

Universitätsexperte

Grafikdesign für Videospiele





Universitätsexperte Grafikdesign für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-grafikdesign-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Wenn man über ein Videospiel spricht, das einen großen Eindruck hinterlassen hat, ist eines der Elemente, die am häufigsten hervorgehoben werden, seine Optik. Gamer und Fans im Allgemeinen fassen es mit einem Wort zusammen: Grafik. Grafiken sind ein wesentlicher Aspekt von Videospielen. Und deshalb geben sich die großen Unternehmen große Mühe, die besten Spezialisten für ihr Design zu gewinnen. Aber um ein Experte zu werden, brauchen Sie die richtige Vorbereitung, die Sie nicht einfach irgendwo bekommen können. Dieser Studiengang bietet seinen Studenten alle Kenntnisse im Bereich der Videospieldesign, so dass sie zu Profis werden können, die von den besten Unternehmen der Welt begehrt sind.



“

*Entwerfen Sie Grafiken, die zu den besten
Videospiele der Zukunft passen“*

Das Grafikdesign ist eine der wichtigsten Aufgaben bei der Entwicklung eines Videospiele. Die Grafik bestimmt in hohem Maße die visuelle Qualität des betreffenden Werks. Deshalb widmen die Unternehmen ihr die größte Aufmerksamkeit und setzen dabei auf die besten Fachleute der Welt.

Grafikdesign ist jedoch eine sehr komplexe Disziplin und es ist nicht einfach, Experten auf diesem Gebiet zu finden. Daher ist dieser Universitätsexperte für Grafikdesign für Videospiele die perfekte Lösung für alle, die von der Industrie gefragte Spezialisten werden wollen.

Der Inhalt und die Herangehensweise dieses Studiums machen es zum besten Weg, um Zugang zu einem großen Unternehmen im Bereich der Videospiele zu erhalten, dank der Aufmerksamkeit, die dem vorläufigen Design gewidmet wird, um dann seine Umsetzung in 2D und 3D zu machen, um die Prinzipien der Animation zu verstehen und um Bewegungsgrafiken zu erstellen, die sich an jede Art von Projekt anpassen.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Design von Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dank dieses Universitätsexperten werden Sie in der Lage sein, qualitativ hochwertige Grafiken zu entwerfen“

“

*Denken Sie an Ihre Lieblingsvideospiele:
Sie können solche Grafiken erstellen"*

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 werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

