

Universitätskurs

Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele



Universitätskurs Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/erzahlung-drehbuchgestaltung-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

Seit den Anfängen der Spieleindustrie, hat sich die Geschichte der Spiele immer weiter entwickelt. Aus diesem Grund werden sie heute als Kunstwerke betrachtet. Digitales Storytelling ist zu einem eigenen Genre geworden, das es ermöglicht, Geschichten zu erzählen und die Emotionen der Menschen zu erreichen, ohne dass es dazu Worte braucht. Hinzu kommt die Entwicklung eines guten Drehbuchs, das als Rückgrat für die Handlung eines Videospiele fungiert. Infolgedessen suchen die großen Industriezweige nach Fachkräften mit Kenntnissen in diesen beiden Bereichen, und dieser Studiengang bietet den Studenten die Möglichkeit, sich in diesen Bereichen zu spezialisieren.



“

Sie werden in der Lage sein, eine Erzählung und ein Drehbuch zu schreiben, die mit The Witcher 3: Wild Hunt, das als eines der besten geskripteten Spiele aller Zeiten gilt, vergleichbar ist"

Die Erzählung ist zu einem wesentlichen Element von Videospiele geworden. Es gibt dem Spieler einen Grund, die Geschichte fortzusetzen, wie z. B. die Flucht vor bunten Geistern in *Pac-Man* oder die Rettung der Menschheit vor dem von einem Pharmakonzern entwickelten Zombie-Virus wie in *Resident Evil*. In Verbindung mit einem guten Drehbuch bildet dies die Grundlage dafür, dass man weiß, was in der Geschichte passiert und wer für diese Handlungen verantwortlich ist.

In diesem Sinne wird dieser Universitätskurs den Studenten die notwendigen Werkzeuge an die Hand geben, um ihre eigenen Drehbücher zu schreiben, und zwar auf eine kreative und frische Art und Weise, ohne dabei die professionelle Komponente zu vergessen. Sie werden auch über narrative Strukturen und deren komplexe Anwendung bei der Entwicklung eines Videospiele lernen.

Daher ermöglicht dieses Programm den Studenten eine vollständige und direkte Spezialisierung, bei der sie kein Abschlussprojekt durchführen müssen, um den Abschluss zu erhalten. Darüber hinaus werden die Inhalte jederzeit verfügbar sein und jede Einheit wird online unterrichtet werden. Mit anderen Worten: Der Student ist in der Lage, den besten Zeitpunkt zum Weiterlernen zu wählen.

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

- ◆ Kenntnisse des Schreibens speziell für Videospiele
- ◆ Eine spezialisierte Sichtweise, so dass der Absolvent sofort professionell in den Videospielektor einsteigen kann
- ◆ 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



Mit diesem Programm können Sie studieren, wo und wann Sie wollen, Sie brauchen nur ein Gerät mit Internetanschluss"

“ *Pong (1972) war das erste kommerzielle Spiel, das eine erzählerische Komponente enthielt und die Branche damals völlig revolutionierte*”

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden dem Studenten 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 der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird er von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Überlegen Sie nicht länger, schreiben Sie sich jetzt ein und entwickeln Sie die Geschichte des nächsten globalen Blockbusters.

Diese Qualifikation ist genau das Richtige für Sie, wenn Sie eine Leidenschaft für Videospiele haben und Ihre eigene Geschichte schreiben wollen.



02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätskurses sind klar: Die Studenten sollen dabei unterstützt werden, hervorragende Drehbücher zu schreiben und die Geschichte eines Videospiele zu entwickeln. Zu diesem Zweck werden ihnen die sprachlichen Mittel an die Hand gegeben werden, die sie benötigen, um ihre Ideen logisch zu formulieren. Sie werden auch über ein Online-Programm verfügen, das es einfach macht, jederzeit zu studieren und es 24 Stunden am Tag zu konsultieren.





“

Ihr Name könnte im Abspann des nächsten Videospiele-Blockbusters erscheinen. Überlegen Sie nicht lange und arbeiten Sie auf dieses Ziel hin"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigngenres, 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
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen



*Möchten Sie Geschichten in der Größenordnung von *The Last of Us* schreiben? Mit diesem Programm können Sie das erreichen"*





Spezifische Ziele

- ◆ Verstehen von allgemeinem Geschichtenerzählen und Geschichtenerzählen in Videospielen
- ◆ Kennen der komplexen Elemente der Erzählung wie Charaktere, Ziel und Schauplatz
- ◆ Vertiefen des Verständnisses narrativer Strukturen und komplexer Anwendungen bei der Entwicklung von Videospielen
- ◆ Kennen der neuesten Nachrichten über das Universum und die Schauplätze wie Fantasy oder Science Fiction , und ihre Merkmale in den Geschichten
- ◆ Verfügen über umfassende und funktionierende Kenntnisse einer Storyline
- ◆ Erlernen der Erstellung von Haupt-und Nebenfiguren
- ◆ Ergründen der Strukturierung eines Videospiel-Drehbuchs und den Unterschied zwischen Videospielen und Kino
- ◆ Kennenlernen des Prozesses zur Entwicklung eines Drehbuchs und der Merkmale und Elemente für seine Erstellung

