

# Universitätskurs

## 2D in der Videospiegelindustrie





## Universitätskurs 2D in der Videospieldindustrie

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/2d-videospielindustrie](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/2d-videospielindustrie)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

Qualifizierung

---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Die Entwicklung von Videospielen auf 2D-Plattformen boomt trotz der technologischen Entwicklung weiter, wobei verschiedene Tools und Techniken zum Einsatz kommen, die das Benutzererlebnis immer eindrucksvoller machen. In diesem Programm werden die Studenten mit allen Kenntnissen vertraut gemacht, die notwendig sind, um sich in das berufliche Umfeld von 2D-Künstlern in der Videospieldindustrie zu integrieren. Die verschiedenen Techniken und Themen werden eingehend studiert, einschließlich *Concept Art*, *Splash Art*, *Storyboarder*, *Pixel Art*, als einige der Werkzeuge, die ihre Karriere innerhalb des Designs und der Animation für Videospiele definieren und ihre Kriterien bei der Wahl der Rolle, die sie innerhalb des professionellen Umfelds ausfüllen, stärken werden.







“

*Möchten Sie Ihre Karriere in der  
Videospiegelbranche definieren? Mit diesem  
Universitätskurs werden Sie die verschiedenen  
Rollen von 2D-Digital Artists verstehen“*

Von Anfang an gab es einige wirklich erfolgreiche Projekte wie "Pac Man oder Pacman", das ein weltweites Phänomen wurde und den Guinness-Weltrekord für das erfolgreichste Arcade-Spiel aller Zeiten hält. Diese 2D-Videospiele zeichnen sich durch die Verwendung flacher Grafiken und horizontaler *Scroll* auf dem Bildschirm aus, wie z. B. bei Super Mario Bros oder Sonic the Hedgehog, oder durch vertikale Scrollbewegungen, wie bei Bubble Bobble und Donkey Kong, die den Einsatz von Digitalkünstlern mit spezifischen Profilen für ihren kreativen Prozess erfordern. Mit dem Aufkommen neuer Videospielekonsolen und der Einführung großer 2D-Spiele steigt die Nachfrage nach Fachleuten, die wissen, wie man Geschichten erzählt, Szenarien entwirft und Regie führt. Deshalb werden Sie in diesem Universitätskurs in 2D in der Videospieleindustrie alles lernen, was Sie brauchen, um Ihr berufliches Profil zu definieren.

Der Student wird die Entwicklungen in der digitalen Unterhaltungsindustrie, ihre Geschichte und Höhepunkte untersuchen. Sie werden die verschiedenen Programme, die im 2D-Design eingesetzt werden, durchlaufen, bis Sie das Profil jeder der Fachleute in diesem Umfeld kennenlernen, einschließlich des Art Directors, seiner Kompetenz und Bedeutung. Sie werden die Vielfalt an Vorschlägen kennenlernen, die es im Bereich des 2D-Designs gibt und die sich durch originelle Ansätze auszeichnen, wie z. B. bei *Indie*-Videospielen.

Ein von der TECH Technologischen Universität entwickeltes Programm für ein sechswöchiges Online-Studium von jedem Gerät und Ort aus, das den Lernprozess einfach und bequem macht, mit ständiger Begleitung eines auf Videospielekunst spezialisierten Dozententeams, das die Bildungsplattform der TECH integriert.

Dieser **Universitätskurs in 2D in der Videospieleindustrie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospieldesign vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ◆ 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Erweitern Sie Ihren Blickwinkel, indem Sie die verschiedenen Rollen des digitalen Künstlers in der Videospieleindustrie kennenlernen“*

“

*Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, sich als Environment Artist zu profilieren, indem Sie dessen Bedeutung in der digitalen Unterhaltungsindustrie verstehen"*