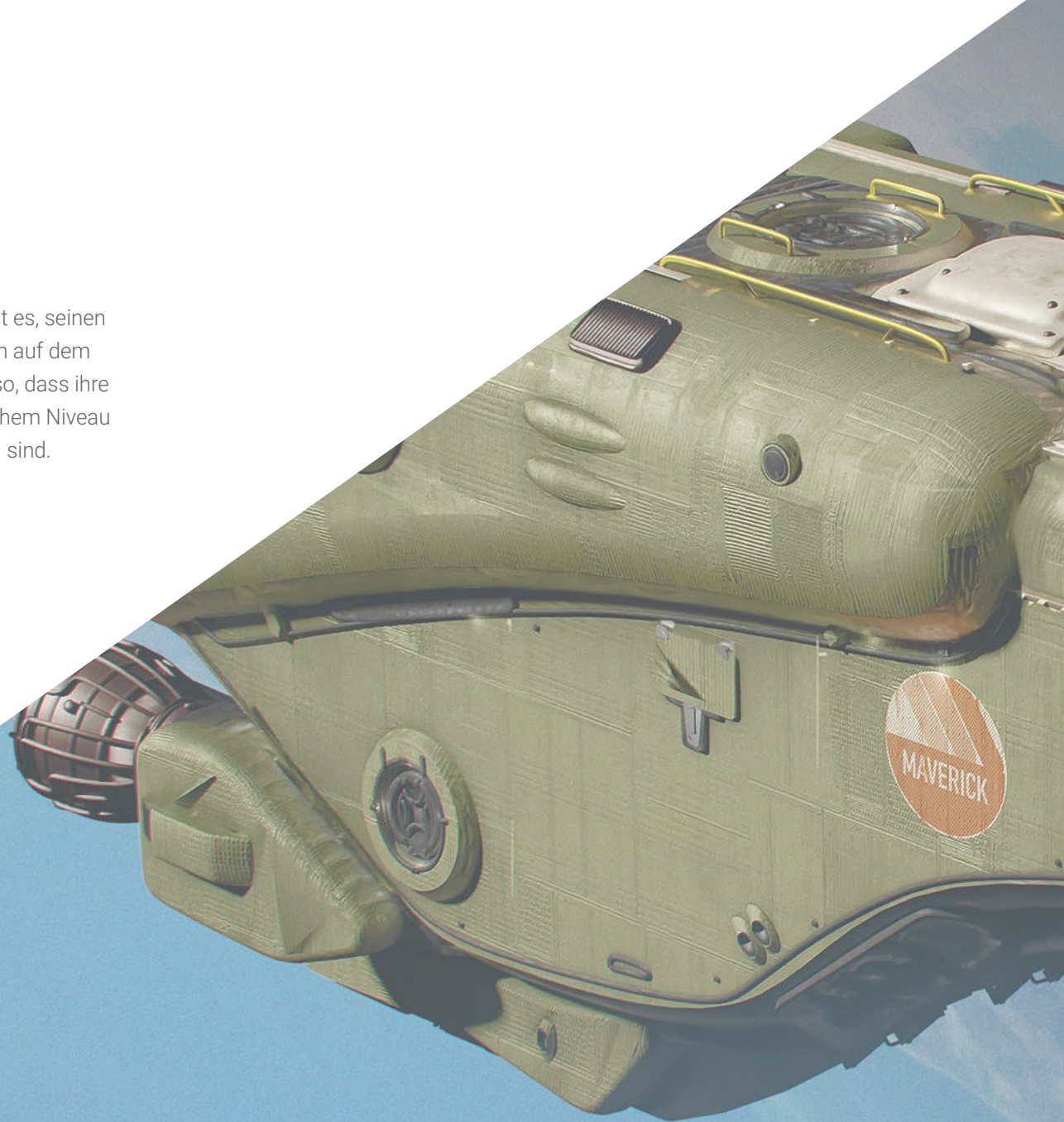
*Die Branche braucht talentierte
Menschen wie Sie.*

*Ihre Lieblingsunternehmen
werden Sie haben wollen.*



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Grafikdesign für Videospiele ist es, seinen Studenten die besten Fähigkeiten und Werkzeuge zu vermitteln, um Grafiken auf dem Niveau der besten Unternehmen der Welt zu erstellen. Die TECH möchte also, dass ihre Studenten die höchsten Ziele haben und bietet daher Qualifikationen auf hohem Niveau an, die ihnen helfen, ihre Ziele zu erreichen, egal wie schwer sie zu erreichen sind.





“

*Erreichen Sie alle Ihre beruflichen Ziele
mit diesem Universitätsexperten“*



Allgemeine Ziele

- ◆ Studium der perspektivischen Zeichnung und der verschiedenen Methoden zur Einpassung von menschlichen und tierischen Figuren
- ◆ Analysieren, wie Licht, Farbe, Texturen und Bewegung die Qualität eines grafischen Werks beeinflussen
- ◆ Lernen, wie man realistische und visuell attraktive Umgebungen richtig komponiert
- ◆ Die verschiedenen digitalen Grafikressourcen sowie die am häufigsten verwendeten digitalen Hilfsmittel erkunden
- ◆ Vertiefung in die Konzeption von Charakteren und Schauplätzen für Videospiele
- ◆ Erstellung eines professionellen Portfolios, das alle Fähigkeiten des Studenten enthält und zeigt
- ◆ Allgemeine Beherrschung des Programms After Effects
- ◆ Verstehen, aus welchen Elementen sich bewegte Grafiken zusammensetzen
- ◆ Erwerb von Fähigkeiten im Umgang mit den verschiedenen Werkzeugen, die für das Motion Graphics Design verwendet werden
- ◆ Wissen, wie man Dateien korrekt importiert und exportiert



Warten Sie nicht länger: Diese Qualifikation ist das, wonach Sie gesucht haben"





Spezifische Ziele

Modul 1. Grafischer und künstlerischer Ausdruck

- ◆ Die Theorie und Harmonie der Farben kennen, um zu wissen, wie sie wahrgenommen werden
- ◆ Alle Elemente entwirren, die ein gutes Videospielszenario ausmachen
- ◆ Verständnis für die Verwendung verschiedener Software-Tools zur Erstellung und Retusche von Bildern und volumetrischen Strukturen, mit besonderem Schwerpunkt auf Adobe Photoshop
- ◆ Unterscheidung des Konzepts einer Zeichentrickfigur und der Umgebung von einer realistischen Figur und Umgebung

