

Universitätsexperte

Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele





Universitätsexperte Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **6 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH Global University**
- » Akkreditierung: **18 ECTS**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-charakterdesign-erstellung-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Studienmethodik

Seite 20

06

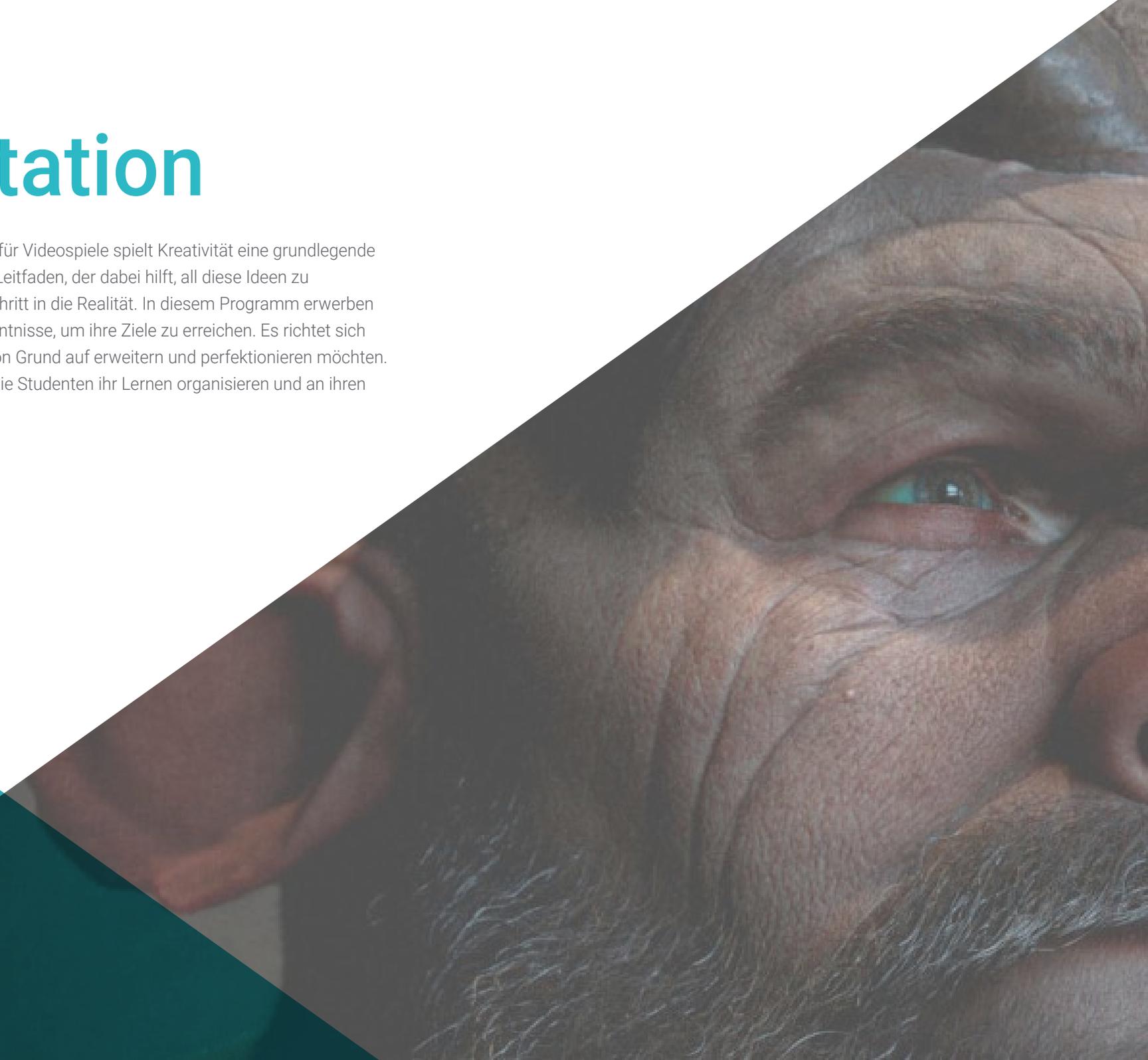
Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

