

Universitätsexperte

Ästhetik für Videospiele





Universitätsexperte Ästhetik für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-asthetik-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

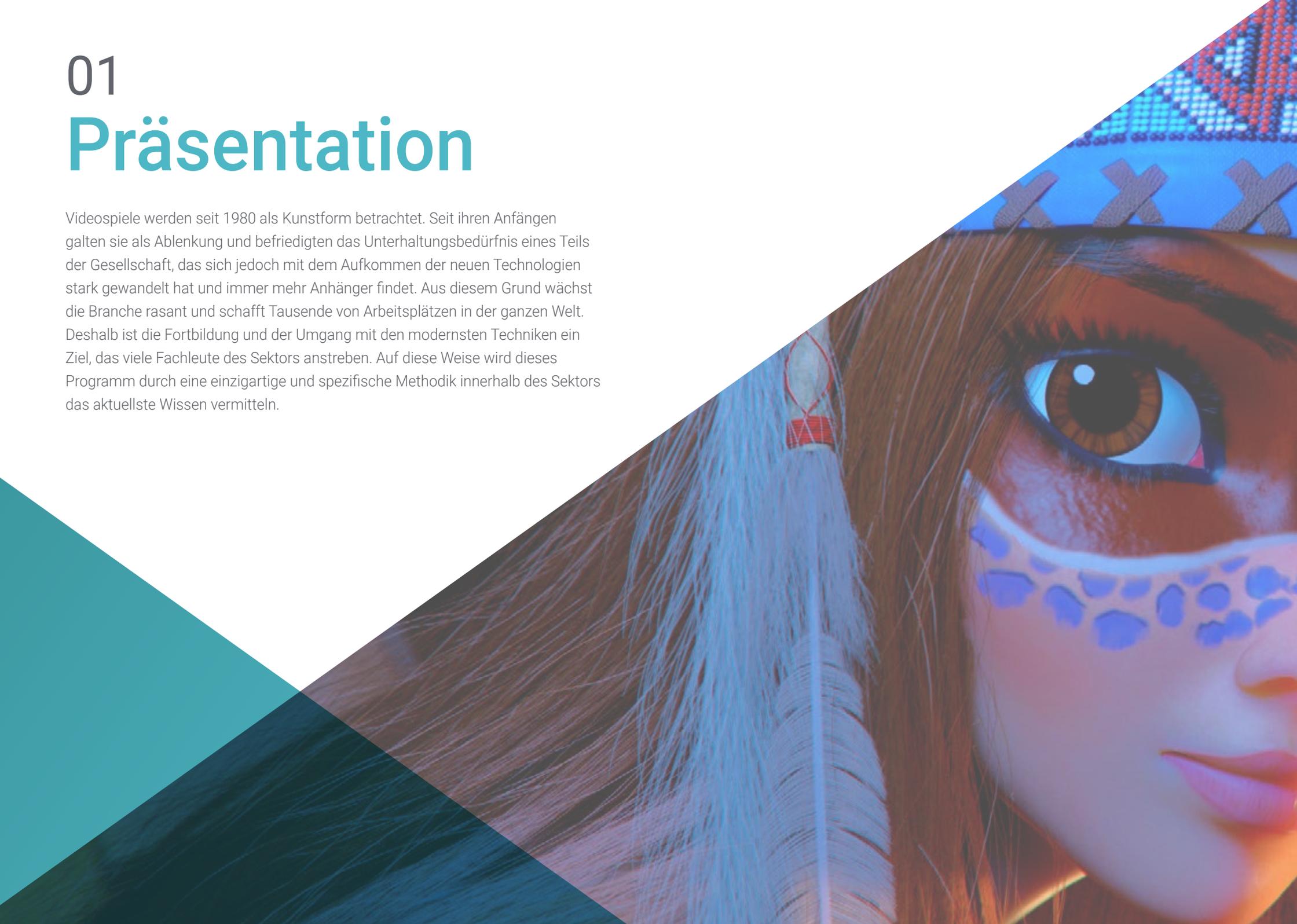
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Videospiele werden seit 1980 als Kunstform betrachtet. Seit ihren Anfängen galten sie als Ablenkung und befriedigten das Unterhaltungsbedürfnis eines Teils der Gesellschaft, das sich jedoch mit dem Aufkommen der neuen Technologien stark gewandelt hat und immer mehr Anhänger findet. Aus diesem Grund wächst die Branche rasant und schafft Tausende von Arbeitsplätzen in der ganzen Welt. Deshalb ist die Fortbildung und der Umgang mit den modernsten Techniken ein Ziel, das viele Fachleute des Sektors anstreben. Auf diese Weise wird dieses Programm durch eine einzigartige und spezifische Methodik innerhalb des Sektors das aktuellste Wissen vermitteln.