Modul 2. 2D-Animation

- ◆ Anwendung der verfügbaren Mittel für die Entwicklung von 2D-Animationen
- ◆ Die Prinzipien der Proportionen in der animierten künstlerischen Darstellung verstehen, sodass die Animation ein Medium ist, das thematische Freiheit bietet
- ◆ Den Einsatz von Ressourcen optimieren, um neue geplante Ziele zu erreichen

Modul 3. Animierte Grafiken

- ◆ Durchführung digitaler Postproduktionsaufgaben mit digitalem Multilayer-Compositing und digitaler Videobearbeitungssoftware
- ◆ Eine Idee von der ersten Idee durch vorbereitende Zeichnungen umsetzen und Werkzeuge, Filter und Effekte bei der Erstellung von Originalgrafiken einsetzen
- ◆ Als Mitglied eines kreativen Teams effektiv handeln und die Ziele komplexer Aufgaben erfüllen
- ◆ Entwicklung einer Vielzahl von Ideen, die in das Kreativteam eingebracht werden können

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Grafikdesign für Videospiele wurde erstellt, um das beste Wissen über dieses Thema zu vermitteln und den Studenten zu helfen, ihre beruflichen Ziele zu erreichen. So bietet dieses Studium seinen Studenten spezialisierte Inhalte in den Bereichen grafischer und künstlerischer Ausdruck, 2D-Animation und Bewegungsgrafik, so dass sie einen vollständigen und umfassenden Studienprozess durchlaufen können, der sie zu einer Tätigkeit in den besten Unternehmen der Welt führen wird.





“

Dieser Inhalt wird Sie zu einem großen Experten machen"

Modul 1. Grafischer und künstlerischer Ausdruck

- 1.1. Zeichnung und Perspektive
 - 1.1.1. Die Freihandzeichnung oder *Sketch*. Die Bedeutung des Skizzierens
 - 1.1.2. Perspektive und Methoden der räumlichen Darstellung
 - 1.1.3. Proportionen und Methoden der Anpassung: die menschliche Figur
 - 1.1.4. Proportionen und Methoden des Zusammenfügens: die Tierfigur
- 1.2. Licht und Farbe
 - 1.2.1. Chiaroscuro: Licht und Schatten
 - 1.2.2. Farbtheorie und Malerei. Wie wird Farbe wahrgenommen?
 - 1.2.3. Plastische Werkzeuge zur Erzeugung von Kontrasten
 - 1.2.4. Farbharmonie. Arten der Farbharmonie
- 1.3. Texturen und Bewegung
 - 1.3.1. Texturen und Methoden zur Darstellung von Materialien
 - 1.3.2. Analyse von strukturierten Werken
 - 1.3.3. Darstellung von Aktionen und Bewegungen
 - 1.3.4. Analyse der Arbeiten in Bewegung
- 1.4. Zusammensetzung
 - 1.4.1. Strukturelle Aspekte des Bildes: der Punkt, die Linie und die Ebene
 - 1.4.2. Gestaltungsgesetze
 - 1.4.3. Formale Operationen: Entwicklung der Form aus Konzepten
 - 1.4.4. Rhythmus, Struktur, Maßstab, Symmetrie, Gleichgewicht, Spannung, Anziehung und Gruppierung
 - 1.4.5. Muster
- 1.5. Annäherung an die digitale ikonographische Umgebung
 - 1.5.1. Einführung
 - 1.5.2. Überprüfung der Erzeugungsumgebung der digitalen Ikonographie
 - 1.5.3. Übernahme neuer digitaler ikonographischer Archetypen
 - 1.5.4. Ästhetik und Funktion als Konzepte, die sich aus der Nutzung der Maschine ergeben
- 1.6. Analyse der digitalen Grafikkressourcen. Bild der Synthese
 - 1.6.1. Digitale ikonographische Typologien: recycelte Bilder und synthetische Bilder
 - 1.6.2. Digitale Grafikdateiformate
 - 1.6.3. Zweidimensionale Formen. Analyse von Software für die Erstellung und Retusche von Bildern
 - 1.6.4. Dreidimensionale Formen. Analyse von Software für die Erstellung von volumetrischen Strukturen
 - 1.6.5. Grafische 3D-Strukturen. Einleitung. Wireframe-Strukturen
 - 1.6.6. Geräte zur Anzeige und Interaktion mit Multimedia-Anwendungen
 - 1.6.7. Terminologie, die dem Bereich zugeordnet ist, in dem das digitale Bild gerahmt wird
- 1.7. Künstlerischer Ausdruck mit digitaler Unterstützung: Grafiken in Adobe Photoshop
 - 1.7.1. Installation und Einführung in Adobe Photoshop
 - 1.7.2. Grundlegende Adobe Photoshop-Werkzeuge
 - 1.7.3. Analyse und Erlernen von Adobe Photoshop
 - 1.7.4. Verwendung des digitalen Werkzeugs in grafischen Arbeiten zur Erstellung von Videospielen
- 1.8. Szenarien und Ambiente für Videospiele
 - 1.8.1. Cartoon-Szenerie und Atmosphäre
 - 1.8.2. Kompositionsanalyse
 - 1.8.3. Realistische Szenen und Kulissen
 - 1.8.4. Kompositionsanalyse
- 1.9. Charaktere für Videospiele
 - 1.9.1. *Cartoon*-Figuren
 - 1.9.2. Kompositionsanalyse
 - 1.9.3. Realistische Charaktere
 - 1.9.4. Kompositionsanalyse
- 1.10. Präsentation eines professionellen Portfolios
 - 1.10.1. Vorgehensweise
 - 1.10.2. Methodik
 - 1.10.3. Software für die Erstellung des Dokuments
 - 1.10.4. Analytische Untersuchung von professionellen Portfolios

