

# Universitätsexperte

## Drehbuch und Storyboard für Videospiele



## Universitätsexperte Drehbuch und Storyboard für Videospiele

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

Internetzugang: [www.techtute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-drehbuch-storyboard-videospiele](http://www.techtute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-drehbuch-storyboard-videospiele)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26

# 01 Präsentation

In der Welt der Animation wird das *Storyboard* verwendet, um den Ablauf einer Geschichte auszuarbeiten. Für den Videospielektor ist es die wichtigste Vorlage, in der sich die verschiedenen Strukturen des Spiels widerspiegeln. Aus diesem Grund ist die Figur des Drehbuchautors wichtig, der nicht nur für die Ausarbeitung des Handlungs bogens des Werks zuständig ist, sondern auch für die logische Abfolge der einzelnen Sequenzen, wobei er sich auf diese Vorlage stützt, um sie zu erreichen. Vor diesem Hintergrund wurde dieses Programm entwickelt, das sich auf die Aspekte konzentriert, die den Studenten helfen, eine Erzählung in einer der Spielmodalitäten zu entwickeln.





12.

13. clausur. L → R (K → R → D)

14.



16. cont'd.

17.



22.

“

Das Drehbuch ist das Rückgrat eines Spiels, es hilft bei der Definition der Handlung und bei der Beschreibung der Charaktere und ihrer Umgebung”

Das Drehbuch eines Videospiele mischt klassische erzählerische Elemente, wie die Verwendung von Charakteren, den Erzähler oder Dialoge, mit Elementen von Wettbewerben, wie Herausforderungen, Wettkämpfen oder Rätseln. Diese Kombination macht einen Titel so attraktiv für Benutzer. Das Schreiben dieser Synopsis erfolgt anders als bei einem Drehbuch für einen Film, da es nicht einer chronologischen Reihenfolge folgt, sondern entsprechend den Stufen und Schwierigkeiten geschrieben wird, die der Spieler erleben wird.

Das folgende Programm wird sich daher darauf konzentrieren, den Studenten, die sich für diesen Sektor interessieren, alle Aspekte im Zusammenhang mit der Ausarbeitung des Drehbuchs und des *Storyboards* näher zu bringen; letzteres ist ein weiteres wichtiges Element, das den roten Faden der Geschichte bildet. So lernen sie zunächst die Theorie des Videospiele-Designs und die Erstellung von Rätseln und Herausforderungen kennen, um die Geschichte zum Leben zu erwecken.

Dann werden Sie die erzählerischen Impulse in bestimmten audiovisuellen Formaten und die richtige Entwicklung kreativer Ideen in verschiedenen Texten bestimmen. Damit wird der Grundstein für das Modul Drehbuch und *Storyboard* gelegt, in dem die wichtigsten Inspirationsquellen für die Entwicklung einer neuen Geschichte eingehend erforscht werden. Die Verwendung literarischer Mittel wie Liebe, Humor, Horror und Surrealismus wird ebenfalls bewertet und gibt der Geschichte eine neue Bedeutung.

Daher wird der Student, der das Programm abschließt, eine Reihe von Fähigkeiten erworben haben, die es ihm ermöglichen, seine Skripte zu erstellen und ihnen einen Sinn zu geben, indem er einer logischen Reihenfolge folgt und sich auf sequentielle Vorlagen stützt. Damit wird er zu einer hochkarätigen Fachkraft für internationale Unternehmen in diesem Sektor.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Drehbuch und Narration in Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen 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



*Verwenden Sie literarische Mittel wie Liebe oder Horror, um den Charakteren in Ihrer Geschichte einen Sinn zu geben"*



*Erforschen Sie die Geschichte der Videospiele und die wichtigsten Ideen- und Inspirationsquellen anhand von Bildern"*