“

*Entwickeln Sie Ihre kreativen Fähigkeiten
mit den neuesten Techniken der Ästhetik
für Videospiele"*

Die TECH Technologische Universität hat einen neuen Studiengang entwickelt, der auf die Kunst der Videospiele spezialisiert ist und sich an Fachleute wendet, die neue Kenntnisse erwerben möchten, um sich in diesem Sektor zu profilieren.

Mit dieser Spezialisierung können sich die Studenten mit den Details von Volumen, Farbe und Ästhetik in jeder ihrer Kreationen befassen, einzigartige Projekte durch die Anwendung innovativer Techniken schaffen und die Entwicklung der Videospieldkunst und ihre heutige Bedeutung verstehen, dank der Methodik, die von den Lehrkräften angeboten wird, die sich aus Experten der Videospieldkunst zusammensetzen.

Ein 100%iger Online-Studiengang, der es den Studenten ermöglicht, bequem zu studieren, wo und wann sie wollen. Alles, was Sie brauchen, ist ein Gerät mit Internetzugang, um Ihre Karriere einen Schritt weiterzubringen. Eine zeitgemäße Modalität mit allen Garantien, um den Fachmann in einem stark nachgefragten Sektor zu positionieren.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien die von Experten der Kunst für Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ihr 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



Werden Sie zu einer Referenz in der Videospieldkunst, indem Sie sich auf die Ästhetik jedes neuen Projekts spezialisieren"

“

Die Welt der Videospiele wird von Tag zu Tag beeindruckender. Seien Sie Teil der Innovation und lernen Sie von den Experten"

Bilden Sie sich mit der speziellsten Technologie für Videospielekunst fort.

Zeigen Sie der Welt Ihren Stil, indem Sie die besten ästhetischen Trends auf Ihre Kreationen anwenden.

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

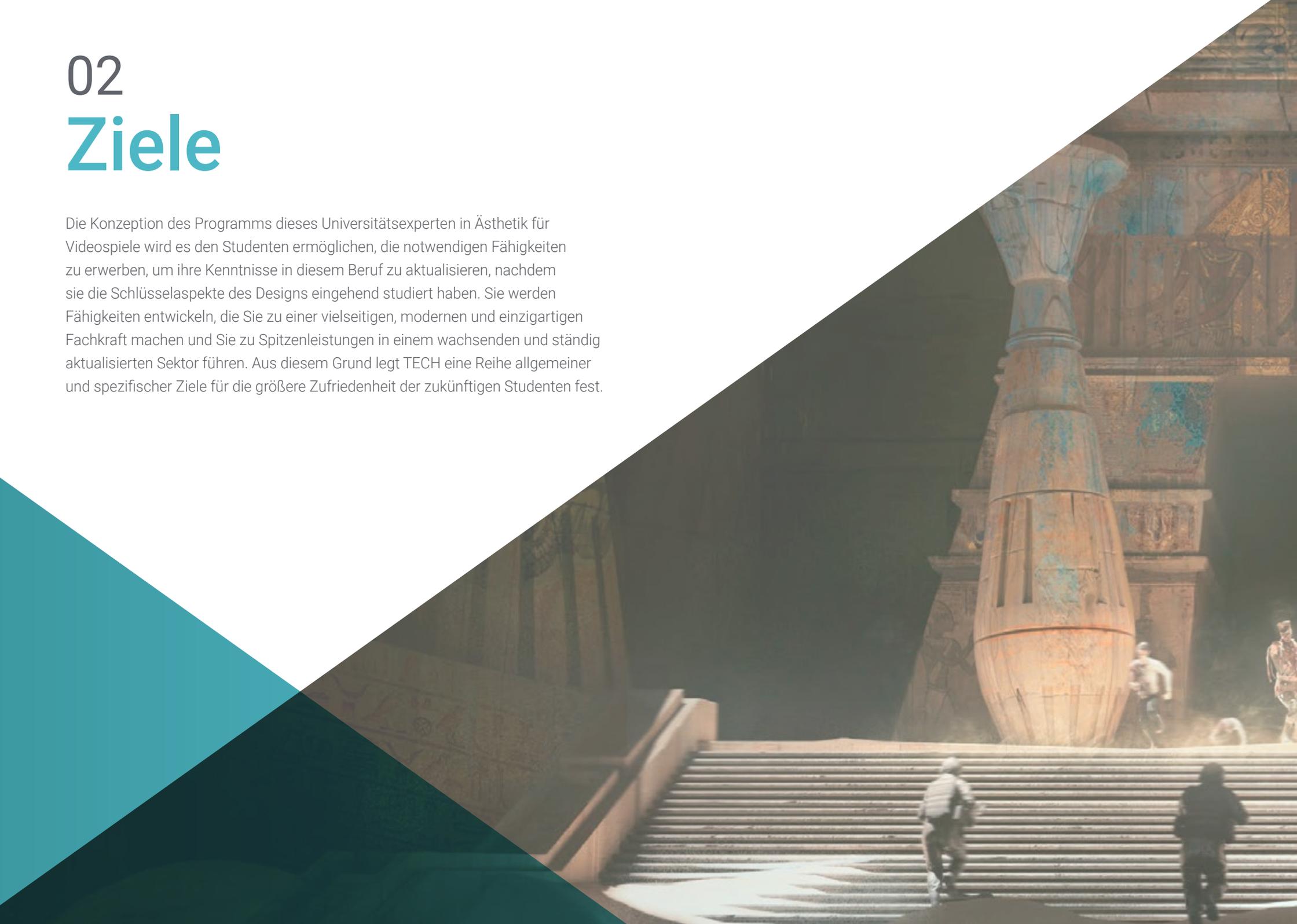
Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situierendes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.



