

# Universitätskurs Videospieldesign



## Universitätskurs Videospieldesign

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/videospieldesign](http://www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/videospieldesign)

# 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

---

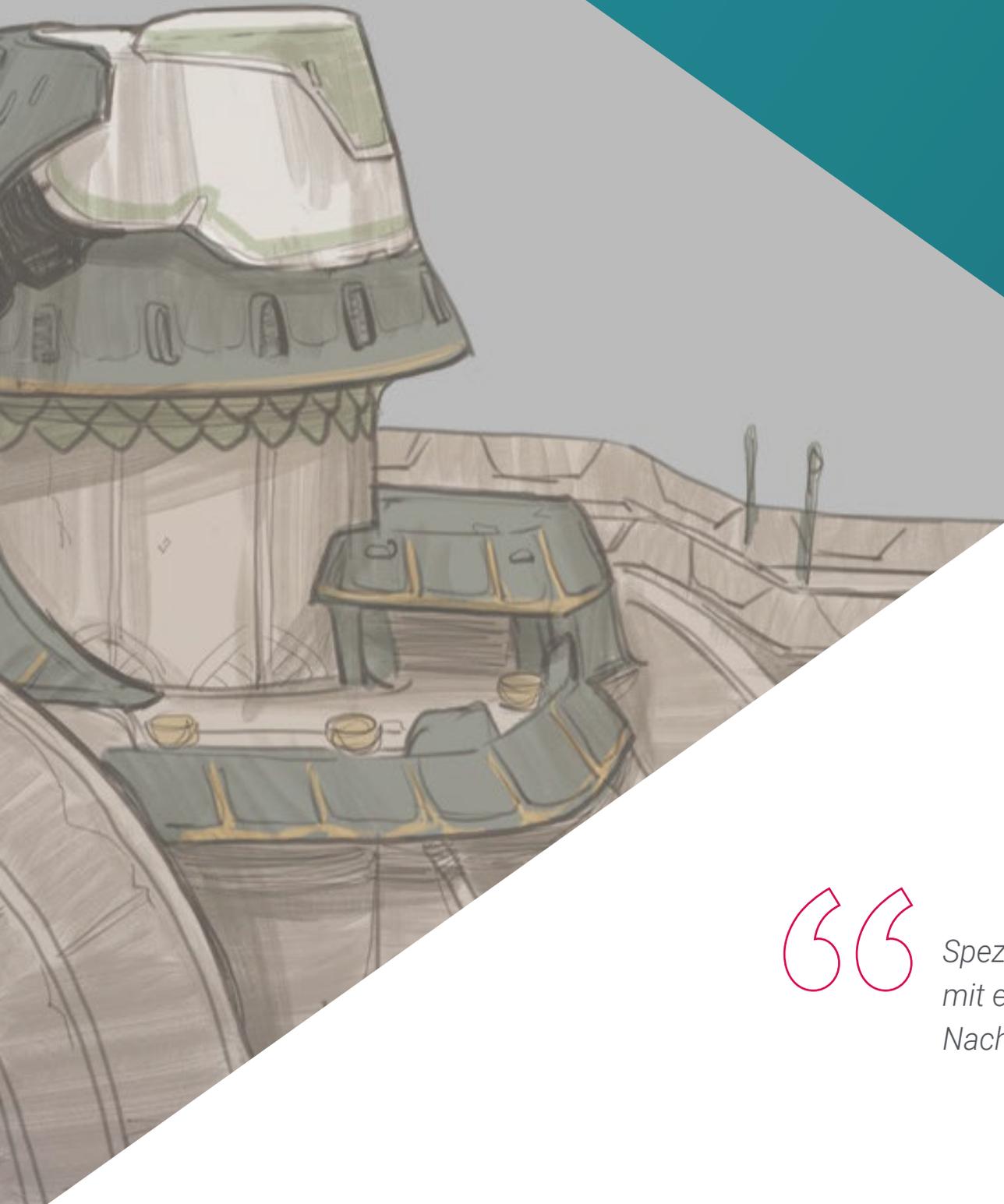
Seite 28

# 01

# Präsentation

Videospiele sind zu einer Kunstform geworden, die es ihnen ermöglicht, Geschichten zu erzählen und den Spielern Welten zu zeigen, die sie noch nie gesehen haben. All dies hat sich mit der Technologie weiterentwickelt und ist innerhalb weniger Jahre von Pixeln zu Augmented Reality übergegangen. Die Unternehmen suchen daher nach Fachleuten, die an der Spitze der Innovation stehen und sich vor allem für diese Welt begeistern. Vor diesem Hintergrund wird dieses Programm den Studenten helfen, sich auf die Herausforderung vorzubereiten, Teil eines der profitabelsten Unternehmen der Welt zu sein.





