

# Universitätskurs

## Animation von Videospiele





## Universitätskurs Animation von Videospiele

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/universitatskurs-animation-videospielen](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/universitatskurs-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

---

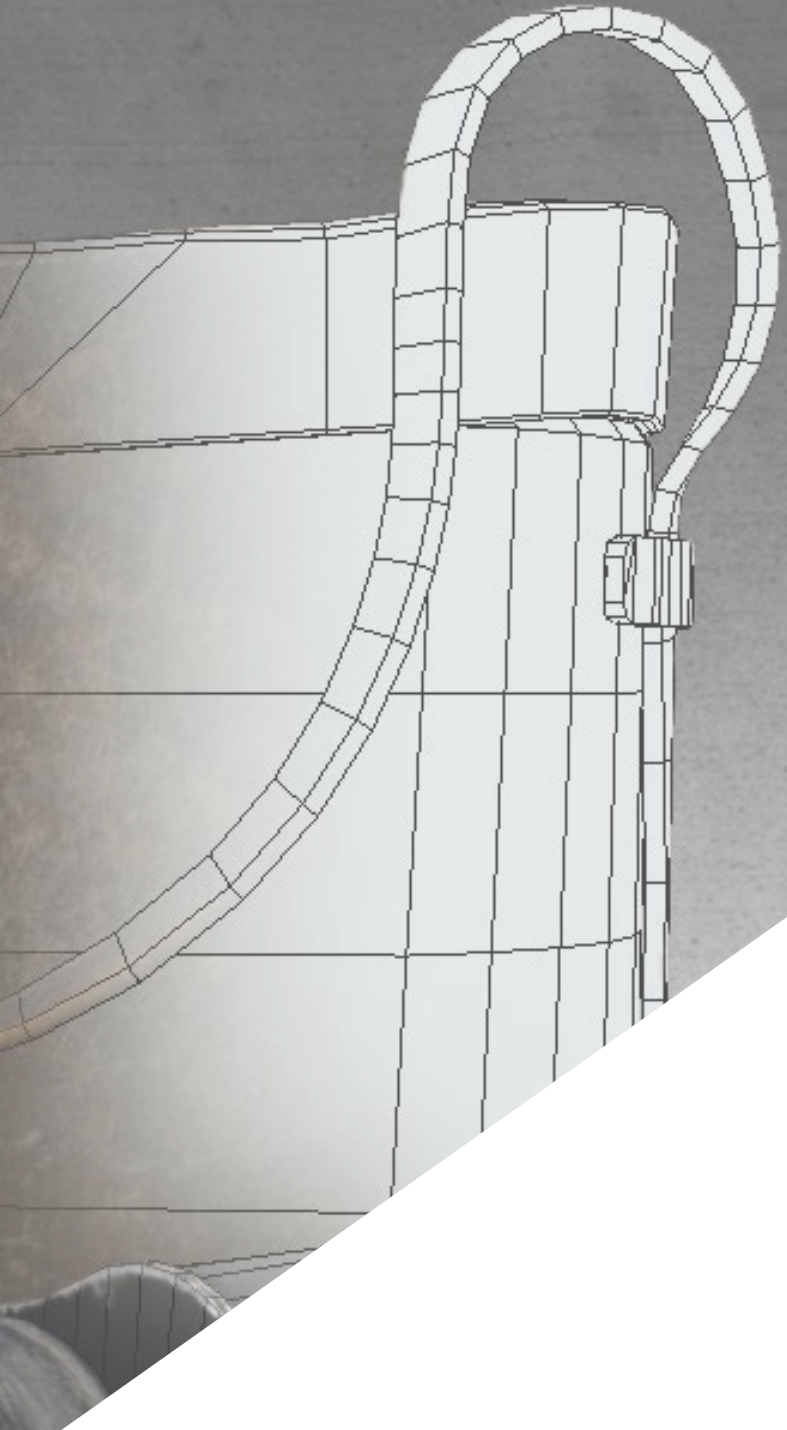
Seite 28

# 01

# Präsentation

Von allen Elementen, die ein Videospiel ausmachen, ist die Animation eines der für den Benutzer am deutlichsten wahrnehmbaren. Ob der Spieler das Erlebnis genießt oder das Spiel verlässt, hängt in hohem Maße von der Animation ab. Aus diesem Grund ist es für Unternehmen unerlässlich, über qualifizierte Animatoren zu verfügen, um eine angemessene Arbeit zu leisten. In der Tat gibt es für diese Position nur wenige Spezialisten, weshalb die wichtigsten Unternehmen des Sektors nach neuen Fachleuten suchen, die die Animation ihrer nächsten erfolgreichen Videospiele übernehmen können. Diese Qualifikation bereitet die Studenten darauf vor, sich diesen Herausforderungen zu stellen und ein von den großen Unternehmen der Branche gesuchter Experte zu werden.