02 Ziele

Die Konzeption des Programms dieses Universitätsexperten in Ästhetik für Videospiele wird es den Studenten ermöglichen, die notwendigen Fähigkeiten zu erwerben, um ihre Kenntnisse in diesem Beruf zu aktualisieren, nachdem sie die Schlüsselaspekte des Designs eingehend studiert haben. Sie werden Fähigkeiten entwickeln, die Sie zu einer vielseitigen, modernen und einzigartigen Fachkraft machen und Sie zu Spitzenleistungen in einem wachsenden und ständig aktualisierten Sektor führen. Aus diesem Grund legt TECH eine Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele für die größere Zufriedenheit der zukünftigen Studenten fest.



“

Lernen Sie die Fähigkeiten, die Sie brauchen, um sich in der Welt der Videospielekunst zu entwickeln und über die Ziellinie hinauszugehen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Ein einzigartiger Künstler in der Welt der Videospielekunst zu werden
- ◆ Effizientes und innovatives Management der verschiedenen Techniken für Volumen, Farbe und Ästhetik
- ◆ Verbindung von Elementen der Kunstgeschichte mit neuen Technologien
- ◆ In der Lage sein, die Variablen der Ästhetik im Design detailliert anzuwenden
- ◆ Optimierung der Ergebnisse durch Erlernen innovativer Methoden, die in diesem Programm angewandt werden
- ◆ Erlangung von differenziertem Wissen für jedes Projekt

“

Heben Sie sich von der Masse ab und machen Sie einen Unterschied in der Welt der Videospiele mit dem aktuellsten Wissen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Menge

- ◆ Vertiefung der Unterschiede zwischen 2D und 3D
- ◆ Kenntnisse über Schattierungen in Ebenen und Anatomie entwickeln
- ◆ Die verschiedenen Arten der Schattierung je nach gewähltem Stil kennen
- ◆ Wissen, wie man Volumen je nach Perspektive und Farbe anwendet

Modul 2. Ästhetik

- ◆ Die verschiedenen modernen Stile und Kanons studieren
- ◆ Die Stilisierung des menschlichen Wesens eingehend studieren
- ◆ Den eigenen Stil entwickeln
- ◆ Die visuelle Erzählung der Werke verbessern

Modul 3. Farbe

- ◆ Das Verhalten von Licht und dessen Ausbreitung verstehen
- ◆ Die verschiedenen Aspekte von Licht, Nuancen, Sättigung und Kontrast bewerten
- ◆ Die verschiedenen Techniken zum Auftragen von Farbe studieren
- ◆ Kenntnis der Bedeutung von Farbe in der Videospieldkunst

03

Kursleitung

Unter der Prämisse, eine Elitefortbildung für alle anzubieten, verfügt TECH über spezialisierte Fachleute, damit die Studenten in jedem ihrer Programme ein solides Wissen erwerben. Aus diesem Grund verfügt der Universitätsexperte in Ästhetik für Videospiele über ein hervorragendes Dozententeam, das den Studenten die besten Werkzeuge und Kenntnisse bietet, um alle ihre Fähigkeiten zu entwickeln. Auf diese Weise können sie sich in einer zunehmend wettbewerbsorientierten Welt der Videospieldkunst abheben.