“

*Spezialisieren Sie sich auf Videospieldesign mit einem Programm, das auf die aktuelle Nachfrage in diesem Sektor zugeschnitten ist"*

Videospiele sind zur beliebtesten Freizeitbeschäftigung der Mehrheit der Bevölkerung geworden. Es gibt keinen einzigen Menschen, der nicht irgendwann einmal Pac-Man, Super Mario oder FIFA gespielt hat. Die ständige Entwicklung dieses Sektors hat dazu geführt, dass er immer mehr Orte erreicht und mehr Fachleute benötigt, die sich für diese Branche begeistern. Um dieser Nachfrage gerecht zu werden, brauchen Videospielunternehmen Designer, die frische und neue Ideen in die Entwicklung eines neuen Spiels einbringen können.

In Anbetracht dessen wird sich der Universitätskurs in Videospieldesign auf die Spezialisierung der Studenten in diesem Bereich konzentrieren und ihnen eine andere Perspektive bieten, die sie motivieren wird, das nächste weltweit erfolgreiche Spiel für ein Unternehmen zu entwickeln. Dazu müssen sie den Spieler und die verschiedenen Rätsel und Herausforderungen kennen, die die Aufmerksamkeit des Benutzers aufrechterhalten.

Mit all den Informationen, die in diesem Programm vermittelt werden, wird der Student in der Lage sein, sich in der Branche einen Namen zu machen. Außerdem können die Studenten dank des Online-Modus und der Direktqualifikation von überall auf der Welt und zu jeder beliebigen Zeit lernen, ohne ein Abschlussprojekt abschließen zu müssen, um als Videospieldesigner arbeiten zu können.

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

- ◆ Breiter und spezifischer Inhalt, der sich auf die Videospelindustrie konzentriert
- ◆ Die Kenntnisse im Bereich Videospieldesign sind neu und innovativ, so dass der Student sofort in den Arbeitsmarkt eintreten kann
- ◆ 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



*Ein 100%iges Online-Programm, das es Ihnen ermöglicht, während des Lernens Ihren täglichen Aktivitäten nachzugehen"*



*Dieses Programm wird jederzeit verfügbar sein. Schreiben Sie sich jetzt ein, um darauf zuzugreifen und Ihrer Karriere als Designer einen Impuls zu geben"*

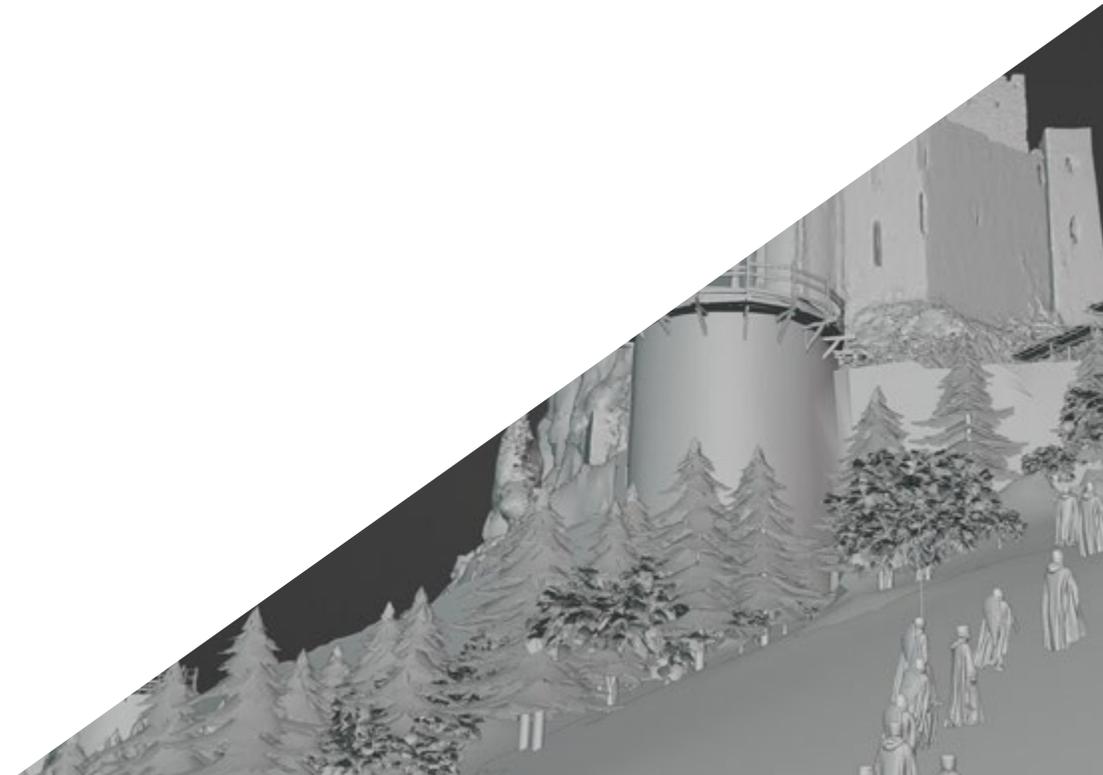
*Bringen Sie Ihre Karriere voran und machen Sie sich einen Namen, um auf der gleichen Ebene wie Hideo Kojima zu arbeiten.*

