

Universitätsexperte Kunst und Animation in Videospiele





Universitätsexperte Kunst und Animation in Videospiele

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

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

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Zwei der wichtigsten Elemente der Videospiegelgestaltung sind Animation und Kunst. Der auffälligste Aspekt eines Videospieles ist seine visuelle Gestaltung, denn sie ist das erste, was der Spieler wahrnimmt und was ihn in erster Linie fesselt. Deshalb ist sie eine so wichtige Disziplin im Bereich des Videospieles-Designs. Sie kann darüber entscheiden, ob ein Spiel ein Erfolg wird oder ob es bald in Vergessenheit gerät. Es besteht also ein Bedarf an einer speziellen Qualifikation, die tiefer in diesen Bereich eindringt und den Studenten beibringt, wie man qualitativ hochwertige Modellierung, 3D-Design und Animation für die neuen Videospiele, die große Unternehmen auf der ganzen Welt entwickeln, durchführt.



“

*Die großen Unternehmen der Videospiegelindustrie
brauchen Animatere. Sie könnten die Lösung sein"*

Videospiele sind eine der größten audiovisuellen Industrien der Welt. Millionen von Spielern verbringen viele Stunden pro Woche mit ihren Lieblingsspielen. Daher müssen die führenden Unternehmen der Branche ständig neue Projekte vorbereiten, um die bestehende Nachfrage zu befriedigen.

An der Entwicklung eines Videospieles sind verschiedene Fachleute aus unterschiedlichen Bereichen beteiligt, z. B. Drehbuchautoren, Sounddesigner, Projektmanager usw. Und eine der wichtigsten Figuren in diesem Prozess ist der Animator. Der Animator modelliert die verschiedenen Charaktere und visuellen Elemente, die das Videospiel ausmachen, und erweckt sie zum Leben. Er ist daher ein grundlegendes Element bei der Entwicklung des Spiels.

Darüber hinaus ist die Animation eng mit einer anderen Disziplin verbunden, der Kunst, die für die Schaffung und Gestaltung von Charakteren, visuellen Konzepten, die Festlegung von Farbcodes zur Harmonisierung der Ästhetik des Videospieles usw. verantwortlich ist. Damit reagiert dieser Universitätsexperte für Kunst und Animation in Videospielel erstens auf die Nachfrage der Industrie nach qualifizierten Fachleuten, die die Herausforderungen der Modellierung und Animation in Videospielel meistern können, und zweitens auf die Anforderungen potenzieller Studenten, die in diesen Sektor einsteigen und durch qualitativ hochwertige Animationen in den neuen Videospielel, die auf den Markt kommen werden, etwas bewirken wollen.

Dieses Programm ist daher ein grundlegendes und differenzierendes Element für die Weiterbildung zukünftiger Fachleute in der Videospielelindustrie, dank seiner leistungsstarken Inhalte, die von den besten Fachleuten in diesem Bereich erstellt wurden, und seiner Lehrmethodik mit einem starken Fokus auf praktische Übungen, die die Studenten angemessen auf ihre beruflichen Herausforderungen vorbereiten.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Kunst und Animation in Videospielel präsentiert werden
- ♦ Die breit angelegten und gleichzeitig sehr spezifischen Inhalte, die speziell entwickelt wurden, um den Studenten spezifische und allgemeine Kenntnisse der Videospielelanimation zu vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Wenn Sie dieses Studium abgeschlossen haben, werden Sie in der Lage sein, Figuren auf dem Niveau Ihrer Lieblingsvideospielel zu animieren und zu entwerfen"

“

Kunst und Animation ist ein grundlegendes Element, das sich auf den gefragtesten Zweig der Videospelindustrie spezialisiert"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten 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 in realen 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 akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