“

Um innovativ zu sein, muss man sich ständig fortbilden. Mit diesem Programm können Sie das ästhetische Urteilsvermögen entwickeln, das notwendig ist, um etwas zu bewirken"

Leitung



Hr. Mikel Alaez, Jon

- Konzeptkünstler für Figuren im English Coach Podcast
- Konzeptkünstler in Máster D
- Hochschulabschluss in Kunst an der Universität der Schönen Künste UPV
- Concept Art und digitale Illustration in Master D Rendr



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan wurde für ein dynamisches und gründliches Studium auf der Grundlage praktischer theoretischer Inhalte konzipiert und entspricht den Anforderungen und Parametern aller Programme der TECH Technologischen Universität. Dieser Universitätsexperte, der in 3 Modulen entwickelt wurde, ermöglicht es dem Studenten, die avantgardistischsten Konzepte der Ästhetik für Videospiele zu verstehen, indem er neue Technologien und Verfahren anwendet, die der Fachkraft zu einem viel wettbewerbsfähigeren Wesen verhelfen.



“

*Ein von Experten ausgearbeiteter Lehrplan
mit aktuellen Inhalten wird Ihr Wissen auf
die nächste Stufe heben"*

Modul 1. Menge

- 1.1. Dreidimensionale Formen
 - 1.1.1. 2D zu 3D
 - 1.1.2. Formen mischen
 - 1.1.3. Studie
- 1.2. Schatten auf Ebenen
 - 1.2.1. Mangel an Licht
 - 1.2.2. Richtung des Lichts
 - 1.2.3. Schatten auf verschiedenen Objekten
- 1.3. *Ambient Occlusion*
 - 1.3.1. Definition
 - 1.3.2. Leichte Schwierigkeit
 - 1.3.3. Kontakt
- 1.4. Schatten in der Anatomie
 - 1.4.1. Gesicht
 - 1.4.2. Pläne des menschlichen Körpers
 - 1.4.3. Beleuchtung
- 1.5. Erzählerische Schattierung
 - 1.5.1. Beispiel
 - 1.5.2. Wann verwenden?
 - 1.5.3. Übertreibung
- 1.6. Schattierung in Comics
 - 1.6.1. Stile
 - 1.6.2. Raster
 - 1.6.3. Autoren
- 1.7. Schattierung in Manga
 - 1.7.1. Stile
 - 1.7.2. Autoren
 - 1.7.3. Umsetzung
- 1.8. Raster
 - 1.8.1. Traditionell
 - 1.8.2. Digital
 - 1.8.3. Vorgefertigte Raster

- 1.9. Volumen und Perspektive
 - 1.9.1. Ohne Schattierung
 - 1.9.2. Formulare
 - 1.9.3. Umsetzung
- 1.10. Volumen nach Farbe
 - 1.10.1. Tiefe
 - 1.10.2. Form
 - 1.10.3. Pinselstrich

Modul 2. Ästhetik

- 2.1. Stile
 - 2.1.1. Antike
 - 2.1.2. Moderne
 - 2.1.3. Videospiele
- 2.2. Moderne Stile und Kanon
 - 2.2.1. 8 Köpfe
 - 2.2.2. Disney
 - 2.2.3. Videospiele
- 2.3. Amerikanischer Stil
 - 2.3.1. Comics
 - 2.3.2. Illustration
 - 2.3.3. Animation
- 2.4. Asiatischer Stil
 - 2.4.1. Manga
 - 2.4.2. Anime
 - 2.4.3. Traditionell
- 2.5. Europäischer Stil
 - 2.5.1. Geschichte
 - 2.5.2. Comics
 - 2.5.3. Illustration

- 2.6. Ästhetik nach Genre
 - 2.6.1. Kinder/Jugendliche
 - 2.6.2. Fantasie
 - 2.6.3. Andere
- 2.7. Kanons
 - 2.7.1. Geschichte
 - 2.7.2. Kanons
 - 2.7.3. Flexibilität
- 2.8. Styling
 - 2.8.1. Mensch sein
 - 2.8.2. Anpassen
 - 2.8.3. Formulare
- 2.9. Visuelles Geschichtenerzählen
 - 2.9.1. Bedeutung
 - 2.9.2. Intention
 - 2.9.3. Umgebung
- 2.10. Eigener Stil
 - 2.10.1. Analyse
 - 2.10.2. Praxis
 - 2.10.3. Tipps

