

Universitätskurs

Ästhetik in Videospiele





tech technologische
universität

Universitätskurs Ästhetik in Videospiele

- » 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/asthetik-videospielen

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

Einer der attraktivsten Aspekte bei der Auswahl eines Videospieles ist seine Ästhetik. Die Funktionen, die den Blick des Benutzers dank der realistischen Charaktere, der überraschenden Szenarien, der Dynamik und der Sorgfalt bei der Präsentation nicht abreißen lassen, machen die Erfahrung des Benutzers faszinierend. Dahinter steckt viel Arbeit; der angemessene Einsatz von Farbe, Schattierung, Licht und Perspektive prägen den Stil des Werks. Wenn Sie in der kreativen Welt arbeiten oder sich auf die Ästhetik von Videospiele spezialisieren möchten, bietet Ihnen dieses Programm die wesentlichen Inhalte für Ihre Professionalisierung, die durch eine Methodik vermittelt werden, die ideal für diejenigen ist, die ihr aktuelles Profil perfektionieren möchten.





“

Die Ästhetik ist für den Erfolg eines Videospiele von grundlegender Bedeutung. Die Fähigkeit, Bilder zu schaffen, die den Benutzer überraschen, ist das, was ihn fesselt, und dafür braucht man Experten, die das möglich machen“

Die TECH Technologische Universität hat ein ganzes Bildungsprogramm entwickelt, das der Kunst der Videospiele gewidmet ist. Die Studenten können sich in jedem der Kompetenzbereiche entsprechend ihren Interessen und Bedürfnissen spezialisieren. Wenn Sie ein Profi in der Umsetzung von Ästhetik in Videospiele werden wollen, ist dieses Programm genau das Richtige für Sie.

Der Absolvent kennt die verschiedenen Stile und Kanons von der Antike bis zur Moderne: wie den 8-köpfigen oder Disney-Stil, europäische, asiatische, amerikanische Stile, sowie nach Genre und Fantasie, wobei er sich mit der Perfektion der Figur und ihrer Anatomie befasst, was es ihm ermöglicht, seinen eigenen Stil entsprechend den Kenntnissen zu entwickeln, die er als Fachkraft für die Ästhetik von Videospiele erworben hat.

Ein weiterer Aspekt, mit dem Sie sich am Ende des Programms befassen werden, ist die Ästhetik der Illustration und der Animation, wobei Sie die visuelle Erzählung der Werke verbessern und dank der innovativen Techniken, die Sie durch die vom Expertenteam für Konzeptkunst für Videospiele angewandte Studienmethodik erlernen, einzigartige Projekte erstellen.

Ein Online-Lernprogramm, das den Studenten die Möglichkeit gibt, den Kurs bequem zu besuchen, wo und wann immer sie wollen. Mit dem Gerät Ihrer Wahl mit Internetzugang, in einer Modalität, die an die aktuelle systematische Realität angepasst ist; mit allen Garantien, um die Positionierung der Fachkraft in einem sehr gefragten Sektor zu verbessern.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Kunst und Design für Videospiele 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Ein weiterer Schritt in Ihrer beruflichen Laufbahn ist das Wissen um die Auswahl aktueller und gefragter Themen"

“

Bereiten Sie sich mit dem neuesten Lernsystem als Experte für die Ästhetik in Videospiele vor und erhöhen Sie Ihre Chancen auf eine der begehrtesten Positionen in der Videospielebranche"

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.

Die Ästhetik im Design eines Videospiele bestimmt seinen Erfolg, es kennt alle Stile der alten Kunst, um in der Gegenwart Werke zu schaffen, die eine außergewöhnliche Zukunft markieren.

Lernen Sie, wie man die visuelle Erzählung der Werke durch ein Gleichgewicht ihrer Teile verbessert, wie in Gris, Ori and the Blind Forest oder in Inside Videogames, die Referenzen einer überwältigenden Ästhetik sind.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Ästhetik in Videospiele wird es den Studenten ermöglichen, sich auf dem Markt der Konzeptkunst zu profilieren, indem sie die notwendigen Fähigkeiten erwerben, die es ihnen ermöglichen, tiefer in die Techniken der Verschönerung und des visuellen Gleichgewichts eines virtuellen Werks einzutauchen. Anhand einer Vielzahl von Beispielen und praktischen Übungen, die durch theoretische Inhalte unterstützt werden, die von Experten nach einer umfassenden Auswahl der besten Werkzeuge entwickelt wurden, können Sie Ihren eigenen Stil entdecken. Im Rahmen dieses Auswahlverfahrens hat TECH eine Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele festgelegt, um den Lehrprozess der künftigen Absolventen effizienter zu gestalten.