*Videospiele sind immer noch die Zukunft, setzen Sie darauf und spezialisieren Sie sich jetzt.*

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.



# 02 Ziele

Die Ziele dieses Programms konzentrieren sich darauf, den Studenten die Möglichkeit zu geben, ihre Fähigkeiten und Kompetenzen in der Entwicklung und Gestaltung von Videospiele zu verbessern. Zu diesem Zweck stehen ihnen die vollständigsten und aktuellsten Inhalte auf dem Markt zur Verfügung, die online vermittelt werden und die Möglichkeit bieten, einen direkten Abschluss zu erhalten, d.h. sie müssen keine Abschlussarbeit leisten, um den Beruf auszuüben.



“

*Sie können Ihr eigenes Tempo wählen. Sie werden Ihr Leben nicht unterbrechen müssen, um diesen Universitätskurs zu absolvieren"*



## 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

---

- ◆ Kennen der Theorie des Videospieldesigns
- ◆ Vertiefen der Elemente von Design und Gamification
- ◆ Kennenlernen der Arten von Spielern, ihre Motivationen und Eigenschaften
- ◆ Kennen der Spielmechanik, Wissen über MDA und andere Theorien zum Spieldesign
- ◆ Erlernen der kritischen Grundlagen der Videospielanalyse anhand von Theorie und Beispielen
- ◆ Erlernen des Designs von Spielebenen, der Erstellung von Rätseln innerhalb dieser Ebenen und der Platzierung der Designelemente in der Umgebung

“

*Verpassen Sie nicht den Anschluss und schreiben Sie sich für dieses Programm ein, um noch heute beruflich voranzukommen"*

# 03

## Kursleitung

Die Dozenten, die für die Vermittlung der Programminhalte zuständig sind, verfügen über umfangreiche Erfahrungen in diesem Bereich. Ihre jahrelange Erfahrung, sowohl im akademischen Bereich als auch beruflich, befähigt sie dazu, die Laufbahn der Studenten hervorragend zu gestalten. Zu ihren zahlreichen Erfolgen gehören die Gründung eines Videospielunternehmens und die Teilnahme an Designprojekten von nationaler Bedeutung. So ist gewährleistet, dass die Studenten optimal auf ihren Einstieg in die Arbeitswelt vorbereitet werden.





