

Universitätskurs

Kunstindustrie für Videospiele





Universitätskurs Kunstindustrie für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/kunstindustrie-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

Die Entwicklung der Videospelindustrie erfordert qualifizierte Fachleute, die die Evolution als natürlichen Prozess für den Erfolg in diesem Markt verstehen. Sie müssen nicht nur kreativ sein und mit verschiedenen Techniken und Werkzeugen umgehen können, sondern auch über Organisation und Geschäftsplanung Bescheid wissen, ihre eigene Arbeit leiten, Sprachen beherrschen, die Koexistenz von sozialen Netzwerken und digitalem Marketing für den Erfolg ihrer Projekte verstehen, wissen, wie sie aus der Ferne arbeiten können und die nötige Disziplin aufbringen, um ihre Professionalität zu wahren. Mit dieser sechswöchigen Online-Fortbildung beginnt der Teilnehmer seine Reise als Führungskraft oder Unternehmer in der Videospelbranche.



“

Um Ergebnisse zu erzielen, müssen Sie Wissen mit Handeln verbinden. Beginnen Sie Ihren Weg zum beruflichen Erfolg noch heute”

Die Videospieleindustrie hat sich in den letzten zwei Jahren in der globalen Wirtschaftslandschaft explosionsartig entwickelt und ist nach wie vor ein ständig expandierendes Geschäft. Sie ist heute zu einer der größten Beschäftigungsquellen geworden, da es nicht nur immer mehr *Gamer* gibt, sondern vor allem auch solche, die ihr Hobby zum Beruf machen wollen. Mit diesem Universitätskurs in der Kunstindustrie für Videospiele wird die Fachkraft für digitale Kunst eine erweiterte Vorstellung davon haben, wie sie sich auf dem aktuellen Markt entwickeln kann, und in der Lage sein, Strategien zu entwerfen, die ihre Karriere fördern werden.

In diesem Programm lernen Sie alles die "Must", die notwendig sind, um die wichtigsten künstlerischen Abteilungen in der Videospieleindustrie zu leiten. Dies bedeutet, dass Sie in der Lage sein müssen, sowohl als Führungskraft als auch als Unternehmer in der Branche aufzutreten, wofür Sie die Grundlagen der Remotearbeit, der Teamarbeit, der Rechtsgrundlagen rund um die Registrierung von Werken, des heute so wichtigen Webumfelds und des digitalen Marketings, der bewährten Praktiken auf nationaler und internationaler Ebene verstehen müssen, und Sie werden perfekt erkennen, wie Sie ein professionelles Portfolio präsentieren können, um Ihre Arbeit der Gemeinschaft vorzustellen.

Als grundlegender Bestandteil des Lernprozesses an der TECH Technologischen Universität begleitet und leitet das Dozententeam den Studenten zu jeder Zeit und erleichtert den Ausbildungsprozess durch den virtuellen Campus und die Studienplattform, wodurch die Erfahrung des Studenten dynamischer und sicherer wird und er bei der Umsetzung des Gelernten während seines Kurses Fortschritte machen kann.

Die Methodik des Fernstudiums und der *Relearning*-Technik ermöglicht den Studenten eine kontinuierliche Sammlung von Daten und Erfahrungen, die eine bemerkenswerte Entwicklung ermöglichen und ihnen Autonomie und größere Verantwortung verleihen. Darüber hinaus können Sie über die Plattform von TECH auf alle Inhalte zugreifen, indem Sie sich mit einem beliebigen Gerät mit Internetsignal verbinden und das Studienmaterial herunterladen, damit Sie es bei Bedarf jederzeit abrufen können. Der digitale Campus bietet Foren, Sitzungsräume, digitale Bibliotheken, Chats und *Streaming*-Plattformen, um Sie in Ihrem Lernprozess auf dem Laufenden zu halten.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus der Videospielebranche vorgestellt werden
- ♦ Der grafische und schematische Inhalt liefert praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis wesentlich sind
- ♦ Der Prozess der Selbstbeurteilung zur Verbesserung des Lernens durch praktische Übungen
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf den vielen Facetten, die ein Projekt zur Entwicklung eines Videospieles ausmachen
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Das Wissen, wie man sich in den verschiedenen Arbeitsumgebungen von heute zurechtfindet, ist ein Muss für jede Fachkraft, die in der Videospielebranche Erfolg haben möchte"