In der Welt der Charaktererstellung für Videospiele spielt Kreativität eine grundlegende Rolle. Deshalb erleichtert ein guter Leitfaden, der dabei hilft, all diese Ideen zu organisieren und zu formen, den Schritt in die Realität. In diesem Programm erwerben die Studenten die notwendigen Kenntnisse, um ihre Ziele zu erreichen. Es richtet sich an Fachleute, die ihre Kenntnisse von Grund auf erweitern und perfektionieren möchten. Dank der Online-Methodik können die Studenten ihr Lernen organisieren und an ihren Alltag anpassen.



“

Die Charaktererstellung ist ein Tor zu einer idyllischen Welt voller Möglichkeiten, in der der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind“

Videospiele sind auf dem Vormarsch. Immer mehr Menschen verbringen einen Teil ihrer Zeit damit, alle Arten von Videospiele zu spielen. Charaktere wie Lara Croft oder Cloud Strife sind im Laufe der Jahre zu echten Ikonen der Welt der digitalen Spiele geworden. Durch verschiedene Analysen und Techniken wurden immer bessere Grafiken entwickelt, die reale Personen oder Objekte immer präziser nachbilden. Dies hat dazu geführt, dass täglich immer mehr neue Videospiele auf den Markt kommen. Viele davon sind neu, andere verbessern bereits Bestehendes.

Die Erstellung einer Figur ist Teil eines kreativen Prozesses, bei dem verschiedene Faktoren eine Rolle spielen. Das Aussehen, die Bewegungen und die Posen sind nur einige der Dinge, die Teil des Entstehungsprozesses eines Designers sind. Daher suchen viele Unternehmen der Branche qualifizierte Mitarbeiter für die Entwicklung ihrer Produkte. Designer und Entwickler sind dabei von entscheidender Bedeutung. Die Figuren eines Videospiele sind meist das Gesicht der Marke und daher das, was der Spieler mit dem Spiel verbindet.

Derzeit gibt es in diesem relativ neuen Bereich noch nicht viele Ausbildungsangebote. Aus diesem Grund hat TECH beschlossen, diesen Studiengang anzubieten, der das Erlernen der Erstellung und Gestaltung von Charakteren von Grund auf vermittelt. Dank der *Relearning*-Methodik ist es möglich, eine sehr vorteilhafte Kombination aus hoher pädagogischer Genauigkeit, hohen akademischen Anforderungen und modernster Bildungstechnologie zu finden.

Der Universitätsexperte in Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele führt die Studenten in die verschiedenen Arten von Charakteren ein. Gleichzeitig werden sie sich mit deren Konstruktion anhand ihrer Anatomie oder der Definition ihres Stils auseinandersetzen. Eine Besonderheit dieses Studiengangs ist, dass er vollständig online angeboten wird, sodass die Studenten ihn leichter mit beruflichen oder privaten Verpflichtungen vereinbaren können.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Schaffung von Fantasy- und Horrorfiguren vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Erstellen Sie mit modernsten Techniken Charaktere aller Art in 2D und 3D dank eines zu 100% online verfügbaren Programms, das mit anderen beruflichen und privaten Aktivitäten kompatibel ist"

“

Dank dieses Universitätsexperten erwerben Sie die notwendigen Fähigkeiten, um neue Charaktere zu erstellen, von der Gestaltung so spezifischer Details wie der Haare bis hin zu ihrer Physiognomie und vielen weiteren Aspekten"

Lerne, deiner Fantasie freien Lauf zu lassen und neue Charaktere für Videospiele zu erschaffen.

Dein Charakter könnte der neue Sonic werden"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von 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.