“

*Denken Sie an Ihre Lieblingsvideospiele und lernen Sie dank dieses Universitätskurses, wie Sie die besten Animationen erstellen können"*

Die Entwicklung und das Design von Videospiele ist einer der am meisten spezialisierten Berufe der Welt. Videospiele befinden sich auf halbem Weg zwischen der technischen und der kulturellen und künstlerischen Industrie. Daher sind sowohl transversale als auch spezifische Fähigkeiten erforderlich, um die Herausforderungen zu meistern, die bei der Entwicklung und Markteinführung eines erfolgreichen Videospiele auftreten können.

Aufgrund ihrer hohen Spezialisierung benötigen große Unternehmen Mitarbeiter, die sich um die einzelnen Aufgaben kümmern, die bei jedem Entwicklungsprojekt anfallen. So sind an der Entstehung eines jeden Videospiele Programmierer, Kunstspezialisten, Sounddesigner, Komponisten oder Drehbuchautoren beteiligt, und zwischen den Programmierern und den Kunstschaffenden stehen die Animatoren. Animatoren erwecken die Entwürfe zum Leben und sind daher ein wichtiger Bestandteil jedes Unternehmens.

Es gibt jedoch keinen großen Pool von Animatoren, die über die nötigen Fähigkeiten verfügen, um die Anforderungen dieser hochrangigen Unternehmen zu erfüllen. Daher kann die Spezialisierung und die Erneuerung der Kenntnisse eine Lösung für Studenten und Berufstätige sein, die in der Branche Fuß fassen wollen. Aus diesem Grund bietet dieser Universitätskurs in Animation von Videospiele ein umfassendes und tiefgehendes Studium des Themas, so dass die Studenten das nötige Wissen erlangen, um eine Schlüsselposition in diesem Sektor einzunehmen.

Dieser **Universitätskurs in Animation von Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Verwendung von Fallstudien, um den Lernprozess direkter zu gestalten
- ◆ Spezialisierte Inhalte zur Entwicklung von Videospiele und Animation
- ◆ 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



*Animation ist ein wichtiger Aspekt bei der Entwicklung eines Videospiele. werden Sie zu einem unverzichtbaren Profi für Ihr Unternehmen"*

“

*Wenn Sie Ihren Namen im Abspann der nächsten erfolgreichen Videospiele sehen wollen, sollten Sie diese Qualifikation erwerben"*

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 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 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 werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Die Videospiegelindustrie braucht dringend qualifizierte Fachkräfte, lassen Sie sie nicht warten.*

*Videospiele sind die Gegenwart und die Zukunft. Spezialisieren Sie sich und machen Sie eine erfolgreiche berufliche Karriere in diesem Sektor.*



# 02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Animation von Videospielen wurde mit dem Ziel entwickelt, den Studenten die besten Kenntnisse in diesem Bereich zu vermitteln, damit sie ihre berufliche Laufbahn in der Branche entwickeln können. Dies soll durch eine Mischung aus umfassenden Inhalten, sehr erfahrenen Dozenten und innovativen Lehrmethoden erreicht werden.







“

*TECH hilft Ihnen dabei, Ihre Ziele zu erreichen,  
indem wir Ihnen das beste Programm in  
Animation von Videospiele anbieten"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigns, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospieles und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles





## Spezifische Ziele

---

- ◆ 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

“

*Wenn es Ihr Ziel ist, in der  
Videospiegelindustrie zu arbeiten,  
werden Sie es mit diesem  
Universitätskurs erreichen”*

# 03 Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Animation von Videospielen wird von den besten Dozenten unterrichtet, die Experten auf diesem Gebiet sind und die Branche bis zur Perfektion kennen, so dass sie in der Lage sind, das notwendige Wissen für die Arbeit in diesem Sektor angemessen zu vermitteln.





