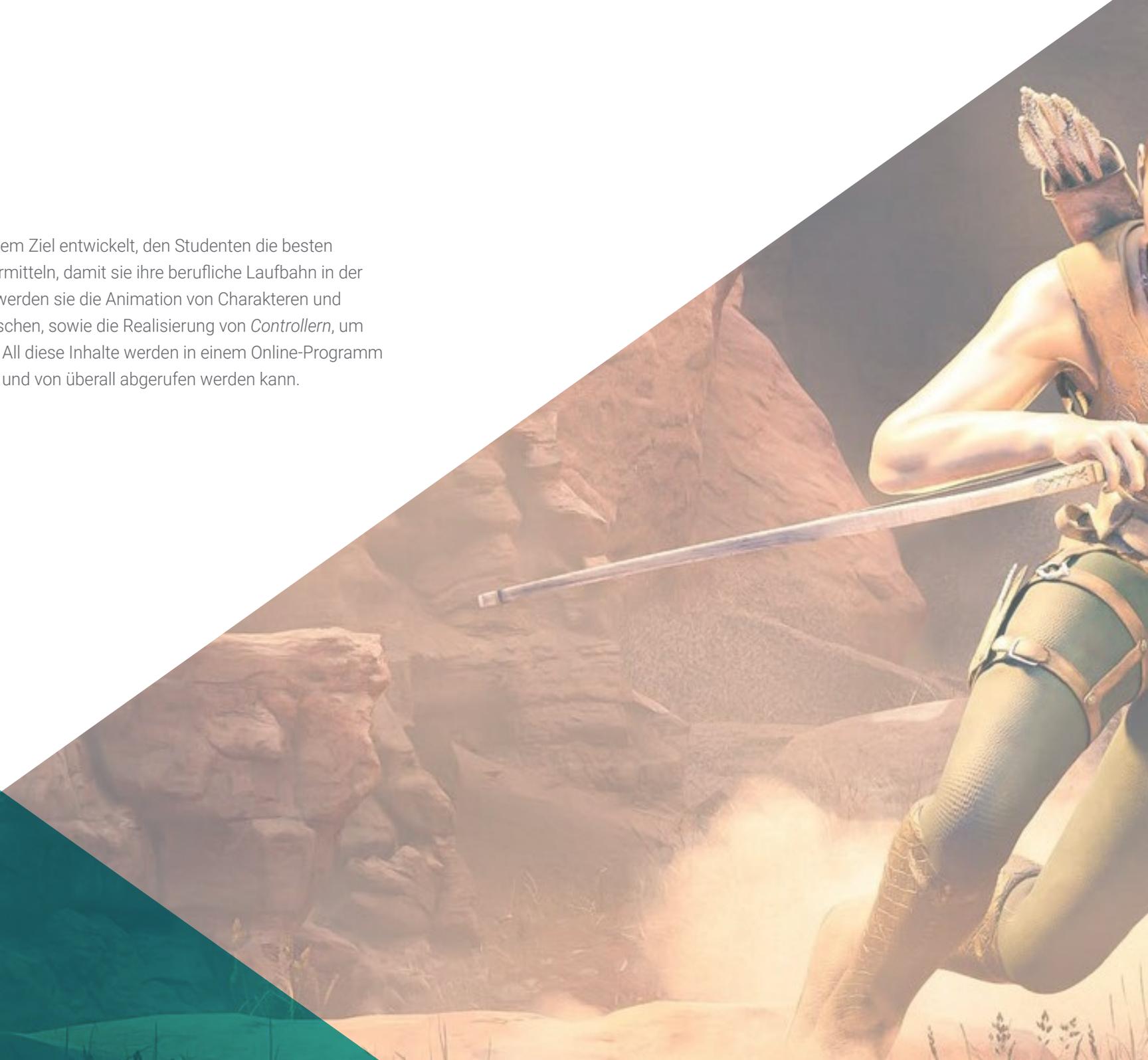
Es gibt keinen besseren Zeitpunkt als jetzt, um sich als Designer auf Videospieldesign zu spezialisieren.

