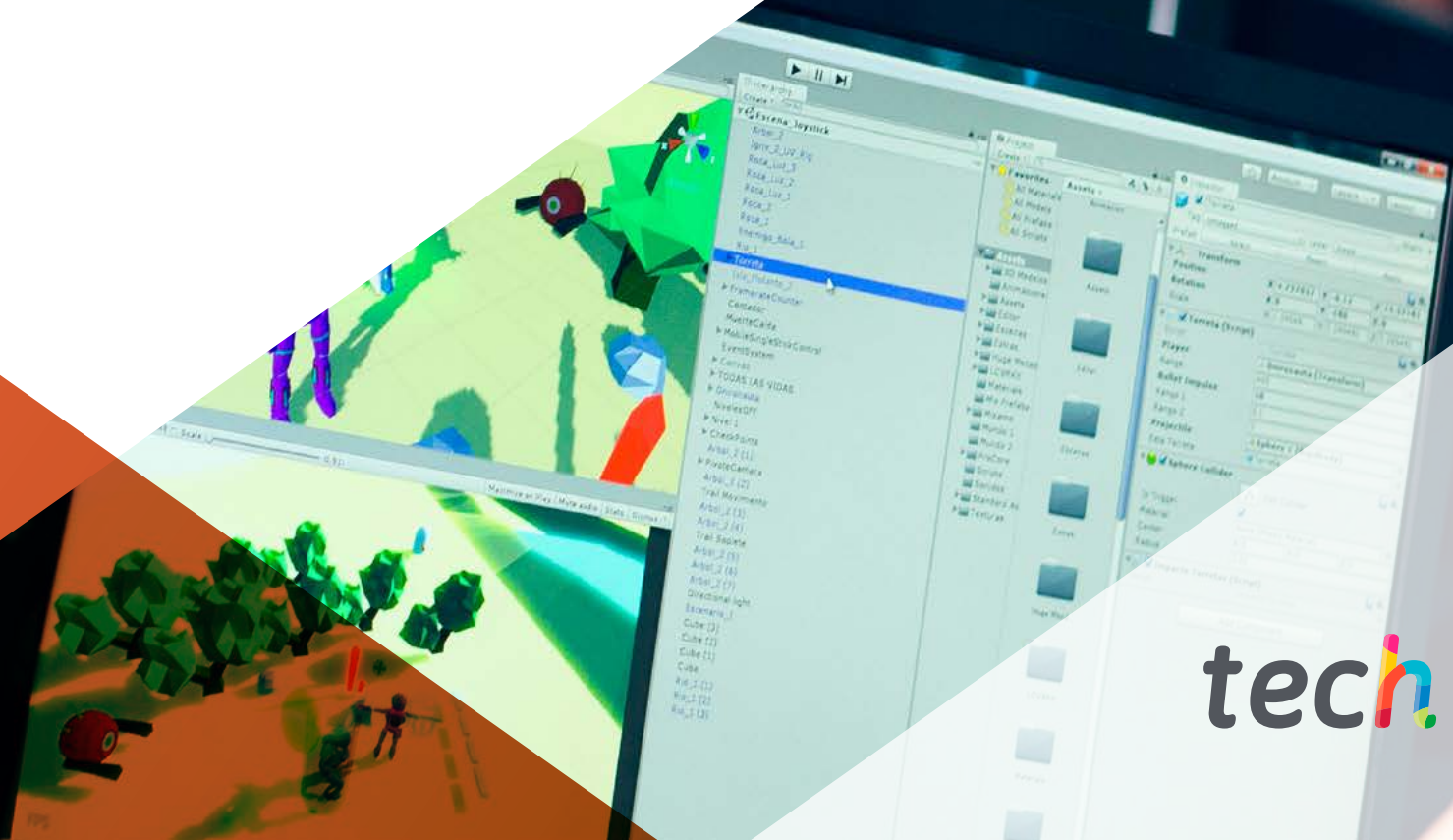


# Universitätskurs Videospiel-Drehbuch





**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs

### Videospiel-Drehbuch

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/videospiel-drehbuch](http://www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/videospiel-drehbuch)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

---

Seite 24

# 01

# Präsentation

Die Videospielebranche wächst ständig und ist zu einem der Sektoren mit der größten Nachfrage nach Fachkräften geworden. Darüber hinaus ermöglicht der technologische Fortschritt, dass Videospiele von immer höherer Qualität sind, so dass es unerlässlich ist, sich in diesem Bereich weiterzubilden.