Modul 2. 2D-Animation

- 2.1. Was ist Animation?
 - 2.1.1. Geschichte der Animation
 - 2.1.2. Pioniere der Animation
 - 2.1.3. 2D- und 3D-Animation
 - 2.1.4. Muss man zeichnen können?
- 2.2. Der Animator und seine Rolle in der Produktion
 - 2.2.1. Positionen in der Abteilung: Junior, Mid, Senior
 - 2.2.2. Animator Lead, Supervisor und Regisseur
 - 2.2.3. Überwachungsschritte in einer Produktion
 - 2.2.4. Qualitätskriterien
- 2.3. Physikalische Gesetze
 - 2.3.1. Schubkraft
 - 2.3.2. Reibung
 - 2.3.3. Schwerkraft
 - 2.3.4. Trägheit
- 2.4. Animationstools
 - 2.4.1. *Timeline*
 - 2.4.2. *Dopesheet*
 - 2.4.3. *Curve Editor*
 - 2.4.4. Verwendung von Riggs
- 2.5. Methodik der Animation
 - 2.5.1. *Graph Editor*: Kurven und Kurventypen
 - 2.5.2. *Timing und Spacing*
 - 2.5.3. *Overshoots*
 - 2.5.4. *Stepped und Spline*
 - 2.5.5. *Parents und Constraints*
 - 2.5.6. Charts und *Inbetweens*
 - 2.5.7. Extreme Posen und *Breakdowns*
- 2.6. Die 12 Prinzipien der Animation
 - 2.6.1. *Timing*
 - 2.6.2. *Squash und Stretch*
 - 2.6.3. *Slow In und Slow Out*
 - 2.6.4. *Erwartung*
 - 2.6.5. *Overlap*
 - 2.6.6. Bögen
 - 2.6.7. *Pose to Pose und Straight Ahead*
 - 2.6.8. Pose
 - 2.6.9. Sekundäre Aktion
 - 2.6.10. *Staging*
 - 2.6.11. Übertreibung
 - 2.6.12. *Appeal*
- 2.7. Anatomische Kenntnisse und ihre Funktionsweise
 - 2.7.1. Menschliche Anatomie
 - 2.7.2. Tierische Anatomie
 - 2.7.3. Anatomie von Zeichentrickfiguren
 - 2.7.4. Die Regeln brechen
- 2.8. Posing und Silhouetten
 - 2.8.1. Die Bedeutung des Standorts
 - 2.8.2. Die Bedeutung der Pose
 - 2.8.3. Die Bedeutung der Silhouette
 - 2.8.4. Endgültiges Ergebnis. Kompositionsanalyse
- 2.9. Übung: Ball
 - 2.9.1. Form
 - 2.9.2. *Timing*
 - 2.9.3. *Spacing*
 - 2.9.4. Gewicht
- 2.10. Übung: Grundlegende Zyklen und Körperdynamik
 - 2.10.1. Gangart-Zyklus
 - 2.10.2. Gangzyklus der Persönlichkeit
 - 2.10.3. Laufender Zyklus
 - 2.10.4. Parkour
 - 2.10.5. Pantomime