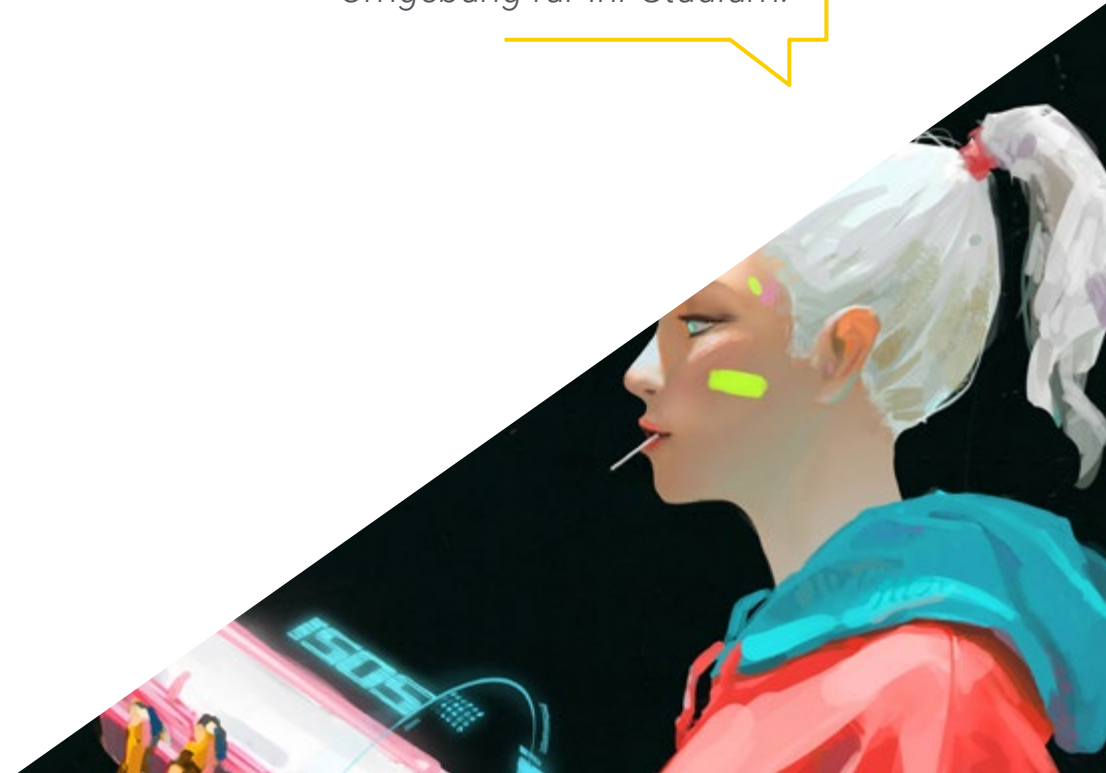
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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.

*2D ist die klassischste und am weitesten entwickelte Art des Platforming in der Videospieleindustrie.*

*Der virtuelle Campus von TECH bietet Ihnen eine sichere und komfortable Umgebung für Ihr Studium.*





# 02 Ziele

Der Universitätskurs in 2D in der Videospieldindustrie vermittelt den Studenten eine erweiterte Sicht auf die verschiedenen Rollen des Künstlers im beruflichen Umfeld bei der Anwendung der 2D-Technik zur Schaffung attraktiver und nützlicher visueller Elemente in virtuellen Unterhaltungsplattformen. Es wird Ihnen helfen, die berufliche Richtung zu finden, die am besten zu Ihrem Stil passt, und zwar durch die Anwendung von Beispielen und praktischen Übungen, die durch theoretische, von Experten entwickelte Inhalte unterstützt werden. Im Rahmen dieses Auswahlverfahrens hat TECH eine Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele festgelegt, um den Lehrprozess der künftigen Absolventen effizienter zu gestalten.







“

*Das Ziel, der Beste zu sein, erfordert Anstrengung und Hingabe. Mit dem Lernsystem von TECH wird die Reise viel einfacher“*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Erstellung von Designs für 2D-Plattformen für die audiovisuelle Industrie
- ◆ Erarbeitung eines speziellen Portfolios für die Videospieldindustrie
- ◆ Erweiterung Ihrer Kenntnisse über die aktuelle Verwendung von 2D in der Videospieldindustrie
- ◆ Die Präsentation der Arbeit auf professionelle Art und Weise fördern
- ◆ Vertiefung der technischen und künstlerischen Kenntnisse



*Wenn Sie sich für Videospiele begeistern, ist der Einstieg in die Branche als Profi eine sehr lohnende Entscheidung“*







## Spezifische Ziele

---

- ◆ 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 Videospiegelprojekt zu erkennen



