

Universitätskurs

2D-Design für Videospiele





Universitätskurs 2D-Design für Videospiele

- » 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/videospiele/universitatskurs/2d-design-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01 Präsentation

2D-Design ist für die visuelle Gestaltung einer großen Anzahl von Videospiele unersetzlich. Ohne eine angemessene 2D-Konzeption kann das Videospiele unattraktiv sein und daher scheitern. Die Unternehmen sind sich dessen bewusst und suchen deshalb nach den besten Fachleuten, die in der Lage sind, hochwertige 2D-Designs für ihre Projekte zu erstellen. Diese Qualifikation bietet den Studenten das gesamte Wissen zu diesem Thema, so dass sie zu Experten werden können, die von den besten Unternehmen der Branche sehr gefragt sind.



“

Erstellen Sie die besten 2D-Designs für Videospiele und erleben Sie, wie große Unternehmen der Branche bei Ihnen anklopfen"

An der Entwicklung eines Videospiele ist eine Vielzahl von Fachleuten aus verschiedenen Bereichen beteiligt. Je nach Genre, Stil und Zielgruppe des Videospiele wird es einen bestimmten visuellen Ansatz haben. So kann es Videospiele geben, die überwiegend in 3D gestaltet sind, und andere, die teilweise oder ganz in 2D sind.

Auf diese Weise ist das 2D-Design ein wichtiger Teil der Videospieleindustrie, die für diesen wichtigen ästhetischen Teil Experten für diese Art von Aufgaben benötigt. Es mangelt jedoch an qualifiziertem Personal, das diese Aufgabe übernehmen kann. Daher suchen die Unternehmen der Branche dringend nach neuen Fachleuten, die das 2D-Design ihrer Projekte übernehmen können.

Dieser Universitätskurs in 2D-Design für Videospiele bietet daher die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse für seine Studenten, um Zugang zu großen Positionen in der Industrie zu erhalten, die Experten auf dem Gebiet braucht, die mit allen Initiativen dieser Eigenschaften umgehen können, die sich ergeben.

Dieser **Universitätskurs in 2D-Design für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 2D-Design auf dem Gebiet der Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, 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



Diese Qualifikation ist genau das, wonach Sie gesucht haben, um Ihre Karriere in der Welt der Videospiele voranzutreiben"

“

Warten Sie nicht länger. Sie wissen, dass Sie mit diesem Universitätskurs alle Ihre beruflichen Ziele erreichen werden“

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einfließen lassen, sowie anerkannte Spezialisten von Referenzgesellschaften und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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 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.

Die Industrie sucht nach Spezialisten für 2D-Design für Videospiele: Man wartet auf Sie.

Lernen Sie alles über 2D-Design und beobachten Sie, wie Ihre Karriere schnell voranschreitet.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in 2D-Design für Videospiele ist es, seinen Studenten einen enormen beruflichen Fortschritt zu bieten, wofür eine innovative Weiterbildung mit einem eminent praktischen Ansatz geschaffen wurde. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die dieses Programm absolvieren, die neuesten Kenntnisse und Fertigkeiten und können diese direkt in ihrer beruflichen Laufbahn anwenden, was eine großartige Gelegenheit ist, voranzukommen.





“

Ihr Ziel ist es, für die größten Unternehmen der Branche zu arbeiten, und diese Qualifikation macht es Ihnen leicht"



Allgemeine Ziele

- ◆ Lernen, wie man realistische und visuell attraktive Umgebungen richtig komponiert
- ◆ Erkunden der verschiedenen digitalen Grafikressourcen sowie der am häufigsten verwendeten digitalen Hilfsmittel
- ◆ Verbessern der Konzeption von Charakteren und Settings für Videospiele
- ◆ Verstehen der Elemente des 2D-Designs



Holen Sie sich den Job Ihrer Träume dank dieses Universitätskurses"





Spezifische Ziele

- ◆ Verwenden der Anwendungen für Vektorzeichnen, Bildbearbeitung und 2D-Animation
- ◆ Erwerben eines räumlichen Vorstellungsvermögens und Kenntnisse über grafische Darstellungstechniken, sowohl durch traditionelle Methoden der metrischen Geometrie und der darstellenden Geometrie, als auch durch computergestützte Designanwendungen
- ◆ Entwerfen und Erstellen von grafischen Elementen und deren Anwendung bei der Entwicklung von Videospielen

