

Universitätsexperte Kunst und Animation in Videospiele





Universitätsexperte Kunst und Animation in Videospielen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-kunst-animation-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

Videospiele haben sich zu einer der wichtigsten Säulen der Unterhaltung entwickelt und gehören zu den Branchen, die stetig wachsen. Dies ist zum großen Teil dem unglaublichen Fortschritt der Technologie zu verdanken, die es ermöglicht hat, realistischere und detailliertere Animationen zu erstellen, die fast filmähnlich sind. Auf diese Weise hat sich die visuelle Gestaltung eines Spiels als das erste Merkmal positioniert, das die Benutzer schätzen und für künftige Veröffentlichungen fordern. Aus diesem Grund ist es nicht verwunderlich, dass die großen Entwicklungsfirmen ein Profil suchen, das sich auf Modellierung, 3D-Design und Animation spezialisiert, Inhalte, die sich in diesem Programm widerspiegeln und die Karriere der Studenten auf die nächste Stufe bringen werden.





“

Fühlen Sie sich von Videospielanimationen fasziniert und möchten Sie sich auf diesen Bereich spezialisieren? Schreiben Sie sich für dieses Programm ein, um dies zu erreichen"

Die Welt der Videospiele ist das Ergebnis eines evolutionären Prozesses in verschiedenen Technologien. In der Anfangszeit konnten Bildschirme bestimmte Pixel nur in Schwarz-Weiß darstellen. Mit dem Aufkommen der Farbe eröffnete sich dann eine neue Welt der Möglichkeiten, die bestimmte Nuancen zeigte und die Formen vom Hintergrund abhob. Heutzutage unterstützen Bildschirme nicht nur Animationen mit perfekt detaillierten Texturen und Kontrasten, sondern helfen auch dabei, den Spieler in eine neue Realität einzutauchen und ihn zu einem Teil der gesamten virtuellen Umgebung zu machen.

Aus diesem Grund sind die Verantwortlichen für Kunst und Animation bei der Entwicklung eines Videospiele eine der gefragtesten Berufsgruppen in diesem Sektor. Der Animator modelliert die Figuren und alle visuellen Elemente eines Spiels und erweckt sie zum Leben. Er muss also über die richtigen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen, um ein einwandfreies Ergebnis zu erzielen.

Vor diesem Hintergrund wurde dieser Universitätsexperte entwickelt, der helfen soll, die Grundlagen der 3D-Modellierung und Texturierung mit verschiedenen Programmen wie Studio Max und Mudbox zu verstehen. Die Studenten werden auch in der Lage sein, die Techniken zu erlernen und kennenzulernen, die die großen Designer verwenden, um Figuren und jedes Element in 2D und 3D zu animieren.

Dieses Programm kann dank seines 100%igen Online-Modus überall auf der Welt absolviert werden, so dass die Designer ihre täglichen Aktivitäten nicht unterbrechen müssen, um an einem Modul teilzunehmen. Außerdem haben sie zu jeder Tageszeit Zugang zu den Inhalten, so dass sie ihr Studium ganz nach Ihren Wünschen planen können. Schließlich müssen sie keine Abschlussarbeit durchführen, um die Qualifikation zu erlangen, d. h. sie können das Gelernte sofort in die Praxis umsetzen, was ihren Einstieg in die Berufswelt begünstigt.

Dieser **Universitätsexperte in Kunst und Animation in Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Erarbeiten von Fallstudien, die von Experten für Videospielekunst und Animation vorgestellt werden
- ♦ Die Inhalte sind breit gefächert und gleichzeitig sehr spezifisch, um den Studenten ein spezifisches und allgemeines Wissen über die Animation von Videospiele zu vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die direkte Qualifikation, ohne Abschlussarbeit, dieses Programms ermöglicht Ihnen einen schnellen Einstieg in den Berufsmarkt als Designer, der sich auf die Animation von Videospiele spezialisiert hat"

“

Revolutionieren Sie die Welt der Videospieldanimation wie Jordan Mechner, der als Erster Motion-Capture-Aufnahmen eingesetzt hat“

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 situieretes 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.

Vorbei sind die Zeiten von Pixeln und langweiligen Zwischensequenzen. Nehmen Sie an diesem Programm teil, um dynamische und innovative Animationen zu erstellen.