“

*Wenn Sie in Ihrem Beruf der Beste sein wollen,  
ist es wichtig, dass Sie sich während Ihres  
gesamten Berufslebens weiter spezialisieren"*

Für die Erstellung jeder Art von Drehbuch ist es notwendig, sich eine Reihe von Fähigkeiten anzueignen, die es ermöglichen, die Idee in die Praxis umzusetzen und sie funktionsfähig zu machen. Von der ursprünglichen Idee und ihrer historischen Entwicklung bis hin zu den rechtlichen und juristischen Elementen. Eine Fortbildung in diesem Bereich ist auch dann notwendig wenn der Drehbuchautor über eine solide Grundausbildung oder viel Erfahrung verfügt. Darüber hinaus ist es nicht nur ausreichend, die Grundlagen der Prozesse zu kennen, die für die Erstellung des Drehbuchs durchgeführt werden müssen, sondern es ist auch wichtig, die notwendigen Informationen für die Vorproduktion, die Produktion und die Postproduktion einzubeziehen und den Prozess als Ganzes zu betrachten.

Der Lehrplan konzentriert sich auf das Drehbuchschreiben für Videospiele, wobei der Schwerpunkt auf den verschiedenen Erzählstrukturen sowie auf den Genres liegt, die es derzeit in diesem Bereich gibt. Ein wichtiger Teil der Entwicklung eines Videospiele ist die Notwendigkeit, eine Welt zu erschaffen, in der die Charaktere ihre Abenteuer erleben, und dazu ist es notwendig, die Richtlinien der Dokumente zu befolgen, die für die Erstellung des technischen Drehbuchs erforderlich sind. Dieser Universitätskurs soll also ein praktischer Leitfaden sein, damit die Studenten den gesamten Prozess der Erstellung von Videospiele kennenlernen können.

Dieses Programm ist das vollständigste und richtet sich an Profis in der Erstellung von Drehbüchern für Videospieleprojekte, um ein höheres Leistungsniveau zu erreichen, basierend auf den Grundlagen und den neuesten Trends in der Entwicklung von audiovisuellen Drehbüchern in allen Formaten. Nutzen Sie die Gelegenheit und studieren Sie dieses Programm zu 100% online.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Schreiben von Drehbüchern für Videospiele vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Neuigkeiten im Bereich des Drehbuchschreibens für Videospiele
- ♦ Das interaktive Lernsystem auf der Grundlage von Algorithmen zur Entscheidungsfindung für die bei der Erstellung des Drehbuchs für Videospiele gestellten Situationen
- ♦ Theoretische Lektionen, 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



*Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, Ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln und ein erfahrener Drehbuchautor für Videospiele zu werden"*



*Arbeiten Sie mit den besten Drehbuchautoren und Lehrkräften in diesem Universitätskurs mit exzellentem Lehrplan"*