“

Dank der von TECH angewandten Methodik können Sie den Lernprozess wählen, der am besten zu Ihrer Realität passt“



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwicklung eines eigenen Stils für dynamische Arbeiten in anpassungsfähigen virtuellen Umgebungen
- ◆ In der Lage sein, ein attraktives und neuartiges Bild durch die Anwendung verschiedener Stylingtechniken zu gestalten
- ◆ Verbindung von Elementen der Kunstgeschichte mit neuen Technologien
- ◆ In der Lage sein, die Variablen der Ästhetik im Design detailliert anzuwenden
- ◆ Optimierung der Ergebnisse durch Erlernen innovativer Methoden, die in diesem Programm angewandt werden
- ◆ Erlangung von differenziertem Wissen für jedes Projekt





Spezifische Ziele

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

“

Wenden Sie bei Ihren nächsten Designs die fortschrittlichsten visuellen Techniken an und heben Sie sich ab”

03

Kursleitung

Die Fachleute, die das Dozententeam der TECH Technologischen Universität bilden, bieten mit ihren Erfahrungen eine hervorragende Fortbildung für alle, dank der Prozesse und der Methodik des Studiums, die auf dem virtuellen Campus angewendet werden. Aus diesem Grund verfügt der Universitätskurs in Ästhetik der Videospiele über Experten, die es den Studenten ermöglichen, die besten Werkzeuge zu erlernen, damit sie ihre Fähigkeiten voll entfalten können. Sie werden dadurch ihr Profil schärfen und sich auf dem immer stärker umkämpften Markt für Videospielekunst hervorheben.





“

Erinnern Sie sich an das Zitat von Kratos aus God of War: Je größer das Ziel, desto größer der Geschmack des Sieges...lassen Sie sich von denen leiten, die es wissen"

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



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan wurde für ein dynamisches und gründliches Studium auf der Grundlage praktischer theoretischer Inhalte konzipiert und entspricht den Anforderungen und Parametern aller Programme der TECH Technologischen Universität. Dieser Universitätskurs in Ästhetik in Videospielen, der in diesem Modul entwickelt wird, ermöglicht es dem Studenten, die avantgardistischsten Konzepte zu verstehen und neue Technologien und Verfahren anzuwenden, die den Profi zu einem viel wettbewerbsfähigeren Wesen machen werden.





“

*Wählen Sie das Programm, das Ihren
Bedürfnissen am besten entspricht. Mit
TECH können Sie Ihre Ziele erreichen
und Ihr berufliches Profil verbessern”*

Modul 1. Ästhetik

- 1.1. Stile
 - 1.1.1. Antike
 - 1.1.2. Moderne
 - 1.1.3. Videospiele
- 1.2. Moderne Stile und Kanon
 - 1.2.1. 8 Köpfe
 - 1.2.2. Disney
 - 1.2.3. Videospiele
- 1.3. Amerikanischer Stil
 - 1.3.1. Comics
 - 1.3.2. Illustration
 - 1.3.3. Animation
- 1.4. Asiatischer Stil
 - 1.4.1. Manga
 - 1.4.2. Anime
 - 1.4.3. Traditionell
- 1.5. Europäischer Stil
 - 1.5.1. Geschichte
 - 1.5.2. Comics
 - 1.5.3. Illustration
- 1.6. Ästhetik nach Genre
 - 1.6.1. Kinder/Jugendliche
 - 1.6.2. Fantasie
 - 1.6.3. Andere
- 1.7. Kanons
 - 1.7.1. Geschichte
 - 1.7.2. Kanons
 - 1.7.3. Flexibilität



- 1.8. Styling
 - 1.8.1. Mensch sein
 - 1.8.2. Anpassen
 - 1.8.3. Formulare
- 1.9. Visuelles Geschichtenerzählen
 - 1.9.1. Bedeutung
 - 1.9.2. Intention
 - 1.9.3. Umgebung
- 1.10. Eigener Stil
 - 1.10.1. Analyse
 - 1.10.2. Praxis
 - 1.10.3. Tipps

“

Analysen, Praktiken, Empfehlungen und die Teilnahme an Foren und Expertengemeinschaften machen die Lernerfahrung konstant und dynamisch, verpassen Sie nicht diese Gelegenheit, die Besten kennenzulernen"

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 Ästhetik 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 **Universitätskurs in Ästhetik in Videospiele**n 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 Ästhetik in Videospiele**n

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Ästhetik in Videospielen

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

Universitätskurs

Ästhetik in Videospiele