# 03 Kursleitung

Das Dozententeam der TECH Technologischen Universität bietet mit seiner Erfahrung in jedem Programm eine hervorragende Fortbildung für alle, dank der Prozesse und der Methodik des Studiums, die auf dem virtuellen Campus angewendet werden. So verfügt der Universitätskurs in 2D in der Videospieleindustrie über Kunstexperten mit umfassender Erfahrung und einer spezifischen Vorbereitung, die es ihnen ermöglicht, den Studenten die besten Werkzeuge zu vermitteln, die Entwicklung all ihrer Fähigkeiten zu erleichtern, ihr berufliches Profil zu schärfen und sich auf immer stärker umkämpften Märkten wie dem der Kunst für Videospiele abzuheben.





“

*Die Perspektive des professionellen Teams dieses Programms wird den Studenten berufliche Wachstumserfahrungen ermöglichen"*

## Leitung



### Hr. Mikel Alaez, Jon

- Konzeptkünstler für Figuren im English Coach Podcast
- Konzeptkünstler bei Máster D
- Hochschulabschluss in Kunst an der Universität der Schönen Künste UPV
- Concept Art und digitale Illustration in Master D Rendr





# 04

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan des Universitätskurses in 2D in der Videospieleindustrie wurde für ein dynamisches Lernen auf der Grundlage des bewährten Lernsystems des *relearning* der TECH Technologischen Universität entwickelt, die als einzige spanischsprachige Institution eine Lizenz für dieses System besitzt. Der in diesem Programm entwickelte Lehrplan wird es den Studenten ermöglichen, die aktuellsten Konzepte zu verstehen, von der Kompetenz und Bedeutung der digitalen Unterhaltungsindustrie bis hin zu jeder der künstlerischen Rollen und 2D-Techniken in Videospielen. Durch theoretische und praktische Inhalte in einem integrierten System, das einfaches Lernen auf progressive und interaktive Weise ermöglicht.







“

*Sie werden in einem dynamischen Umfeld die Referenzen der 2D-Welt in der Videospiegelindustrie studieren und verstehen, was Ihr wirkliches Profil und Ihr beruflicher Stil ist"*



## Modul 1. 2D in der Videospieldindustrie

- 1.1. Digitale Unterhaltungsindustrie
  - 1.1.1. Aktualität
  - 1.1.2. Wettbewerb
  - 1.1.3. Spanische Industrie
- 1.2. *Concept Art*
  - 1.2.1. Bedeutung
  - 1.2.2. Typen
  - 1.2.3. Kino/Videospiele
- 1.3. Illustration
  - 1.3.1. Illustration für Videospiele
  - 1.3.2. Nützlichkeit
  - 1.3.3. Empfehlungen
- 1.4. *UI Artist*
  - 1.4.1. Nutzung
  - 1.4.2. Entwurf
  - 1.4.3. Geschichte
- 1.5. *Environment Artist*
  - 1.5.1. Unterschied
  - 1.5.2. Bedeutung
  - 1.5.3. Indie
- 1.6. *Pixel Art*
  - 1.6.1. Aktualität
  - 1.6.2. Tipps
  - 1.6.3. Programme





- 1.7. Animatoren
  - 1.7.1. 3D
  - 1.7.2. 2D in Videospielen
  - 1.7.3. Tipps
- 1.8. *Storyboarder*
  - 1.8.1. Bedeutung
  - 1.8.2. Große Studien
  - 1.8.3. In Videospielen
- 1.9. *Splash Art*
  - 1.9.1. Online
  - 1.9.2. Aktualität
  - 1.9.3. Tipps
- 1.10. Künstlerischer Leiter
  - 1.10.1. Bedeutung
  - 1.10.2. Indie
  - 1.10.3. Wettbewerb

“

*Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten und finden Sie das, was Sie brauchen, um Teil des professionellen Umfelds für 2D-Grafiker in der Videospieldindustrie zu werden"*



# 05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.







“

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

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



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





*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"*

Die 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.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in 2D in der Videospiegelindustrie garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom



“

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



Dieser **Universitätskurs in 2D in der Videospieleindustrie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in 2D in der Videospieleindustrie**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

2D in der Videospiegelindustrie

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

# Universitätskurs

## 2D in der Videospiegelindustrie