“

*Sie werden sich schnell mit dieser Gruppe von Dozenten identifizieren und so zu Spitzenleistungen gelangen"*



## 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



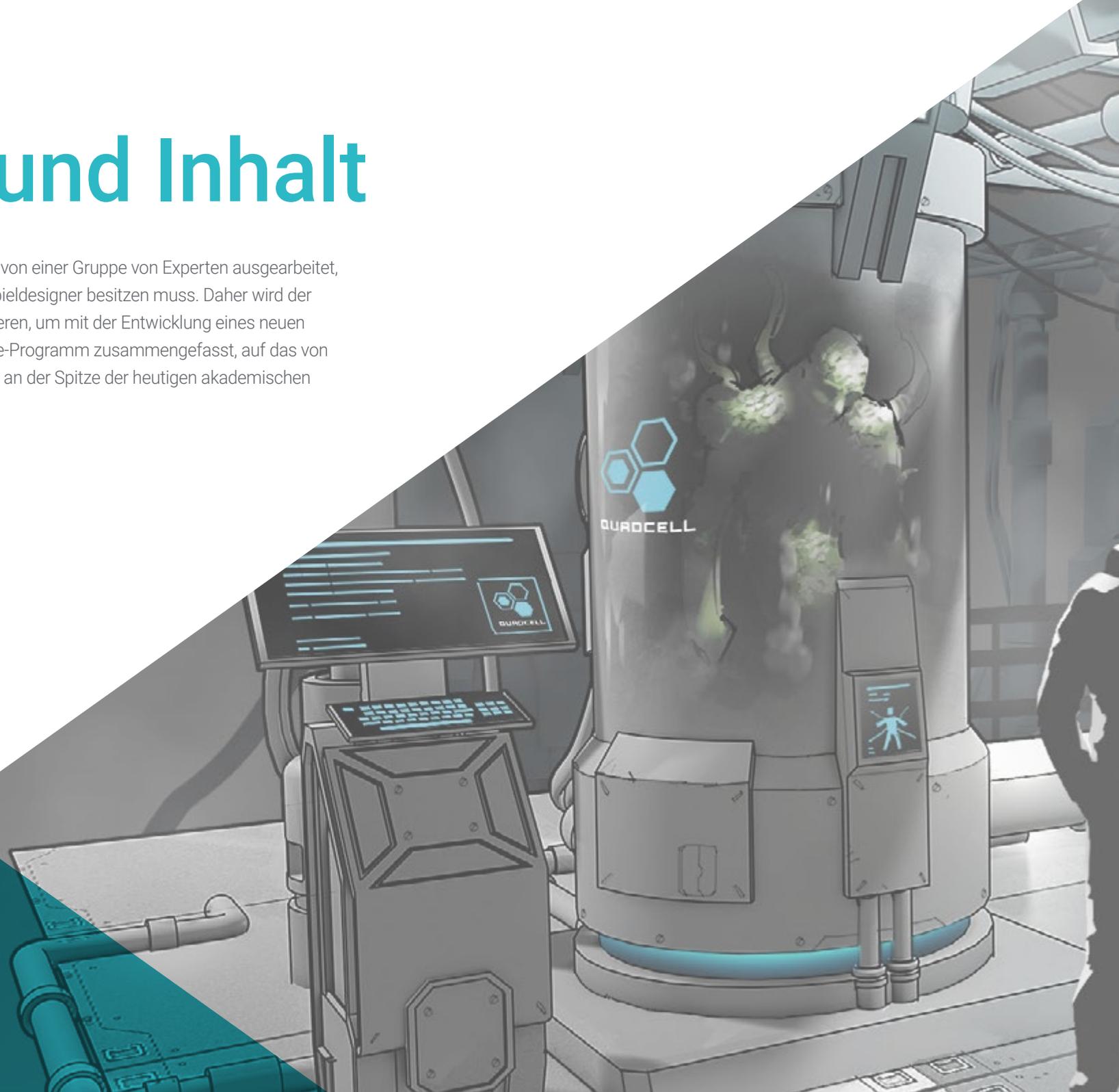
## Professoren

### Fr. Molas, Alba

- ◆ Videospieldesignerin
- ◆ Hochschulabschluss in Film und Medien. Filmschule von Katalonien
- ◆ Studentin der 3D-Animation, Videospiele und interaktiven Umgebungen. Curnet – CEV
- ◆ Spezialisierte Weiterbildung in Drehbuchschreiben für Kinderanimationen. Showrunners BCN
- ◆ Mitglied der Vereinigung Women in Games
- ◆ Mitglied der Vereinigung FemDevs

# 04 Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses wurden von einer Gruppe von Experten ausgearbeitet, die alle Kompetenzen kennen, die ein Videospieldesigner besitzen muss. Daher wird der Student lernen, seinen Zielspieler zu identifizieren, um mit der Entwicklung eines neuen Spiels zu beginnen. All dies ist in einem Online-Programm zusammengefasst, auf das von überall aus zugegriffen werden kann; es steht an der Spitze der heutigen akademischen Nachfrage: digitale Bildung.