Modul 3. Animierte Grafiken

- 3.1. Einführung in After Effects
 - 3.1.1. Was ist After Effects und wofür wird es verwendet? Anschauliche Beispiele
 - 3.1.2. Projekteinstellungen und Schnittstelle
 - 3.1.3. Kompositionseinstellungen, Pinsel und Fenster
 - 3.1.4. Definieren des Arbeitsablaufs: Erstellen eines Basisprojekts
 - 3.1.5. Vorläufige Videoausgaben
 - 3.1.6. Farbtiefe, Bildschirmformate, Audio- und Videokompression
- 3.2. After Effects Grundlagen
 - 3.2.1. Importieren
 - 3.2.2. Grundlegende Werkzeuge. Ebenentypen und Optionen
 - 3.2.3. Transformationseigenschaften und Ursprung der Koordinaten
 - 3.2.4. Grundlegender H264-Export
- 3.3. Pinsel und 3D-Raum
 - 3.3.1. Pinseltafeln und Farbeffekt
 - 3.3.2. Radiergummi, Klonpinsel, Rotoskop-Pinsel
 - 3.3.3. Aktivieren Sie den 3D-Raum. Ansichten für die Arbeit in 3D
 - 3.3.4. Material- und Umwandlungseigenschaften
 - 3.3.5. Lichter und Kameras. Steuerung der Kamera
 - 3.3.6. Vereinheitlichtes Kamera-Tool. Benutzerdefinierte Ansicht
 - 3.3.7. 3D-Text: Textextrusion *Raytracing*
 - 3.3.8. Fluchtpunkt und Kameraprojektion
- 3.4. Text und Diapositive
 - 3.4.1. Text-Werkzeug
 - 3.4.2. Ebenenstil
 - 3.4.3. Animatoren, Bereiche und Selektoren
 - 3.4.4. Voreinstellungen für Textanimationen
 - 3.4.5. Alphakanal: Alphamattierungen und Erhaltung der Transparenz
 - 3.4.6. Bedienfeld übertragen: *Track Mate*, Mischmodi, unterliegende Transparenz erhalten
 - 3.4.7. Luminanz-Keying
- 3.5. Masken und Formebenen
 - 3.5.1. Tools zur Erstellung und Bearbeitung von Masken
 - 3.5.2. Schichten formen
 - 3.5.3. Konvertieren von Text und Grafiken in Formebenen oder Masken
 - 3.5.4. Masken als Pfade
 - 3.5.5. Effekte, die mit Masken funktionieren: Strich, Scribble
- 3.6. Animation
 - 3.6.1. *Keyframes*. Typen
 - 3.6.2. Trajektorien
 - 3.6.3. Kurvendiagramme
 - 3.6.4. Audio in *keyframes* umwandeln
 - 3.6.5. Parentale und Vorkompositionen
 - 3.6.6. Alternative Animationstechniken: *Loops*, Layer-Sequenzierung, freies Morph-Werkzeug, Bewegungsskizze, Schieberegler
 - 3.6.7. Zeitemstellung
- 3.7. Effekte und Chroma Key
 - 3.7.1. Anwendung von Effekten
 - 3.7.2. Beispiele für Auswirkungen
 - 3.7.3. Farbkorrektur
 - 3.7.4. *Chroma Key: Keylight*
- 3.8. Stabilisierung
 - 3.8.1. Klassischer Stabilisator
 - 3.8.2. Deformationsstabilisator
 - 3.8.3. Optionen zur Verfolgung
 - 3.8.4. Stabilisatoren für Position, Drehung und Maßstab