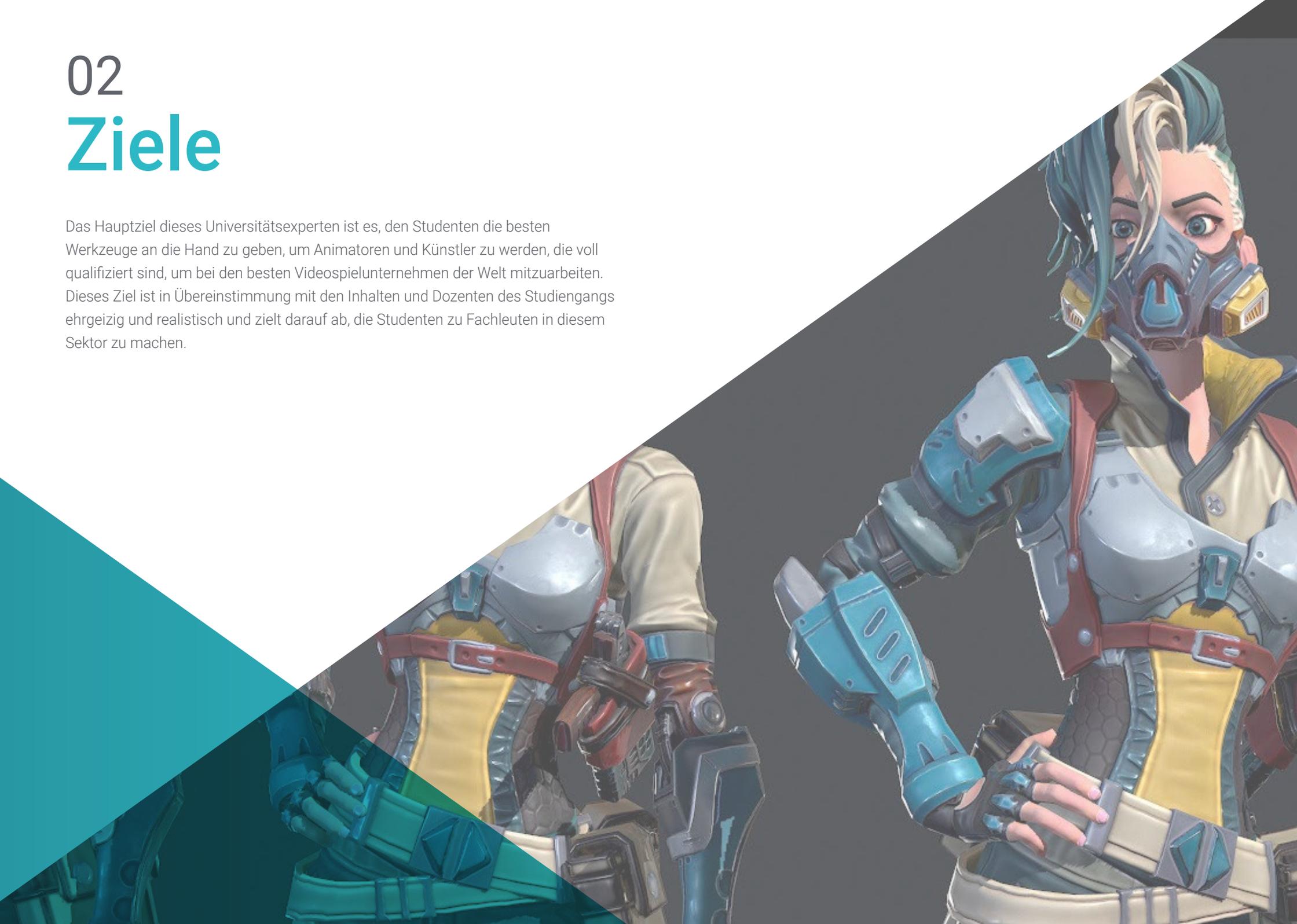
Wollten Sie schon immer Ihre eigenen Figuren entwerfen und ihnen Leben einhauchen? Dann warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein.

Lernen Sie alles, was Sie brauchen, um ein professioneller Spezialist für Videospelanimation zu werden.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten ist es, den Studenten die besten Werkzeuge an die Hand zu geben, um Animatoren und Künstler zu werden, die voll qualifiziert sind, um bei den besten Videospieleunternehmen der Welt mitzuarbeiten. Dieses Ziel ist in Übereinstimmung mit den Inhalten und Dozenten des Studiengangs ehrgeizig und realistisch und zielt darauf ab, die Studenten zu Fachleuten in diesem Sektor zu machen.