03 Kursleitung

Ein Team von anerkannten Fachleuten ist für die Vermittlung der Inhalte dieses Universitätskurses verantwortlich. Sie sind Spezialisten mit einer langen Erfahrung in diesem Sektor, die es ihnen ermöglicht hat, an großen Projekten teilzunehmen und für diese verantwortlich zu sein. Darüber hinaus sind einige von ihnen inzwischen zu Gründern und Managern bedeutender Unternehmen der Branche aufgestiegen und daher mehr als qualifiziert, um die Karriere der Studenten zu fördern.



“

Dieser Kurs wird Sie dazu bringen, ein in der Branche anerkannter Drehbuchautor für Videospiele zu werden"

Leitung



Hr. 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 in Entwicklung von Videospielen 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
- ◆ Studentin der 3D-Animation, Videospiele und interaktiven Umgebungen. Currnet – CEV
- ◆ Spezialisierte Weiterbildung in Drehbuchschreiben für Kinderanimationen. Showrunners BCN
- ◆ Mitglied der Vereinigung Women in Games
- ◆ Mitglied der Vereinigung FemDevs

“

Erfahrene Fachleute werden Ihnen helfen, sich in diesem Bereich zu spezialisieren"

04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs wurde entwickelt, um den Studenten zu helfen, in der Welt der Videospiele zu wachsen. Auf diese Weise erhalten sie die besten Kenntnisse für die Entwicklung und das Schreiben eines Drehbuchs, das alle sprachlichen Elemente enthält, die für eine logische Erzählung der Geschichte notwendig sind. Mit dem Abschluss eines Online-Studiengangs werden die Studenten in der Lage sein, sich jeder Herausforderung zu stellen, die auf sie zukommt, und so zu einer wertvollen Ressource für jedes internationale Unternehmen zu werden.



“

Beginnen Sie noch heute mit Ihrer neuen Karriere und steigen Sie in einen gefragten Sektor ein.

Modul 1. Erzählung und Drehbuchgestaltung

- 1.1. Videospiel-Erzählung
 - 1.1.1. Archetypen
 - 1.1.2. Die Reise des Helden
 - 1.1.3. Die Struktur des Monomythos
- 1.2. Elemente der Erzählung
 - 1.2.1. Linear
 - 1.2.2. Verzweigt
 - 1.2.3. Trichter
- 1.3. Narrative Strukturen
 - 1.3.1. Nicht-lineare Erzählung: Blöcke
 - 1.3.2. Umweltbezogene Erzählungen und Nebenhandlungen
 - 1.3.3. Andere Arten von Strukturen: Kurzgeschichten, 4 Akte
- 1.4. Ressourcen
 - 1.4.1. *Callbacks*
 - 1.4.2. *Foreshadowing*
 - 1.4.3. *Planting und Pay-Off*
- 1.5. Handlung
 - 1.5.1. Handlung
 - 1.5.2. Dramatische Spannung
 - 1.5.3. Interessenskurve
- 1.6. Charaktere I
 - 1.6.1. Rund und flach
 - 1.6.2. Charakterentwicklung
 - 1.6.3. Sekundäre Charaktere
- 1.7. Charakterentwicklung II
 - 1.7.1. Psychologie
 - 1.7.2. Motivation
 - 1.7.3. Fertigkeiten



- 1.8. Arten von Dialogen
 - 1.8.1. Intern
 - 1.8.2. Extern
 - 1.8.3. Andere
- 1.9. Drehbuch: die Elemente
 - 1.9.1. Merkmale des Drehbuchs
 - 1.9.2. Szenen und Sequenzen
 - 1.9.3. Elemente des Drehbuchs
- 1.10. Drehbuch: Schreiben
 - 1.10.1. Struktur
 - 1.10.2. Stil
 - 1.10.3. Andere Details

“

Die direkte Qualifikation, ohne Abschlussarbeit, dieses Programms ermöglicht es Ihnen, sofort als Drehbuchautor für ein Videospiel zu arbeiten"



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.