Dank des 100%igen Online-Modus können Sie dieses Programm absolvieren, wann, wo und wie Sie wollen.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten ist es, den Studenten alle Kenntnisse zu vermitteln, die sie für die Durchführung von 2D- und 3D-Animationen und -Modellierungen benötigen. Dazu werden sie unterschiedliche Software wie Studio Max und Mudbox beherrschen lernen, zwei der am weitesten verbreiteten Softwareprogramme für Profis auf internationaler Ebene. Zu diesem Zweck steht ihnen ein Online-Programm zur Verfügung, das von einer Gruppe von Fachleuten, die in diesem Bereich von großer Bedeutung sind, entwickelt wurde. So werden sie Ihre Karriere vorantreiben und in das Entwicklungsteam eines Unternehmens eintreten oder ihre Dienste selbständig anbieten können.



“

Das ist Ihre Chance, schreiben Sie sich für einen Studiengang ohne Abschlussarbeit ein und beginnen Sie noch heute Ihre neue berufliche Laufbahn"



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
- ◆ Vertiefen der Kenntnisse der 2D- und 3D-Animation sowie der Schlüsselemente der Objekt- und Charakteranimation
- ◆ Wissen, wie man 3D-Modellierungsaufgaben ausführt
- ◆ Professionelles Programmieren mit der Unity 3D-Engine
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen





Spezifische Ziele

Modul 1. Videospieldesign

- ◆ 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 Videospieldesignanalyse 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

Modul 2. 3D Kunst

- ◆ Modellieren und Texturieren von 3D-Objekten und Figuren
- ◆ Kennen der Schnittstelle der Programme 3D Studio Max und Mudbox zum Modellieren von Objekten und Figuren
- ◆ Verstehen der Theorie der 3D-Modellierung
- ◆ Wissen, wie man Texturen extrahiert
- ◆ Wissen, wie 3D-Kameras funktionieren