“

Dieser Universitätsexperte gibt Ihnen die Möglichkeit, in der Videospiegelindustrie zu arbeiten"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospiegelgenres, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospiele oder bei der Gestaltung von Videospiele anwenden zu können
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospiele und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ Entwickeln von Ideen und Erstellen von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospiele
- ◆ Vertiefen der Kenntnisse der 2D- und 3D-Animation sowie der Schlüsselemente der Objekt- und Charakteranimation.
- ◆ Wissen, wie man 3D-Modellierungsaufgaben ausführt
- ◆ Durchführen professioneller Programmierung mit der Unity 3D-Engine
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales Startup zu gründen



Ihr Ziel ist es, Videospiele zu entwerfen: Das Ziel von TECH ist es, dass Sie es erreichen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Videospiele-Design

- ◆ Kennen der Theorie des Videospieldesigns
- ◆ Vertiefen der Elemente von Design und Gamification
- ◆ Kennenlernen der Arten von Spielern, ihre Motivationen und Eigenschaften
- ◆ Lernen über Spielmechanik, Kennenlernen von MDA und anderen Theorien des Videospiele-Designs
- ◆ 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. 3D Kunst

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

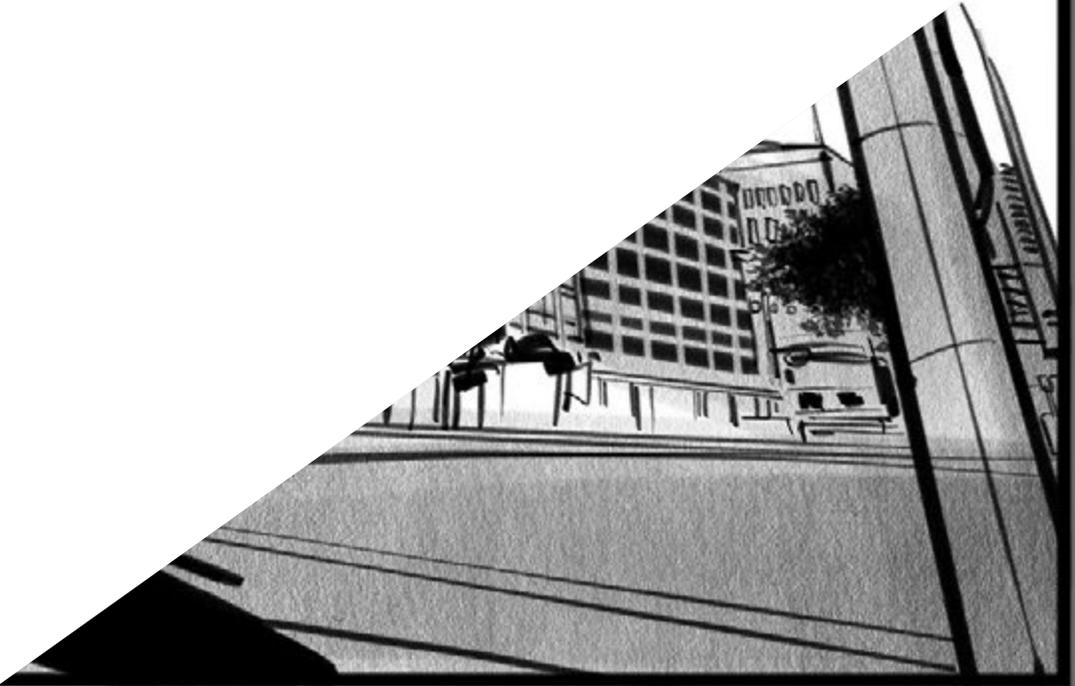
Modul 3. Die Animation

- ◆ Erstellen von 2D- und 3D-Animationen
- ◆ Kennen der Theorie der Animation von Elementen und Figuren
- ◆ Kennen des Rigging von 2D-Animationen
- ◆ Ausführen von Animationen in 3D Studio Max: Bewegen von Elementen und Figuren
- ◆ Kennen des 3D Studio Max Rigging
- ◆ Wissen, wie man fortgeschrittene Charakteranimationen ausführt