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in 2D-Design für Videospiele wurde von den besten Experten auf diesem Gebiet entworfen und ist in ein Modul gegliedert, in dem Themen wie das Design von Videospielen mit Game Maker und Vektorgrafiken mit der Software Illustrator behandelt werden. Diese Inhalte sind also hochspezialisiert, so wie es von den Unternehmen der Branche verlangt wird, die Fachleute suchen, die die spezifischen Werkzeuge kennen, mit denen sie in diesem Bereich arbeiten.





“

*Die besten Inhalte zum Thema
2D-Design für Videospiele,
jetzt in Reichweite"*

Modul 1. 2D Entwurf

- 1.1. Videospiel-Design
 - 1.1.1. Geschichte der Videospiele
 - 1.1.2. Grundlegende Tools für die Entwicklung von Videospielen: Game Maker
 - 1.1.3. Grundlegende Tools für die Entwicklung von Videospielen: Unity 2D
 - 1.1.4. Grundlegende Tools für die Entwicklung von Videospielen: Godot
- 1.2. Game Maker: Einführung, Installation und Benutzeroberfläche
 - 1.2.1. Einführung
 - 1.2.2. Installation
 - 1.2.3. Schnittstelle
 - 1.2.4. Firmenpolitik: Game Maker
- 1.3. Game Maker: Animation und Bewegung
 - 1.3.1. Was sind Sprites
 - 1.3.2. Pixel Art
 - 1.3.3. Wie man Sprites erstellt: Software-Alternativen
 - 1.3.4. Erstellung und Implementierung von Animationen in Game Maker
- 1.4. Game Maker: Visuelles Skripting
 - 1.4.1. Was ist Visual Scripting?
 - 1.4.2. Visual Scripting in Game Maker: Implementierung
 - 1.4.3. Grundlegende Blöcke von Visual Scripting
 - 1.4.4. Erweiterte Visual Scripting Blöcke
- 1.5. Game Maker: Programmatisches Scripting
 - 1.5.1. Kommentare
 - 1.5.2. Variablen
 - 1.5.3. Programme und Algorithmen
 - 1.5.4. Strukturen kontrollieren
 - 1.5.5. Programmieren in GML
- 1.6. Game Maker: Menüs und andere Programmelemente
 - 1.6.1. Einführung in die Schnittstelle
 - 1.6.2. Workflow
 - 1.6.3. Projektprüfung
 - 1.6.4. Ein neues Projekt einrichten





- 1.7. Game Maker: Erstellung von Videospielen als praktische Beispiele
 - 1.7.1. Einführung
 - 1.7.2. Vor- und Nachteile der Verwendung von GML
 - 1.7.3. Mit Game Maker erstellte kommerzielle Videospiele
 - 1.7.4. Vermarktung und Vertrieb von mit Game Maker erstellten Videospielen
- 1.8. Illustrator: Einführung in die Vektorgrafik
 - 1.8.1. Was sind Vektorgrafiken?
 - 1.8.2. Vor- und Nachteile von Vektorgrafiken
 - 1.8.3. Videospiele mit Vektorgrafiken
 - 1.8.4. Workflow-Optimierung mit Vektorgrafiken
- 1.9. Illustrator: Arbeiten mit Vektoren
 - 1.9.1. Zeichnen mit geometrischen Grundformen
 - 1.9.2. Führungsliniale und Gitter
 - 1.9.3. Linien
 - 1.9.4. Bézier-Kurven
- 1.10. Illustrator: Workflow und Integration in einem Videospiegel
 - 1.10.1. Illustrator in den Workflow eines Unternehmens einpassen
 - 1.10.2. Concept Art von Charakteren mit Illustrator
 - 1.10.3. Concept Art von Environments mit Illustrator
 - 1.10.4. Implementierung von Illustrator in Videospielen



*Das ist Ihre große Chance,
verpassen Sie sie nicht"*

03 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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses 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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in 2D-Design für 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 2D-Design für Videospiele** 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 2D-Design für Videospiele**

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

2D-Design für Videospiele

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

Universitätskurs

2D-Design für Videospiele

