

Universitätsexperte

Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele





Universitätsexperte Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/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

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Wenn es einen Bereich gibt, in dem die Produktion von Charakteren aller Art in die Höhe geschneit ist, dann sind es die Videospiele. Die Protagonisten und Antagonisten verschiedener Sagas haben die Aufmerksamkeit von Millionen von Spielern auf der ganzen Welt auf sich gezogen. Die ikonischen Bosse von Cuphead, das wunderschöne Setting von Hollow Knight oder der international gefeierte Gris sind nur einige Beispiele dafür, wie 2D-Charaktere zu einem unverwechselbaren und einzigartigen Bestandteil des Endprodukts werden können. Designer, die sich auf die Erstellung von Charakteren für Videospiele spezialisiert haben, haben einen entscheidenden Vorteil, wenn es darum geht, in diesem Sektor Spitzenpositionen zu erreichen. Deshalb konzentriert sich dieses Programm auf die wichtigsten Grundlagen, die den Designer zu einem Experten in diesem Bereich machen. Und das alles mit den besten Dozenten und der unverwechselbaren Flexibilität von TECH, in einem 100% Online-Format, das keine starren Anforderungen an die Studenten hat.





“

Machen Sie Ihren Weg in der Welt der Videospiele, einem Sektor mit großer Zukunft, dank dieses Universitätsexperten in Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele spezialisiert ist"

Die Videospieleindustrie ist heute einer der am schnellsten wachsenden Wirtschaftszweige mit Tausenden von Titeln pro Jahr, die erfahrene Designer mit sehr spezifischen Kenntnissen in der Konzeption und Gestaltung verschiedener Charaktere erfordern. Der starke Wettbewerb in der Branche macht es notwendiger denn je, sich von der Konkurrenz abzuheben, und der direkteste Weg, dies zu tun, ist die sorgfältige Gestaltung Ihrer Protagonisten und Antagonisten.

2D-Künstler aller Art werden von einer Vielzahl von Studios gesucht, sowohl für große Produktionen als auch für kleinere Handyspiele. Aus diesem Grund gibt es viele Möglichkeiten, als *Character Designer* zu wachsen. Dieses Programm bringt ein Team von Designern mit umfangreicher Erfahrung in der Erstellung aller Arten von Charakteren zusammen und entwickelt einen Lehrplan, der sich auf die Welt der Videospiele konzentriert.

Der Designer wird die wichtigsten Grundlagen von Stilen, Kulturen und Methoden bei der Konstruktion von Charakteren sowie die Entwicklung von 2D zu 3D und die verschiedenen Arten von Charakteren je nach Zielgruppe und Videospiele besprechen. All dies mit einem erschöpfenden und methodischen Lehrplan, der auf die Maximierung der Fähigkeiten des Designers ausgerichtet ist.

Darüber hinaus hat der Student die Freiheit, sich das Kurspensum nach seinem eigenen Tempo einzuteilen. Dies ist dank des vollständigen Online-Formats möglich, bei dem alle didaktischen Inhalte vom ersten Tag des Studiums an zum Download bereitstehen.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung aller Arten von 2D-Animationsfiguren vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ 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



Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten dank des Wissens von Künstlern und Designern mit umfangreicher Erfahrung in der Erstellung aller Arten von Charakteren"

“

Dieser Universitätsexperte wird Ihre Karriere in einem Bereich ankurbeln, in dem es viele Möglichkeiten gibt, sich beruflich und persönlich weiterzuentwickeln"

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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 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 wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Von den ersten Modellen von Lara Croft bis zur beeindruckenden Dynamik von Aloy oder Kratos. Entdecken Sie die Entwicklung von 2D und 3D in der Welt der Videospiele.

Ihre Figuren werden Millionen von Spielern auf der ganzen Welt in ihren Bann ziehen und zeitlose audiovisuelle Produkte schaffen.



02 Ziele

Die großen Protagonisten aller Arten von Videospielen sind mit so vielen Details gespickt, dass sie in der Regel ganze Designteams erfordern, um das Beste aus jedem einzelnen herauszuholen. Das klare Ziel dieses Studiengangs ist es, den Studenten dazu zu befähigen, Teil eines solchen Teams zu sein oder es sogar zu leiten, indem er einen umfassenden Einblick sowohl in die neueste technologische Theorie als auch in die Praxis bei der Anwendung verschiedener moderner Methoden und Programme erhält.