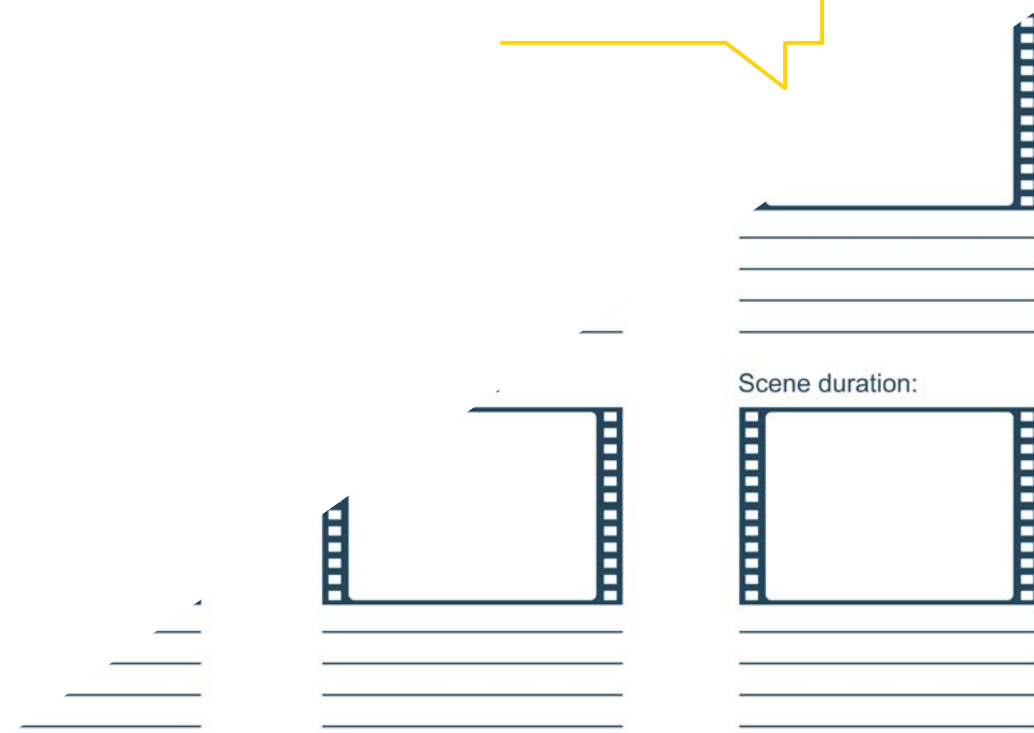
Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus dem Bereich der audiovisuellen Drehbuchproduktion, die die Erfahrung ihrer Arbeit in dieses Programm einbringen, sowie aus anerkannten Fachleuten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 von 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 steht dem Studenten ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von renommierten und erfahrenen Experten für Videospiel-Drehbücher entwickelt wurde.

*Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihr Wissen über Videospiel-Drehbücher zu erweitern.*

*Lernen Sie die neuesten Trends in der Unterhaltungsbranche kennen und aktualisieren Sie Ihr Wissen über das Schreiben von Drehbüchern.*



# 02 Ziele

Dieses Programm richtet sich an professionelle Drehbuchautoren im audiovisuellen Bereich, damit sie sich das nötige Rüstzeug aneignen können, um sich in diesem speziellen Bereich weiterzuentwickeln, die neuesten Trends zu kennen und sich mit den Themen zu befassen, die in diesem Bereich an vorderster Front stehen. Nur mit der richtigen Vorbereitung wird der Drehbuchautor in der Lage sein, das, was er will, in einem audiovisuellen Medium im Serienformat festzuhalten.







“

*Der Universitätskurs in Videospiel-Drehbuch wird Sie in die Lage versetzen, Drehbücher auf einem höheren Niveau zu erstellen und anzupassen"*



## Allgemeines Ziel

- Erwerben der notwendigen Kenntnisse, um die verschiedenen Arten von Drehbüchern für Serien je nach Endformat der Produktion, ob Fernsehen oder Internet, zu schreiben, unter Berücksichtigung der Konstruktion des Charakters, der Geschichte des audiovisuellen Mediums im Besonderen von seinen Ursprüngen bis zum heutigen Tag



*Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten weiter, um ein Drehbuchautor zu werden, der an der Spitze der neuesten Trends steht"*



31-3  
PERCY  
We were lucky enough to share a perfect moment...