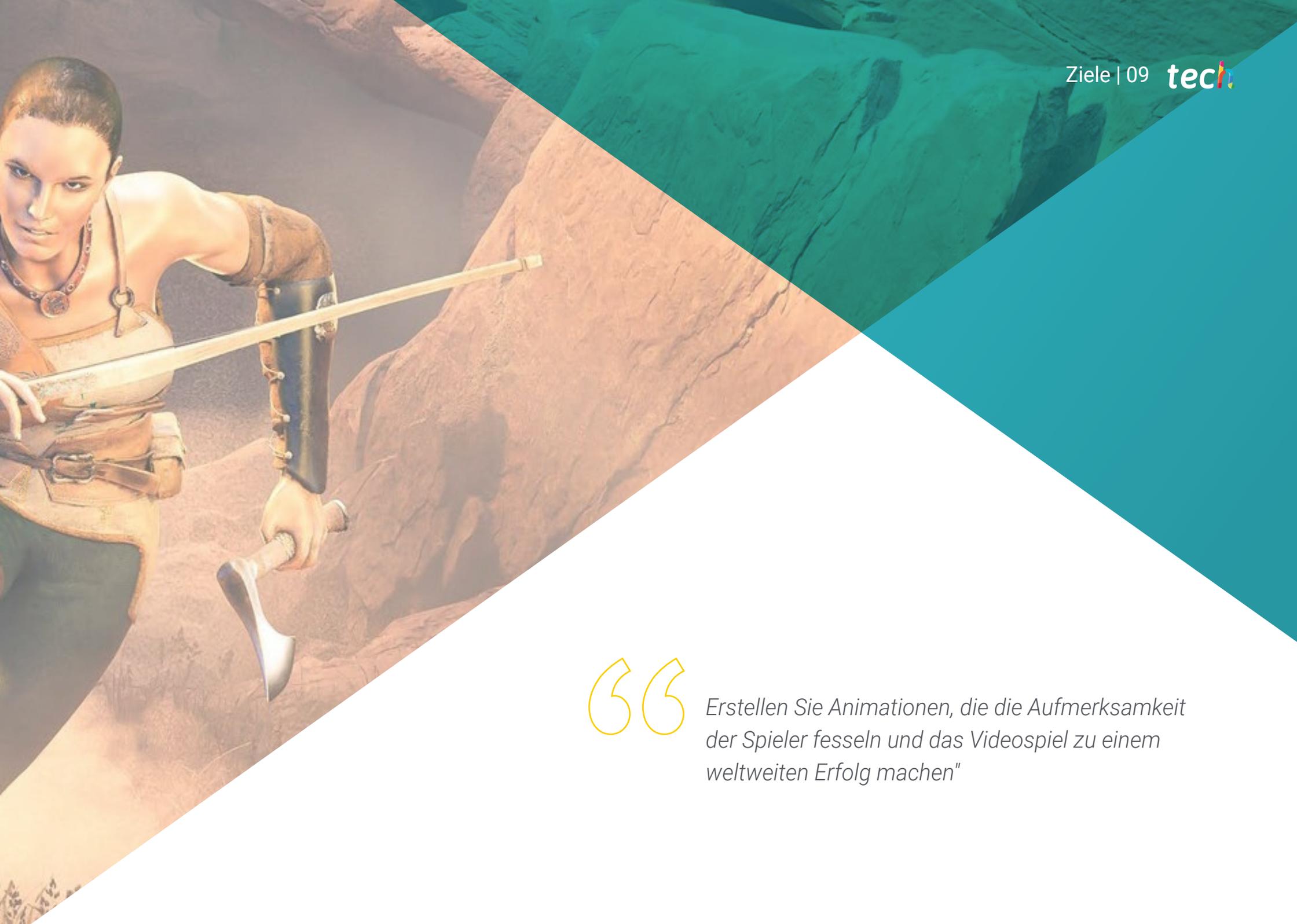
Sie werden nach Abschluss dieses Online-Studiengangs eine berufliche Laufbahn in Videospieldesign anstreben können.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs wurde mit dem Ziel entwickelt, den Studenten die besten Kenntnisse in diesem Bereich zu vermitteln, damit sie ihre berufliche Laufbahn in der Industrie entwickeln können. Dazu werden sie die Animation von Charakteren und Objekten mit 3D Studio Max beherrschen, sowie die Realisierung von *Controllern*, um diese in die Animation einzubinden. All diese Inhalte werden in einem Online-Programm zur Verfügung stehen, das jederzeit und von überall abgerufen werden kann.