“

*Sie werden Ihre Karriere durch
Expertenwissen vorantreiben und
Ihre Technik der Charaktererstellung
für Videospiele perfektionieren"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der für die Entwicklung einer korrekten Arbeit notwendigen Dokumentation und Referenzaufnahme
- ◆ Erlernen der Strukturierung, Erstellung und Erschaffung von Charakteren
- ◆ Vertiefen in die 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



Sie werden in der Lage sein, Ihren Karriereweg in Richtung Designstudios zu lenken, die sich auf Videospiele spezialisiert haben, und Ihren Wert in diesem Bereich unter Beweis stellen"





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
- ◆ Kennenlernen der aktuellsten Stile

Modul 3. Erschaffung von Charakteren

- ◆ 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

Die besten Fachleute aus der Welt des Designs wurden von TECH ausgewählt, um in diesem Universitätsexperten das modernste Wissen und die Grundlagen für die Erstellung von Charakteren für Videospiele zusammenzubringen. Die Studenten können sich bei Fragen direkt an die Dozenten wenden, die sie während des gesamten Programms persönlich betreuen.





“

*Ein Dozententeam, das sich zu 100% für
Ihre berufliche Weiterentwicklung einsetzt,
steht Ihnen jederzeit zur Seite"*

Leitung



Hr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Hintergrunddesigner und Assistent bei dem mit dem Goya-Preis ausgezeichneten Kurzfilm "Pollo"
- Hintergrunddesigner, Storyboard, Animator und Assistent bei Projekten wie "Ein Mittsommernachtstraum", "Der Geist des Waldes", "Falten" und "Phineas und Ferb"
- *Intercalator* und Designer bei 12 Pingüinos mit Projekten wie "Die Drillinge" oder "Juanito Jones"

Professoren

Hr. Sirgo González, Manuel

- ♦ Manager und Direktor der Produktionsfirma 12 Pingüinos SL
- ♦ Manager und Direktor der Produktionsfirma Cazatalentos SL
- ♦ Akademisches Mitglied der Spanischen Akademie für Filmkunst und -wissenschaft
- ♦ Dozent an der Universität Complutense von Madrid, Fakultät der Bildenden Künste, für den Kurs Experimentelles Zeichnen und 2D-Animation

Hr. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Zeichentrick-Zusammenarbeit mit dem Studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Themapark Warner, Kalise-Menorquina, Die Drillinge, Pollo (Kurzfilm, der mit dem Goya für den besten animierten Kurzfilm ausgezeichnet wurde)
- ♦ Illustration und Designprojekte für Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel und Ikea, neben vielen anderen



Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Produktionskoordination für mehrere Spielfilme und Fernsehserien: Gullivers Reisen, Die 4 Musikanten von Bremen (Goya-Preis), Los Trotamúsicos (auch Drehbuchautor)
- ◆ Promotion in audiovisueller Kommunikation
- ◆ Professor für Produktion und Drehbuchschreiben und Koordination des Fachbereichs Animation an der ECAM (Hochschule für Filmkunst und audiovisuelle Medien der Region Madrid)
- ◆ Professor für das Fach Geschichte des Animationsfilms an der Universitätsschule für Design, Innovation und Technologie (ESNE) und an der U-tad
- ◆ Referent zu Themen des Animationsfilms an verschiedenen Universitäten (Europäische Universität CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Mitglied der Akademie der Filmkunst und -wissenschaften
- ◆ Autor von fünf Büchern zum Thema Animation und Verfasser von Beiträgen für verschiedene Medien
- ◆ Mitarbeit an kinematografischen Themen in verschiedenen Sendungen des Radiosenders COPE

04

Struktur und Inhalt

Das Dozententeam hat alle in diesem Universitätsexperten verfügbaren Inhalte mit besonderem Augenmerk auf Details und Vollständigkeit zusammengestellt. Das bedeutet, dass alle Themen überprüft wurden, um die wichtigsten Fähigkeiten, Tipps, Geheimnisse und Schlüssel für das Design und die Erstellung von Charakteren für Videospiele zu bieten, ohne Füllmaterial oder triviale Themen. Darüber hinaus dient das Lehrmaterial auch nach Abschluss des Programms als hervorragendes Nachschlagewerk, da es in seiner Gesamtheit von jedem Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden kann.



