

# Universitätskurs

## Kunst in Videospiele





**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs Kunst in Videospielen

- » 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/kunst-videospielen](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/kunst-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

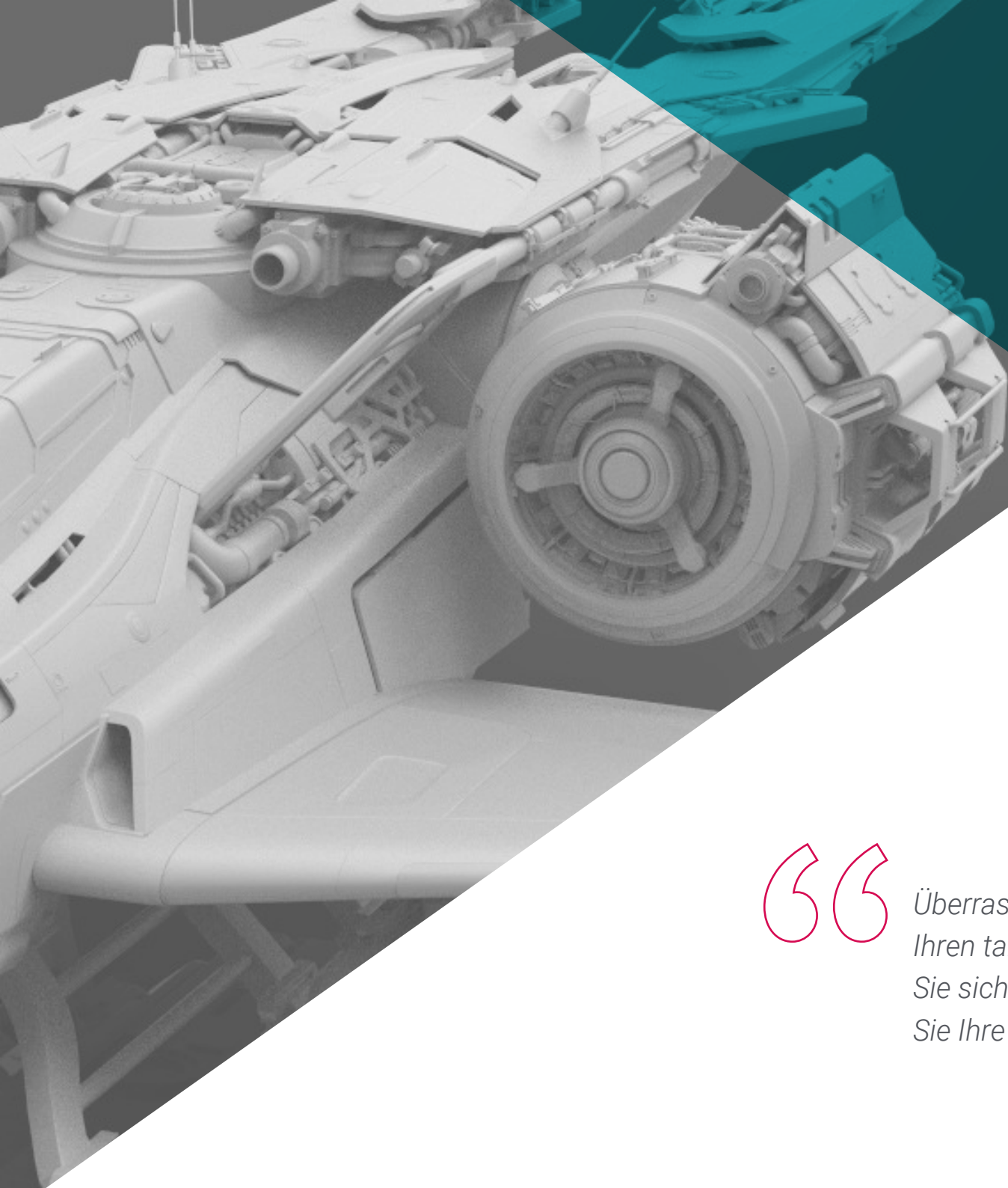
# 01

# Präsentation

Der visuelle Teil ist einer der herausragendsten Aspekte eines Videospiele. Er ist das, was die Spieler als erstes wahrnehmen, und deshalb muss er ein spektakuläres und gut verarbeitetes Element sein. Dies erfordert eine spezielle Fortbildung, da das Kunstdesign für Videospiele eine Disziplin mit spezifischen Fähigkeiten ist. Diese Qualifikation bietet all jenen Fachleuten, die sich spezialisieren und in der Kunstabteilung eines großen Unternehmens in der Videospielebranche arbeiten möchten, die notwendigen Fähigkeiten.