“

Neben einem guten visuellen Bild eines Projekts muss man auch wissen, wie man es verkauft, denn das sind die Voraussetzungen, um ein erfolgreicher Unternehmer in der Videospiegelbranche zu werden”

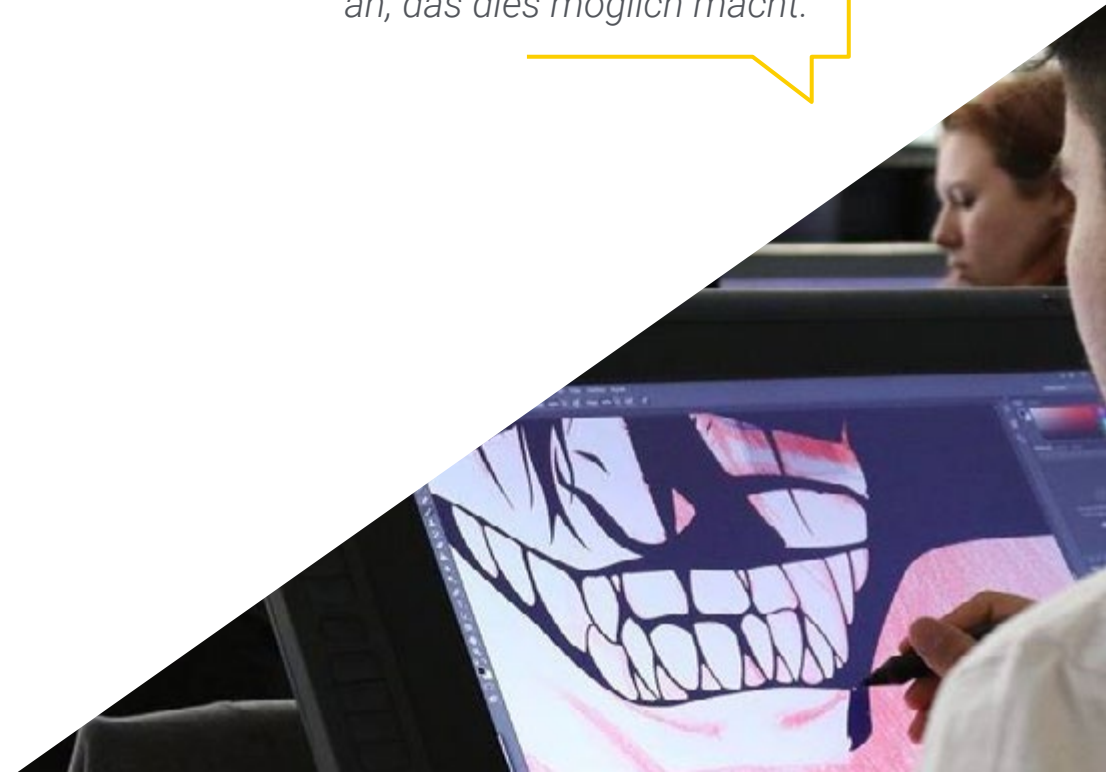
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes 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.

