

Universitätskurs

Ästhetisches Design von Videospiele





Universitätskurs Ästhetisches Design von Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/asthetisches-design-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

Heutzutage spielt in der Videospiegelindustrie der künstlerische Aspekt eine sehr wichtige Rolle. Das Bild ist das Hauptelement, um die Geschichte zu erzählen, und der visuelle Aspekt ist ein wesentlicher Punkt, um den Benutzer zu fangen. Infolgedessen sind in diesem Sektor zunehmend Kunstschaffende gefragt. Derjenige, der es versteht, seine Idee zu entwickeln und die Identität des Projekts als Ganzes zu formen, wird eine komplexe Aufgabe erfüllen, die spezifisches technisches Wissen erfordert, das er in diesem Programm für die ästhetische Gestaltung von Videospiegeln erwerben kann.



“

Von der Entwicklung einfacher Skizzen bis hin zu einem hochprofessionellen Erscheinungsbild - das ist der Weg, den Sie mit dem Universitätskurs in Ästhetisches Design von Videospiele beschreiten werden“

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. Für dieses Programm wurde ein spezieller Abschnitt dem Bereich des ästhetischen Designs gewidmet, in dem die Studenten die Werkzeuge und Verfahren erhalten, die es ihnen ermöglichen, sich in diesem Berufsfeld zu entwickeln.

Der Absolvent beherrscht die psychologischen und technischen Aspekte, die bei der Gestaltung von Objekten, Formen, Szenarien und *Props* anzuwenden sind; er weiß, wie man die Verwendung von Silhouetten und *Thumbnails* umsetzt, die Reinigung und Veredelung im Rahmen der künstlerischen Showgestaltung durchführt, sowie die Anwendung von 3D-Ausrüstung und die Nützlichkeit der Arbeit. Sie werden alles lernen, was Sie brauchen, um Arbeiten mit intellektueller Absicht und im Hinblick auf das Projekt zu liefern.

Ihre Reise durch die Inhalte dieses Universitätskurses wird auf einfache und dynamische Weise erfolgen, dank innovativer Techniken, die Teil der Studienmethodik sind, die von dem Team von Dozenten für *Concept Art* für Videospiele geleitet wird, aus denen dieser Kurs besteht.

Mit einem Online-Lernsystem, das es den Studenten ermöglicht, den Kurs bequem zu besuchen, wo und wann immer sie wollen. Mit einem Gerät Ihrer Wahl mit Internetzugang, in einer Modalität, die an die aktuelle systematische Realität angepasst ist.

Dieser **Universitätskurs in Ästhetisches Design von 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



Es geht nicht nur darum, Linien zu ziehen, sondern auch darum, eine Identität für das Projekt zu schaffen, indem man seine intellektuelle Absicht versteht"



Die Beschäftigungsmöglichkeiten für Videospieldesigner nehmen zu, Sie können in Animationsstudios, Produktionsfirmen und audiovisuellen Produzenten für Film und Fernsehen arbeiten, entscheiden Sie noch heute über Ihre Zukunft"

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 situierendes 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.

Props sind alle beweglichen oder tragbaren Objekte auf der Bühne, daher sind sie bei der Produktion von Videospielen und Animationen unerlässlich. In diesem Programm lernen Sie, wie man sie entwirft.

Millionen von Menschen auf der ganzen Welt haben sich für ein Online-Studium entschieden, und Sie können einer von ihnen sein.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in ästhetischem Design für Videospiele wird es den Studenten ermöglichen, alles Notwendige zu lernen, um visuelle Arbeiten mit intellektueller Absicht und angepasst an das Projekt zu liefern. Sie werden lernen, Ihre Idee von einfachen, schriftlichen Skizzen zu einem hochprofessionellen Bild zu entwickeln, sich auf dem *Concept Art* Markt zu profilieren und sich die notwendigen Fähigkeiten anzueignen, die es Ihnen ermöglichen, tiefer in die Techniken der Verschönerung und des visuellen Gleichgewichts eines virtuellen Werkes einzutauchen. Um dieses Lernniveau zu erreichen, hat TECH eine Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele festgelegt, um den Lehrprozess für den künftigen Absolventen effizienter zu gestalten.



“

*Ein Bildungssystem, das an die Realität
und an die aktuellen Bedürfnisse der
Menschen angepasst ist"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwicklung des visuellen Erscheinungsbildes von Videospielen
- ◆ In der Lage sein, ein attraktives und neuartiges Bild durch die Anwendung verschiedener Techniken zu gestalten
- ◆ Wissen, wie man ein Werk in angemessener Weise präsentiert, indem man die Gestaltungsvariablen im Detail anwendet
- ◆ Verbindung von Elementen der Kunstgeschichte mit neuen Technologien
- ◆ Optimierung der Ergebnisse durch Erlernen innovativer Methoden, die in diesem Programm angewandt werden
- ◆ Erarbeitung eines persönlichen Stils, der Sie auf dem Arbeitsmarkt profilieren wird





Spezifische Ziele

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



Die Kunst, das Unsichtbare in Sichtbares zu verwandeln, ist eine Magie, die viel Anstrengung erfordert. Schreiben Sie sich für den Universitätskurs in Ästhetisches Design von Videospielen ein und professionalisieren Sie Ihr Talent"

03

Kursleitung

Das Dozententeam des Universitätskurses in Ästhetisches Design für Videospiele bietet mit seiner Erfahrung eine hervorragende Fortbildung für alle, die ihre Fähigkeiten in der virtuellen Unterhaltungsindustrie weiterentwickeln möchten. Dank der von der TECH Technologischen Universität auf ihrem virtuellen Campus angewandten Studienprozesse und -methoden begleiten Experten den Lernprozess mit den besten Werkzeugen, damit die Studenten alle ihre Fähigkeiten entwickeln können. Schärfen Sie Ihr Profil und heben Sie sich auf einem immer stärker umkämpften Arbeitsmarkt ab.





