

Privater Masterstudiengang Kunst für Videospiele





Privater Masterstudiengang Kunst für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/masterstudiengang/masterstudiengang-kunst-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 12

04

Kursleitung

Seite 16

05

Struktur und Inhalt

Seite 20

06

Methodik

Seite 30

07

Qualifizierung

Seite 38

01

Präsentation

Im Laufe der Jahre hat die Kunst bei der Entwicklung eines Videospiele ein unvergleichliches Gewicht erlangt. Von Indie-Titeln, die sich durch eine originelle künstlerische Linie auszeichnen, wie Gris oder Hollow Knight, bis hin zu spektakulären Triple-A-Videospielen wie God of War oder Halo Infinite - die Art Direction ist so anspruchsvoll, dass Profis ein hohes Maß an Fähigkeiten und Wissen mitbringen müssen, um in der Branche erfolgreich zu sein. Dieses TECH-Programm entspricht diesem professionellen Bedarf und bietet allen Künstlern und Fachleuten, die sich der Kunst für Videospiele widmen wollen, eine einzigartige Fortbildungsmöglichkeit, die von der besten akademischen Methodik der Universitätsszene unterstützt wird.





“

Sie werden erfahren, wie Sie sich in den für Sie vorteilhaftesten künstlerischen Gemeinschaften, sozialen Netzwerken und beruflichen Umfeldern profilieren können"

Es überrascht nicht, dass die Kunst für Indie-Studios und Giganten wie Microsoft und Sony immer wichtiger wird, denn Verbesserungen bei Grafik-Engines und Hardware haben die Branche in ungeahnte Höhen der Qualität katapultiert. Künstlerische Teams haben an Größe und Bedeutung zugenommen, was auch zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten auf dem Videospiegelmarkt ermöglicht hat.

Diese TECH-Qualifizierung vereint die wichtigsten und aktuellsten Informationen über die Kunst in der Videospiegelindustrie mit einer modernen Vision, die die gängigsten künstlerischen Verfahren in der heutigen Branche abdeckt, sowie die Entwicklung eines professionellen Portfolios, mit dem Sie sich abheben und die Leitung angesehener künstlerischer Teams anstreben können.

All dies in einer umfassenden Qualifikation, die von hochqualifizierten Fachleuten entwickelt wurde, die von der größten akademischen Online-Einrichtung unterstützt werden. Dank ihrer Erfahrung ist der gesamte Studienplan mit den herausragendsten Fortschritten im Bereich der Software und der sozialen Netzwerke für künstlerische Designer sowie mit der umfassendsten Theorie zu Themen von Interesse wie Volumen, Ästhetik, Farbe oder menschliche Anatomie in den ehrgeizigsten künstlerischen Projekten angereichert.

Es sei darauf hingewiesen, dass das Format des Studiums auch zu 100% online ist, was es ermöglicht, es mit allen Arten von persönlichen und beruflichen Verpflichtungen zu kombinieren. Das gesamte Studienmaterial steht vom ersten Tag an zum Download zur Verfügung, und die Studenten können von jedem Gerät mit Internetanschluss darauf zugreifen.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien die von Experten der Kunst für Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden Werkzeuge wie Photoshop und Clip Studio Paint beherrschen und sie an die anspruchsvollsten Arbeitsrhythmen anpassen.



Bringen Sie Ihr Wissen und Ihre Fähigkeiten im Bereich der künstlerischen Ästhetik auf ein neues Niveau und schmieden Sie Ihren eigenen Stil mit den besten Tools auf dem Markt"

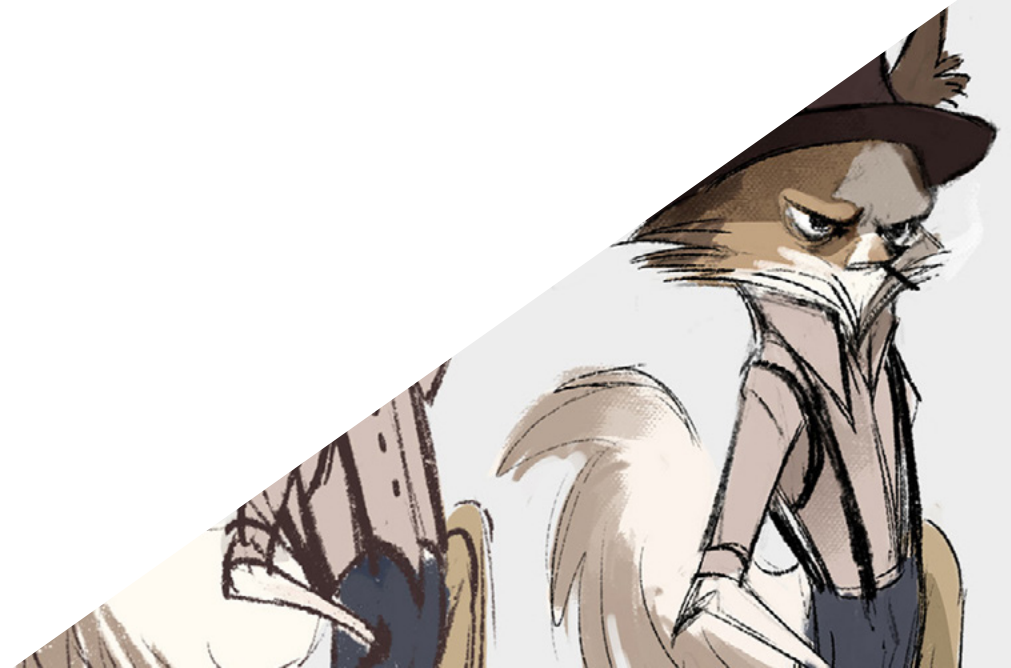
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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.

Sie werden in einer Branche auffallen, in der Künstler für herausragende Arbeiten wie Ghost of Tsushima oder Hades anerkannt werden.

Sie werden Ihr professionelles Portfolio verbessern, um es für führende künstlerische Teams attraktiv zu machen.



02 Ziele

Da die Kunst im Bereich der Videospiele heutzutage so wichtig ist, ist es das Ziel dieser Qualifizierung, allen Fachleuten und Interessierten in diesem Bereich die bestmögliche Weiterbildung zu bieten, um in dieser Branche erfolgreich zu sein. Mit umfassenden Inhalten, die den gesamten künstlerischen Weg vom professionellen Zeichnen bis hin zu Volumen, Farbe und Posing untersuchen, werden die Studenten dieser Qualifizierung darauf vorbereitet sein, ihre eigenen ehrgeizigsten Ziele zu übertreffen.





“

*Sie werden Ihre beruflichen Ziele
Schritt für Schritt erreichen, begleitet
von einem erstklassigen technischen
und pädagogischen Team“*



Allgemeine Ziele

- ◆ Professionelle Qualitätsarbeit entwickeln
- ◆ Erstellung eines spezialisierten Portfolios für die Videospieldustrie
- ◆ Erweiterung der Kenntnisse im Zeichnen
- ◆ Die Funktionsweise der Videospieldustrie verstehen
- ◆ Verbesserung der Fähigkeiten zur Teamarbeit
- ◆ Analyse verschiedener Positionen in der Branche
- ◆ Erweiterung des Wissens über Design
- ◆ Die Präsentation der Arbeit auf professionelle Art und Weise fördern
- ◆ Vertiefung der technischen und künstlerischen Kenntnisse
- ◆ Ausrichtung der Karriere auf Ihren Traumjob



Spezifische Ziele

Modul 1. Professionelle Zeichnung

- ◆ Die wichtigsten Materialien zu kennen, mit denen ein Künstler arbeitet
- ◆ Erfahren, wie man digitale Skizzen im Vergleich zu traditionellen Skizzen anfertigt
- ◆ Untersuchung der Vereinfachung von komplexen geometrischen Formen
- ◆ Verbessern der Linienzeichnung

Modul 2. Menge

- ◆ Vertiefung der Unterschiede zwischen 2D und 3D
- ◆ Kenntnisse über Schattierungen in Ebenen und Anatomie entwickeln
- ◆ Die verschiedenen Arten der Schattierung je nach gewähltem Stil kennen
- ◆ Wissen, wie man Volumen je nach Perspektive und Farbe anwendet

Modul 3. Ästhetik

- ◆ Die verschiedenen modernen Stile und Kanons studieren
- ◆ Die Stilisierung des menschlichen Wesens eingehend studieren
- ◆ Den eigenen Stil entwickeln
- ◆ Die visuelle Erzählung der Werke verbessern

Modul 4. Farbe

- ◆ Das Verhalten von Licht und dessen Ausbreitung verstehen
- ◆ Die verschiedenen Aspekte von Licht, Nuancen, Sättigung und Kontrast bewerten
- ◆ Die verschiedenen Techniken zum Auftragen von Farbe studieren
- ◆ Die Bedeutung von Farbe in der Kunst für Videospiele kennen

Modul 5. Programme in der Industrie

- ♦ Vertiefung der verschiedenen Programme, die derzeit in der Branche verwendet werden
- ♦ Die Unterschiede zwischen Photoshop, Clip Studio Paint und Procreate kennen
- ♦ Die Benutzeroberfläche und Werkzeuge von Photoshop beherrschen
- ♦ Professionelle Digitalisierung von traditionellen Medien

Modul 6. 2D in der Videospieldustrie

- ♦ Analyse der heutigen Situation der digitalen Unterhaltungsindustrie
- ♦ Die verschiedenen Arten von Künstlern, die in der Branche gefragt sind, erforschen
- ♦ Die Integration der verschiedenen Rollen des Künstlers in einer transversalen Arbeitsgruppe untersuchen
- ♦ Die Bedeutung des Art Directors bei einem Videospieldustrie zu erkennen

Modul 7. Anatomie

- ♦ Anatomie der organischen Formen studieren
- ♦ Komplexes Skelett von Skelett mit einfachen Formen unterscheiden
- ♦ Gewöhnliche Fehler beim Porträtieren des menschlichen Gesichts vermeiden
- ♦ Wissen, wie man Farbe entsprechend den Tönen und Schattierungen auf dem menschlichen Körper richtig anwendet

Modul 8. Zeichnung entwickeln

- ♦ Eigene Zeichentechniken entwickeln
- ♦ Professionelle und effektive Arbeitsroutinen erstellen
- ♦ Die Techniken kennen, um aus der Komfortzone herauszukommen
- ♦ Kenntnis der Gemeinschaften, um aktiv an ihnen teilzunehmen und *Feedback* einzuholen

Modul 9. Videospieldustrie-Design

- ♦ Entwicklung von künstlerischen Konzepten für die Gestaltung von Videospieldustrie
- ♦ Figuren und *Props* auf professionelle Weise gestalten
- ♦ Grundlagen von Kleidung und Kulissengestaltung kennen
- ♦ Analyse der Arbeit, um zu wissen, wie man sie bereinigt und richtig präsentiert

Modul 10. Kunstindustrie für Videospieldustrie: *Musts*

- ♦ Die *Must-Haves* der Videospieldustrie 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



*Sie werden alle fortgeschrittenen
TECH-Studieninhalte in Ihr
Portfolio an Fähigkeiten und
Kompetenzen aufnehmen, noch
vor Ende des Programms“*

03

Kompetenzen

Wie bereits erwähnt, verlangt die Videospelindustrie nach hochqualifizierten Künstlern, die in der Lage sind, große Projekte aller Art zu bewältigen. Diese Art von Fachleuten muss ein vielseitiges Profil haben und wissen, wie man sich an einen intensiven Arbeitsrhythmus anpasst. Deshalb befasst sich dieses Programm nicht nur mit künstlerischen, sondern auch mit organisatorischen und Führungskompetenzen, die das Profil des Studenten für die besten Videospelprojekte noch attraktiver machen werden.



“

Sie werden sich fest in der Branche positionieren und es zu Ihrem Portfolio machen, das Ihr hohes Maß an Kreativität und Anpassungsfähigkeit unter Beweis stellt“

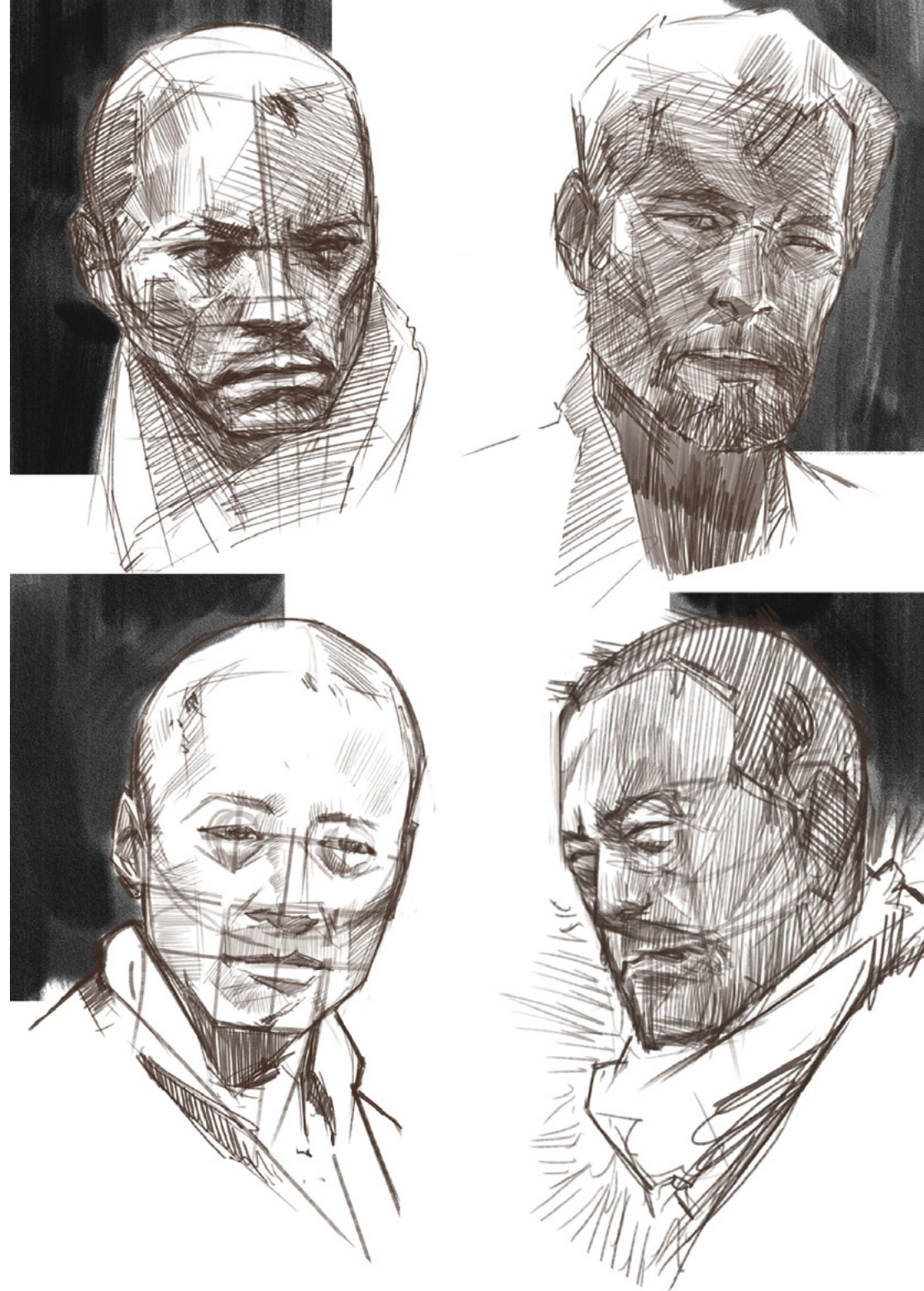


Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Entwicklung von Konzepten und Zeichnungen für jede Art von Projekt
- ◆ Die gängigsten Werkzeuge, die in der Branche verwendet werden, beherrschen
- ◆ Anpassung an alle Arten von Anfragen, Stilen und Arbeitsumgebungen
- ◆ Eine starke Arbeitsdisziplin schaffen, um sich von der Konkurrenz abzuheben
- ◆ Den eigenen künstlerischen Stil vertiefen und auf das höchste Niveau heben

“

Indem Sie Ihre Fähigkeiten im Bereich der Videospielekunst verbessern, verschaffen Sie sich einen konkurrenzlosen Wettbewerbsvorteil, der Ihren Lebenslauf aufwertet“





Spezifische Kompetenzen

- ◆ Bildhafte Methoden im Detail studieren
- ◆ Breites Verständnis für künstlerische Routinen
- ◆ Den menschlichen Archetyp im Detail verstehen
- ◆ Komplexe Formen aus dem Gedächtnis entwickeln
- ◆ Professioneller Einsatz von Farbe
- ◆ Verbesserung der Mittel zur Präsentation der Arbeit
- ◆ Komplexe geometrische Formen vereinfachen
- ◆ Die eigene Arbeit angemessen beschreiben und *Briefings* anfordern
- ◆ Korrekte Verwendung von Referenzen
- ◆ Eine spezialisiertes künstlerisches *Development* erzeugen

04

Kursleitung

Für die Entwicklung dieses Programms hat TECH auf Fachleute mit hohen künstlerischen und organisatorischen Fähigkeiten zurückgegriffen, damit sie den Studenten die nützlichsten Richtlinien und Methoden vermitteln können, um in der künstlerischen Industrie des Videospiele erfolgreich zu sein. Aus diesem Grund können sich die Studenten der hohen Qualität des gesamten Studienplans sicher sein, der nicht nur technisch, sondern auch fachlich darauf ausgerichtet ist, ihr berufliches Profil zu schärfen und sie ins Rampenlicht der ehrgeizigsten künstlerischen Projekte zu stellen.





“

Schließen Sie sich einem sehr erfolgreichen Team an, mit dem Sie Ihre berufliche Karriere vorantreiben und Ihre Grenzen überschreiten können“

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

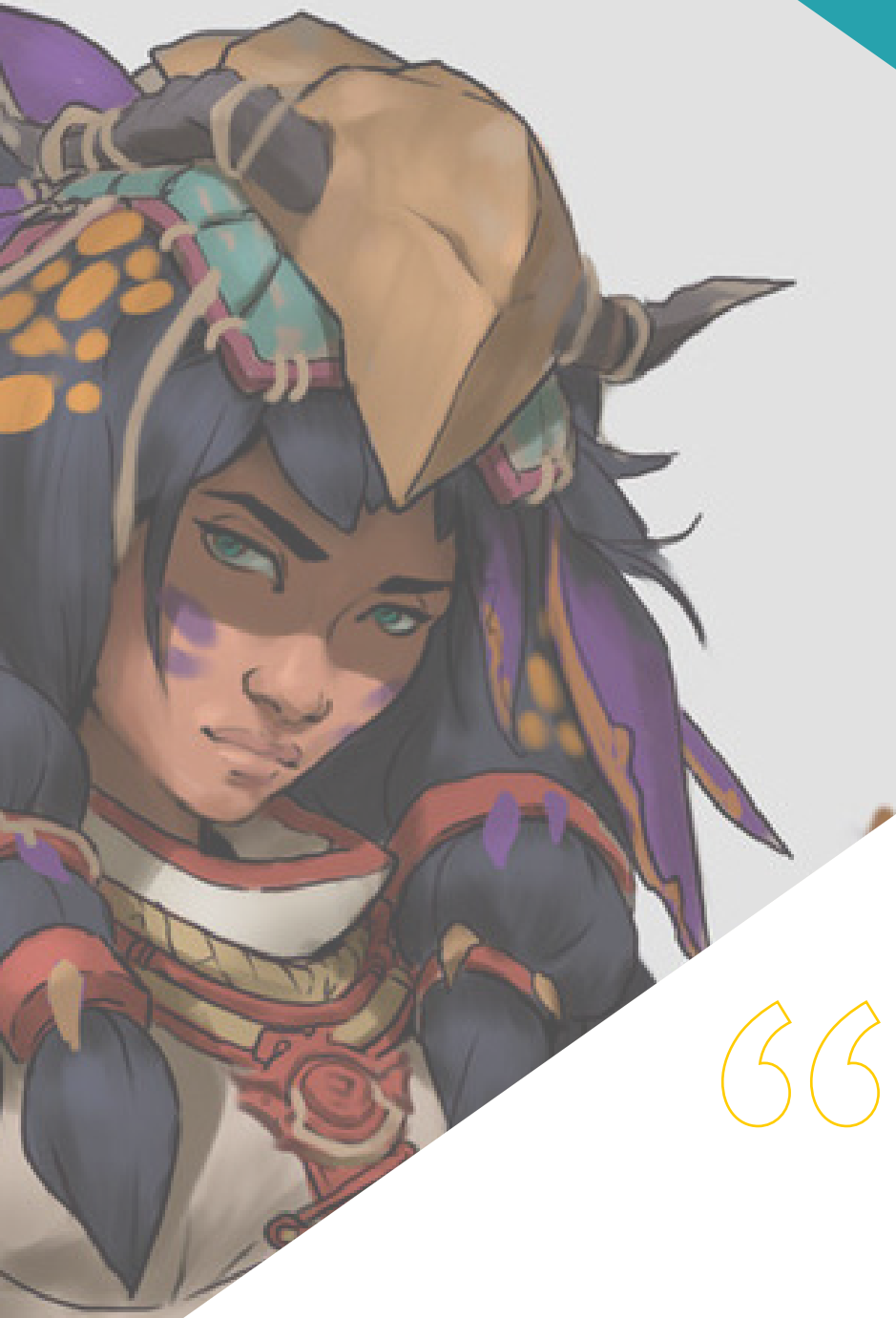


05

Struktur und Inhalt

Durch die Anwendung der innovativsten Studienmethoden in der akademischen Szene stellt TECH sicher, dass diese Qualifizierung für die Studenten von maximaler Effizienz ist. Daher werden alle Inhalte mit Relearning vermittelt, da TECH eine der wenigen Universitäten ist, die eine Lizenz dafür haben. Dank dieser innovativen Methodik eignet sich der Student die wichtigsten Begriffe und Konzepte des Studiums auf natürliche und progressive Weise an, ohne dass er große Anstrengungen unternehmen oder viele Stunden investieren muss, um das Programm zu bestehen.





“

Sie werden eine große Anzahl von Übungen, reflektierende Lektüre, simulierte Szenarien, Zusammenfassungen und motivierende Videos finden, die Ihnen während des gesamten Studiums als großartige Studienunterstützung dienen werden“

Modul 1. Professionelle Zeichnung

- 1.1. Materialien
 - 1.1.1. Traditionell
 - 1.1.2. Digital
 - 1.1.3. Umgebung
- 1.2. Ergonomie und Aufwärmen
 - 1.2.1. Aufwärmen
 - 1.2.2. Ausruhen
 - 1.2.3. Gesundheit
- 1.3. Geometrische Formen
 - 1.3.1. Linie
 - 1.3.2. Ellipsen
 - 1.3.3. 3D-Formen
- 1.4. Perspektive
 - 1.4.1. Ein Fluchtpunkt
 - 1.4.2. Mehrere Fluchtpunkte
 - 1.4.3. Tipps
- 1.5. Skizze
 - 1.5.1. Fitting
 - 1.5.2. Digital vs. Traditionell
 - 1.5.3. Reinigen
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Auf Skizze
 - 1.6.2. Digital
 - 1.6.3. Tipps
- 1.7. Schattierung in der Zeichnung
 - 1.7.1. Raster
 - 1.7.2. Unschärf
 - 1.7.3. Füllen
- 1.8. Formen vereinfachen
 - 1.8.1. Organische Formen
 - 1.8.2. Strukturen
 - 1.8.3. Fusion von einfachen Formen

- 1.9. Mittlere Farbgebung
 - 1.9.1. Tinte
 - 1.9.2. Kugelschreiber
 - 1.9.3. Digital
- 1.10. Linie verbessern
 - 1.10.1. Übungen
 - 1.10.2. Linienkämmer
 - 1.10.3. Praxis

Modul 2. Menge

- 2.1. Dreidimensionale Formen
 - 2.1.1. 2D zu 3D
 - 2.1.2. Formen mischen
 - 2.1.3. Studie
- 2.2. Schatten auf Ebenen
 - 2.2.1. Mangel an Licht
 - 2.2.2. Richtung des Lichts
 - 2.2.3. Schatten auf verschiedenen Objekten
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Definition
 - 2.3.2. Leichte Schwierigkeit
 - 2.3.3. Kontakt
- 2.4. Schatten in der Anatomie
 - 2.4.1. Gesicht
 - 2.4.2. Pläne des menschlichen Körpers
 - 2.4.3. Beleuchtung
- 2.5. Erzählerische Schattierung
 - 2.5.1. Beispiel
 - 2.5.2. Wann verwenden?
 - 2.5.3. Übertreibung
- 2.6. Schattierung in Comics
 - 2.6.1. Stile
 - 2.6.2. Raster
 - 2.6.3. Autoren



- 2.7. Schattierung in Manga
 - 2.7.1. Stile
 - 2.7.2. Autoren
 - 2.7.3. Umsetzung
- 2.8. Raster
 - 2.8.1. Traditionell
 - 2.8.2. Digital
 - 2.8.3. Vorgefertigte Raster
- 2.9. Volumen und Perspektive
 - 2.9.1. Ohne Schattierung
 - 2.9.2. Formulare
 - 2.9.3. Umsetzung
- 2.10. Volumen nach Farbe
 - 2.10.1. Tiefe
 - 2.10.2. Form
 - 2.10.3. Pinselstrich

Modul 3. Ästhetik

- 3.1. Stile
 - 3.1.1. Antike
 - 3.1.2. Moderne
 - 3.1.3. Videospiele
- 3.2. Moderne Stile und Kanon
 - 3.2.1. 8 Köpfe
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Videospiele
- 3.3. Amerikanischer Stil
 - 3.3.1. Comics
 - 3.3.2. Illustration
 - 3.3.3. Animation
- 3.4. Asiatischer Stil
 - 3.4.1. Manga
 - 3.4.2. Anime
 - 3.4.3. Traditionell

- 3.5. Europäischer Stil
 - 3.5.1. Geschichte
 - 3.5.2. Comic
 - 3.5.3. Illustration
- 3.6. Ästhetik nach Genre
 - 3.6.1. Kinder/Jugendliche
 - 3.6.2. Fantasie
 - 3.6.3. Andere
- 3.7. Kanons
 - 3.7.1. Geschichte
 - 3.7.2. Kanons
 - 3.7.3. Flexibilität
- 3.8. Styling
 - 3.8.1. Mensch sein
 - 3.8.2. Anpassen
 - 3.8.3. Formulare
- 3.9. Visuelles Geschichtenerzählen
 - 3.9.1. Bedeutung
 - 3.9.2. Intention
 - 3.9.3. Umgebung
- 3.10. Eigener Stil
 - 3.10.1. Analyse
 - 3.10.2. Praxis
 - 3.10.3. Tipps

Modul 4. Farbe

- 4.1. Ausbreitung von Licht
 - 4.1.1. Technizität
 - 4.1.2. Beispiel
 - 4.1.3. Helle Farbe
- 4.2. Licht auf Oberflächen
 - 4.2.1. Reflexe
 - 4.2.2. Bounce
 - 4.2.3. *Subsurface Scattering*

- 4.3. Design und Farbe
 - 4.3.1. Übertreibung
 - 4.3.2. Vorstellungskraft
 - 4.3.3. Nutzung
- 4.4. Licht im Schatten
 - 4.4.1. Reflexe
 - 4.4.2. Farbe im Schatten
 - 4.4.3. Tricks
- 4.5. HUE/Matiz
 - 4.5.1. Definition
 - 4.5.2. Bedeutung
 - 4.5.3. Nutzung
- 4.6. Sättigung
 - 4.6.1. Definition
 - 4.6.2. Bedeutung
 - 4.6.3. Nutzung
- 4.7. Value/Kontrast
 - 4.7.1. Definition
 - 4.7.2. Kontrast vor Ort
 - 4.7.3. Nutzung
- 4.8. Farbe in der Illustration
 - 4.8.1. Unterschiede
 - 4.8.2. Freiheit
 - 4.8.3. Theorie
- 4.9. Farbe in *Concept Art*
 - 4.9.1. Bedeutung
 - 4.9.2. Design und Farbe
 - 4.9.3. *Propszenario* Charakter
- 4.10. Farbe in der Kunst
 - 4.10.1. Geschichte
 - 4.10.2. Veränderungen
 - 4.10.3. Referenzen

Modul 5. Programme in der Industrie

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. In der Industrie
 - 5.1.2. Basis
 - 5.1.3. Empfehlungen
- 5.2. Clip Estudio Paint
 - 5.2.1. Unterschiede
 - 5.2.2. Was macht es einzigartig?
 - 5.2.3. Für wen?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. In der Industrie
 - 5.3.3. Zukunft
- 5.4. Alternative Programme
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Andere
- 5.5. Photoshop-Schnittstelle
 - 5.5.1. Instrumente
 - 5.5.2. Personalisierung
 - 5.5.3. Tipps
- 5.6. Photoshop-Ebenen
 - 5.6.1. Stil der Ebene
 - 5.6.2. Ebenenmaske
 - 5.6.3. Tipps
- 5.7. Photoshop Pinsel
 - 5.7.1. Wo sind sie zu finden?
 - 5.7.2. Eigene erstellen
 - 5.7.3. Nutzung
- 5.8. Format und Abmessungen
 - 5.8.1. JPG vs. PNG
 - 5.8.2. Bits
 - 5.8.3. Bildauflösung

- 5.9. Farbe in Photoshop
 - 5.9.1. Eine Schicht
 - 5.9.2. Mehrere Ebenen
 - 5.9.3. Tipps
- 5.10. Digitalisierung der traditionellen Medien
 - 5.10.1. Scannen
 - 5.10.2. Photoshop-Bearbeitung
 - 5.10.3. Farben löschen

Modul 6. 2D in der Videospieldindustrie

- 6.1. Digitale Unterhaltungsindustrie
 - 6.1.1. Aktualität
 - 6.1.2. Wettbewerb
- 6.2. *Concept Art*
 - 6.2.1. Bedeutung
 - 6.2.2. Typen
 - 6.2.3. Kino/Videospiele
- 6.3. Illustration
 - 6.3.1. Illustration für Videospiele
 - 6.3.2. Nützlichkeit
 - 6.3.3. Empfehlungen
- 6.4. *UI Artist*
 - 6.4.1. Nutzung
 - 6.4.2. Entwurf
 - 6.4.3. Geschichte
- 6.5. *Environment Artist*
 - 6.5.1. Unterschied
 - 6.5.2. Bedeutung
 - 6.5.3. Indie
- 6.6. *Pixel Art*
 - 6.6.1. Aktualität
 - 6.6.2. Tipps
 - 6.6.3. Programme

- 6.7. Animatoren
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D in Videospielen
 - 6.7.3. Tipps
- 6.8. Storyboarder
 - 6.8.1. Bedeutung
 - 6.8.2. Große Studien
 - 6.8.3. In Videospielen
- 6.9. Splash Art
 - 6.9.1. Online
 - 6.9.2. Aktualität
 - 6.9.3. Tipps
- 6.10. Künstlerischer Leiter
 - 6.10.1. Bedeutung
 - 6.10.2. Indie
 - 6.10.3. Wettbewerb

Modul 7. Anatomie

- 7.1. Anpassung und organische Formen
 - 7.1.1. Praxis
 - 7.1.2. Komplexität
 - 7.1.3. Routine
- 7.2. Referenzen
 - 7.2.1. Live
 - 7.2.2. Webseiten
 - 7.2.3. Gute Referenzen
- 7.3. Skelett einfache Formen
 - 7.3.1. Verständnis
 - 7.3.2. Über Bilder
 - 7.3.3. Vereinfachen





- 7.4. Komplexes Skelett
 - 7.4.1. Fortschritt
 - 7.4.2. Nomenklatur
 - 7.4.3. Von einfach bis komplex
- 7.5. Muskeln
 - 7.5.1. Über Referenzen
 - 7.5.2. Muskeln nach Nutzen
 - 7.5.3. Körpertypen
- 7.6. Schädel
 - 7.6.1. Struktur
 - 7.6.2. *Loomins*
 - 7.6.3. Tipps
- 7.7. Menschliches Gesicht
 - 7.7.1. Proportionen
 - 7.7.2. Häufige Fehler
 - 7.7.3. Tipps
- 7.8. Profil Anatomie
 - 7.8.1. Tipps
 - 7.8.2. Unterschiede
 - 7.8.3. Konstruktion
- 7.9. 3/4 Anatomie
 - 7.9.1. Was ist zu beachten?
 - 7.9.2. Tipps
 - 7.9.3. Unterschiede
- 7.10. Farbe des menschlichen Körpers
 - 7.10.1. Transluzenz
 - 7.10.2. Farbe im Schatten
 - 7.10.3. Töne

Modul 8. Zeichnung entwickeln

- 8.1. Aus der Phantasie schöpfen
 - 8.1.1. Start
 - 8.1.2. Praktiken
 - 8.1.3. Tipps
- 8.2. Referenzen suchen und entwickeln
 - 8.2.1. Verschiedene Referenzen
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Zu vermeidende Referenzen
- 8.3. Routinen
 - 8.3.1. Routine
 - 8.3.2. Spaß an Studien
 - 8.3.3. Pausen
- 8.4. Zeichnen von Posen
 - 8.4.1. Seiten
 - 8.4.2. Zeit
 - 8.4.3. Täglich
- 8.5. Entwicklung eines Notebooks
 - 8.5.1. Welches Notebook?
 - 8.5.2. Wann?
 - 8.5.3. Inhalt
- 8.6. Raus aus der Komfortzone
 - 8.6.1. Ändern
 - 8.6.2. Abstraktion
- 8.7. Stile testen
 - 8.7.1. Autoren
 - 8.7.2. Verschiedene
 - 8.7.3. Studieren
- 8.8. *Feedback* einholen
 - 8.8.1. Freundschaften
 - 8.8.2. Soziale Netzwerke
 - 8.8.3. Es nicht persönlich nehmen

- 8.9. An Gemeinschaften teilnehmen
 - 8.9.1. Online-Gemeinschaften
 - 8.9.2. Ereignisse in der Stadt
- 8.10. Verbesserung der Basis
 - 8.10.1. Praktiken
 - 8.10.2. Zurück
 - 8.10.3. Wiederholen

Modul 9. Videospiele-Design

- 9.1. Design in Videospiele
 - 9.1.1. Design und Videospiele
 - 9.1.2. Konzept
- 9.2. Ideenfindung
 - 9.2.1. Referenzen
 - 9.2.2. Schrift
 - 9.2.3. Skizzen
- 9.3. Iteration
 - 9.3.1. Silhouetten
 - 9.3.2. Tipps
 - 9.3.3. *Shape Design*
- 9.4. Charakter Design
 - 9.4.1. Charakter Psychologie
 - 9.4.2. Farbe
 - 9.4.3. Details
- 9.5. Entwurf von *Props*
 - 9.5.1. Form
 - 9.5.2. Nützlichkeit
 - 9.5.3. Bedeutung
- 9.6. Entwurf eines Szenarios
 - 9.6.1. Zusammensetzung
 - 9.6.2. Details
 - 9.6.3. Tiefe

- 9.7. Kleidungsdesign
 - 9.7.1. Referenzen
 - 9.7.2. Inspiration
 - 9.7.3. Originalität
- 9.8. Farbe im Design
 - 9.8.1. Bedeutung
 - 9.8.2. Psychologie
 - 9.8.3. Brennpunkte
- 9.9. Nützlichkeit bei der Arbeit
 - 9.9.1. Videospiele-Industrie
 - 9.9.2. 3D-Ausrüstung
 - 9.9.3. Projekt
- 9.10. Künstlerische Gestaltung der Show
 - 9.10.1. *Pitch Deck*
 - 9.10.2. Beendete Arbeit
 - 9.10.3. Säuberung

Modul 10. Kunstindustrie für Videospiele: *Musts*

- 10.1. Professionelles Image
 - 10.1.1. Ihre Arbeit sehen lassen
 - 10.1.2. Popularität
 - 10.1.3. Gemeinschaften
- 10.2. Portfolio
 - 10.2.1. Seiten
 - 10.2.2. Physisch
 - 10.2.3. Tipps
- 10.3. Arbeit einreichen
 - 10.3.1. Saubere Skizzen
 - 10.3.2. Montieren
 - 10.3.3. Format

- 10.4. Portfolio
 - 10.4.1. Tipps
 - 10.4.2. Sprachen
 - 10.4.3. Daten
- 10.5. Praktiken
 - 10.5.2. Internationale
 - 10.5.3. Hybrid
- 10.6. Soziale Netzwerke
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Web
 - 10.7.1. Plattformen
 - 10.7.2. Portfolio
 - 10.7.3. Kontakt
- 10.9. Teamarbeit
 - 10.9.1. Tipps
 - 10.9.2. Kommunikation
 - 10.9.3. Bedeutung
- 10.10. Fernarbeit
 - 10.10.1. Zeiten
 - 10.10.2. Disziplin
 - 10.10.3. Sprachen

06 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.



07

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Kunst 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"*

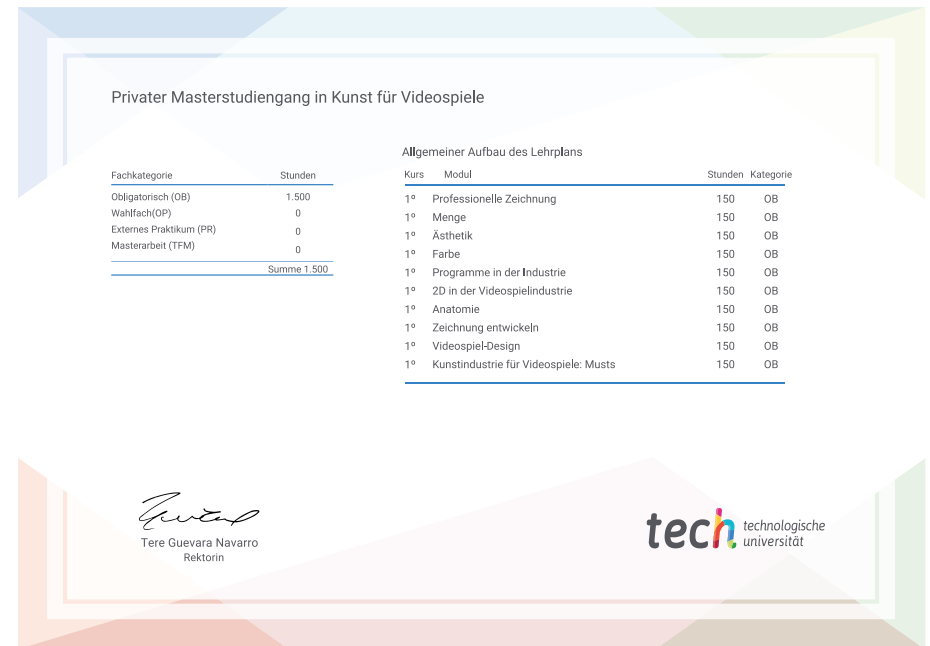
Dieser **Privater Masterstudiengang in Kunst für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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: **Privater Masterstudiengang in Kunst für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang Kunst für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang Kunst für Videospiele