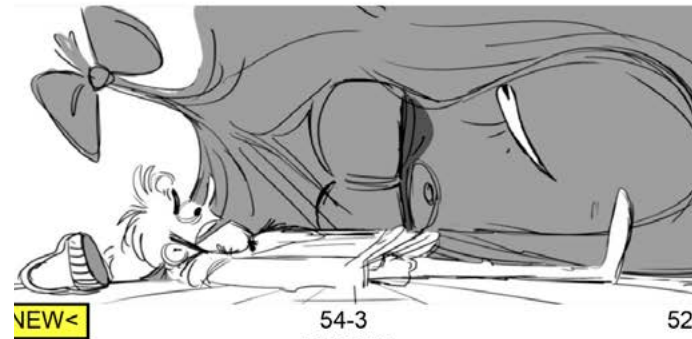
32-3  
PERCY  
...in tim



47-3  
49



40-3  
49



54-3  
PERCY  
...we both know ...



42-3  
PERCY  
...it could ne



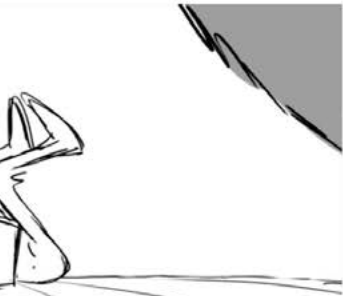
47



>NEW<

33-3

48



50

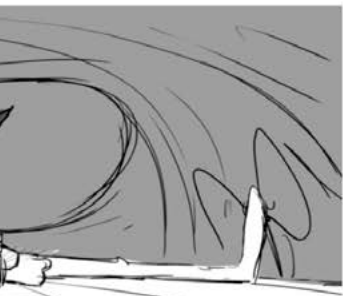


>NEW<

53-3

PERCY  
But I think...

51



53



>NEW<

43-4

PERCY  
Let's walk away.

54



## Spezifische Ziele

- ◆ Kennenlernen des Konzepts und des Ursprungs von Videospiele in der Unterhaltungsindustrie und im Internet-Zeitalter
- ◆ Untersuchen der historischen Entwicklung von Videospiele in der audiovisuellen Industrie, ihrer Kommerzialisierung, Führung und Unternehmen
- ◆ Untersuchen der narrativen Struktur von Videospiele, ihrer Theorie, Intertextualität, Hypertext und Ludologie
- ◆ Analysieren der verschiedenen Arten von Videospielegenres, ihrer Ursprünge und ihrer Hybridisierung
- ◆ Erfahren, wie die Welt, die Charaktere und die Ziele von Videospiele entwickelt werden können
- ◆ Ausarbeiten und Verstehen der Teile eines Videospieldesign-Dokuments
- ◆ Erstellen und Konstruieren eines technischen Drehbuchs, das auf die Besonderheiten von Videospiele als audiovisuelles Produkt angewendet wird
- ◆ Systematisieren und Ausarbeiten einer Videospieleanalyse unter Berücksichtigung von Semiologie, Kommunikationsästhetik, Ludologie, Filmanalyse und Psychologie

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Struktur des Inhalts wurde von einem Team von Fachleuten für die Erstellung von Drehbüchern für audiovisuelle Medien entworfen, die sich der Bedeutung der Aktualisierung der Ausbildung bewusst sind, um den Wissensbereich zu vertiefen und Drehbücher von professioneller Qualität unter Verwendung der neuen verfügbaren Werkzeuge zu erstellen.





“

*Dieser Universitätskurs enthält das vollständigste und aktuellste Lernprogramm der akademischen Szene"*