“

*Überraschen Sie Unternehmen und Gamer mit Ihren talentierten Kunstdesigns, spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätskurs und lassen Sie Ihre Träume wahr werden"*

Die Videospiegelindustrie ist ein äußerst komplexer Wirtschaftszweig, in dem eine Vielzahl von Fachleuten und Künstlern tätig ist, die Spiele unterschiedlicher Art und für unterschiedliche Zielgruppen entwickeln. Für jede Gruppe von Menschen gibt es eine Reihe von Unternehmen, die sich der Entwicklung von Titeln verschiedener Genres und Stile widmen. Es besteht also immer Bedarf an Experten für die verschiedenen Bereiche, die die Entwicklung eines Videospieles ausmachen.

Einer dieser Bereiche ist die Kunst, die den ästhetischen Aspekt aller sichtbaren Elemente des Videospieles gestaltet: Charaktere, Szenarien, Objekte... Und sie prägt auch den künstlerischen Stil des Videospieles, denn diese Abteilung plant, wie die verschiedenen Elemente je nach Art des Werks aussehen sollen (ein Horror-Videospiel, ein Kinder-Videospiel usw.), sie spielt also eine grundlegende Rolle in der Organisation. Im Grunde hängt ein großer Teil dessen, was der Spieler wahrnimmt, von der Arbeit der Grafikspezialisten ab.

Daher ist es verständlich, dass diese Abteilung eine der wichtigsten ist und die Unternehmen qualifiziertes und spezialisiertes Personal benötigen, denn ohne sie kann es zu Mängeln in den Entwürfen kommen oder ein visuelles Konzept kann falsch übertragen werden, was am Ende zu einer Verfremdung der Akteure führen kann.

Dieser Universitätskurs in Kunst in Videospieles ist daher ein entscheidender Schritt für all diejenigen, die Spezialisten werden und für große Unternehmen der Branche arbeiten möchten, die das Aussehen und die Atmosphäre verschiedener Arten von Werken gestalten.

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

- ♦ Die besondere Aufmerksamkeit, die sie den Beschäftigungsmöglichkeiten widmet, macht ihren Inhalt zu einem Schwerpunkt in diesem Bereich
- ♦ Die Inhalte werden in verschiedenen Formaten präsentiert, um einen spezialisierten Unterricht in Kunst in Videospieles anzubieten, der auf die Bedürfnisse der Studenten abgestimmt ist
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“*Entwerfen Sie unvergessliche Designs, die Spieler werden sich an Ihre Kunst erinnern und die Unternehmen werden immer auf Sie zählen wollen*”

“ *Kunst ist in einem Videospiel von grundlegender Bedeutung, Sie können der nächste große Designer sein*”

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen 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 akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Denken Sie an Ihr Lieblingsvideospiele: Dieser Universitätskurs ist der erste Schritt zur Arbeit an einem solchen Projekt.*

*Wenn Sie viele Ideen haben, aber nicht wissen, wie Sie diese ausdrücken können, dann werden Sie mit dieser Weiterbildung erfolgreich sein.*