02 Ziele

Charaktere sind ein unverzichtbarer Bestandteil von Videospiele, weshalb es sehr wichtig ist, sie mit Geschick und Können zu entwickeln. Dieser Universitätsexperte ist darauf vorbereitet, alle Kenntnisse und Fähigkeiten der Studenten im Zusammenhang mit dem Design und der Erstellung von Figuren für Videospiele zu vertiefen und zu fördern. Mit diesem Programm möchte TECH ihren Studenten mithilfe eines Teams von Fachleuten einen aktuellen und modernen Lehrplan bieten.





“

Ihnen steht eine breite Palette an Ressourcen und Inhalten zur Verfügung, die Ihre Kenntnisse zweifellos verbessern werden"



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der Dokumentation und der Einholung von Referenzen, die für die Entwicklung einer korrekten Arbeit erforderlich sind
- ◆ Erlernen, wie man Charaktere strukturiert, erstellt und aufbaut
- ◆ Vertiefen der Entwicklung der in der Animationsindustrie notwendigen Modellordner
- ◆ Erstellen aller Arten von Fahrzeugen und Objekten zur Verwendung in allen 2D- und 3D-Animationsdisziplinen
- ◆ Detailliertes Entwickeln spezifischer Charaktere für 2D- und 3D-Videospiele



Nach Abschluss dieses Studiengangs werden Sie in der Lage sein, die professionelle Qualität der größten Videospieldprojekte zu erreichen“





Spezifische Ziele

Modul 1. Videospiele und Charaktere

- ◆ Erstellen von Charakteren für Videospiele
- ◆ Analysieren der verschiedenen Arten von Videospiele
- ◆ Kennen des Zielpublikums

Modul 2. Charaktere

- ◆ Studieren der verschiedenen Stile und Kulturen, die es gibt
- ◆ Lernen, wie man Charaktere im Laufe der Zeit entwickelt
- ◆ Anwenden des Wissens auf verschiedene Formate
- ◆ Lernen, verschiedene Techniken auf bestimmte Charaktere anzuwenden
- ◆ Kennen der aktuellsten Stile

Modul 3. Charaktererschaffung

- ◆ Schaffen von Charakteren von Anfang bis Ende
- ◆ Anwenden aller möglichen anatomischen Formen
- ◆ Arbeiten an Aktionslinien, Achsen und Positionen
- ◆ Entwerfen der verschiedenen Teile des Charakters anhand einer Zeichnungsgrundlage

03

Kursleitung

In diesem Universitätsexperten treffen Sie auf hochkarätige Fachleute aus dem Bereich der Videospiele. Dank ihrer Expertise erwerben die Studenten nicht nur allgemeine und spezifische Kenntnisse, sondern erhalten auch Tipps aus der Erfahrung der Dozenten, die ihnen bei ihrer Entwicklung helfen. Dies ist eine Garantie für den Lernerfolg, der sich in einer perfekten Vorbereitung auf das Berufsleben auszahlt.





“

Das Dozententeam dieses Universitätsexperten holt das Beste aus Ihnen heraus und hilft Ihnen, sich beruflich weiterzuentwickeln"

Leitung



Hr. Sirgo González, Manuel

- Regisseur, Produzent und Animator
- Geschäftsführer und Direktor der Produktionsfirma 12 Pingüinos Dibujos Animados S.L.
- Geschäftsführer und Direktor der Produktionsfirma Cazatalentos S.L.
- Regisseur, Produzent und Animator in verschiedenen Kurzfilmen
- Animator in Werbekampagnen
- Animator in der Serie
- Mitarbeiter als Zeichner für Animationsfilme bei verschiedenen nationalen und internationalen Animationsproduktionsfirmen
- Dozent in Kursen und Aufbaustudiengängen
- Goya-Preisträger für den besten Animationskurzfilm für *Cazatalentos* und *Pollo*

Professoren

Hr. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Illustrator und Designer mit Erfahrung im Bereich Videospiele
- ◆ Illustrator und Designer für die Weihnachtskampagne von Ikea
- ◆ Illustrator und Designer für Antivirus McAfee
- ◆ Illustrator und Designer für das Magazin Club Megatrix
- ◆ Mitarbeiter bei Werbeanzeigen
- ◆ Mitarbeiter bei Fernsehserien
- ◆ Mitarbeiter bei PC-Videospielen
- ◆ Studium der Illustration und des Designs an der Schule für Angewandte Künste