03

Kursleitung

Die besten Fachleute des Sektors unterrichten diesen Universitätsexperten für Kunst und Animation in Videospielen, so dass der Lernprozess unmittelbar ist und auf der Erfahrung des Dozententeams beruht. Auf diese Weise lernen die Studenten die Anforderungen des Marktes aus erster Hand kennen und erwerben Kenntnisse, die sie vom ersten Moment ihrer beruflichen Laufbahn an in die Praxis umsetzen können. Das ist die Stärke dieses Dozententeams: Sie können ihre Erfahrung direkt an die Studenten weitergeben.





“

Die erfahrensten Profis verraten Ihnen ihre Tricks, damit Sie morgen der nächste bahnbrechende Experte werden"

Leitung



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer bei Saona Studios, Spanien
- Narrative Designer bei Stage Clear Studios, der ein exklusives Produkt entwickelt
- Narrative Designer bei HeYou Games für das Projekt "Youturbo"
- Designer und Drehbuchautor von E-Learning-Produkten und Serious Games für Telefónica Learning Services, TAK und Bizpills
- Leveldesigner bei Indigo für das Projekt "Meatball Marathon"
- Dozent für Drehbuchschreiben im Rahmen des Masterstudiengangs für die Entwicklung von Videospiele an der Universität von Málaga
- Dozent im Bereich Videospiele in narrativem Design und Produktion an der TAI-Filmabteilung, Madrid
- Dozent für narratives Design und Drehbuch-Workshops sowie für den Studiengang Videospieldesign an der ESCAV, Granada
- Hochschulabschluss in spanischer Philologie an der Universität von Granada
- Masterstudiengang in Kreativität und Drehbuchschreiben für das Fernsehen an der Universität Rey Juan Carlos



Professoren

Fr. Molas, Alba

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

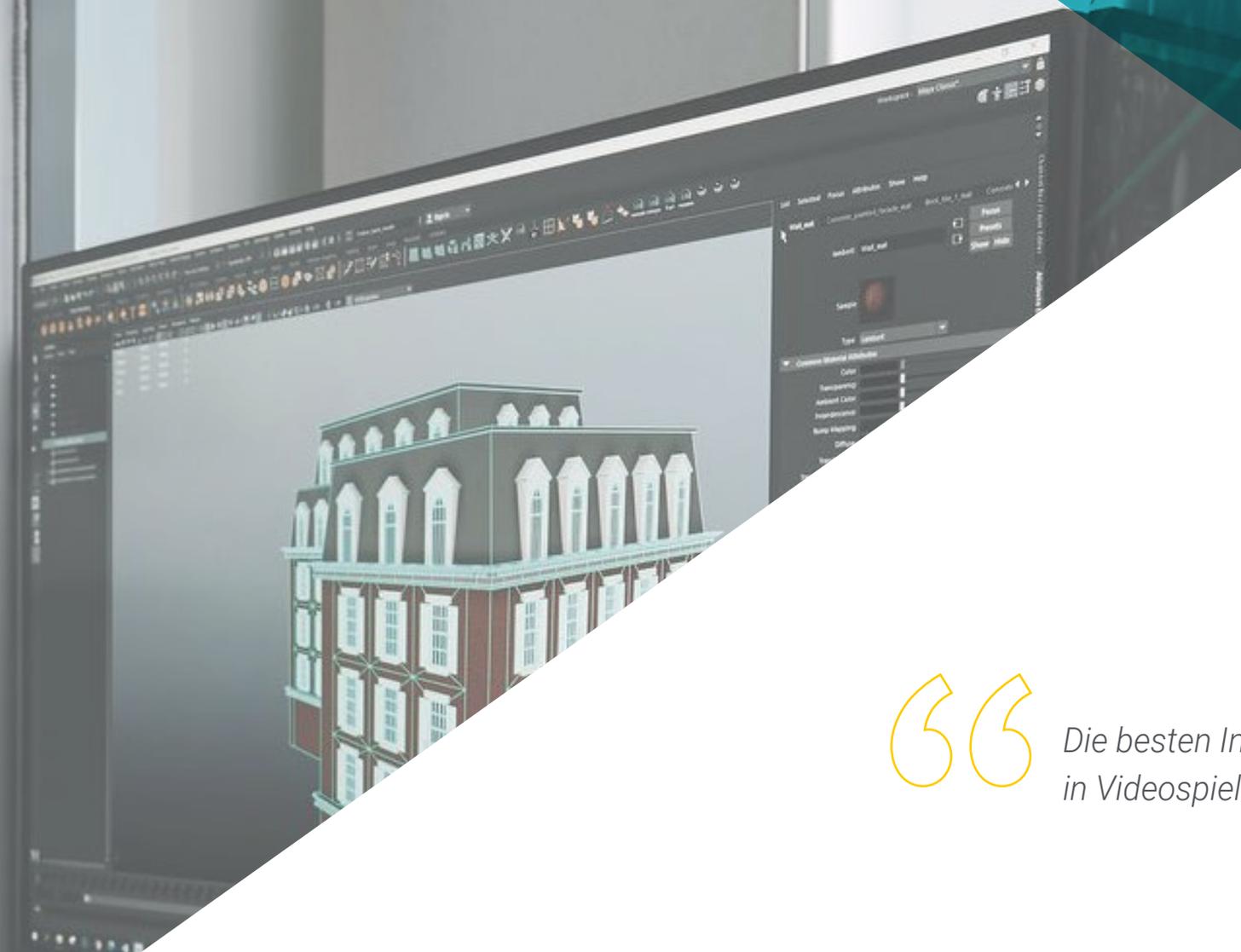
“ *Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, bei den besten Dozenten des Sektors zu lernen*”