## Modul 1. Drehbuch in Videospielen

- 1.1. Eine Einführung in Videospiele
  - 1.1.1. Konzept
  - 1.1.2. Ursprung
  - 1.1.3. Unterhaltungsindustrie
  - 1.1.4. Internet-Ära
- 1.2. Videospiele in der audiovisuellen Industrie
  - 1.2.1. Historische Entwicklungen
  - 1.2.2. Führung
    - 1.2.1.1. Marketing
    - 1.2.1.1. Kapitalgesellschaften
- 1.3. Narrative Struktur von Videospielen
  - 1.3.1. Theorie
    - 1.3.1.1. Literarisch
    - 1.3.1.2. Videospiele
    - 1.3.1.3. Videospiele-Erzählung
      - 1.3.1.3.1. Charaktere und Spieler
      - 1.3.1.3.2. Definiert und undefiniert
  - 1.3.2. Intertextualität
  - 1.3.3. Hypertext
  - 1.3.4. Ludologie
- 1.4. Videospiele-Genres
  - 1.4.1. Ursprünge
    - 1.4.1.1. Typen nach Chris Crawford
      - 1.4.1.1.1. Geschicklichkeit und Aktion
      - 1.4.1.1.2. Strategie und Kognition
  - 1.4.2. Aktuelle Typen
    - 1.4.2.1. Aktion
    - 1.4.2.2. Schüsse
    - 1.4.2.3. Strategie
    - 1.4.2.4. Simulation
    - 1.4.2.5. Sport
    - 1.4.2.6. Rennen
    - 1.4.2.7. Abenteuer
    - 1.4.2.8. Rolle
    - 1.4.2.9. Sonstige
    - 1.4.2.10. *Sandbox*
    - 1.4.2.11. Musikalisch
    - 1.4.2.12. Puzzles
    - 1.4.2.13. *Party Games*
    - 1.4.2.14. Bildung
  - 1.4.3. Hybridisierungen
- 1.5. Entwicklung von Welt, Charakteren und Zielen
  - 1.5.1. Welt
  - 1.5.2. Charaktere
  - 1.5.3. Ziele
- 1.6. Entwurfsdokument
  - 1.6.1. *Game Design Document* (GDD)
    - 1.6.1.1. Kern
    - 1.6.1.2. Handlung oder *Storyline*
    - 1.6.1.3. Beschreibung
    - 1.6.1.4. Technologie
    - 1.6.1.5. Spiel-Modi
    - 1.6.1.6. Spielmechanik II
    - 1.6.1.7. Optionen
    - 1.6.1.8. Umgebung
    - 1.6.1.9. Elemente



- 1.7. Technisches Drehbuch
  - 1.7.1. Vom literarischen Drehbuch bis zum technischen Skript
  - 1.7.2. Elemente des technischen Skripts
    - 1.7.2.1. Dauer der Levels
    - 1.7.2.2. Kameras
    - 1.7.2.3. *Storyboard*
    - 1.7.2.4. Beschreibung der einzelnen Items
      - 1.7.2.4.1. Visualisierung
      - 1.7.2.4.2. Layout
    - 1.7.2.5. Befehle
    - 1.7.2.6. Definition der Ziele nach Levels
    - 1.7.2.7. Entwurfsdokument
- 1.8. Videoludische Analyse
  - 1.8.1. Semiologie
  - 1.8.2. Ästhetik der Kommunikation
  - 1.8.3. Ludologie
  - 1.8.4. Filmanalyse
  - 1.8.5. Psychologie
  - 1.8.6. Praktisches Beispiel

“*Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Lernerfahrung zur Förderung Ihrer beruflichen Entwicklung*”