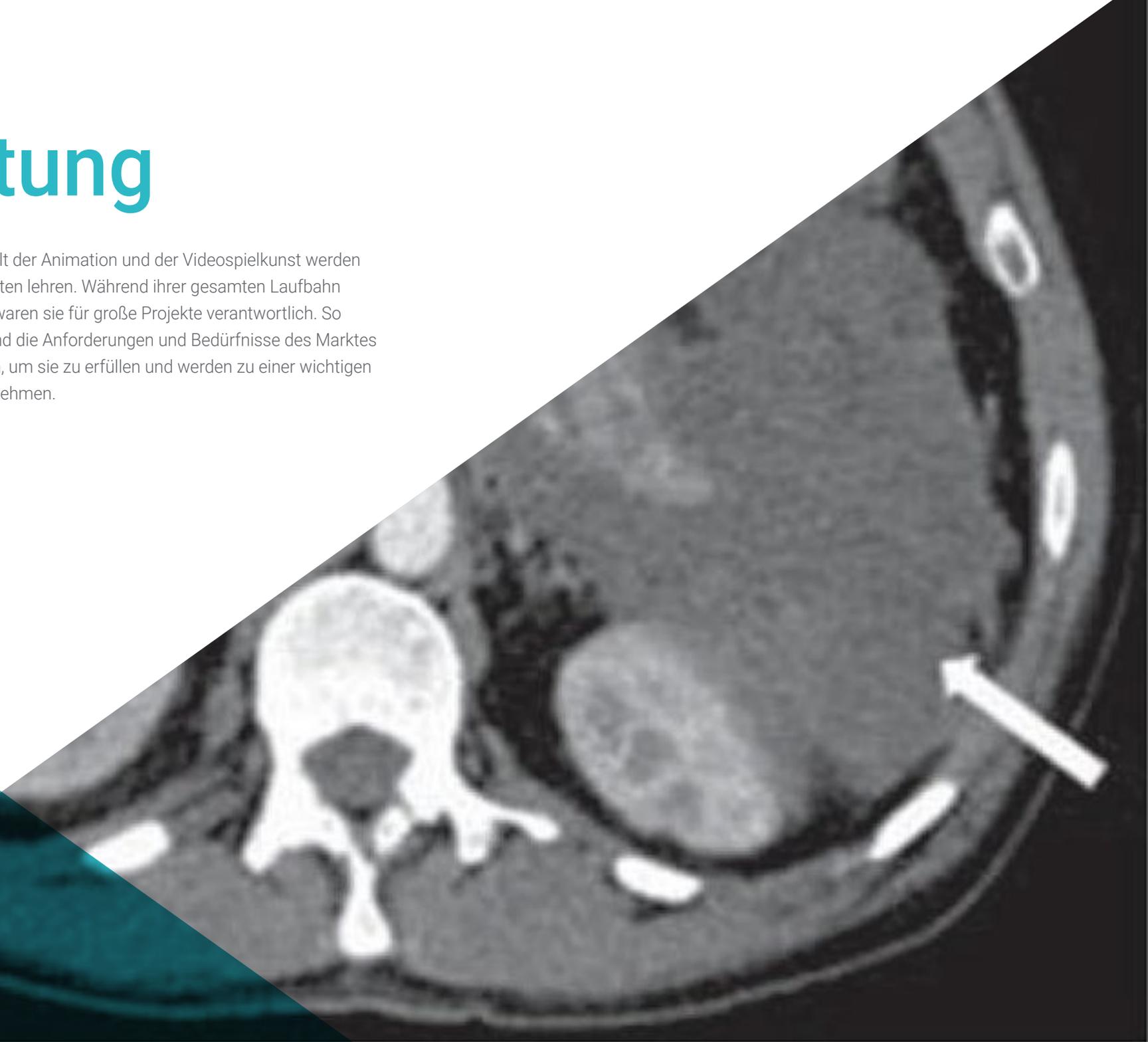
Modul 3. Die Animation

- ◆ 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

03

Kursleitung

Professionelle Experten aus der Welt der Animation und der Videospielekunst werden die Inhalte dieses Universitätsexperten lehren. Während ihrer gesamten Laufbahn als Animations- und Spieldesigner waren sie für große Projekte verantwortlich. So lernen die Studenten aus erster Hand die Anforderungen und Bedürfnisse des Marktes kennen, verbessern ihre Fähigkeiten, um sie zu erfüllen und werden zu einer wichtigen Ressource für internationale Unternehmen.



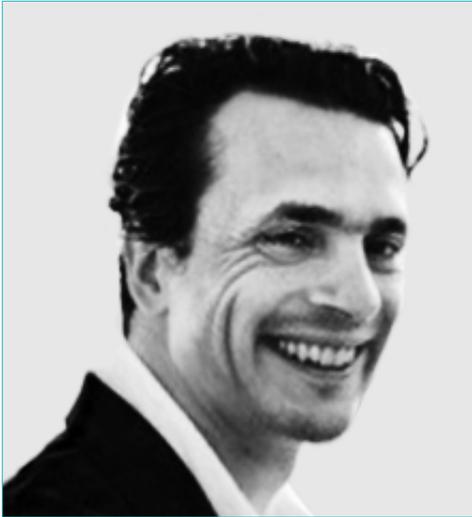


“

Diese Gruppe von Spezialisten ist aufgrund ihrer Erfahrung und akademischen Vorbereitung qualifiziert, die Karriere der Studenten zu fördern"

B

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

- ♦ Videospiele-Designerin
- ♦ Hochschulabschluss in Film und Medien. Filmschule von Katalonien. 2015
- ♦ Studentin der 3D-Animation, Videospiele und interaktiven Umgebungen.
Currnet – CEV. 2020
- ♦ Spezialisierte Weiterbildung in Drehbuchschreiben für Kinderanimationen.
Showrunners BCN. 2018
- ♦ Mitglied der Vereinigung Women in Games
- ♦ Mitglied der Vereinigung FemDevs



04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses 100%igen Online-Programms wurden unter Berücksichtigung der Expertenmeinung einer Gruppe von Fachleuten ausgearbeitet, die sich mit der Entwicklung und dem Design von Videospieldanimationen befassen. Daher wird der Student einen Studienplan erhalten, der sich auf die theoretischen Aspekte der Disziplin, die Verwendung verschiedener Animationssoftware und die Entwicklung von kreativen Fähigkeiten zur Lösung aller auftretenden Probleme konzentriert. All dies ist in einem Universitätsexperten zusammengefasst, der eine direkte Qualifikation ohne Abschlussarbeit ermöglicht und den Einstieg in den Arbeitsmarkt erleichtert.