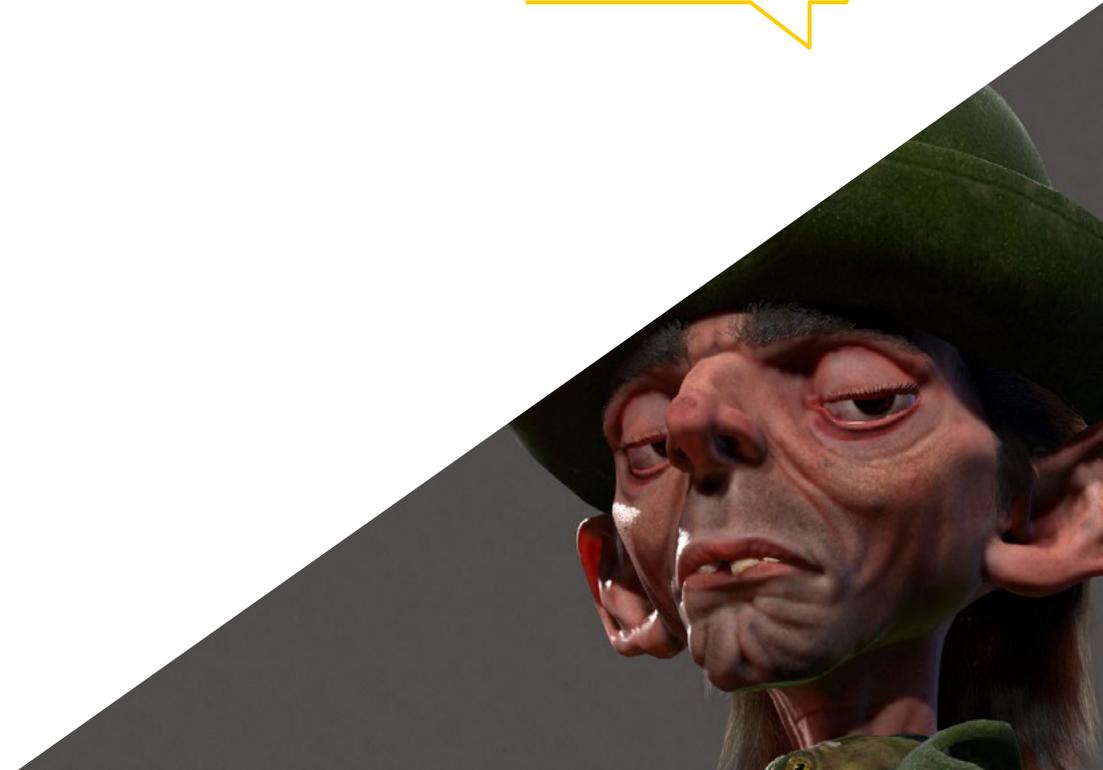
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Ein gut geschriebenes Drehbuch ist in der Lage, den Spieler auf eine Ebene jenseits des Videospieles zu versetzen.*

*Lernen Sie, wie Sie eine fesselnde Hintergrundgeschichte schreiben, die die Aufmerksamkeit der Spieler von der ersten Szene an fesselt.*



# 02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten ist es, den Studenten zu helfen, die Ressourcen kennenzulernen, die von den besten Videospieldesignern verwendet werden, um großartige Geschichten zu schreiben. Zu diesem Zweck werden sie sich mit verschiedenen Aspekten befassen, z. B. mit den Elementen, aus denen ein Drehbuch besteht, und mit der Verwendung literarischer Mittel, um jeder Figur eine Aufgabe zu geben. All dies ist von grundlegender Bedeutung für die Entwicklung des Studenten auf seinem Weg zum nächsten Welthit.