Hr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ◆ Spezialist für Animation und 2D-Illustration
- ◆ Animator und Assistent bei *Phineas und Ferb*
- ◆ Zwischenzeichner und Layouter bei *Las Tres Mellizas*
- ◆ Hintergrundzeichner und Assistent beim Kurzfilm *Pollo*
- ◆ Storyboarder für Werbespots, Fernsehserien und Filme
- ◆ Dozent in Kursen und Aufbaustudiengängen im Bereich Animation und Illustration
- ◆ Goya-Preisträger für den Kurzfilm *Pollo*



Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Regisseur und Drehbuchautor Experte für Animation
- ◆ Regisseur und Drehbuchautor verschiedener Spielfilme und Fernsehserien
- ◆ Goya-Preis für den besten Animationsfilm mit *Die vier Bremer Stadtmusikanten*
- ◆ Autor von fünf Büchern zum Thema Animation und Verfasser von Beiträgen für verschiedene Medien
- ◆ Dozent in Kursen und Universitätsstudiengängen mit Bezug zur Animation
- ◆ Promotion in audiovisueller Kommunikation
- ◆ Hochschulabschluss in Informationswissenschaften
- ◆ Mitglied des Kreises der Filmschreiber und der Akademie der Filmkünste und -wissenschaften

04

Struktur und Inhalt

Der gesamte Lehrplan dieses Programms dreht sich um das Design und die Erstellung von Videospilcharakteren, angefangen bei traditionellen 2D- und Pixelcharakteren bis hin zur Konstruktion komplexer Charaktere, mit Themen wie Anatomie, Kopf, Haare, Extremitäten und sogar Themen, die sich ausschließlich dem *Cartoon*-Stil widmen. Die pädagogische Methodik von TECH fördert den Erwerb all dieser Kenntnisse durch *Relearning*, sodass die Fachkraft keine übermäßigen Stunden investieren muss, um die Erstellung aller Arten von Charakteren für jedes Videospil perfekt zu beherrschen.





“

Sie erhalten Zugang zu fortschrittlichen Multimedia-Materialien mit detaillierten Videos, ergänzenden Texten und interaktiven Zusammenfassungen, um sich vertieft mit den Typen, Stilen und dem Design von Charakteren für Videospiele auseinanderzusetzen“

Modul 1. Videospiele und Figuren

- 1.1. Charaktere und Videospiele
 - 1.1.1. Analyse von Charakteren in Videospiele
 - 1.1.2. Ziel des Charakters
 - 1.1.3. Referenzen
- 1.2. Arten
 - 1.2.1. 2D-3D
 - 1.2.2. Plattformen und Typen
 - 1.2.3. Pixel-Charaktere
- 1.3. Methodik
 - 1.3.1. Arbeitsplanung und Dokumenttypen
 - 1.3.2. Analytisches Zeichnen
 - 1.3.3. Linienzeichner und Formzeichner
- 1.4. Einen Stil definieren
 - 1.4.1. Referenzen und wichtige Punkte
 - 1.4.2. Licht und Farbe: Atmosphäre schaffen
 - 1.4.3. Charaktere: Persönlichkeit und Kohärenz
- 1.5. Traditionelles 2D
 - 1.5.1. Referenzen
 - 1.5.2. Erschaffung
 - 1.5.3. *Model-Sheet*-Paket
- 1.6. *Cut Out I*
 - 1.6.1. Referenzen
 - 1.6.2. Methodik
 - 1.6.3. Konstruktion
- 1.7. *Cut Out II*
 - 1.7.1. Farbe
 - 1.7.2. *Rig*
 - 1.7.3. Bibliotheken
- 1.8. 3D
 - 1.8.1. Referenzen
 - 1.8.2. Design
 - 1.8.3. Konstruktion