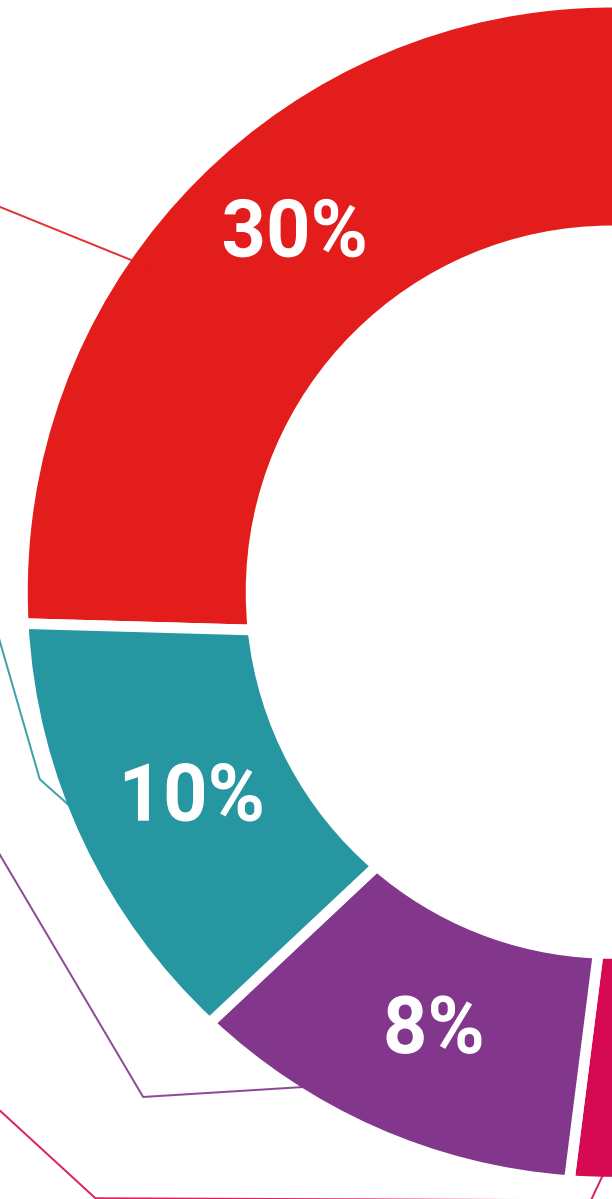
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

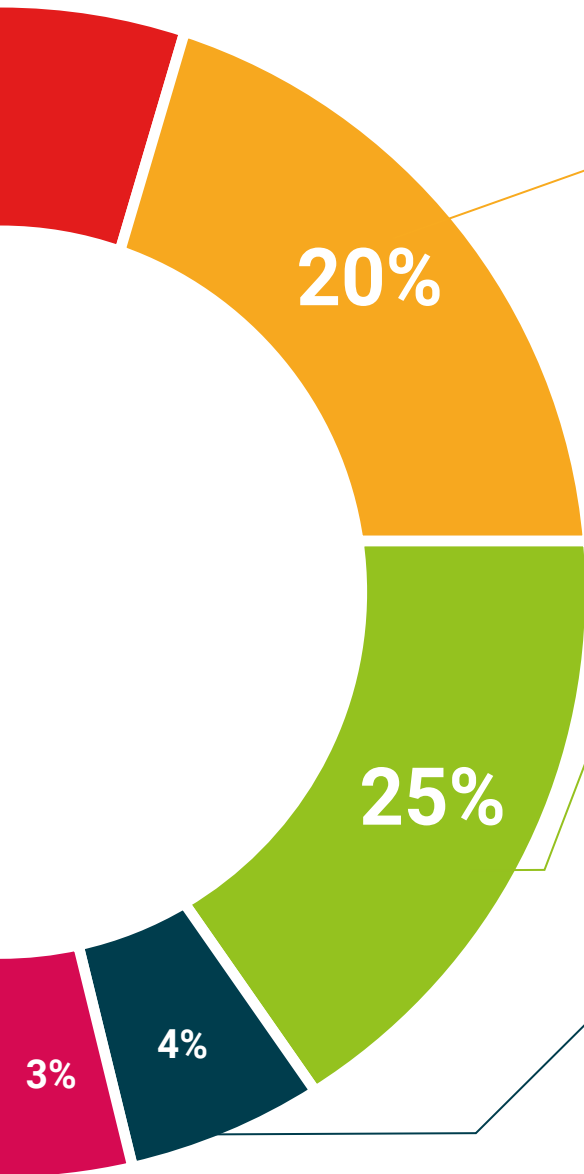
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätskurs in Erzählung und Drehbuchgestaltung 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 Erzählung und Drehbuchgestaltung 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 Erzählung und Drehbuchgestaltung 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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Erzählung und
Drehbuchgestaltung
für Videospiele

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

Universitätskurs

Erzählung und Drehbuchgestaltung
für Videospiele