“

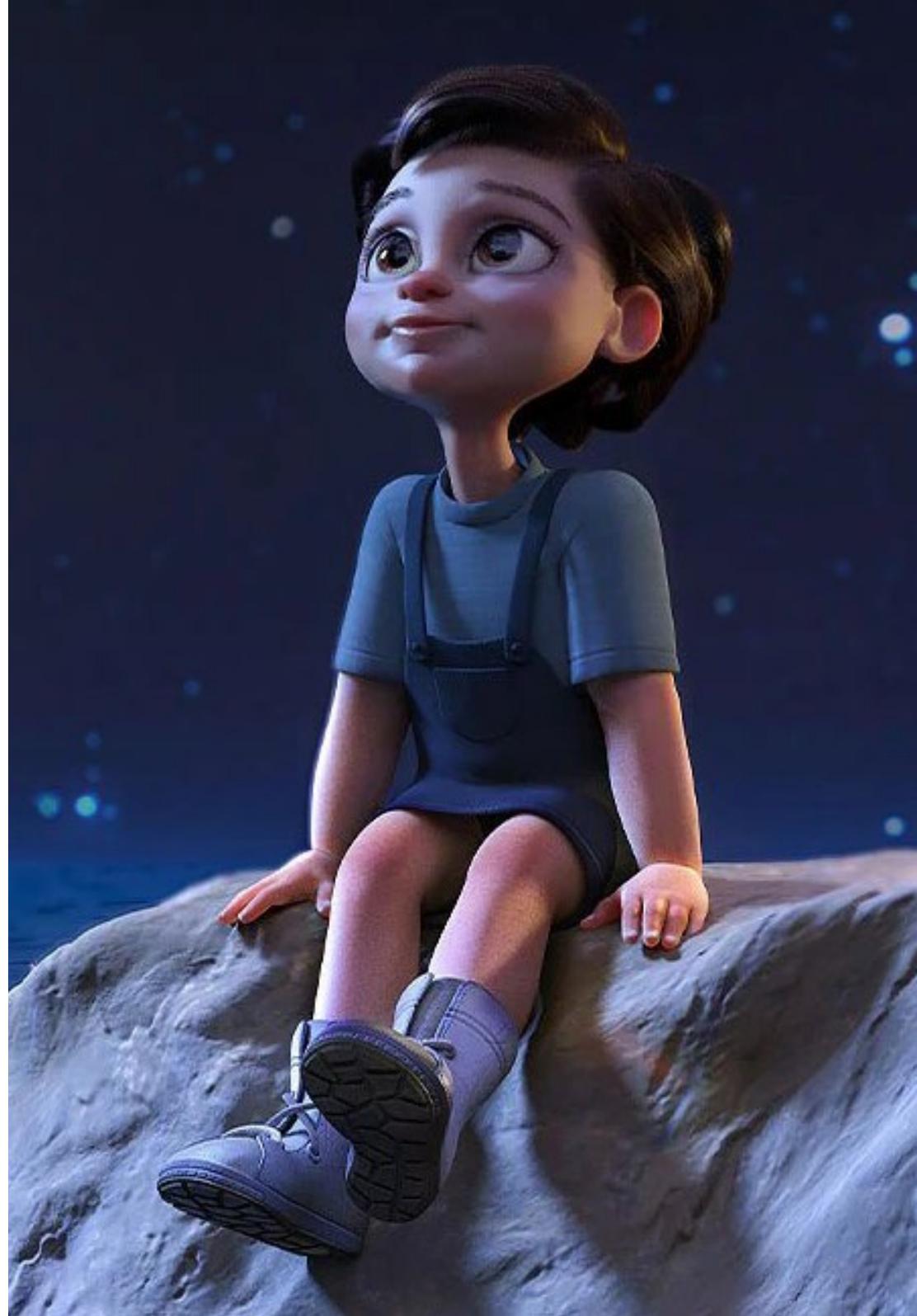
*Mit diesem Programm werden Sie in der Lage sein, ein Skript zu entwickeln und an eine Gruppe von Entwicklern zu verkaufen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verstehen der verschiedenen Elemente, aus denen eine Geschichte besteht
- ◆ Anwenden von narrativen Strukturen auf das Format eines Videospiele
- ◆ Vertiefen des Prozesses der Erstellung von Drehbüchern und *Storyboards* für ein Videospiele, wobei alle Phasen, aus denen es sich zusammensetzt, unterschieden werden
- ◆ Analysieren der wichtigsten Konzepte und Komponenten, die in einem Drehbuch enthalten sein müssen
- ◆ Studieren der Grundlagen der Erzählung und der Reise des Helden als eine der wichtigsten Formen des Geschichtenerzählens
- ◆ Untersuchen des *Storyboards* und der Animationen und Betonen ihrer Bedeutung im Prozess des Drehbuchschreibens
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Genres und Narrationen in der Welt der Videospiele
- ◆ Erfahren, wie man anhand des Drehbuchs wirkungsvolle Dialoge entwickelt