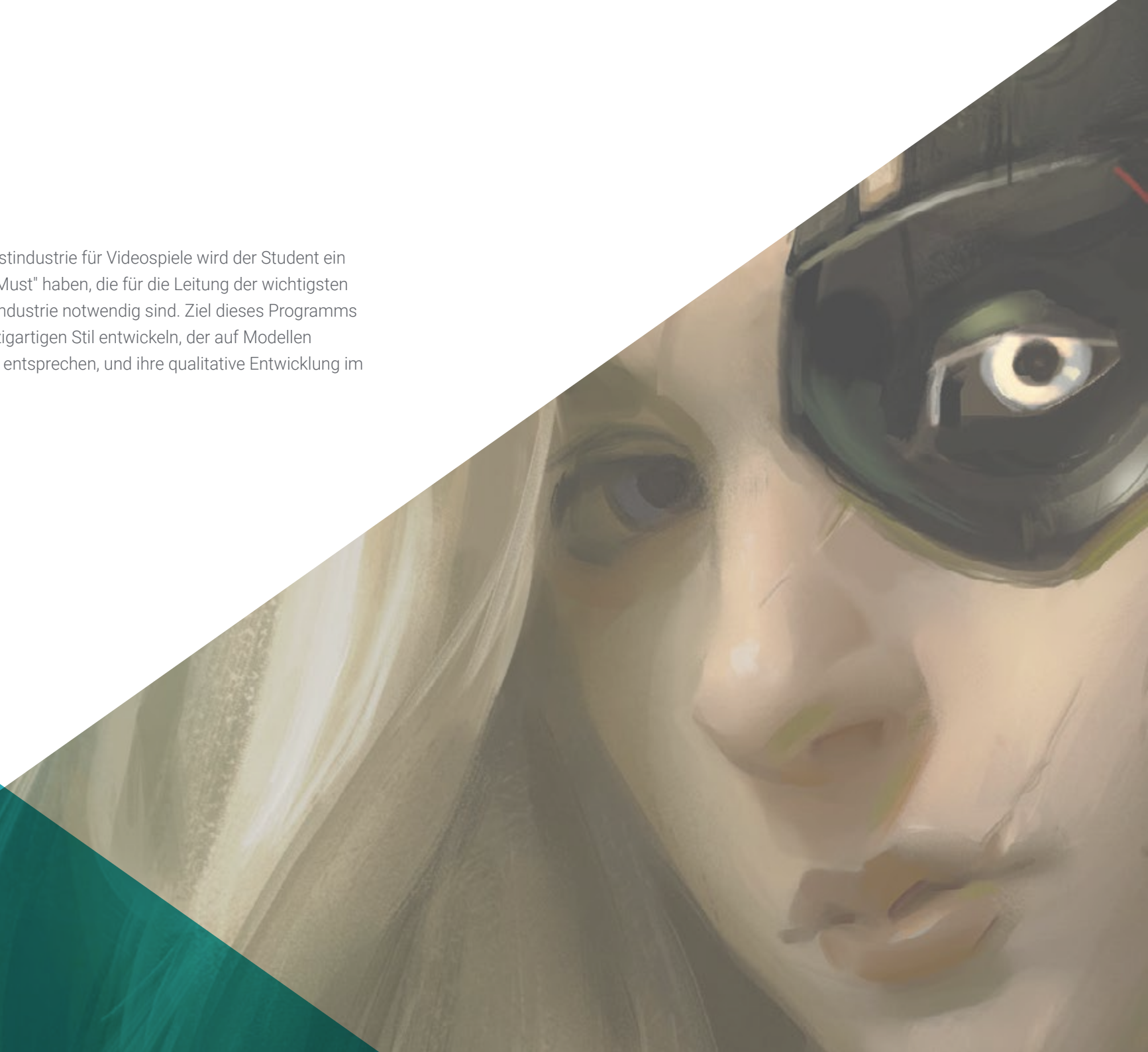
Die in den sechs Wochen des Studiums erzielten Ergebnisse sind dank der von TECH angewandten Methodik bemerkenswert.

Jeder Berufstätige braucht Zeit für seine Fortbildung, deshalb bietet TECH ein Studiensystem an, das dies möglich macht.



02 Ziele

Dank des Universitätskurses in Kunstindustrie für Videospiele wird der Student ein umfassendes Verständnis für alle "Must" haben, die für die Leitung der wichtigsten Kunstabteilungen in der Videospiegelindustrie notwendig sind. Ziel dieses Programms ist es, dass die Fachleute einen einzigartigen Stil entwickeln, der auf Modellen beruht, die der Realität des Marktes entsprechen, und ihre qualitative Entwicklung im Arbeitsumfeld gestalten.



“

*Der einzige sichere Weg zum Erfolg
ist die Aneignung neuen Wissens, der
Unterschied liegt in der Einstellung dazu”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Kenntnis der wichtigen Aspekte für die Entwicklung als Manager in der Videospelbranche
- ◆ Effizientes Arbeiten in den verschiedenen Arbeitsumgebungen von heute
- ◆ Praktische Anwendung der erlernten Techniken dank der interaktiven Methodik des Kurses
- ◆ Erwerb von Fähigkeiten zur effizienten Nutzung von Ressourcen und Materialien, die für jede Kreation geeignet sind





Spezifische Ziele

- ◆ Die Must-Haves der Videospelindustrie kennen
- ◆ Ein Portfolio in verschiedenen Sprachen erstellen
- ◆ Eine Präsenz auf branchenrelevanten Websites und in sozialen Netzwerken
- ◆ Wissen, wie man aus der Ferne arbeitet und die nötige Disziplin, um die Professionalität zu wahren