“

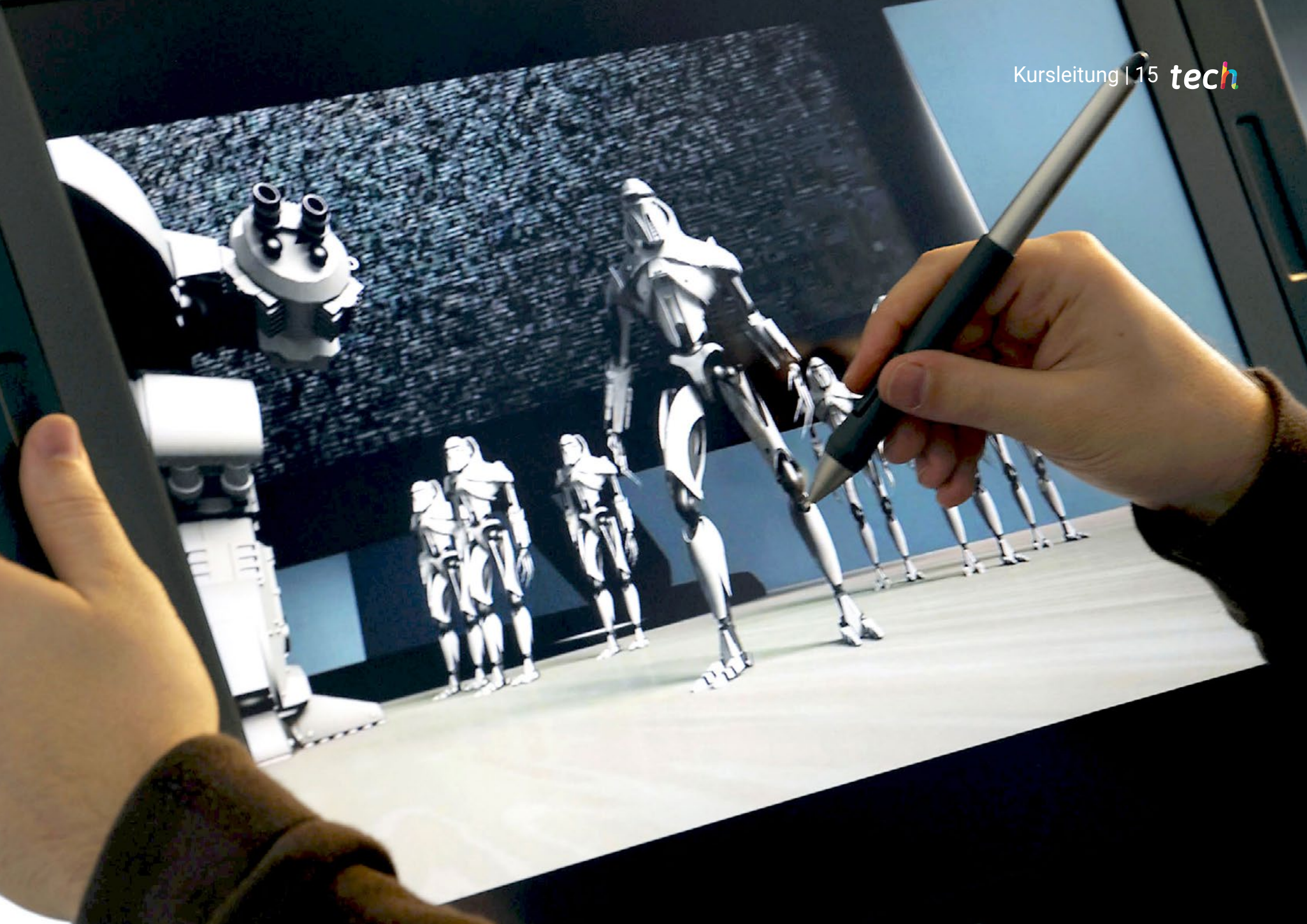
*Die besten Spezialisten zeigen Ihnen, wie man Videospiele animiert"*

## 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



# 04

## Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses wurden mit Blick auf die bestehenden Beschäftigungsmöglichkeiten entwickelt, da sie auf die Bedürfnisse der Unternehmen in der Videospiegelindustrie ausgerichtet sind. So können die Studenten sicher sein, dass sie die beste Fortbildung erhalten und an ihre berufliche Zukunft in diesem Sektor denken.