## 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 Videospieleanalyse 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. Videospiele-Erzählung

- ◆ Bestimmen der Erzählimpulse in bestimmten audiovisuellen Formaten
- ◆ Entwickeln eigener Ideen auf kreative und strukturierte Weise in verschiedenen Texten
- ◆ Entwickeln von Charakteren und Dialogen, die im Drehbuch für ein Videospiele verwendet werden können

### Modul 3. Videospieldesign: Drehbuch und Storyboard

- ◆ Vertiefen der Geschichte der Videospiele, der Hauptquellen von Ideen und Erzählungen durch Bilder
- ◆ Studieren der verschiedenen Elemente, aus denen ein Drehbuch besteht, seiner Protagonisten, Antagonisten und des Szenarios
- ◆ Erlernen des *Pitching* und der effektiven Art, ein Drehbuch an eine Entwicklungsgruppe zu verkaufen
- ◆ Studieren der Geschichte und Entwicklung des *Storyboards* mit Schwerpunkt auf seiner speziellen Verwendung beim Schreiben von Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Eintauchen in die Geschichte von Arcadespielen, FPS, RPGs, Abenteuern und Plattformspielen
- ◆ Beurteilen der Verwendung von Liebe, Humor, Horror, Schrecken und Surrealismus im erzählerischen Dialog



*Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten als Drehbuchautor, um die Filmsequenzen der kommenden Veröffentlichungen zu steuern"*

# 03

## Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätsexperten in Drehbuch und Storyboard für Videospiele ist für die berufliche Entwicklung von Studenten, die sich für diesen Bereich interessieren, unerlässlich. Aus diesem Grund wird ihnen ein detaillierter Ansatz zu verschiedenen Aspekten des Schreibens einer Geschichte vermittelt, die die Aufmerksamkeit der Benutzer auf sich ziehen wird. In diesem Sinne können sie die Spielmechanik, den Inhalt der Geschichte, die Persönlichkeit der Charaktere usw. ausarbeiten.