“

In der Videospelindustrie reicht die Vorstellungskraft nicht aus, um die Ziele zu erreichen, man muss auch planen und organisieren, und wir helfen Ihnen dabei”

03

Kursleitung

Ein Team von Fachleuten aus dem Bereich der Videospielekunst bildet das Dozententeam, das das Wissen, die Werkzeuge und die Verfahren vermittelt, die den Studenten auf eine Reise voller Lernen in der Videospielekunstindustrie führen werden. Die Absolventen werden ihren beruflichen Horizont dank der im Rahmen des Programms erworbenen Erfahrungen, der Untersuchung praktischer Fälle und der interaktiven Gemeinschaft von Experten, die sie während des gesamten Prozesses begleiten, garantiert erweitern.





“

*Studieren bei TECH bedeutet
Lernen mit zertifizierter Qualität
von Experten in jedem Fach”*

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

Professoren

Fr. Martínez Marín, Igone

- ◆ Leitung der Abteilung Publishing & Produktmanager bei Meridiem Games
- ◆ Senior Video und Social Media Redakteur bei Chicas Gamers
- ◆ Hochschulabschluss in Telematik-Ingenieurwesen an der Polytechnischen Universität von Madrid
- ◆ Schulung in 3D Autodesk Maya Design von EscuelaTrazos



04

Struktur und Inhalt

Damit die Absolventen dieses Universitätskurses in der Kunstindustrie für Videospiele das beste Rüstzeug für ihre künftige berufliche Leistung erhalten, hat das fachkundige Dozententeam von TECH ein Programm mit spezifischen Inhalten zu den wesentlichen Aspekten entwickelt, die Führungskräfte und Manager in Unternehmen dieses Sektors wissen müssen. Dank der Anwendung der innovativsten Methodik im aktuellen Bildungssektor, die auf *Relearning* mit praktischen und dynamischen Prozessen basiert, wird die Aneignung von Wissen auf effektivere und nachhaltigere Weise ermöglicht.





“

Unabhängig davon, ob Sie den Umgang mit virtuellen Umgebungen gewohnt sind oder nicht, werden Sie mit der Lernmethodik von TECH effizient und einfach lernen“

Modul 1. Kunstindustrie für Videospiele: *Musts*

- 1.1. Professionelles Image
 - 1.1.1. Ihre Arbeit sehen lassen
 - 1.1.2. Popularität
 - 1.1.3. Gemeinschaften
- 1.2. Portfolio
 - 1.2.1. Seiten
 - 1.2.2. Physisch
 - 1.2.3. Tipps
- 1.3. Arbeit einreichen
 - 1.3.1. Saubere Skizzen
 - 1.3.2. Montieren
 - 1.3.3. Format
- 1.4. Portfolio
 - 1.4.1. Tipps
 - 1.4.2. Sprachen
 - 1.4.3. Daten
- 1.5. Praktiken
 - 1.5.1. Nationale
 - 1.5.2. Internationale
 - 1.5.3. Hybrid
- 1.6. Soziale Netzwerke
 - 1.6.1. Artstation
 - 1.6.2. LinkedIn
 - 1.6.3. Instagram



- 1.7. Web
 - 1.7.1. Plattformen
 - 1.7.2. Portfolio
 - 1.7.3. Kontakt
- 1.8. Registrierung der Werke
 - 1.8.1. Seiten
 - 1.8.2. Rechte
 - 1.8.3. Gesetze
- 1.9. Teamarbeit
 - 1.9.1. Tipps
 - 1.9.2. Kommunikation
 - 1.9.3. Bedeutung
- 1.10. Fernarbeit
 - 1.10.1. Zeiten
 - 1.10.2. Disziplin
 - 1.10.3. Sprachen

“

Die Videospiegelbranche ist ein unaufhaltsamer Wachstumsmarkt, eine einmalige Chance für alle, die in den Arbeitsmarkt einsteigen wollen”

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 Kunstindustrie 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 **Universitätskurs in Kunstindustrie für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätskurs in Kunstindustrie für Videospiele**

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
Kunstindustrie
für Videospiele

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

Universitätskurs

Kunstindustrie für Videospiele