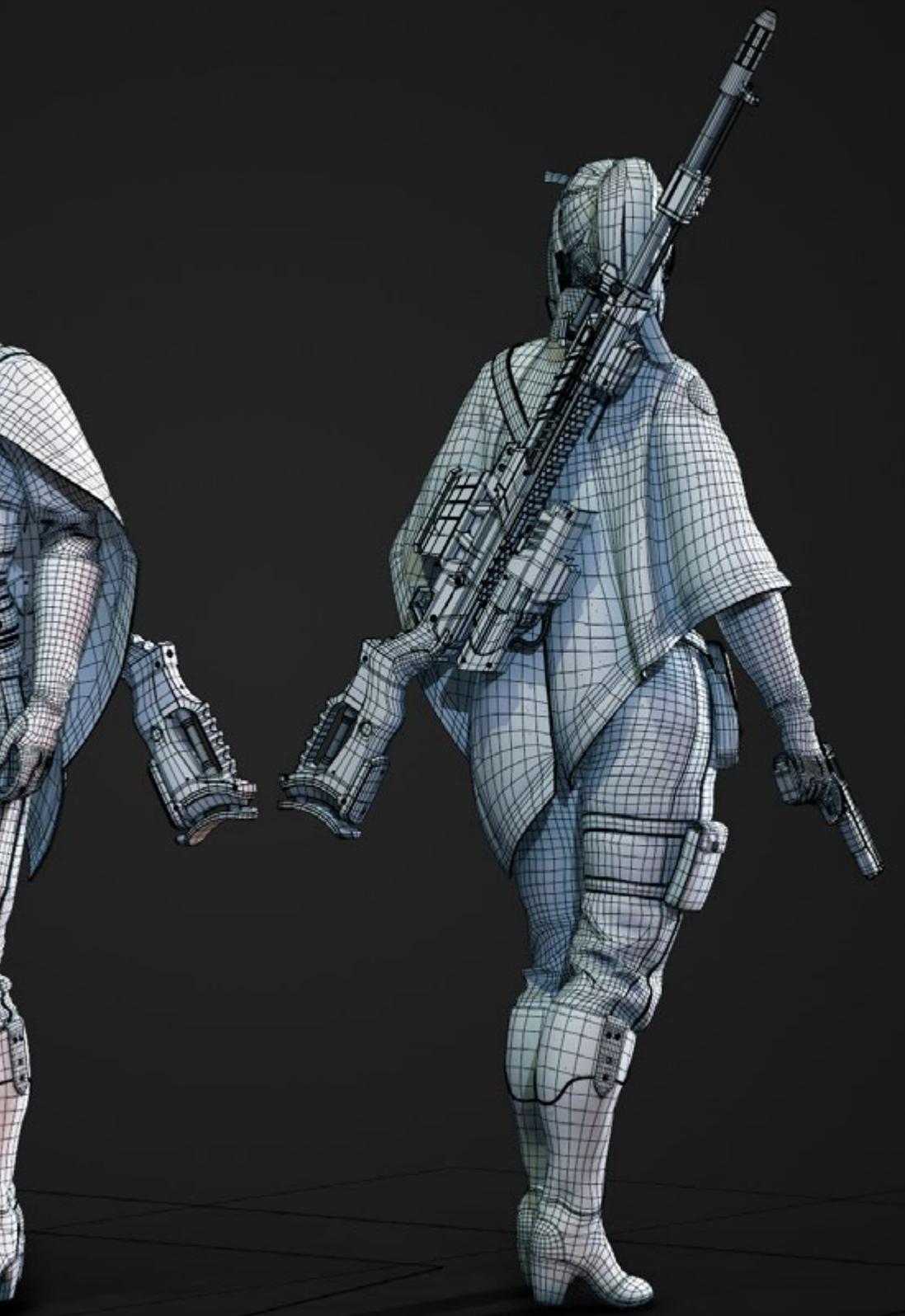
“

*Bei TECH finden Sie ein Programm an der Spitze des Sektors, das es Ihnen ermöglicht, das beste Videospiel aller Zeiten zu entwickeln"*