“

Erstellen Sie Animationen, die die Aufmerksamkeit der Spieler fesseln und das Videospiel zu einem weltweiten Erfolg machen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospiegelgenres, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospieleen oder bei der Gestaltung von Videospieleen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospielees und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieleedesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieleedesigner kennen sollte
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospielees





Spezifische Ziele

- ◆ Erstellen von 2D- und 3D-Animationen
- ◆ Kennen der Theorie der Animation von Elementen und Figuren
- ◆ Kennen des *Rigging* von 2D-Animationen
- ◆ Ausführen von Animationen in 3D Studio Max: Bewegen von Elementen und Figuren
- ◆ Kennen des 3D Studio Max *Rigging*
- ◆ Wissen, wie man fortgeschrittene Charakteranimationen ausführt

“

Mit diesem Universitätskurs werden Sie alle Ihre Ziele erreichen. Schreiben Sie sich noch heute ein, um in der Branche Fuß zu fassen"

03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Videospiele-Animation wird von hochqualifizierten Dozenten aus der Branche unterrichtet. Sie haben jahrelang als Videospieldesigner und Animatoren gearbeitet und kennen daher die Fähigkeiten und Kompetenzen, die Fachleute in diesem Bereich haben sollten. Auf diese Weise wird eine spezialisierte und aktuelle Fortbildung vermittelt werden, die es den Studenten ermöglicht, jedes von den großen Unternehmen des Sektors geforderte Profil abzudecken.





“

Animieren Sie die besten Videospiele mit der Erfahrung dieses Dozenten"

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 Videospielen 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 Inhalte dieses Programms wurden mit Blick auf die Beschäftigungsmöglichkeiten künftiger Absolventen konzipiert. Die Studenten werden daher die Instrumente und Kompetenzen erhalten, die sie für den Erfolg in diesem Sektor benötigen. All dies wird dank des Online-Modus und der Verfügbarkeit der Inhalte von jedem Ort der Welt aus möglich sein. Dies wird es ihnen ermöglichen, eine unabhängige Karriere in diesem Sektor zu beginnen, indem sie ihre Dienste virtuell anbieten oder ein eigenes Produktionsunternehmen gründen.





“Dieser Inhalt soll Ihnen helfen, zu den Besten zu gehören. Überlegen Sie nicht länger und schreiben Sie sich jetzt ein”

Modul 1. Animation

- 1.1. Die Animation
 - 1.1.1. Traditionelle Animation
 - 1.1.2. 2D-Animation
 - 1.1.3. 3D-Animation
- 1.2. 12 Grundlagen der Animation I
 - 1.2.1. Dehnen und Schrumpfen
 - 1.2.2. Erwartung
 - 1.2.3. Inszenierung
- 1.3. 12 Grundlagen der Animation II
 - 1.3.1. Direkte Aktion und Pose zu Pose
 - 1.3.2. Fortlaufende und überlagernde Aktion
 - 1.3.3. Beschleunigung und Verlangsamung
- 1.4. 12 Grundlagen der Animation III
 - 1.4.1. Bögen
 - 1.4.2. Sekundäre Aktion
 - 1.4.3. *Timing*
- 1.5. 12 Grundlagen der Animation IV
 - 1.5.1. Übertreibung
 - 1.5.2. Solide Zeichnung
 - 1.5.3. Persönlichkeit
- 1.6. 3D-Animation
 - 1.6.1. 3D-Animation I
 - 1.6.2. 3D-Animation II
 - 1.6.3. 3D-Kinematik
- 1.7. Fortgeschrittene 2D-Animation
 - 1.7.1. Bewegung von Charakteren I
 - 1.7.2. Bewegung von Charakteren II
 - 1.7.3. Bewegung von Charakteren III