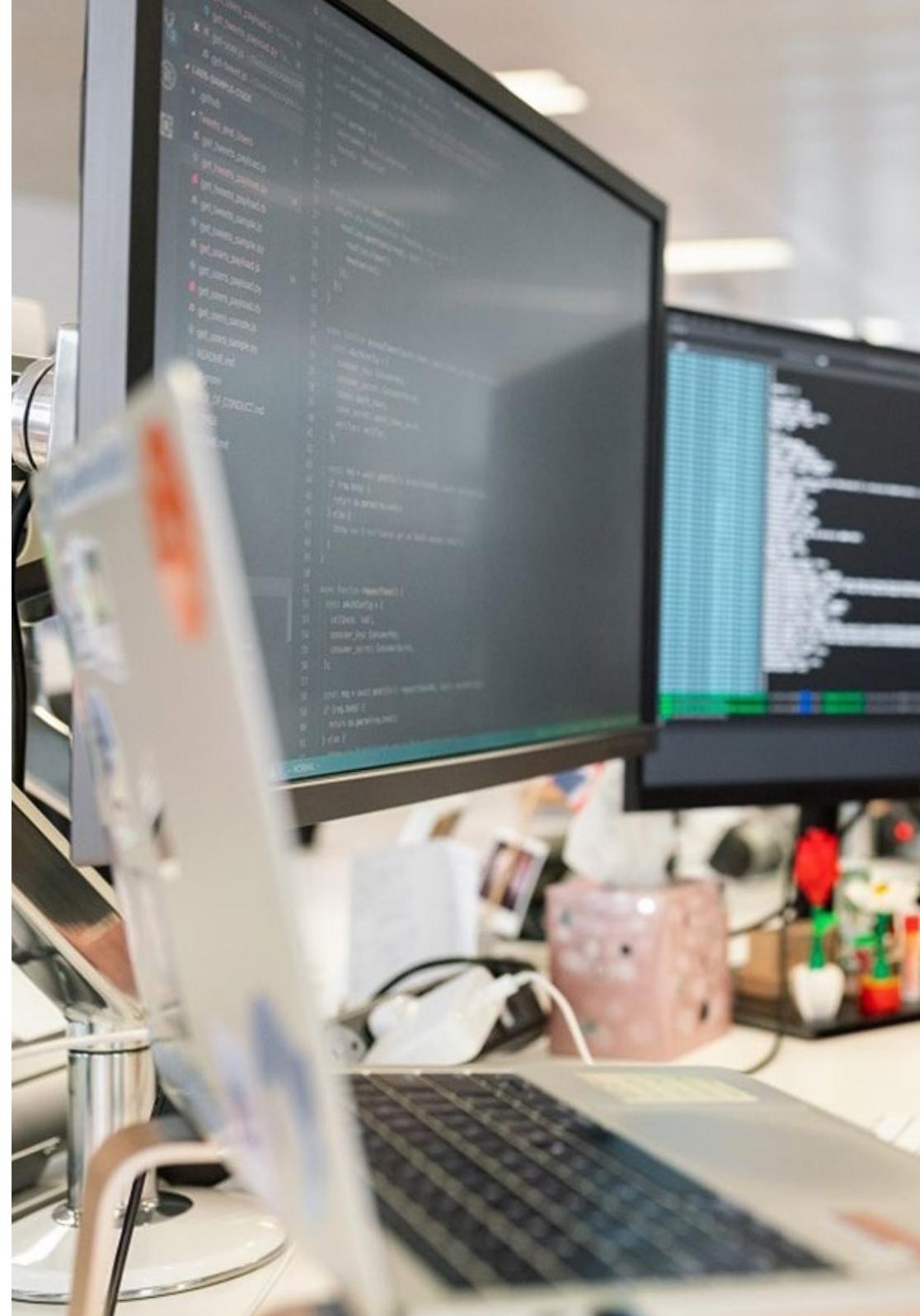


“

Lernen Sie, wie man Drehbücher entsprechend dem Genre des Spiels schreibt"

## 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. Feinde
- 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. Feinde
  - 1.10.3. Umgebung

## Modul 2. Videospiegel-Erzählung

- 2.1. Eine Geschichte erzählen - wozu?
  - 2.1.1. Einführung
  - 2.1.2. Erzählung und Bedeutung
  - 2.1.3. Narrative Videospiele vs. Actionbasierte Videospiele
  - 2.1.4. Subtilität in der Narration
- 2.2. Die Idee des audiovisuellen Geschichtenerzählens
  - 2.2.1. Narration eines Videospieles
  - 2.2.2. Drehbuch zu einem Videospieles
  - 2.2.3. Vorherrschende Handlungen in verschiedenen Videospieles-Plots
  - 2.2.4. Strukturen, Charaktere und Dialoge, die in Drehbüchern für Videospiele entwickelt werden
- 2.3. Die Struktur der audiovisuellen Geschichte
  - 2.3.1. Die Idee
  - 2.3.2. Die Struktur der Geschichte
  - 2.3.3. Genre, Format und Ton