“

Sie werden über eine Vielzahl von ergänzenden Lektüren verfügen, mit denen Sie Ihr Wissen zu jedem behandelten Thema vertiefen können, wobei Sie selbst die Bereiche auswählen können, in denen Sie Ihre Kenntnisse vertiefen möchten"

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. Typen
 - 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. Traditionell 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. Entwurf
 - 1.8.3. Konstruktion
- 1.9. Pixel-Charaktere
 - 1.9.1. Referenzen und Dokumentation
 - 1.9.2. Entwurf
 - 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. Geometrische Formen
 - 2.1.1. Grundlagen
 - 2.1.2. Kombination von Formen
 - 2.1.3. Achsen
- 2.2. Aktionslinien
 - 2.2.1. Kurven, Horizontalen und Diagonalen
 - 2.2.2. Einfache Formen auf der Aktionslinie
 - 2.2.3. Struktur und Gliedmaßen
- 2.3. Komplexe Formen
 - 2.3.1. Kombinierte Geometrien
 - 2.3.2. Die Pose
 - 2.3.3. Unterteilung in Köpfe
- 2.4. Die Anatomie
 - 2.4.1. Klassischer menschlicher Kanon
 - 2.4.2. Proportionen
 - 2.4.3. *Action*-Posen

- 2.5. Der Kopf
 - 2.5.1. Konstruktion
 - 2.5.2. Achsen
 - 2.5.3. Augen und Teile des Gesichts
- 2.6. Das Haar
 - 2.6.1. Weiblich
 - 2.6.2. Männlich
 - 2.6.3. Frisuren
- 2.7. Erstellung von *Cartoon*-Figuren
 - 2.7.1. Übertriebene Proportionen
 - 2.7.2. Köpfe und Ausdrücke
 - 2.7.3. Silhouette und Posen
- 2.8. *Cartoon*-Tiere
 - 2.8.1. Haustiere
 - 2.8.2. Vierbeiner und Vögel
 - 2.8.3. Andere Typen
- 2.9. Extremitäten
 - 2.9.1. Die Konstruktion
 - 2.9.2. Gelenke
 - 2.9.3. Posen
- 2.10. Hände
 - 2.10.1. Allgemeine Konstruktion
 - 2.10.2. Menschliche
 - 2.10.3. *Cartoon*

Modul 3. Erschaffung von Charakteren

- 3.1. Geometrische Formen
 - 3.1.1. Grundlagen
 - 3.1.2. Kombination von Formen
 - 3.1.3. Achsen
- 3.2. Aktionslinien
 - 3.2.1. Kurven, Horizontalen und Diagonalen
 - 3.2.2. Einfache Formen auf der Aktionslinie
 - 3.2.3. Struktur und Gliedmaßen
- 3.3. Komplexe Formen
 - 3.3.1. Kombinierte Geometrien
 - 3.3.2. Die Pose
 - 3.3.3. Unterteilung in Köpfe
- 3.4. Die Anatomie
 - 3.4.1. Klassischer menschlicher Kanon
 - 3.4.2. Proportionen
 - 3.4.3. *Action*-Posen
- 3.5. Der Kopf
 - 3.5.1. Konstruktion
 - 3.5.2. Achsen
 - 3.5.3. Augen und Teile des Gesichts
- 3.6. Das Haar
 - 3.6.1. Weiblich
 - 3.6.2. Männlich
 - 3.6.3. Frisuren
- 3.7. Erstellung von *Cartoon*-Figuren
 - 3.7.1. Übertriebene Proportionen
 - 3.7.2. Köpfe und Ausdrücke
 - 3.7.3. Silhouette und Posen



- 3.8. *Cartoon-Tiere*
 - 3.8.1. Haustiere
 - 3.8.2. Vierbeiner und Vögel
 - 3.8.3. Andere Typen
- 3.9. *Extremitäten*
 - 3.9.1. Die Konstruktion
 - 3.9.2. Gelenke
 - 3.9.3. Posen
- 3.10. *Hände*
 - 3.10.1. Allgemeine Konstruktion
 - 3.10.2. Menschliche
 - 3.10.3. *Cartoon*

“ Erstellen Sie dank dieses umfassenden Lehrplans in Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele völlig einzigartige Charaktere, die sowohl an Cartoons als auch an hyperrealistische Stile angepasst sind”

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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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.