“

Lassen Sie sich von der Welt des Designs inspirieren und lernen Sie die besten Referenzen der Branche kennen"

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 ästhetischem Design von Videospiele ermöglicht es dem Studenten, die Konzepte von den grundlegenden Grundlagen des Designs bis hin zur Avantgarde zu verstehen und neue Technologien und Verfahren anzuwenden, die den Studenten zu einem viel wettbewerbsfähigeren Profi machen werden.





“

Die Freiheit, selbst zu entscheiden, wie, wann und wo man qualitativ hochwertige Inhalte studiert, ist ein Vorteil der von TECH angewandten Methodik"

Modul 1. Videospiele-Design

- 1.1. Design in Videospiele
 - 1.1.1. Design und Videospiele
 - 1.1.2. *Konzept*
- 1.2. Ideenfindung
 - 1.2.1. Referenzen
 - 1.2.2. Schrift
 - 1.2.3. Skizzen
- 1.3. Iteration
 - 1.3.1. Silhouetten
 - 1.3.2. Tipps
 - 1.3.3. *Shape Design*
- 1.4. Charakter Design
 - 1.4.1. Charakter Psychologie
 - 1.4.2. Farbe
 - 1.4.3. Details
- 1.5. Entwurf von *Props*
 - 1.5.1. Form
 - 1.5.2. Nützlichkeit
 - 1.5.3. Bedeutung
- 1.6. Entwurf eines Szenarios
 - 1.6.1. Zusammensetzung
 - 1.6.2. Details
 - 1.6.3. Tiefe





- 1.7. Kleidungsdesign
 - 1.7.1. Referenzen
 - 1.7.2. Inspiration
 - 1.7.3. Originalität
- 1.8. Farbe im Design
 - 1.8.1. Bedeutung
 - 1.8.2. Psychologie
 - 1.8.3. Brennpunkte
- 1.9. Nützlichkeit bei der Arbeit
 - 1.9.1. Videospiele-Industrie
 - 1.9.2. 3D-Ausrüstung
 - 1.9.3. Projekt
- 1.10. Künstlerische Gestaltung der Show
 - 1.10.1. *Pitch Deck*
 - 1.10.2. Beendete Arbeit
 - 1.10.3. Säuberung

“

Erarbeiten Sie sich die Grundlagen, um Ihre berufliche Zukunft zu gestalten und spezialisieren Sie sich auf ästhetisches Design von Videospiele”

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"

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

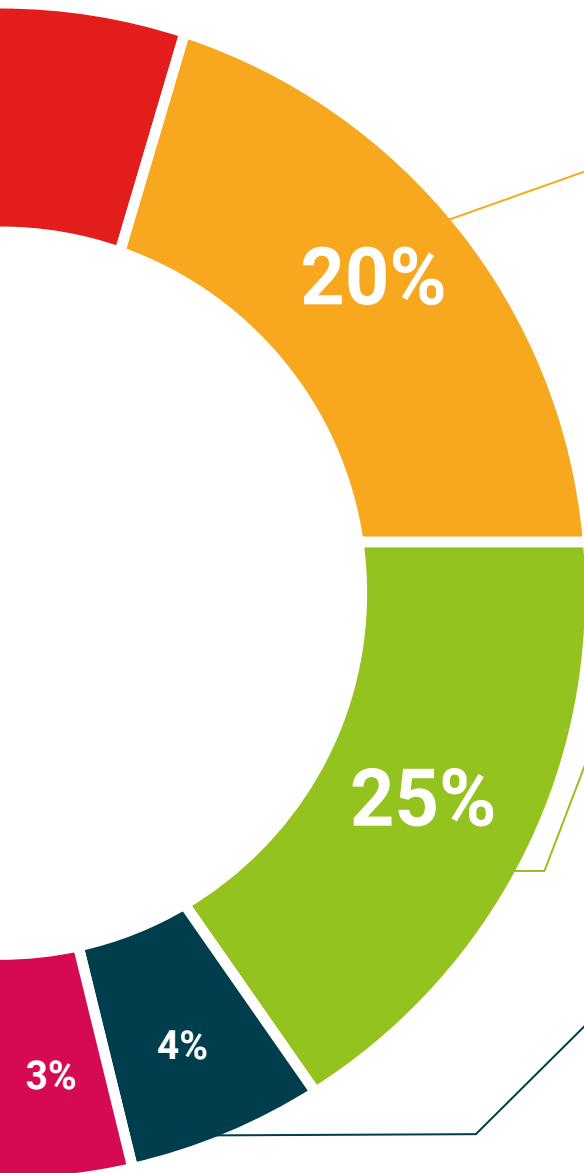
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Ästhetisches Design von Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellt Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Ästhetisches Design von 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 Ästhetisches Design von 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

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

Universitätskurs
Ästhetisches Design
von Videospiele

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

Universitätskurs

Ästhetisches Design von Videospiele