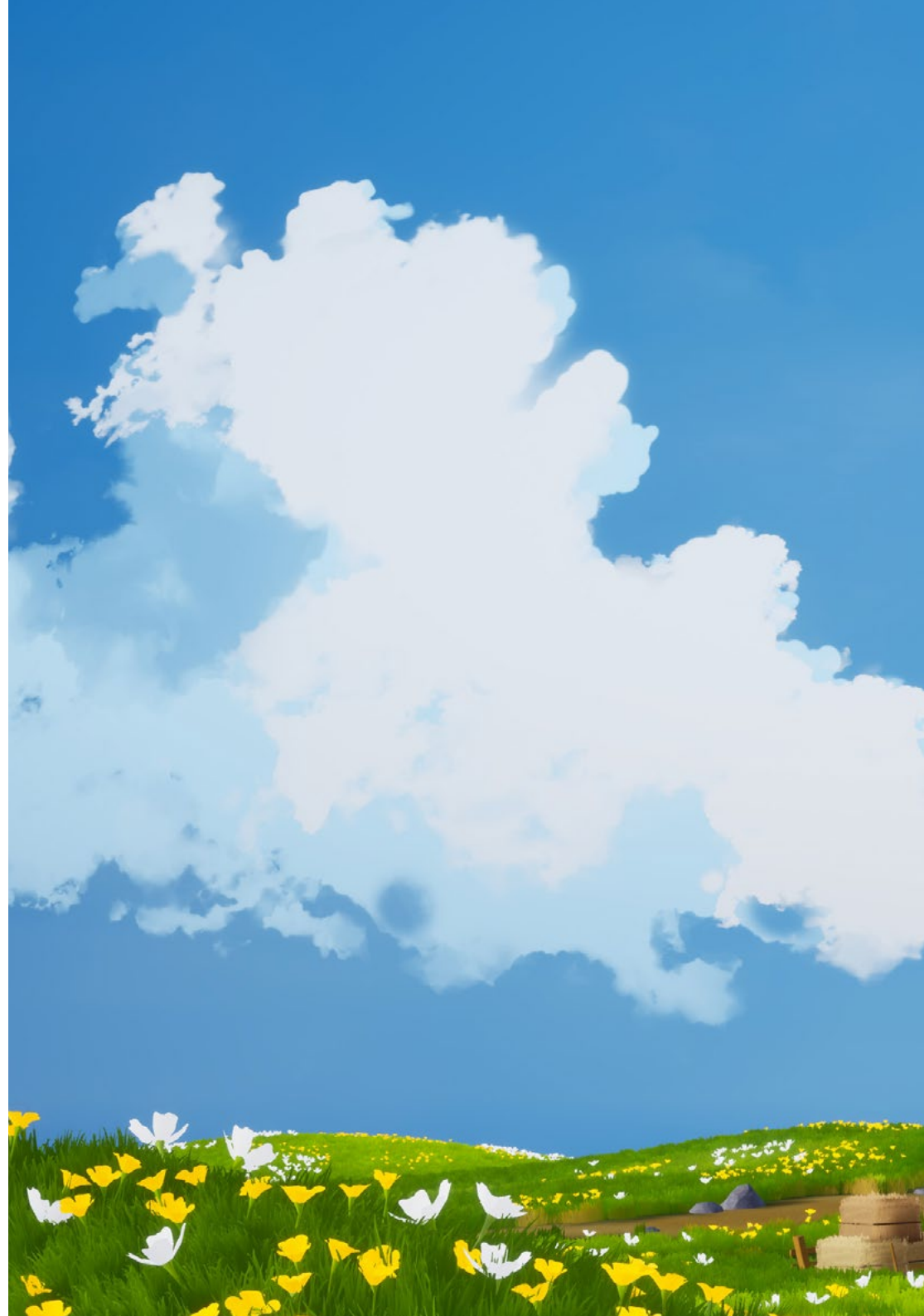


“

*Der Inhalt wurde speziell für den  
Profi-Markt entwickelt"*

## Modul 1. Die Animation

- 1.1. Die Animation
  - 1.1.1. Traditionelle Animation
  - 1.1.2. 2D-Animation
  - 1.1.3. 3D-Animation
- 1.2. 12 Grundlagen der Animation I
  - 1.2.1. Dehnen und Schrumpfen
  - 1.2.2. Erwartung
  - 1.2.3. Inszenierung
- 1.3. 12 Grundlagen der Animation II
  - 1.3.1. Direkte Aktion und Pose zu Pose
  - 1.3.2. Fortlaufende und überlagernde Aktion
  - 1.3.3. Beschleunigung und Verlangsamung
- 1.4. 12 Grundlagen der Animation III
  - 1.4.1. Bögen
  - 1.4.2. Sekundäre Aktion
  - 1.4.3. Timing
- 1.5. 12 Grundlagen der Animation IV
  - 1.5.1. Übertreibung
  - 1.5.2. Solide Zeichnung
  - 1.5.3. Persönlichkeit
- 1.6. 3D-Animation
  - 1.6.1. 3D-Animation I
  - 1.6.2. 3D-Animation II
  - 1.6.3. 3D-Kinematik
- 1.7. Fortgeschrittene 2D-Animation
  - 1.7.1. Bewegung von Charakteren I
  - 1.7.2. Bewegung von Charakteren II
  - 1.7.3. Bewegung von Charakteren III





- 1.8. Rigging von 2D-Animationen
  - 1.8.1. Einführung des 2D-Rigs