04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Programms wurde speziell entwickelt, um den Studenten spezifische Kenntnisse über Kunst und Animation in Videospielen zu vermitteln. Und das von den besten Experten des Sektors, die alle Details dieser professionellen Arbeit kennen. Dieser Universitätsexperte ist in drei Module gegliedert, in denen die Studenten alles erfahren, was sie brauchen, um mit allen Garantien in den Arbeitsmarkt einzusteigen.





“

*Die besten Inhalte zu Kunst und Animation
in Videospiele warten auf Sie"*

Modul 1. Videospiel-Design

- 1.1. Design
 - 1.1.1. Entwurf
 - 1.1.2. Arten von Entwürfen
 - 1.1.3. Design-Prozess
- 1.2. Elemente des Designs
 - 1.2.1. Regeln
 - 1.2.2. Ausgleich
 - 1.2.3. Spaß
- 1.3. Spieler-Typen
 - 1.3.1. Explorativ und sozial
 - 1.3.2. Mörder und Sieger
 - 1.3.3. Unterschiede
- 1.4. Fähigkeiten des Spielers
 - 1.4.1. Fähigkeiten im Rollenspiel
 - 1.4.2. Handlungskompetenz
 - 1.4.3. Plattform-Fähigkeiten
- 1.5. Spielmechanik I
 - 1.5.1. Elemente
 - 1.5.2. Physisch
 - 1.5.3. Items
- 1.6. Spielmechanik II
 - 1.6.1. Schlüssel
 - 1.6.2. Plattformen
 - 1.6.3. Feinde
- 1.7. Andere Elemente
 - 1.7.1. Mechanik
 - 1.7.2. Dynamik
 - 1.7.3. Ästhetik
- 1.8. Videospiel-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. 3D Kunst

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

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

Modul 3. Die Animation

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

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



Lernen Sie jedes Detail über Kunst und Animation in Videospielen mit diesem Universitätsexperten"

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 Kunst und Animation in Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Kunst und Animation in Videospiele**n enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

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

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information 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
Kunst und Animation
in Videospiele

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

Universitätsexperte Kunst und Animation in Videospiele