Modul 3. Farbe

- 3.1. Ausbreitung von Licht
 - 3.1.1. Technizität
 - 3.1.2. Beispiel
 - 3.1.3. Helle Farbe
- 3.2. Licht auf Oberflächen
 - 3.2.1. Reflexe
 - 3.2.2. Bounce
 - 3.2.3. *Subsurface Scattering*
- 3.3. Design und Farbe
 - 3.3.1. Übertreibung
 - 3.3.2. Vorstellungskraft
 - 3.3.3. Nutzung
- 3.4. Licht im Schatten
 - 3.4.1. Reflexe
 - 3.4.2. Farbe im Schatten
 - 3.4.3. Tricks
- 3.5. Hue/matiz
 - 3.5.1. Definition
 - 3.5.2. Bedeutung
 - 3.5.3. Nutzung
- 3.6. Sättigung
 - 3.6.1. Definition
 - 3.6.2. Bedeutung
 - 3.6.3. Nutzung
- 3.7. Value/Kontrast
 - 3.7.1. Definition
 - 3.7.2. Kontrast vor Ort
 - 3.7.3. Nutzung
- 3.8. Farbe in der Illustration
 - 3.8.1. Unterschiede
 - 3.8.2. Freiheit
 - 3.8.3. Theorie
- 3.9. Farbe in *Concept Art*
 - 3.9.1. Bedeutung
 - 3.9.2. Design und Farbe
 - 3.9.3. *Propszenario* Charakter
- 3.10. Farbe in der Kunst
 - 3.10.1. Geschichte
 - 3.10.2. Veränderungen
 - 3.10.3. Referenzen

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 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.



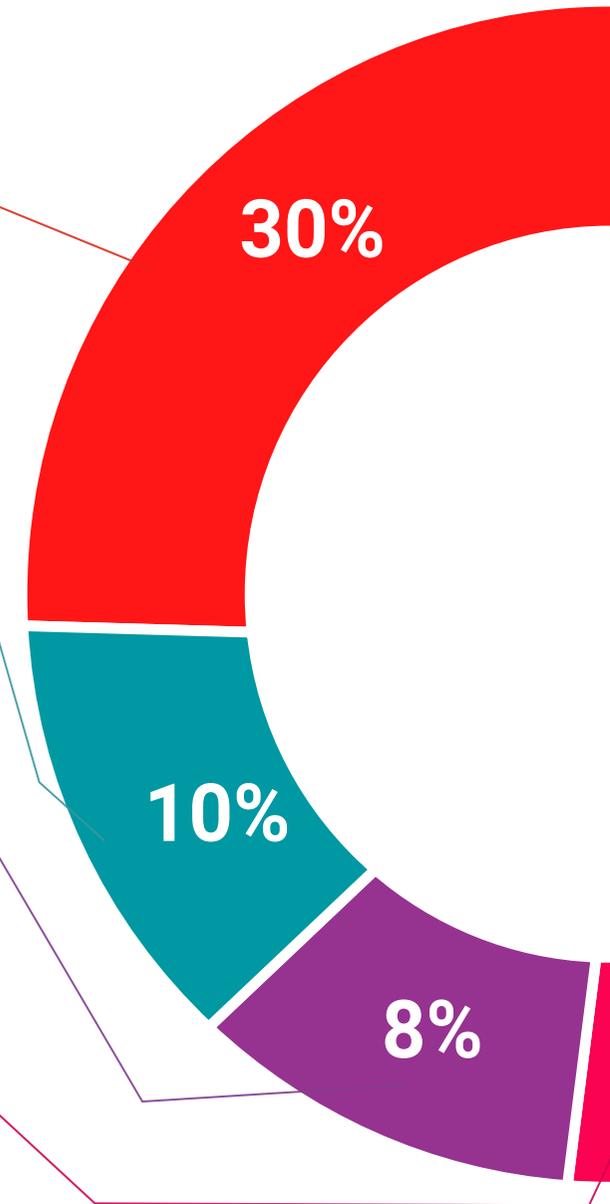
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Ästhetik 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 Ästhetik 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 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 Ästhetik 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

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Ästhetik für Videospiele

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

Universitätsexperte

Ästhetik für Videospiele