- 3.9. *Tracking* und Ausdrücke
 - 3.9.1. Position und Rotation verfolgen. Perspektive
 - 3.9.2. Nachzeichnen mit Solids, mit Einstellungsebenen und mit Null-Objekten
 - 3.9.3. Track 3D. Logos, Text oder Bilder in den 3D-Raum einbetten
 - 3.9.4. Mocha AE
 - 3.9.5. Ausdrücke: *Time*
 - 3.9.6. Ausdrücke: *Loop out*
 - 3.9.7. Ausdrücke: *Wiggle*
- 3.10. Exportieren
 - 3.10.1. Exportkonfigurationen: die gängigsten Formate und Codecs für Bearbeitung und Anzeige I
 - 3.10.2. Exportkonfigurationen: die gängigsten Formate und Codecs für Bearbeitung und Anzeige II
 - 3.10.3. Exportkonfigurationen: die gängigsten Formate und Codecs für Bearbeitung und Anzeige III
 - 3.10.4. Komplette Projekte speichern: Kompilieren von Dateien und *Backup*



Sie werden kein besseres Programm finden, um sich auf Grafikdesign für Videospiele zu spezialisieren“

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.





“

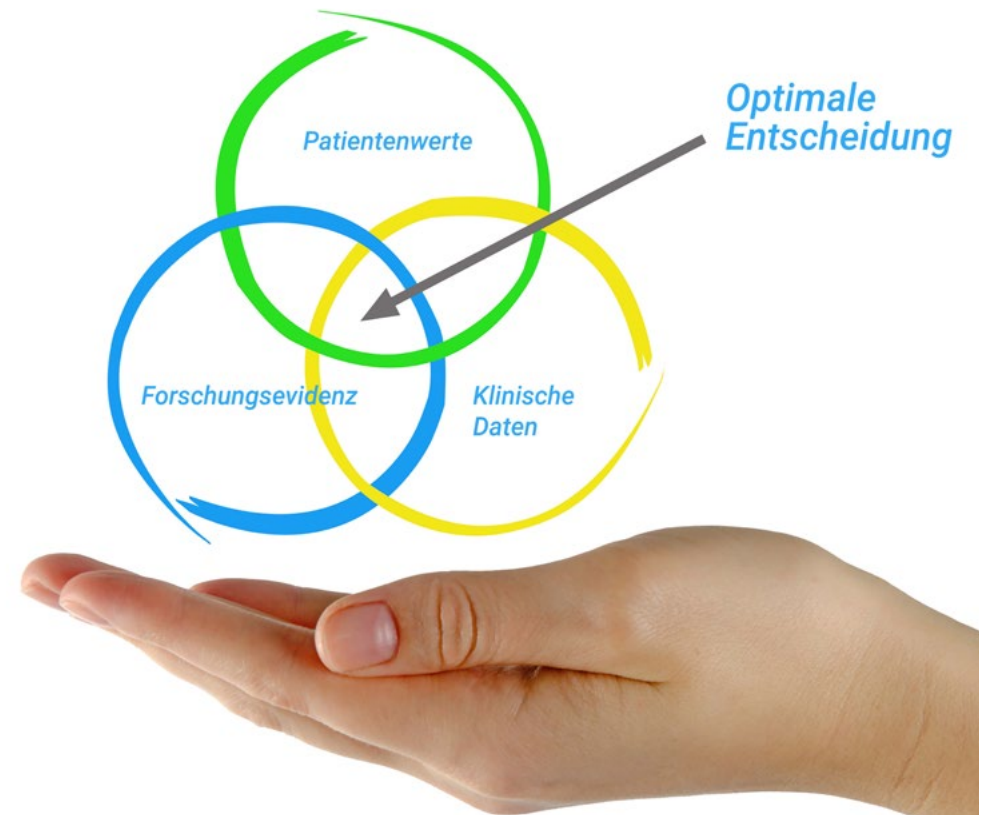
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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.