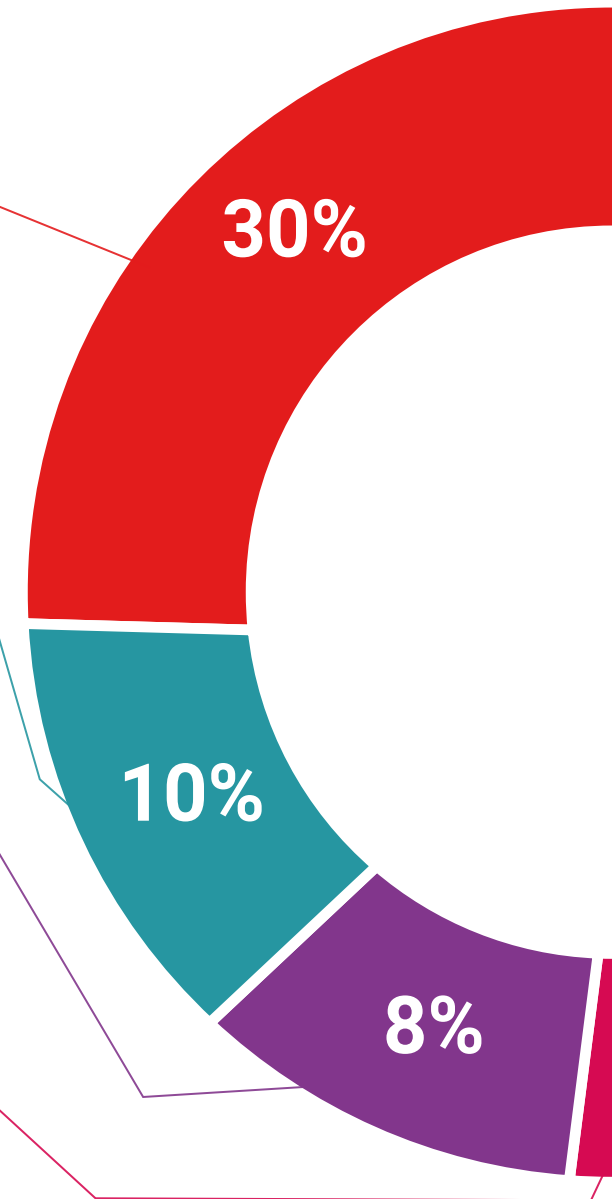
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

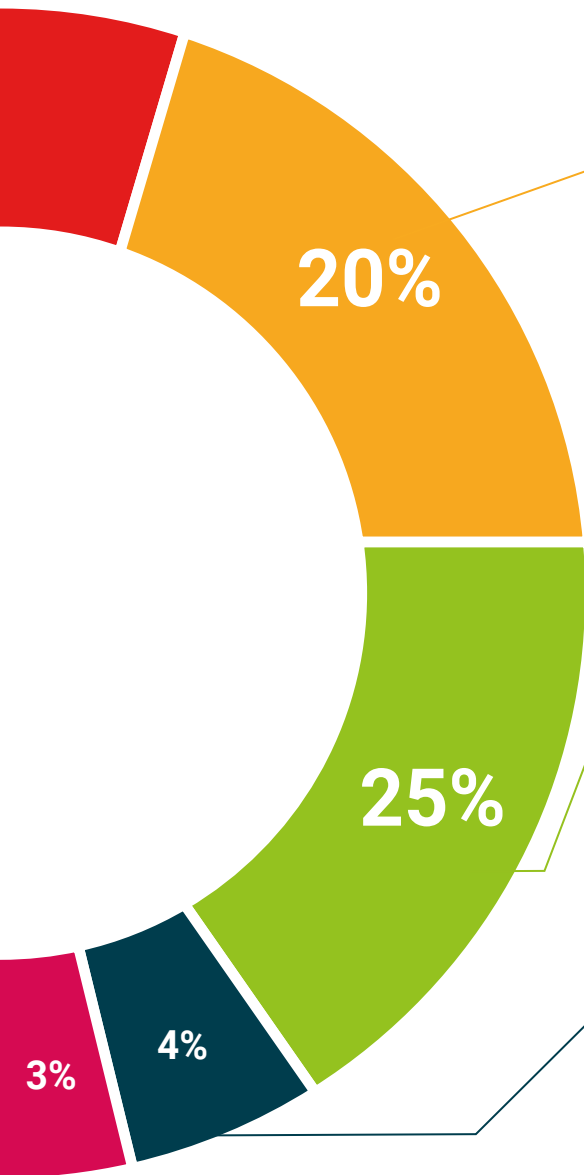
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 Charakterdesign und -Erstellung 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: **Universitätsexperte in Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele**

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



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine 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 instituten
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Charakterdesign
und -Erstellung
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Charakterdesign und -Erstellung für Videospiele