04

# 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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.*

## 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



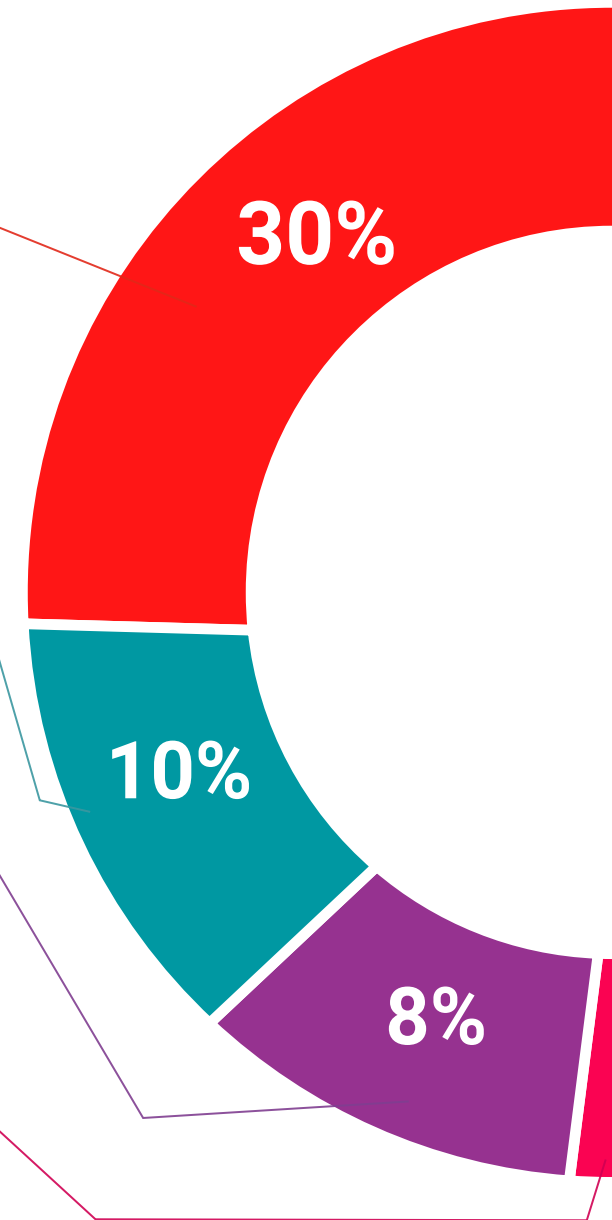
#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

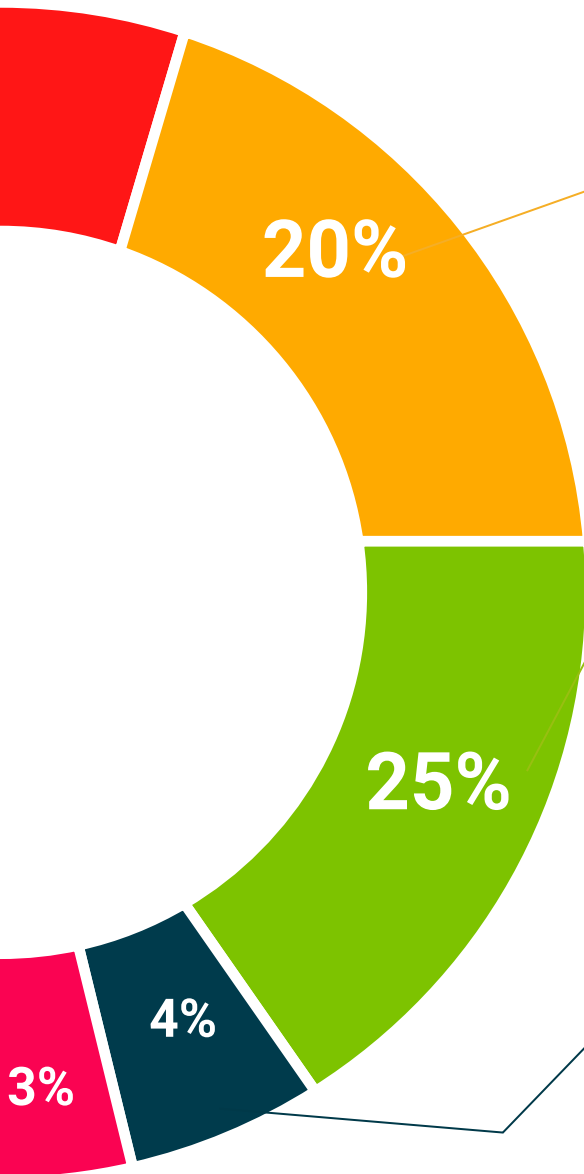
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





#### Case Studies

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.



#### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



05

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Videospiel-Drehbuch garantiert neben der präzise-  
sten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Techno-  
logischen Universität ausgestellt Diplom.





“

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

Dieser **Universitätskurs in Videospiele-Drehbuch** 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 Videospiele-Drehbuch**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



\*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 qualitat  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Videospiel-Drehbuch

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Videospiel-Drehbuch