- 2.3.4. Narrative Sichtweise
- 2.4. Der Inhalt der Geschichte: Handlungsstränge und -typen
  - 2.4.1. Beispiele für Handlungsstränge
  - 2.4.2. Praktisches Beispiel einer Narration I
  - 2.4.3. Praktisches Beispiel einer Narration II
  - 2.4.4. Praktisches Beispiel einer Narration III
- 2.5. Geschichtenerzählen in Videospielen: Interaktion
  - 2.5.1. Einführung
  - 2.5.2. Beispielbare Handlungsstränge und offene Strukturen
  - 2.5.3. Narration und Interaktivität
  - 2.5.4. Anwendungen des interaktiven Erzählens
- 2.6. Geschichtenerzählen in Videospielen: Eintauchen
  - 2.6.1. Einführung
  - 2.6.2. Erzählung über die Umwelt
  - 2.6.3. Visuelle Narration der Charaktere
  - 2.6.4. Die Entwicklung der Narration in Videospielen
- 2.7. Charakter-Erstellung
  - 2.7.1. Den Charakter definieren
  - 2.7.2. Vorproduktion, *Briefing*, Fristen und *Milestones*
  - 2.7.3. Grundlegende Zeichenstruktur mit geometrischen Formen. Den Kanon und die Proportionen verstehen
  - 2.7.4. Korporale Ausdrucksfähigkeit. Verkürzung. Gebende Persönlichkeit
  - 2.7.5. Grundstruktur des Gesichts, Gesichtsausdrücke und Varianten in der Struktur
  - 2.7.6. Charakterdesigns je nach Bedarf des Projekts
  - 2.7.7. Vorbereitung des Charakterbogens für die Produktion
- 2.8. Grundsätze des interaktiven Geschichtenerzählens
  - 2.8.1. Pragmatik des Designs. Überredung und Verführung
  - 2.8.2. Konflikt und Idee in interaktiven Diskursen
  - 2.8.3. Zeichenkonstruktion. Avatar und Spielerdarstellung

- 2.8.4. Narrative und ludische Strukturen. Narrative Räume im Videospiel. Gesprächsbaum und Verzweigungen
- 2.9. Theorie des interaktiven Erzählens
  - 2.9.1. Einführung in Erzählung und Interaktion
  - 2.9.2. Hypertext und Cybertext. Digitale und prozessuale Rhetorik
  - 2.9.3. Ludonarrativ und Ludofiktion. Interaktive fiktionale Welten
  - 2.9.4. Anwendungen des interaktiven Erzählens
- 2.10. Geschichte der Narration in Videospielen
  - 2.10.1. Das Jahrzehnt 1980-1990
  - 2.10.2. Das Jahrzehnt 1990-2000
  - 2.10.3. Das Jahrzehnt 2000-2010
  - 2.10.4. Das Jahrzehnt 2010-heute

### Modul 3. Videospiel-Design: Drehbuch und *Storyboard*

- 3.1. Drehbuch und *Storyboard*
  - 3.1.1. Geschichte des Videospieles
  - 3.1.2. *Product Sheet*
  - 3.1.3. Die Quelle der Ideen
  - 3.1.4. Geschichtenerzählen durch Bilder
- 3.2. Schlüsselkomponenten in Drehbüchern und *Storyboard*
  - 3.2.1. Konflikt
  - 3.2.2. Protagonist: Schlüssel definieren
  - 3.2.3. Antagonist, NPCs
  - 3.2.4. Das Szenario
- 3.3. Das Drehbuch: Schlüsselbegriffe
  - 3.3.1. Geschichte
  - 3.3.2. Handlung
  - 3.3.3. Das literarische Drehbuch
  - 3.3.4. Der Überblick
  - 3.3.5. Das technische Drehbuch

- 3.4. Das Drehbuch: Grundlagen des Geschichtenerzählens
  - 3.4.1. Dialoge: Die richtige Bedeutung des Wortes
  - 3.4.2. Arten von Zeichen
  - 3.4.3. Wie man einen Charakter erstellt
  - 3.4.4. Transformationsbögen
  - 3.4.5. *Pitching*: ein Drehbuch verkaufen
- 3.5. Das Drehbuch: die Reise des Helden und die aristotelische Figur
  - 3.5.1. Was ist die Reise des Helden?
  - 3.5.2. Die Etappen der Heldenreise nach Vogler
  - 3.5.3. Wie wir die Reise des Helden auf unsere Geschichten anwenden
  - 3.5.4. Beispiele für die angewandte Heldenreise
- 3.6. Das *Storyboard*
  - 3.6.1. Einführung, Geschichte und Entwicklung der Kunst des *Storyboards*
  - 3.6.2. Funktionalität und Kunst
  - 3.6.3. *Storyboard* schreiben und zeichnen
  - 3.6.4. Wahl des Rahmens, Kontinuität, Winkelung, Klarheit
  - 3.6.5. Inszenierung der Charaktere: *Pre-Posing*
  - 3.6.6. Umgebungen, Hintergründe und Schatten
  - 3.6.7. Schriftliche Informationen und herkömmliche Zeichen
- 3.7. Animatics
  - 3.7.1. Nützlichkeit der Animatics
  - 3.7.2. Hintergrund zur *Storyboard*-Animation
  - 3.7.3. Wie man einen Animationsfilm erstellt
  - 3.7.4. *Timing*
- 3.8. Genres und polyedrische Erzählung
  - 3.8.1. Charakter Design
  - 3.8.2. Abenteuer
  - 3.8.3. Erzählerische Abenteuer
  - 3.8.4. RPGs
- 3.9. Lineare Narrationen
  - 3.9.1. Arcade, FPS und Plattformspiele
  - 3.9.2. Erzählerische Alternativen
  - 3.9.3. Serious Games und Simulatoren
  - 3.9.4. Sport- und Fahrspiele
- 3.10. Dialog durch Skripting
  - 3.10.1. Liebe, Humor und Surrealismus
  - 3.10.2. Schrecken, Entsetzen und Abscheu
  - 3.10.3. Realistische Dialoge
  - 3.10.4. Zwischenmenschliche Beziehungen