- 1.8. *Rigging* von 2D-Animationen
 - 1.8.1. Einführung des 2D-Rigs
 - 1.8.2. 2D-Rig-Erstellung
 - 1.8.3. 2D-Gesichts-Rig
- 1.9. 2D-Animation
 - 1.9.1. Objektbewegung I
 - 1.9.2. Objektbewegung II
 - 1.9.3. Objektbewegung III
- 1.10. Kinematik
 - 1.10.1. Erstellung von 2D-Kinematiken: grundlegende Einführung
 - 1.10.2. Erstellung von 2D-Kinematiken: Bewegungen in der Umgebung
 - 1.10.3. Erstellung von 2D-Kinematiken: Exportieren



Die Animation entwickelt sich immer weiter. Seien Sie am Ende dieses Studiengangs Teil der Innovation“

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.



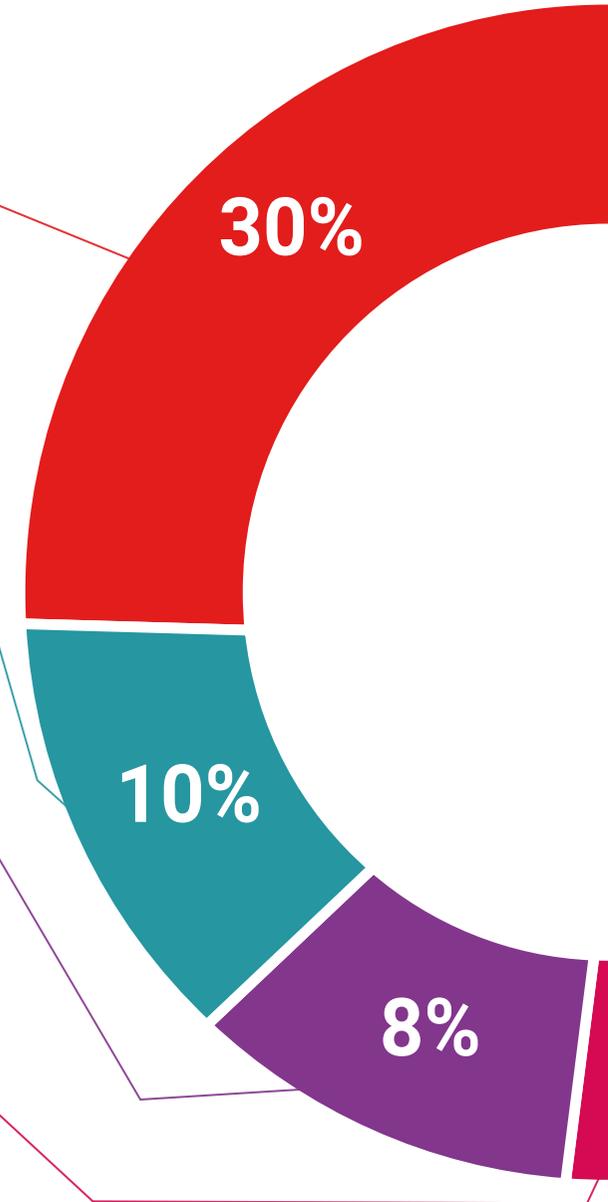
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Videospiele-Animation 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 Videospiele-Animation** 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 Technologischen 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 Videospiele-Animation**

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



zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Videospiel-Animation

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

Universitätskurs Videospiel-Animation