  - 1.8.2. 2D-Rig-Erstellung
  - 1.8.3. 2D-Gesichts-Rig
- 1.9. 2D-Animation
  - 1.9.1. Objektbewegung I
  - 1.9.2. Objektbewegung II
  - 1.9.3. Objektbewegung III
- 1.10. Kinematik
  - 1.10.1. Erstellung von 2D-Kinematiken: grundlegende Einführung
  - 1.10.2. Erstellung von 2D-Kinematiken: Bewegungen in der Umgebung
  - 1.10.3. Erstellung von 2D-Kinematiken: Exportieren

“*Ein komplettes Programm, bei dem es an nichts fehlt: Schreiben Sie sich ein und werden Sie ein Videospiel-Animator*”

# 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

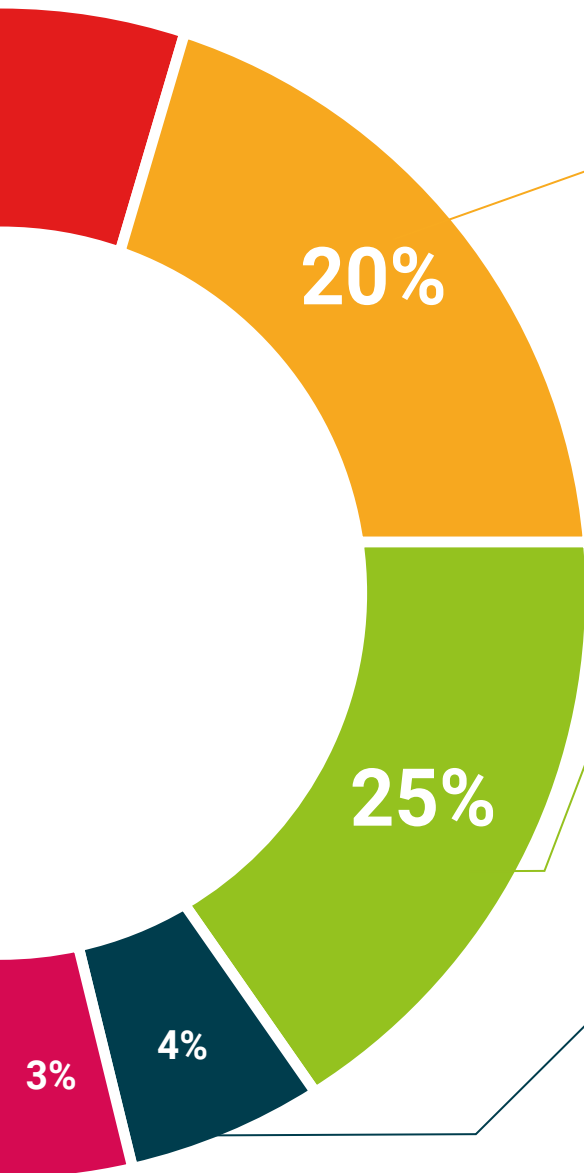
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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



“

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

Dieser **Universitätskurs in Animation von 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: **Universitätskurs in Animation von Videospiele**n

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs Animation von Videospielen

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

# Universitätskurs

## Animation von Videospielen