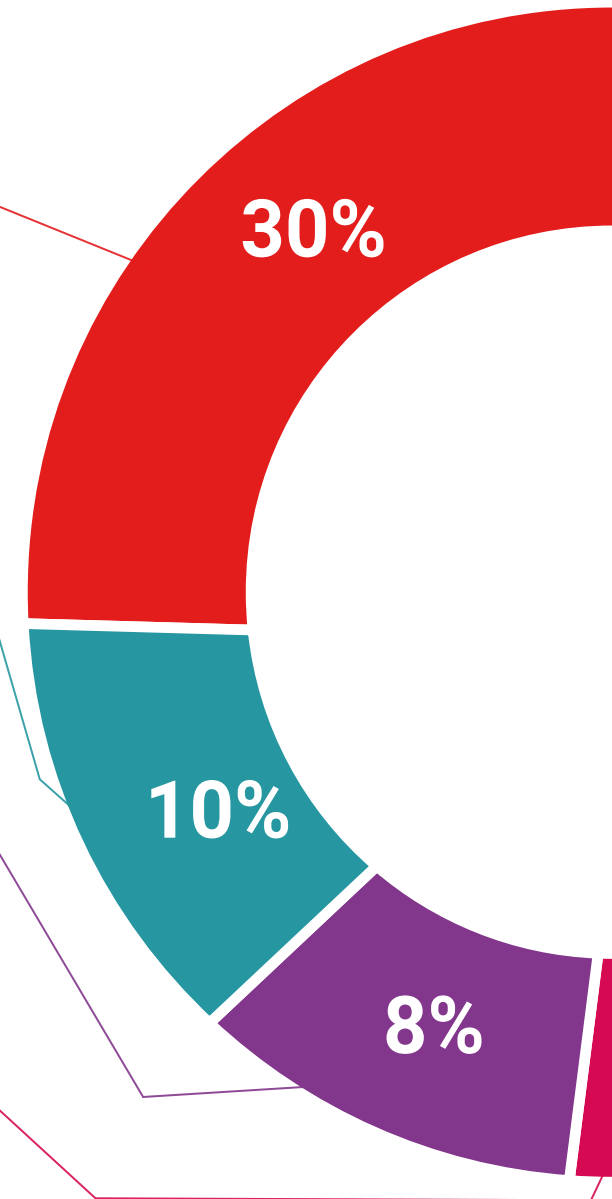
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

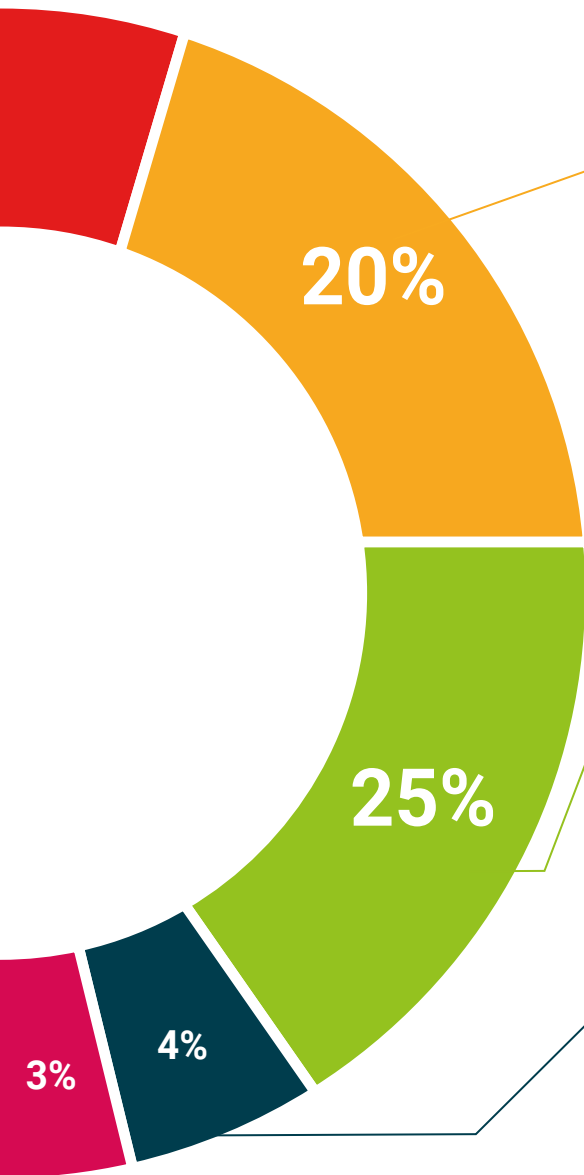
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Grafikdesign 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 **Universitätsexperte in Grafikdesign 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 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: **Universitätsexperte in Grafikdesign für Videospiele**

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



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

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Grafikdesign für
Videospiele

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

Universitätsexperte

Grafikdesign für Videospiele