*Schreiben Sie einen guten Plot für Shooter-Spiele, der den Spielern hilft, sich mit dem Charakter zu identifizieren"*

# 04

# 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.



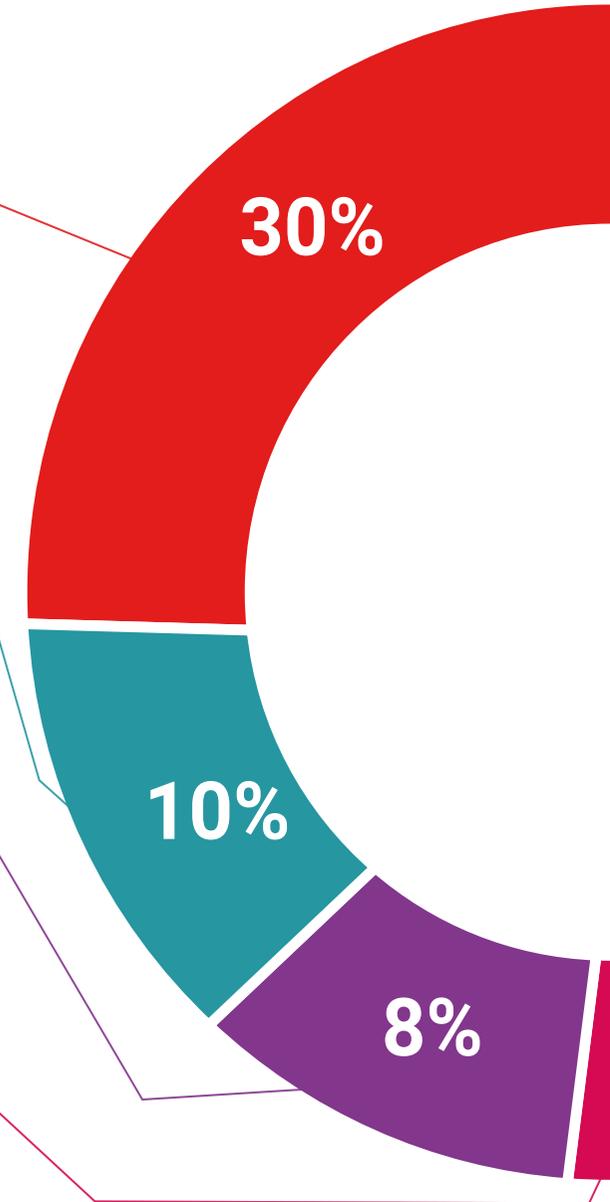
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Universitätsexperte in Drehbuch und Storyboard 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 **Universitätsexperte in Drehbuch und Storyboard 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: **Universitätsexperte in Drehbuch und Storyboard für Videospiele**

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 tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Drehbuch und Storyboard  
für Videospiele

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

# Universitätsexperte

## Drehbuch und Storyboard für Videospiele