- 1.9. Pixel-Charaktere
 - 1.9.1. Referenzen und Dokumentation
 - 1.9.2. Design
 - 1.9.3. Posen
- 1.10. Referenz für 3D-Modellierung
 - 1.10.1. Farbpaletten
 - 1.10.2. Texturen
 - 1.10.3. Lichter und Schatten

Modul 2. Charaktere

- 2.1. Charaktere
- 2.2. Stile in jedem Produkt
- 2.3. Stil-Techniken
- 2.4. Charaktere in der Werbung
- 2.5. Analyse der Charaktertypen
- 2.6. Typologie
- 2.7. Das typische Bild
- 2.8. Tierische Charaktere
- 2.9. Merkmale der Charaktere
- 2.10. Merchandising von Charakteren

Modul 3. Konstruktion von Charakteren

- 3.1. Geometrische Formen
- 3.2. Aktionslinien
- 3.3. Komplexe Formen
- 3.4. Die Anatomie
- 3.5. Der Kopf
- 3.6. Das Haar
- 3.7. Erstellung von Zeichentrickfiguren
- 3.8. Cartoon-Tiere
- 3.9. Extremitäten
- 3.10. Hände

05

Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt. Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

Bei TECH gibt es KEINE Präsenzveranstaltungen (an denen man nie teilnehmen kann)“



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um ihre Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräfte, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Interaktive Zusammenfassungen

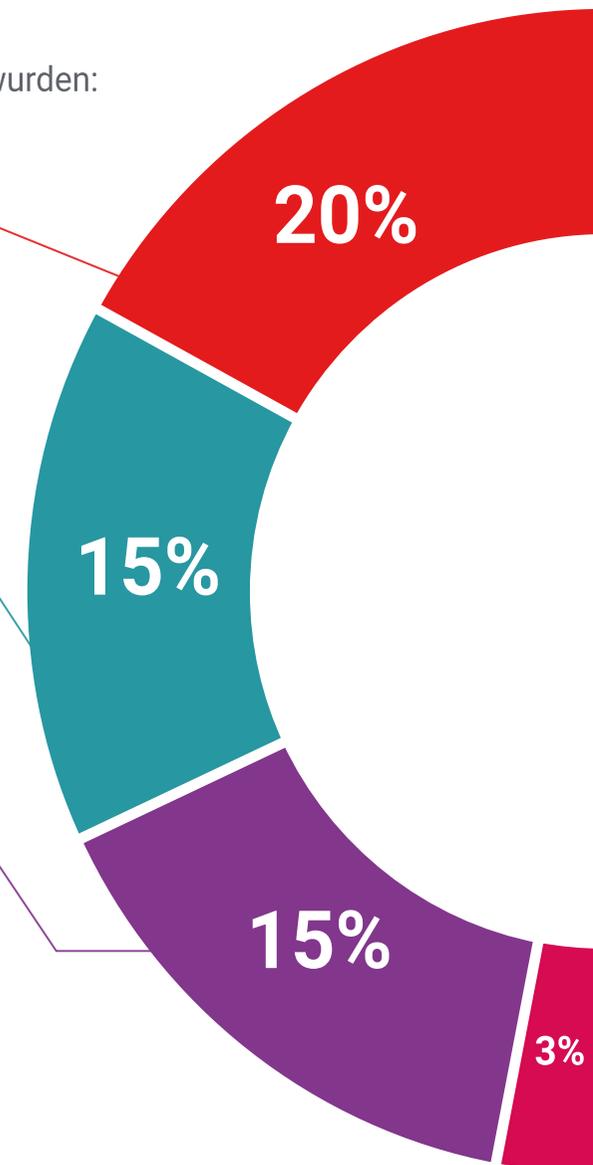
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätsexperte in Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra (**Amtsblatt**) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: Universitätsexperte in Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele

Modalität: online

Dauer: 6 Monate

Akkreditierung: 18 ECTS



zukunft

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

tech global
university

Universitätsexperte
Charakterdesign und
-Erstellung für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 18 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele