

Privater Masterstudiengang Videospiele



Privater Masterstudiengang 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-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 18

05

Struktur und Inhalt

Seite 22

06

Methodik

Seite 32

07

Qualifizierung

Seite 40

01

Präsentation

Die heutige Zeit ist ohne Videospiele nicht mehr denkbar. Sie sind die beliebteste Freizeitaktivität der Welt. Millionen von Spielern aller Altersgruppen spielen in diesem Moment einige ihrer Lieblingsvideospiele und in jedem Haushalt gibt es mindestens eine Person, die regelmäßig spielt, und dieser Trend nimmt zu. Es gibt also eine steigende Nachfrage nach Videospiele aller Art, so dass die Designfirmen qualifizierte Fachleute brauchen, die ihre Produkte weiterentwickeln können. Dieses Programm bietet seinen Studenten die Möglichkeit, sich zu Spezialisten weiterzubilden, damit sie ihre Träume erfüllen können, indem sie Videospiele entwerfen, wie sie sie ihr Leben lang genossen haben.





“

Sie haben schon immer davon geträumt, Videospiele zu entwerfen: Dieses Programm gibt Ihnen die Möglichkeit, diesen Traum zu verwirklichen"

Videospiele sind die ultimative Unterhaltung des 21. Jahrhunderts. Millionen von Menschen unterschiedlichen Alters spielen überall auf der Welt gleichzeitig verschiedene Videospiele auf unterschiedliche Art und Weise: online, offline, kostenloser Vertrieb, kostenpflichtig oder kostenlos mit *Pay-for-Play*-Optionen, mit festen oder tragbaren Konsolen... Es gibt eine enorme Vielfalt an Möglichkeiten, wenn es darum geht, Spiele zu spielen, denn es gibt eine große Gruppe von Menschen, die ständig nach der Veröffentlichung neuer Titel unterschiedlicher Art fragen, die jeweils auf einen bestimmten Bereich von Spielern zugeschnitten sind.

Es gibt jedoch nicht nur Unterschiede in Bezug auf das Medium und die Modalität von Videospielen, sondern auch in Bezug auf den Inhalt selbst, denn es gibt Dutzende von Genres, jedes mit seinen eigenen Besonderheiten, die versuchen, sich auf dem Markt durchzusetzen: Strategiespiele, Erst- und Drittperson-Shooter, RPGs, Sport- und Autosimulatoren, kleine Brett- und Kartenspiele, die in digitale Produkte umgewandelt werden, Independent- oder Big-Budget-Spiele usw. Für jede Benutzergruppe gibt es also unzählige Möglichkeiten, die Nachfrage zu befriedigen.

Aus diesem Grund werden ständig neue Titel benötigt, und große und kleine Videospieleunternehmen brauchen eine große Anzahl von Experten in den verschiedenen Bereichen des Videospieldesigns, um weiterhin qualitativ hochwertige und kommerziell erfolgreiche Werke produzieren zu können. Dieser Private Masterstudiengang in Videospiele ist die Antwort auf dieses Bedürfnis, da er den Studenten alles beibringt, was sie brauchen, um Videospieldesigner zu werden und jeden Aspekt des Videospieldesigns für verschiedene Plattformen, Formate und Genres abzudecken.

Dieses Programm deckt alle relevanten Spezialisierungen in der Videospieleproduktion ab, da es die Studenten zu Spezialisten in den Bereichen Kunst, Animation, Drehbuch, Sounddesign und Musikkomposition macht, so dass die Studenten dieses Privaten Masterstudiengangs jede dieser Positionen einnehmen und ein Videospieleprojekt von der Konzeption bis zur Markteinführung betreuen können.

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

- ◆ Das Studium wird auf praktische Fälle des Videospieldesigns bezogen
- ◆ Die allgemeine und spezifische Vision der Inhalte, die die Studenten des Programms zu Experten in spezifischen Aspekten macht, ihnen aber auch eine globale Vision des Sektors vermittelt
- ◆ Die praktischen Übungen, mit denen die Fortschritte der Studenten überprüft werden, damit das Gelernte besser verinnerlicht werden kann
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der umfassenden Kenntnis aller Tools und Dienste, die für das Design und die Entwicklung von Videospielen zur Verfügung stehen
- ◆ Ein fachkundiges und erfahrenes Dozententeam, das den Videospiele-Sektor perfekt kennt
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sicherlich haben Sie eine Idee, wie Sie das nächste weltweit erfolgreiche Videospiele entwerfen können. Verwirklichen Sie es dank dieses Privaten Masterstudiengangs“

“

*Seien Sie der nächste Hideo Kojima:
schreiben Sie sich ein und entwickeln Sie
all Ihre Ideen dank der Fähigkeiten, die Sie
mit diesem Privaten Masterstudiengang
erwerben werden"*

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

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Universitätskurses gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*TECH vertraut auf Ihr Talent. Deshalb
geben wir Ihnen alle Werkzeuge an
die Hand, die Sie brauchen, um das
Videospiele Ihrer Träume zu entwerfen.*

*Sie haben Hunderte von Stunden
mit Ihren Lieblingsvideospiele
verbracht, jetzt sind Sie an der Reihe,
Ihre eigenen Produkte zu entwickeln.*



02 Ziele

Mit diesem Privaten Masterstudiengang werden die Studenten in der Lage sein, jede Position im Designprozess eines Videospiele einzunehmen, von der Gestaltung der Grafik und der Animation über die erzählerischen und skriptbezogenen Aspekte bis hin zur Komposition von Musik und Sounddesign. Daher zielt dieses Programm darauf ab, dass seine Studenten über spezielle Kenntnisse in jedem dieser Aspekte verfügen, was sie in die Lage versetzen wird, ein hochgeschätzter Spezialist für Design- und Entwicklungsunternehmen in diesem Sektor zu sein.



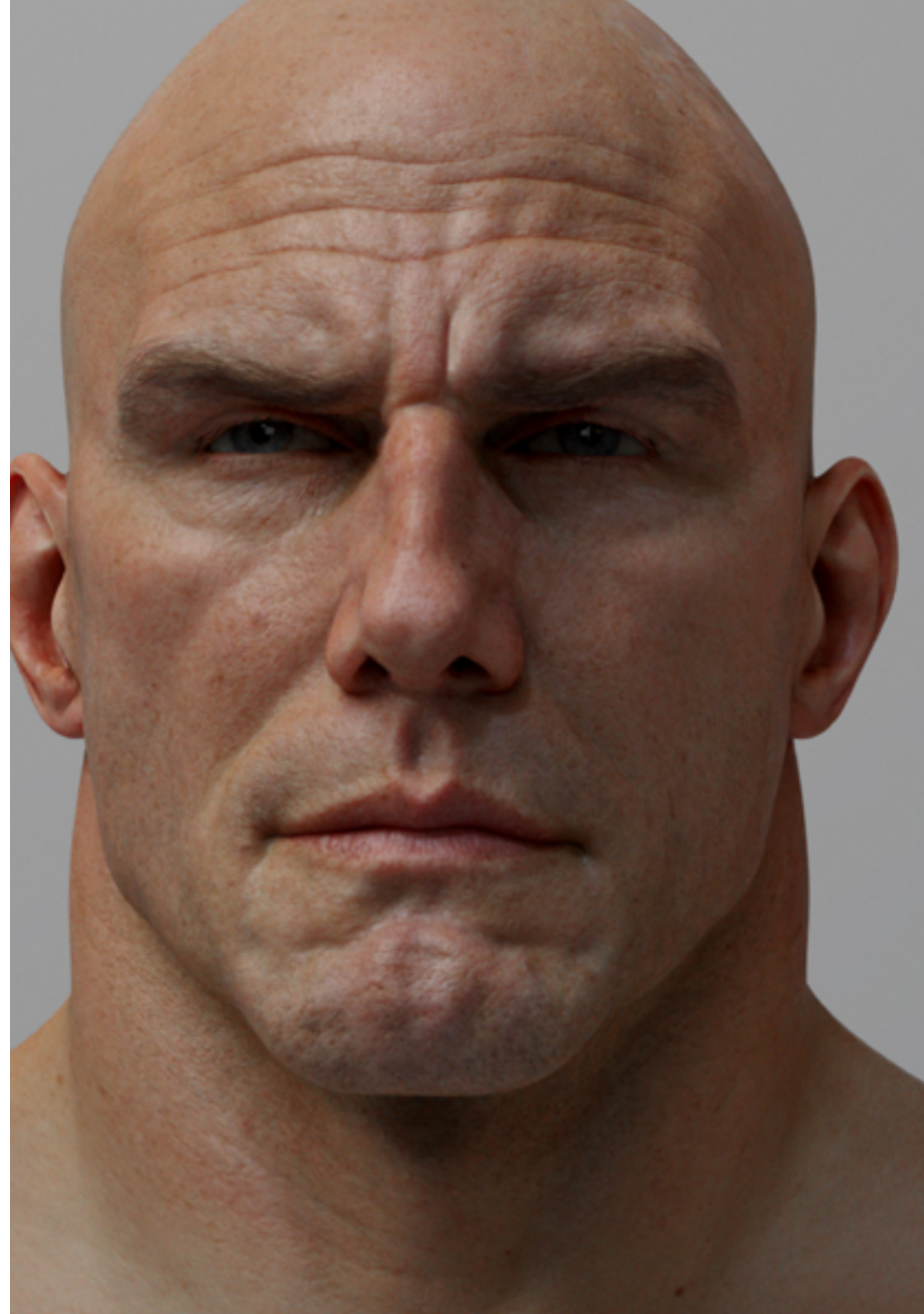
“

Möchten Sie die berühmtesten Spiele der Welt entwerfen? Ziehen Sie es vor, von der Kritik gefeierte Indie-Spiele zu entwickeln? In jedem Fall wird dieses Programm Ihnen helfen, Ihre Ziele zu erreichen“



Allgemeine Ziele

- ◆ Kenntnis der verschiedenen Videospieldesigns, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Den Produktionsprozess eines Videospieles und die Scrum-Methode für die Produktion von Projekten vertiefen
- ◆ Die Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen muss, erhalten
- ◆ Entwicklung von Ideen und Erstellung von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Die theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles kennen
- ◆ Vertiefung der 2D- und 3D-Animation sowie der wichtigsten Elemente der Objekt- und Charakteranimation
- ◆ Wissen, wie man 3D-Modellierungsaufgaben ausführt
- ◆ Professionelle Programmierung mit der *Unity 3D-Engine*
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen





Spezifische Ziele

Modul 1. Videospiele-Design

- ◆ Die Theorie des Videospieldesigns kennen
- ◆ Die Elemente von Design und Gamification vertiefen
- ◆ Die Arten von Spielern, ihre Motivationen und Eigenschaften kennenlernen
- ◆ Spielmechanik, Wissen über MDA und andere Theorien über das Design von Videospiele erlernen
- ◆ Die kritischen Grundlagen der Videospieleanalyse anhand von Theorie und Beispielen erlernen
- ◆ Etwas über das Design von Spielebenen, wie man Rätsel in diesen Ebenen erstellt und wie man Designelemente in der Umgebung platziert, lernen

Modul 2. Entwurfsdokument

- ◆ Ein professionelles Design-Dokument entwerfen und illustrieren
- ◆ Jeden Teil des Designs kennen: allgemeine Idee, Markt, *Gameplay*, Mechanik, Levels, Progression, Spielelemente, HUD und Interface
- ◆ Den Prozess der Erstellung eines Design-Dokuments oder GDD kennen, um die eigene Spielidee in einem verständlichen, professionellen und gut ausgearbeiteten Dokument darstellen zu können

Modul 3. Erzählung und Drehbuchgestaltung

- ◆ Allgemeine Erzählung und Erzählung in Videospiele verstehen
- ◆ Die komplexen Elemente der Erzählung wie Charaktere, Ziel und Schauplatz verstehen
- ◆ Vertiefung in die Strukturen der Erzählung und die komplexe Anwendung bei der Gestaltung eines Videospiele
- ◆ Die neuesten Nachrichten über das Universum und die Schauplatze wie Fantasy oder Science Fiction und ihre Merkmale in den Geschichten

- ◆ Ein tiefes und praktisches Wissen über einen Handlungsstrang haben
- ◆ Die Erstellung von Haupt- und Nebenfiguren erlernen
- ◆ Die Strukturierung eines Videospieldrehbuchs und den Unterschied zwischen Videospielen und Kino ergründen
- ◆ Den Prozess der Erstellung eines Drehbuchs und die Merkmale und Elemente für seine Erstellung kennenlernen

Modul 4. Kunst in Videospielen

- ◆ Kenntnisse über künstlerische Theorie, Farbtheorie, Zeichentheorie und Umgebungen
- ◆ Komplexe Skizzen und *Concept Art* erstellen
- ◆ Eintauchen in die 2D-Kunst von Figuren, Objekten und Umgebungen mit *Photoshop*-Programmen
- ◆ 3D-Objekte, Charaktere und Umgebungen in 3D mit *3D Studio Max* und *Mudbox* erstellen
- ◆ Die künstlerischen Stile von Figuren und Schauplätzen sowie die Arten von Umgebungen und ihre Darstellung in Zeichnungen kennen

Modul 5. Programmierung

- ◆ Handhabung der am häufigsten verwendeten Engine bei der Entwicklung von Videospielen: *Unity 3D Engine*
- ◆ Die Unity-Programmierung studieren und die Benutzeroberfläche des Programms kennenlernen
- ◆ Die Erstellung eines 2D-Videospiels lernen: Programmierung von Charakterbewegungen, Feinden und Animationen
- ◆ Entwicklung verschiedener Spielelemente wie Plattformen oder Tasten
- ◆ Die Spieloberfläche oder das HUD erstellen
- ◆ Erweiterung Ihrer Kenntnisse über KI, sowohl für die Erstellung von Feinden als auch von nicht spielbaren Charakteren (NPCs) in 2D

Modul 6. 3D Kunst

- ◆ Modellierung und Texturierung von 3D-Objekten und Figuren
- ◆ Kenntnisse der Benutzeroberfläche von *3D Studio Max* und *Mudbox* zum Modellieren von Objekten und Charakteren
- ◆ Die Theorie der 3D-Modellierung verstehen
- ◆ Wissen, wie man Texturen extrahiert
- ◆ Wissen, wie 3D-Kameras funktionieren

Modul 7. Fortgeschrittene Programmierung

- ◆ Wissen, wie man fortgeschrittene Programmierung durchführt
- ◆ 3D Charaktere und Umgebungen entwerfen
- ◆ Programmierung verschiedener *Gameplays*, Umgebungsrätsel und Levelobjekte
- ◆ Verschiedene Gameplay-Elemente erstellen und Spielerfähigkeiten wie Springen, Laufen, Schießen oder Verstecken programmieren
- ◆ Ein Computerspiel erstellen

Modul 8. Animation

- ◆ 2D- und 3D-Animationen durchführen
- ◆ Die Theorie der Animation von Elementen und Figuren kennen
- ◆ Kenntnisse über das *Rigging* von 2D-Animationen
- ◆ Ausführen von Animationen in *3D Studio Max*: Bewegung von Elementen und Figuren
- ◆ Kenntnisse in *3D Studio Max Rigging*
- ◆ Wissen, wie man fortgeschrittene Charakteranimationen ausführt



Modul 9. Sound- und Musikdesign

- ◆ Musikkomposition und -entwicklung durchführen
- ◆ *Software* für Musikkomposition entwerfen
- ◆ Wissen, wie man den Produktions- und Postproduktionsprozess durchführt
- ◆ Interne Abmischung und Sounddesign lernen
- ◆ Soundbibliotheken, synthetische und Foley-Sounds verwenden
- ◆ Die Techniken des Komponierens für Videospiele kennen

Modul 10. Produktion und Verwaltung

- ◆ Die Produktion eines Videospieles und ihre verschiedenen Phasen verstehen
- ◆ Die Arten von Produzenten kennenlernen
- ◆ *Project management* für die Entwicklung von Videospiele lernen
- ◆ Verschiedene Werkzeuge für die Produktion verwenden
- ◆ Koordinierung der Teams und des Projektmanagements

“

*Ihre Ziele sind auch die Ziele von
TECH. Deshalb bieten wir Ihnen die
besten Werkzeuge, um der nächste
führende Spieleentwickler zu werden“*

03

Kompetenzen

Nach Bestehen der Prüfungen dieses Privaten Masterstudiengangs für Videospiele wird der Student die notwendigen Fähigkeiten erworben haben, um die verschiedenen Aufgaben zu erfüllen, die das Design eines Videospiele ausmachen, von den frühesten Phasen seiner Produktion bis hin zu seinen letzten Phasen. Auf diese Weise verfügt der Student über das Wissen, das ihn zu einem wertvollen Mitglied seines Unternehmens macht, da er in einer Vielzahl von Fachgebieten optimale Leistungen erbringt und an verschiedenen Designaktivitäten teilnehmen kann.





“

*Sie haben die Ideen und den Ehrgeiz:
TECH vermittelt Ihnen die Kompetenzen,
um Ihre Ziele zu erreichen“*



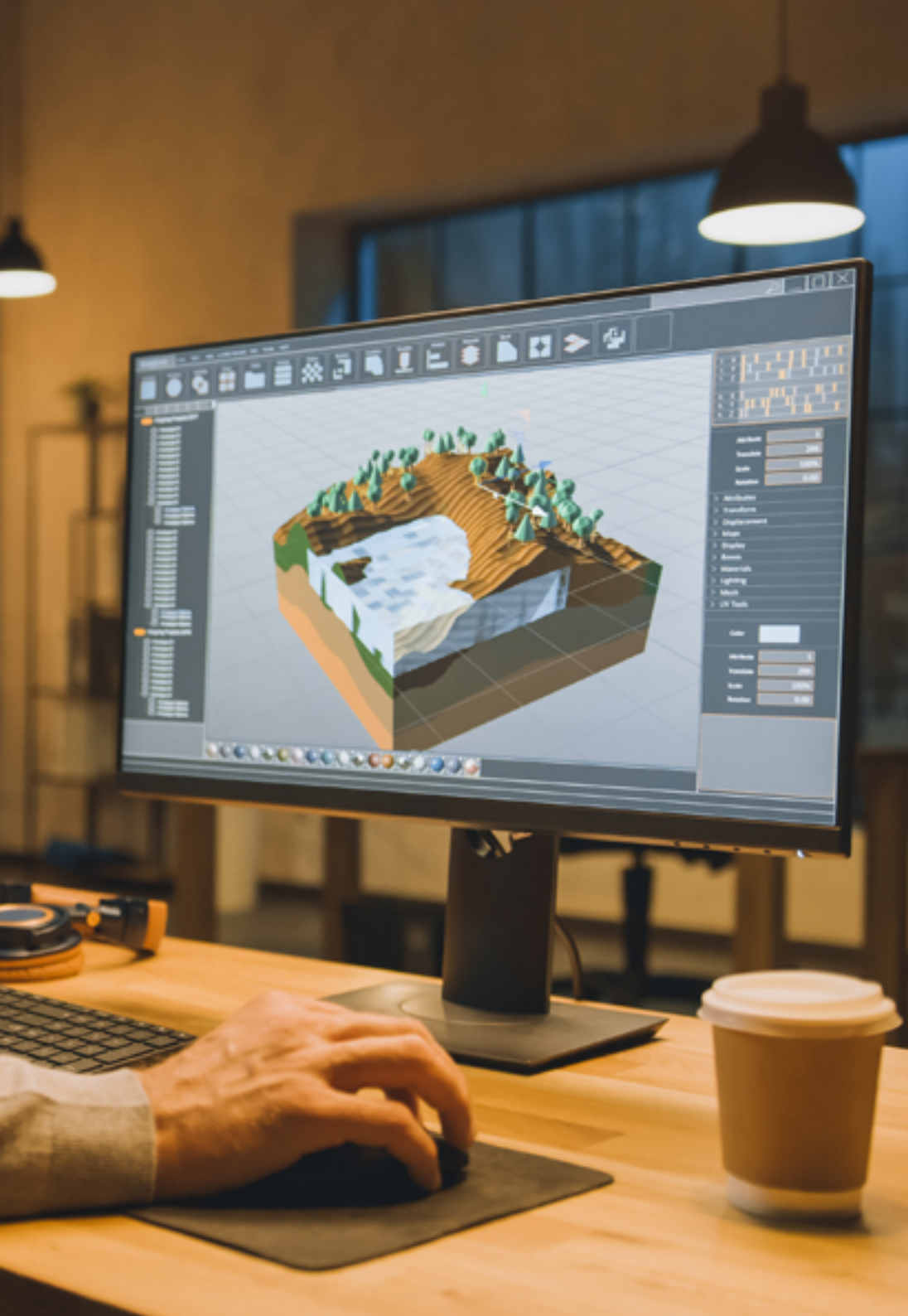
Allgemeine Kompetenzen

- ♦ Alle Phasen eines Videospieles entwerfen, von der ersten Idee bis zur endgültigen Veröffentlichung
- ♦ Spezialisierung als Videospiele-Designer, um ein erfahrener 'Game Designer' zu werden
- ♦ Alle Teile der Entwicklung, von der anfänglichen Architektur, der Programmierung des Spielercharakters, der Implementierung von Animationen und der Schaffung der künstlichen Intelligenz von gegnerischen Charakteren und Nicht-Spieler-Charakteren
- ♦ Eine Gesamtvision des Projekts zu erhalten und in der Lage zu sein, Lösungen für die verschiedenen Probleme und Herausforderungen zu finden, die bei der Entwicklung eines Videospieles auftreten



Erwerben Sie die notwendigen Fähigkeiten, um das Videospiele Ihrer Träume zu entwerfen"





Spezifische Kompetenzen

- ◆ Die Software kennen, die notwendig ist, um ein Profi in der Gestaltung und Entwicklung von Videospielen zu sein
- ◆ Die Erfahrung des Spielers verstehen und wissen, wie man die Spielbarkeit des Videospieles analysiert
- ◆ Alle theoretischen und praktischen Verfahren zu verstehen, die mit der Erstellung eines *Concept Artists* verbunden sind
- ◆ Die theoretischen und praktischen Arbeitsabläufe eines 2D-Künstlers zu verstehen
- ◆ Wissen, wie man 3D-Objekte und Charaktere modelliert und texturiert
- ◆ Umfassende Kenntnisse in der Programmierung von 2D- und 3D-Videospielen
- ◆ 2D- und 3D-Animationen für Videospiele durchführen
- ◆ Die Programmierung eines Videospieles in 2D und 3D für verschiedene Plattformen anwenden
- ◆ Musikkomposition und Sounddesign durchführen

04 Kursleitung

Die Dozenten dieses Privaten Masterstudiengangs in Videospiele sind Experten auf diesem Gebiet und stellen ihr ganzes Wissen zur Verfügung, damit die Studenten alles erfahren, was sie brauchen, um ein großartiger Videospieldesigner zu werden. Das Dozententeam wurde sorgfältig ausgewählt, so dass jeder Dozent ein großer Spezialist auf einem bestimmten Gebiet ist und den Studenten die besten Inhalte vermittelt, damit sie diese in ihren Designprojekten anwenden können.





“

Die besten Experten zeigen Ihnen, wie man ein großartiger Videospiel-Designer wird“

Leitung



Hr. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ◆ Narrative Designer bei Saona Studios, Spanien
- ◆ Narrative Designer bei Stage Clear Studios, der ein vertrauliches 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
- ◆ Level Designer bei Indigo für das Projekt „Meatball Marathon“
- ◆ Dozent für Drehbuchschreiben im Rahmen des Masterstudiengangs für die Entwicklung von Videospielen an der Universität von Málaga
- ◆ Dozent für Narrative Design und Produktion im Bereich Videospiele an der TAI Filmabteilung, Madrid
- ◆ Dozent für Narrative Design und Drehbuch-Workshops sowie für den Studiengang Videospiele-Design an der ESCAV in Granada
- ◆ Hochschulabschluss in spanischer Philologie an der Universität von Granada
- ◆ Masterstudiengang in Kreativität und Drehbuchschreiben für das Fernsehen an der Universität Rey Juan Carlos, Madrid



Professoren

Hr. Carrión, Rafael

- ◆ Sounddesigner und Unity3D-Audio-Programmierer
- ◆ Hochschulabschluss in Wirtschaftsingenieurwesen Polytechnische Universität von Valencia 2018
- ◆ Masterstudiengang in Videospieldesign Offene Universität von Katalonien 2021
- ◆ Kurs in Audioproduktion für Spiele mit WWISE Berklee 2019
- ◆ Audio-Programmierer bei Women in Games Derzeit

Fr. Molas, Alba

- ◆ Videospieldesignerin
- ◆ Hochschulabschluss in Film und Medien Filmschule von Katalonien 2015
- ◆ Studium der 3D-Animation, Videospiele und interaktiven Umgebungen Currnet – CEV 2020
- ◆ Spezialisierte Weiterbildung in Drehbuchschreiben für Kinderanimationen Showrunners BCN 2018
- ◆ Mitglied der Vereinigung Women in Games
- ◆ Mitglied der Vereinigung FemDevs

05 Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Programms wurden von den besten Experten entwickelt, die dafür gesorgt haben, dass alle notwendigen Aspekte abgedeckt werden, um aus ihren Studenten echte Spezialisten für Videospiele zu machen, die bereit sind, ihr Wissen in der beruflichen Praxis umzusetzen. Darüber hinaus hilft die Struktur dieses Studienplans den Studenten, vom Allgemeinen zum Besonderen vorzudringen, um sich die Inhalte effektiv anzueignen.





“

Das umfassendste Programm erwartet Sie, um ein gefragter Videospiele-Designer zu werden"

Modul 1. Videospiel-Design

- 1.1. Design
 - 1.1.1. Entwurf
 - 1.1.2. Arten von Entwürfen
 - 1.1.3. Design-Prozess
- 1.2. Elemente des Designs
 - 1.2.1. Regeln
 - 1.2.2. Balance
 - 1.2.3. Spaß
- 1.3. Spieler-Typen
 - 1.3.1. Explorativ und sozial
 - 1.3.2. Meuchelmörder und Sieger
 - 1.3.3. Unterschiede
- 1.4. Fähigkeiten des Spielers
 - 1.4.1. Fähigkeiten im Rollenspiel
 - 1.4.2. Handlungskompetenz
 - 1.4.3. Plattform-Fähigkeiten
- 1.5. Spielmechanik I
 - 1.5.1. Elemente
 - 1.5.2. Physisch
 - 1.5.3. Elemente
- 1.6. Spielmechanik II
 - 1.6.1. Schlüssel
 - 1.6.2. Plattformen
 - 1.6.3. Feinde
- 1.7. Andere Elemente
 - 1.7.1. Mechanik
 - 1.7.2. Dynamik
 - 1.7.3. Ästhetik
- 1.8. Videospiel-Analyse
 - 1.8.1. Gameplay-Analyse
 - 1.8.2. Künstlerische Analyse
 - 1.8.3. Stil-Analyse

- 1.9. Level Design
 - 1.9.1. Gestaltung von Niveaus in Innenräumen
 - 1.9.2. Entwerfen von Outdoor-Ebenen
 - 1.9.3. Gemischte Ebenen entwerfen
- 1.10. Fortgeschrittenes Leveldesign
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Feinde
 - 1.10.3. Umgebung

Modul 2. Entwurfsdokument

- 2.1. Aufbau eines Dokuments
 - 2.1.1. Entwurfsdokument
 - 2.1.2. Struktur
 - 2.1.3. Stil
- 2.2. Allgemeine Idee, Markt und Referenzen
 - 2.2.1. Allgemeine Idee
 - 2.2.2. Markt
 - 2.2.3. Referenzen
- 2.3. Schauplatz, Geschichte und Charaktere
 - 2.3.1. Einstellung
 - 2.3.2. Geschichte
 - 2.3.3. Personen
- 2.4. *Gameplay*, Mechanik und Feinde
 - 2.4.1. *Gameplay*
 - 2.4.2. Mechanik
 - 2.4.3. Feinde und NPCs
- 2.5. Kontrollen
 - 2.5.1. Steuerung
 - 2.5.2. Handheld-Geräte
 - 2.5.3. Computer
- 2.6. Levels und Progression
 - 2.6.1. Ebenen
 - 2.6.2. Route
 - 2.6.3. Progression



- 2.7. Gegenstände, Fähigkeiten und Elemente
 - 2.7.1. Elemente
 - 2.7.2. Fertigkeiten
 - 2.7.3. Elemente
- 2.8. Errungenschaften
 - 2.8.1. Medaillen
 - 2.8.2. Geheime Zeichen
 - 2.8.3. Bonuspunkte
- 2.9. HUD und Schnittstelle
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.1. Schnittstelle
 - 2.9.2. Struktur
- 2.10. Speichern und Anhängen
 - 2.10.1. Sparen
 - 2.10.2. Beigefügte Informationen
 - 2.10.3. Letzte Details

Modul 3. Erzählung und Drehbuchgestaltung

- 3.1. Videospiel-Erzählung
 - 3.1.1. Archetypen
 - 3.1.2. Die Reise des Helden
 - 3.1.3. Die Struktur des Monomythos
- 3.2. Elemente der Erzählung
 - 3.2.1. Linear
 - 3.2.2. Verzweigt
 - 3.2.3. Trichter
- 3.3. Narrative Strukturen
 - 3.3.1. Nicht-lineare Erzählung: Blöcke
 - 3.3.2. Umweltbezogene Erzählungen und Nebenhandlungen
 - 3.3.3. Andere Arten von Strukturen: Kurzgeschichten, 4 Akte
- 3.4. Ressourcen
 - 3.4.1. *Callbacks*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting* und *Pay-Off*

- 3.5. Handlung
 - 3.5.1. Handlung
 - 3.5.2. Dramatische Spannung
 - 3.5.3. Interessenskurve
- 3.6. Personen I
 - 3.6.1. Rund und flach
 - 3.6.2. Entwicklung der Figur
 - 3.6.3. Sekundäre Charaktere
- 3.7. Personen II
 - 3.7.1. Psychologie
 - 3.7.2. Motivation
 - 3.7.3. Fertigkeiten
- 3.8. Arten von Dialogen
 - 3.8.1. Intern
 - 3.8.2. Extern
 - 3.8.3. Andere
- 3.9. Drehbuch: die Elemente
 - 3.9.1. Merkmale des Drehbuchs
 - 3.9.2. Szenen und Sequenzen
 - 3.9.3. Elemente des Drehbuchs
- 3.10. Drehbuch: Schreiben
 - 3.10.1. Struktur
 - 3.10.2. Stil
 - 3.10.3. Andere Details

Modul 4. Kunst in Videospielen

- 4.1. Kunst
 - 4.1.1. Künstlerische Grundlagen
 - 4.1.2. Farbenlehre
 - 4.1.3. *Software*
- 4.2. *Konzeptkunst*
 - 4.2.1. Skizze
 - 4.2.2. *Konzeptkunst*
 - 4.2.3. Details

- 4.3. Szenarien für Videospiele
 - 4.3.1. Nicht-modulare Szenarien
 - 4.3.2. Modulare Szenarien
 - 4.3.3. *Props* und Umgebungsobjekte
- 4.4. Ambiente
 - 4.4.1. Fantasie
 - 4.4.2. Realistisch
 - 4.4.3. Science Fiction
- 4.5. *Props* und Requisiten
 - 4.5.1. Organisch
 - 4.5.2. Anorganisch
 - 4.5.3. Details
- 4.6. Charaktere und Videospielelemente
 - 4.6.1. Charakter-Erstellung
 - 4.6.2. Erstellung von Videospieldumgebungen
 - 4.6.3. Erstellung von Objekten und *Props*
- 4.7. *Cartoon* Stile
 - 4.7.1. *Cartoon*
 - 4.7.2. Manga
 - 4.7.3. Hyperrealistisch
- 4.8. Manga-Stil
 - 4.8.1. Manga-Zeichnung
 - 4.8.2. Manga-Zeichenumgebung
 - 4.8.3. Zeichnen von Manga-Objekten
- 4.9. Realistischer Stil
 - 4.9.1. Realistische Charaktere zeichnen
 - 4.9.2. Realistische Umgebung
 - 4.9.3. Realistische Objekte
- 4.10. Letzte Details
 - 4.10.1. Letzte Handgriffe
 - 4.10.2. Entwicklung und Stil
 - 4.10.3. Details und Verbesserungen

Modul 5. Programmierung

- 5.1. Programmieren in *Unity 3D*
 - 5.1.1. Installation
 - 5.1.2. Interface-Elemente
 - 5.1.3. Szene erstellen und Objekt importieren
- 5.2. *Terrain*
 - 5.2.1. *Terrain I*: Erstellen von Gelände und Bergen
 - 5.2.2. *Terrain I*: Bäume und Blumen
 - 5.2.3. *Terrain I*: Wasser und Skybox
- 5.3. 2D Charaktererstellung
 - 5.3.1. Kollisionen
 - 5.3.2. Kollisionen
 - 5.3.3. *Trigger*
- 5.4. *Gameplay I*
 - 5.4.1. Programmierung: Angriffsfähigkeit
 - 5.4.2. Programmierung: Sprungfertigkeit
 - 5.4.3. Programmierung: Schießfertigkeit
- 5.5. *Gameplay II*
 - 5.5.1. Programmierung: Waffen
 - 5.5.2. Programmierung: Artikel
 - 5.5.3. Programmierung: *Checkpoint*
- 5.6. AI: Feinde
 - 5.6.1. Einfacher Feind
 - 5.6.2. Fliegender Feind
 - 5.6.3. Komplexer Feind
- 5.7. Programmierungselemente: Elemente und Plattformen
 - 5.7.1. Bewegung der Plattform
 - 5.7.2. Bomben
- 5.8. 2D Charakter- und Partikelanimation
 - 5.8.1. Animationen importieren
 - 5.8.2. Programmierung von Animationen
 - 5.8.3. Partikel

- 5.9. Erstellung von HUDs und Schnittstellen
 - 5.9.1. Leben erschaffen
 - 5.9.2. Erstellung von
- 5.10. Text und Dialoge
 - 5.10.1. Text erstellen
 - 5.10.2. Dialoge gestalten
 - 5.10.3. Auswahl der Reaktion

Modul 6. 3D Kunst

- 6.1. Fortgeschrittene Kunst
 - 6.1.1. Von der *concept art* zum 3D
 - 6.1.2. Grundsätze der 3D-Modellierung
 - 6.1.3. Arten der Modellierung: organisch/anorganisch
- 6.2. 3D Max Schnittstelle
 - 6.2.1. *Software 3D Max*
 - 6.2.2. Grundlegende Schnittstelle
 - 6.2.3. Organisation des Schauplatzes
- 6.3. Anorganische Modellierung
 - 6.3.1. Modellieren mit Primitiven und Deformern
 - 6.3.2. Modellieren mit bearbeitbaren Polygonen
 - 6.3.3. Modellieren mit *Graphite*
- 6.4. Organische Modellierung
 - 6.4.1. Charaktermodellierung I
 - 6.4.2. Charaktermodellierung II
 - 6.4.3. Charaktermodellierung III
- 6.5. Erstellung von UVs
 - 6.5.1. Grundlegende Materialien und Karten
 - 6.5.2. *Unwrapping* und Texturprojektionen
 - 6.5.3. Retopologie
- 6.6. Fortgeschrittene 3D
 - 6.6.1. Erstellung eines Texturatlasses
 - 6.6.2. Hierarchien und Erstellung von Knochen
 - 6.6.3. Anwendung eines Skeletts

- 6.7. Animationssysteme
 - 6.7.1. Bipet
 - 6.7.2. CAT
 - 6.7.3. Eigenes Rigging
- 6.8. Gesichts-Rigging
 - 6.8.1. Ausdrücke
 - 6.8.2. Beschränkungen
 - 6.8.3. Steuerungen
- 6.9. Grundsätze der Animation
 - 6.9.1. Zyklen
 - 6.9.2. Bibliotheken und Verwendung von MoCap Motion Capture Dateien
 - 6.9.3. Motion Mixer
- 6.10. Zu Motoren exportieren
 - 6.10.1. In die Unity-Engine exportieren
 - 6.10.2. Modell Export
 - 6.10.3. Animationen exportieren

Modul 7. Fortgeschrittene Programmierung

- 7.1. Programmieren in Unity 3D
 - 7.1.1. Erstellung von 3D-Szenen und Bewegung
 - 7.1.2. Software-Architektur
 - 7.1.3. Game Manager
- 7.2. 3D-Charaktererstellung
 - 7.2.1. Bewegung
 - 7.2.2. Springen
 - 7.2.3. Angriff
- 7.3. 3D-Charakteranimation
 - 7.3.1. Arten von Animationen
 - 7.3.2. Programmierung von Animationen
 - 7.3.3. Fortgeschrittene Animationsprogrammierung
- 7.4. Künstliche Intelligenz, NPCs und Feinde
 - 7.4.1. AI
 - 7.4.2. NPCs
 - 7.4.3. Feinde

- 7.5. Physisch
 - 7.5.1. Phisic Materials
 - 7.5.2. Hinge Joint/Sprint Joint
 - 7.5.3. Distance Joint/Wheel Joint
- 7.6. Physisch II
 - 7.6.1. Platform Effector I
 - 7.6.2. Platform Effector II
 - 7.6.3. Surface Effector
- 7.7. Sound
 - 7.7.1. Musik
 - 7.7.2. Sound-Effekte
 - 7.7.3. SFX-Programmierung und fortgeschrittene Musik
- 7.8. Level Programmierung
 - 7.8.1. Raycast
 - 7.8.2. Pathfinding
 - 7.8.3. Trigger auf Level
- 7.9. Partikel und FX
 - 7.9.1. Partikelerzeugung I
 - 7.9.2. Partikelerzeugung II
 - 7.9.3. Farbe und Effekte
- 7.10. Optionen
 - 7.10.1. Sound
 - 7.10.2. Speichern
 - 7.10.3. Automatisch speichern

Modul 8. Die Animation

- 8.1. Die Animation
 - 8.1.1. Traditionelle Animation
 - 8.1.2. 2D-Animation
 - 8.1.3. 3D-Animation
- 8.2. 12 Grundlagen der Animation I
 - 8.2.1. Dehnen und Schrumpfen
 - 8.2.2. Erwartung
 - 8.2.3. Inszenierung

- 8.3. 12 Grundlagen der Animation II
 - 8.3.1. Direkte Aktion und Pose zu Pose
 - 8.3.2. Fortlaufende und überlagernde Aktion
 - 8.3.3. Beschleunigung und Verlangsamung
- 8.4. 12 Grundlagen der Animation III
 - 8.4.1. Bögen
 - 8.4.2. Sekundäre Aktion
 - 8.4.3. *Timing*
- 8.5. 12 Grundlagen der Animation IV
 - 8.5.1. Übertreibung
 - 8.5.2. Solide Zeichnung
 - 8.5.3. Persönlichkeit
- 8.6. 3D-Animation
 - 8.6.1. 3D-Animation I
 - 8.6.2. 3D-Animation II
 - 8.6.3. 3D-Kinematik
- 8.7. Fortgeschrittene 2D-Animation
 - 8.7.1. Bewegung von Charakteren I
 - 8.7.2. Bewegung von Charakteren II
 - 8.7.3. Bewegung von Charakteren III
- 8.8. *Rigging* von 2D-Animationen
 - 8.8.1. Einführung von 2D-*Rig*
 - 8.8.2. 2D-*Rig*-Erstellung
 - 8.8.3. 2D-Gesichts-*Rig*
- 8.9. 2D-Animation
 - 8.9.1. Objekt-Bewegung I
 - 8.9.2. Objekt-Bewegung II
 - 8.9.3. Objekt-Bewegung III
- 8.10. Kinematik
 - 8.10.1. Erstellung von 2D-Kinematiken: grundlegende Einführung
 - 8.10.2. Erstellung von 2D-Kinematiken: Bewegungen in der Umgebung
 - 8.10.3. Erstellung von 2D-Kinematiken: Exportieren

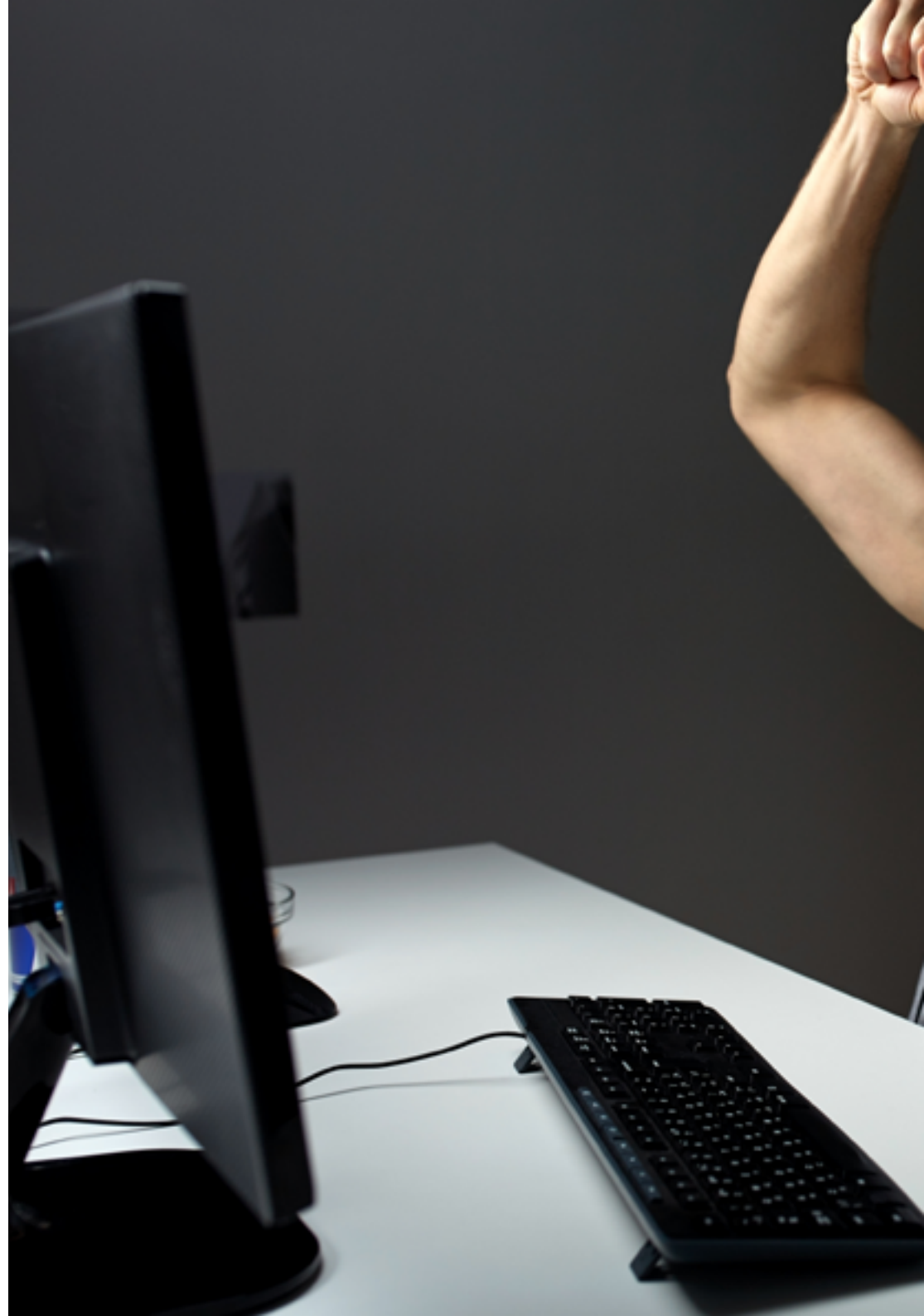
Modul 9. Sound- und Musikdesign

- 9.1. Zusammensetzung
 - 9.1.1. Lineare Zusammensetzung
 - 9.1.2. Nicht-Lineare Zusammensetzung
 - 9.1.3. Themen erstellen
- 9.2. Entwicklung der Musik
 - 9.2.1. Instrumentierung
 - 9.2.2. Das Orchester und seine Abteilungen
 - 9.2.3. Elektronik
- 9.3. *Software*
 - 9.3.1. *Cubase Pro*
 - 9.3.2. Virtuelle Instrumente
 - 9.3.3. *Plugins*
- 9.4. Orchestrierung
 - 9.4.1. MIDI Orchestrierung
 - 9.4.2. Synthesizer und digitale Instrumente
 - 9.4.3. Vormischung
- 9.5. Postproduktion
 - 9.5.1. Postproduktion
 - 9.5.2. *Finale*
 - 9.5.3. *Plugins*
- 9.6. Mischen
 - 9.6.1. Internes Mischen
 - 9.6.2. Formate
 - 9.6.3. Sound Design
- 9.7. Produktion
 - 9.7.1. Sound Bibliotheken
 - 9.7.2. Synthetischer Klang
 - 9.7.3. *Foley*
- 9.8. Kompositionstechniken für Videospiele
 - 9.8.1. Analyse I
 - 9.8.2. II-Analyse
 - 9.8.3. Bildung von *Loops*

- 9.9. Adaptive Systeme
 - 9.9.1. Horizontale Resequenzierung
 - 9.9.2. Vertikales Remixen
 - 9.9.3. Übergänge und *Stinger*
- 9.10. Integration
 - 9.10.1. *Unity 3D*
 - 9.10.2. FMOD
 - 9.10.3. Mater Audio

Modul 10. Produktion und Verwaltung

- 10.1. Produktion
 - 10.1.1. Der Produktionsprozess
 - 10.1.2. Produktion I
 - 10.1.3. Produktion II
- 10.2. Phasen der Entwicklung von Videospielen
 - 10.2.1. Konzeptionsphase
 - 10.2.2. Entwurfsphase
 - 10.2.3. Planungsphase
- 10.3. Phasen der Entwicklung von Videospielen II
 - 10.3.1. Produktion Phase
 - 10.3.2. Testphase
 - 10.3.3. Vertriebs- und Marketingphase
- 10.4. Produktion und Verwaltung
 - 10.4.1. CEO/Geschäftsführer
 - 10.4.2. Finanzdirektor
 - 10.4.3. Verkaufsdirektor
- 10.5. Produktionsprozess
 - 10.5.1. Pre-Production
 - 10.5.2. Produktion
 - 10.5.3. Postproduktion
- 10.6. Jobs und Funktionen
 - 10.6.1. Designer
 - 10.6.2. Programmierung
 - 10.6.3. Künstler





- 10.7. *Game Designer*
 - 10.7.1. *Creative Designer*
 - 10.7.2. *Lead Designer*
 - 10.7.3. *Senior Designer*
- 10.8. *Programmierung*
 - 10.8.1. *Technical Director*
 - 10.8.2. *Lead Program*
 - 10.8.3. *Senior Programmer*
- 10.9. *Kunst*
 - 10.9.1. *Creative Artist*
 - 10.9.2. *Lead Artist*
 - 10.9.3. *Senior Artist*
- 10.10. *Andere Profile*
 - 10.10.1. *Lead Animator*
 - 10.10.2. *Senior Animator*
 - 10.10.3. *Juniors*

“

*Sie werden kein umfassenderes
Programm finden, um zum besten
Videospieldesigner zu werden“*

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.



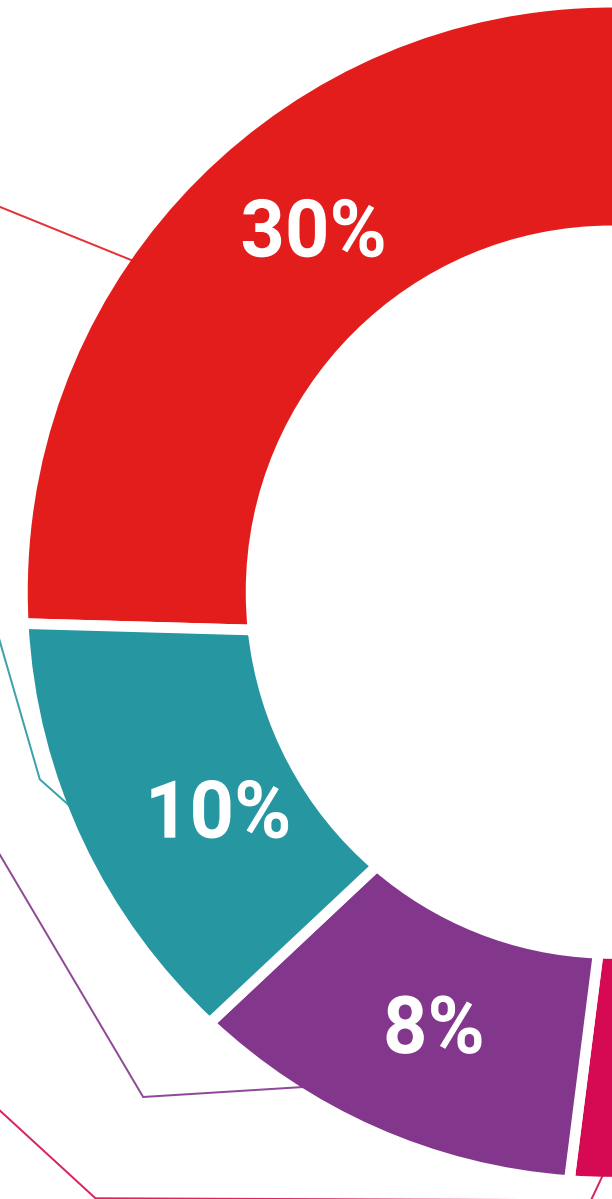
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

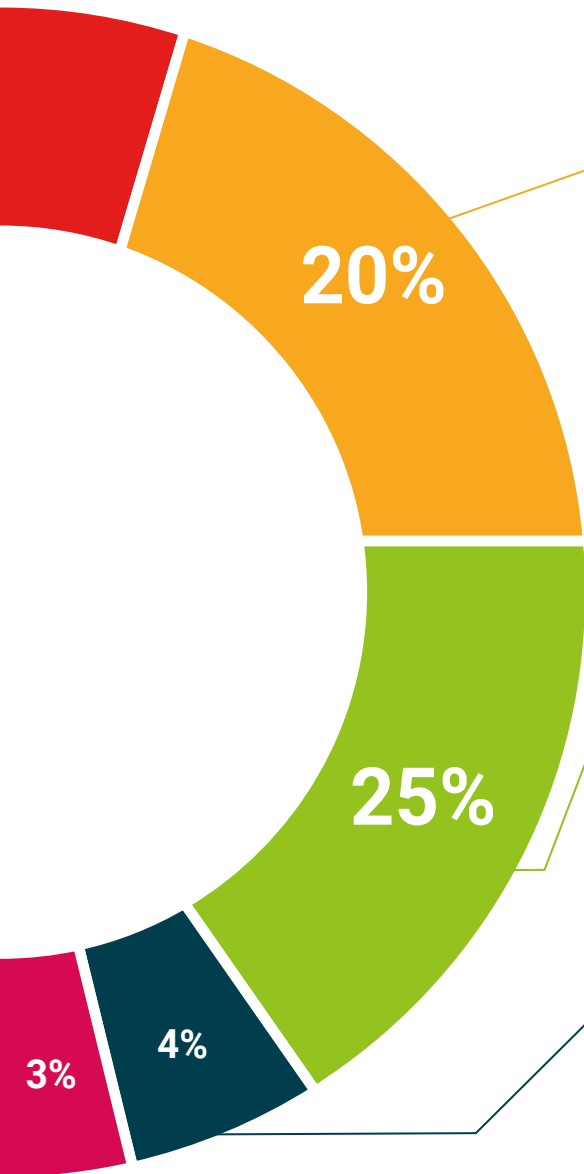
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 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”*

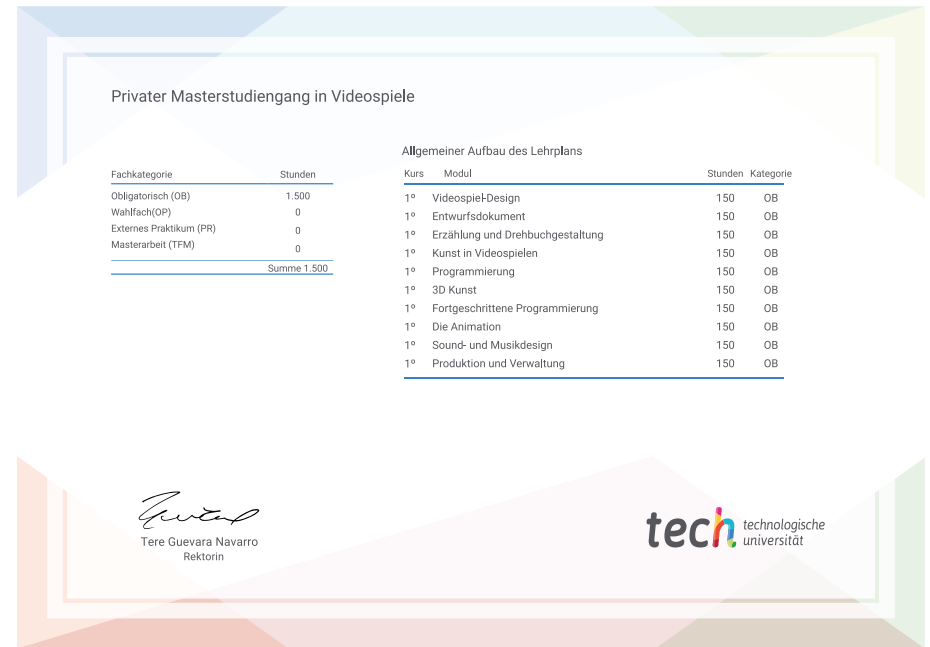
Dieser **Privater Masterstudiengang in Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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 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 tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung instituten
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang

Videospiele

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

Privater Masterstudiengang Videospiele