“

*Sie werden von jedem Ort der Welt
aus Zugang zu den Informationen
dieses Universitätsexperten haben"*

Modul 1. Videospiel-design

- 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

Modul 2. 3D Kunst

- 2.1. Fortgeschrittene Kunst
 - 2.1.1. Von der Konzeptzeichnung bis zum 3D
 - 2.1.2. Grundsätze der 3D-Modellierung
 - 2.1.3. Arten der Modellierung: Organisch / Anorganisch
- 2.2. 3D Max Schnittstelle
 - 2.2.1. Software 3D Max
 - 2.2.2. Grundlegende Schnittstelle
 - 2.2.3. Organisation der Szenen
- 2.3. Anorganische Modellierung
 - 2.3.1. Modellieren mit Primitiven und Deformern
 - 2.3.2. Modellieren mit bearbeitbaren Polygonen
 - 2.3.3. Modellieren mit Graphite
- 2.4. Organische Modellierung
 - 2.4.1. Charaktermodellierung I
 - 2.4.2. Charaktermodellierung II
 - 2.4.3. Charaktermodellierung III
- 2.5. Erstellung von UVs
 - 2.5.1. Grundlegende Materialien und Karten
 - 2.5.2. *Unwrapping* und Texturprojektionen
 - 2.5.3. Retopologie
- 2.6. Fortgeschrittene 3D
 - 2.6.1. Erstellung eines Texturatlasses
 - 2.6.2. Hierarchien und Erstellung von Knochen
 - 2.6.3. Anwendung eines Skeletts

- 2.7. Animationssysteme
 - 2.7.1. Bipet
 - 2.7.2. CAT
 - 2.7.3. Eigenes *Rigging*
- 2.8. Gesichts-Rigging
 - 2.8.1. Ausdrücke
 - 2.8.2. Beschränkungen
 - 2.8.3. Steuerungen
- 2.9. Grundsätze der Animation
 - 2.9.1. Zyklen
 - 2.9.2. Bibliotheken und Verwendung von MoCap Motion Capture Dateien
 - 2.9.3. Motion Mixer
- 2.10. Export zu Motoren
 - 2.10.1. Export in die Unity-Engine
 - 2.10.2. Modell-Export
 - 2.10.3. Animationen exportieren

Modul 3. Die Animation

- 3.1. Die Animation
 - 3.1.1. Traditionelle Animation
 - 3.1.2. 2D-Animation
 - 3.1.3. 3D-Animation
- 3.2. 12 Grundlagen der Animation I
 - 3.2.1. Dehnen und Schrumpfen
 - 3.2.2. Erwartung
 - 3.2.3. Inszenierung
- 3.3. 12 Grundlagen der Animation II
 - 3.3.1. Direkte Aktion und Pose zu Pose
 - 3.3.2. Fortlaufende und überlagernde Aktion
 - 3.3.3. Beschleunigung und Verlangsamung
- 3.4. 12 Grundlagen der Animation III
 - 3.4.1. Bögen
 - 3.4.2. Sekundäre Aktion
 - 3.4.3. *Timing*

- 3.5. 12 Grundlagen der Animation IV
 - 3.5.1. Übertreibung
 - 3.5.2. Solide Zeichnung
 - 3.5.3. Persönlichkeit
- 3.6. 3D-Animation
 - 3.6.1. 3D-Animation I
 - 3.6.2. 3D-Animation II
 - 3.6.3. 3D-Kinematik
- 3.7. Fortgeschrittene 2D-Animation
 - 3.7.1. Bewegung von Charakteren I
 - 3.7.2. Bewegung von Charakteren II
 - 3.7.3. Bewegung von Charakteren III
- 3.8. *Rigging* von 2D-Animationen
 - 3.8.1. Einführung des 2D-Rigs
 - 3.8.2. 2D-Rig-Erstellung
 - 3.8.3. 2D-Gesichts-Rig
- 3.9. 2D-Animation
 - 3.9.1. Objektbewegung I
 - 3.9.2. Objektbewegung II
 - 3.9.3. Objektbewegung III
- 3.10. Kinematik
 - 3.10.1. Erstellung von 2D-Kinematiken: grundlegende Einführung
 - 3.10.2. Erstellung von 2D-Kinematiken: Bewegungen in der Umgebung
 - 3.10.3. Erstellung von 2D-Kinematiken: Exportieren



Das Beste an diesem Programm? Es geht darum, dass Sie am Ende in der Lage sein werden, die besten Filmsequenzen zu erstellen, die die Branche je gesehen hat"

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 Universitätsexperte in Kunst und Animation 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 **Universitätsexperte in Kunst und Animation 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: **Universitätsexperte in Kunst und Animation in Videospiele**n

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Kunst und Animation
in Videospiele

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

Universitätsexperte

Kunst und Animation in Videospiele