## Modul 1. Videospieldesign

- 1.1. Design
  - 1.1.1. Entwurf
  - 1.1.2. Arten von Entwürfen
  - 1.1.3. Design-Prozess
- 1.2. Elemente des Designs
  - 1.2.1. Regeln
  - 1.2.2. Ausgleich
  - 1.2.3. Spaß
- 1.3. Spieler-Typen
  - 1.3.1. Explorativ und sozial
  - 1.3.2. Mörder und Sieger
  - 1.3.3. Unterschiede
- 1.4. Fähigkeiten des Spielers
  - 1.4.1. Fähigkeiten im Rollenspiel
  - 1.4.2. Handlungskompetenz
  - 1.4.3. Plattform-Fähigkeiten
- 1.5. Spielmechanik I
  - 1.5.1. Elemente
  - 1.5.2. Physisch
  - 1.5.3. Items
- 1.6. Spielmechanik II
  - 1.6.1. Schlüssel
  - 1.6.2. Plattformen
  - 1.6.3. Gegner





- 1.7. Andere Elemente
  - 1.7.1. Mechanik
  - 1.7.2. Dynamik
  - 1.7.3. Ästhetik
- 1.8. Videospiegel-Analyse
  - 1.8.1. Gameplay-Analyse
  - 1.8.2. Künstlerische Analyse
  - 1.8.3. Stil-Analyse
- 1.9. Level-Design
  - 1.9.1. Gestaltung von Levels in Innenräumen
  - 1.9.2. Entwerfen von Outdoor-Levels
  - 1.9.3. Gemischte Level entwerfen
- 1.10. Fortgeschrittenes Level-Design
  - 1.10.1. Puzzles
  - 1.10.2. Gegner
  - 1.10.3. Umgebung



*Capcom, Blizzard oder Sony suchen Fachleute mit Leidenschaft und Liebe für Videospiele"*

# 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.



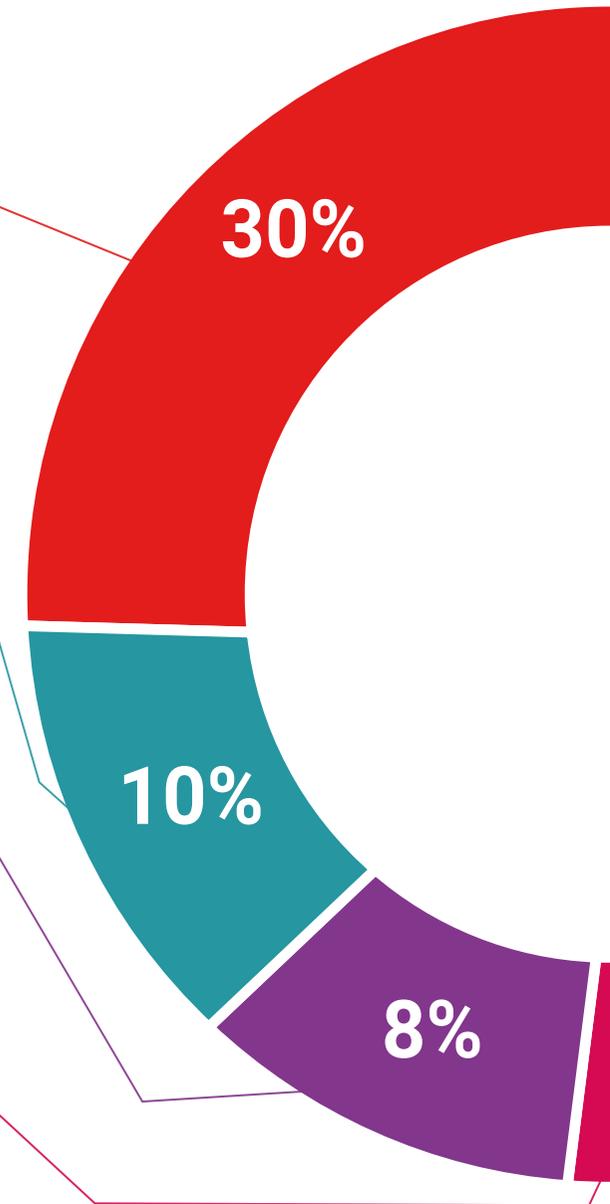
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Videospieldesign 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 Videospieldesign** 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 Videospieldesign**

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 innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs  
Videospieldesign

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

# Universitätskurs Videospieldesign