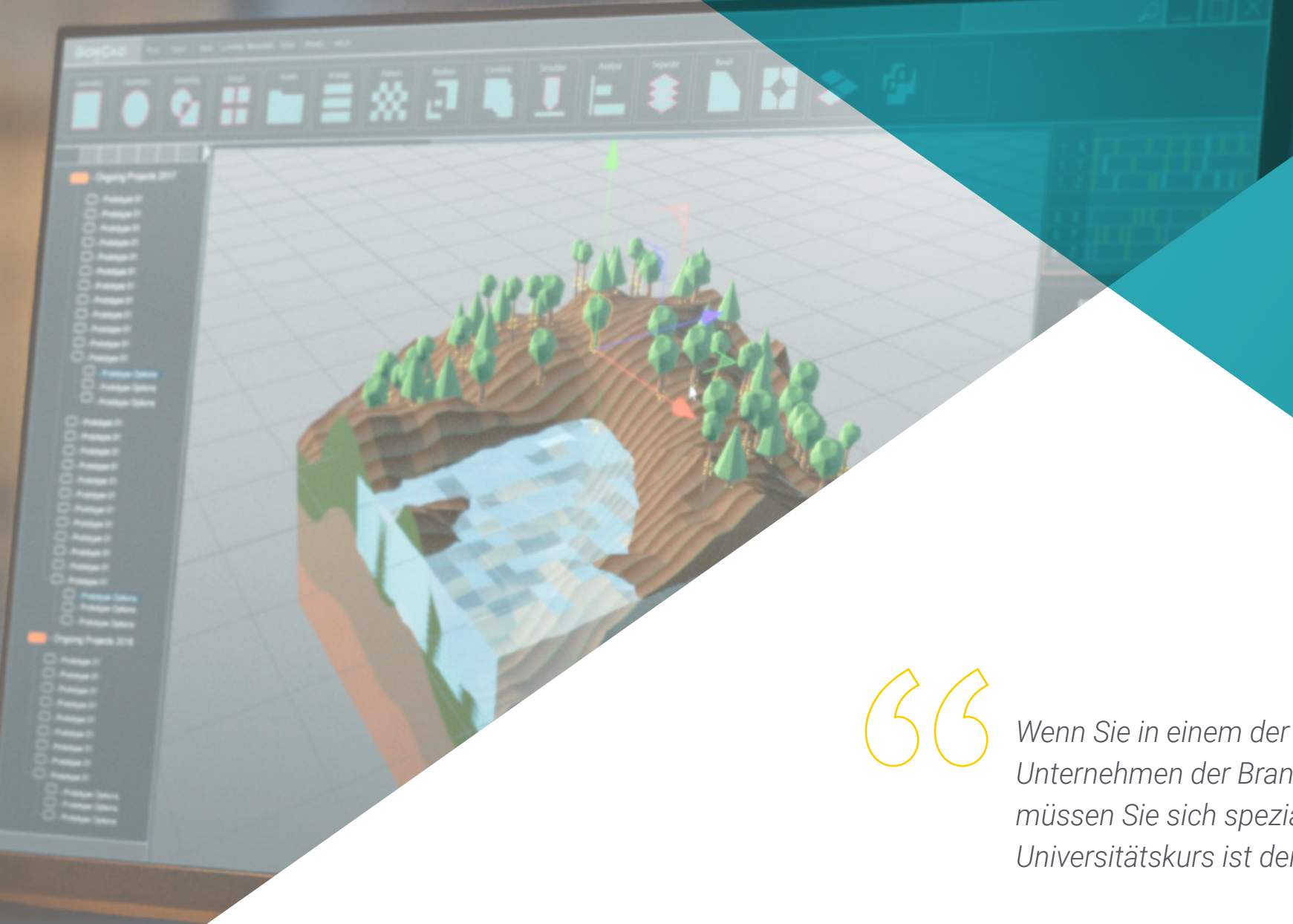


# 02 Ziele

Mit diesem Universitätskurs in Kunst in Videospiele wird der Student in der Lage sein, alle notwendigen Fähigkeiten zu erlangen, um ein Kunstprojekt im Bereich der Videospiele zu bewältigen, sowie alle Prozesse zu erlernen, die mit dem Design eines Spiels verbunden sind, so dass er sich besser auf den Arbeitsmarkt konzentrieren kann.







“ Wenn Sie in einem der größten Unternehmen der Branche arbeiten wollen, müssen Sie sich spezialisieren, und dieser Universitätskurs ist der richtige Weg dazu”



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigner, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospieles und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ Entwickeln von Ideen und Erstellen von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales Startup zu gründen







## Spezifische Ziele

---

- ◆ Kennen der Kunsttheorie, Farbtheorie, Zeichentheorie und Umgebungstheorie
- ◆ Erstellen komplexer Skizzen und Concept Art
- ◆ Eintauchen in die 2D-Kunst von Figuren, Objekten und Umgebungen mit Photoshop-Programmen
- ◆ Erstellen von 3D-Objekten, Charakteren und Umgebungen in 3D mit 3D Studio Max und Mudbox
- ◆ Kennen der künstlerischen Stile von Figuren und Schauplätzen, sowie der Typologien von Schauplätzen und deren Darstellung in Zeichnungen

“

*Ihre Ziele sind zum Greifen nah.  
Melden Sie sich an und beginnen Sie  
Ihren Weg in der Videospieleindustrie”*

# 03 Kursleitung

Um einen erstklassigen Unterricht anbieten zu können, haben wir die besten Dozenten rekrutiert, die Erfahrungen aus erster Hand über die Videospelindustrie und den Beruf des Künstlers in diesem Bereich bieten können. Der Student kann diese Erfahrung dann in seiner eigenen Karriere nutzen, so dass ein direkter und unmittelbarer Wissenstransfer stattfindet.





“

*Die besten Dozenten werden Sie dabei unterstützen, das zu erreichen, was Sie sich vorgenommen haben"*



## Leitung



### D. Blasco Vilches, Luis Felipe

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



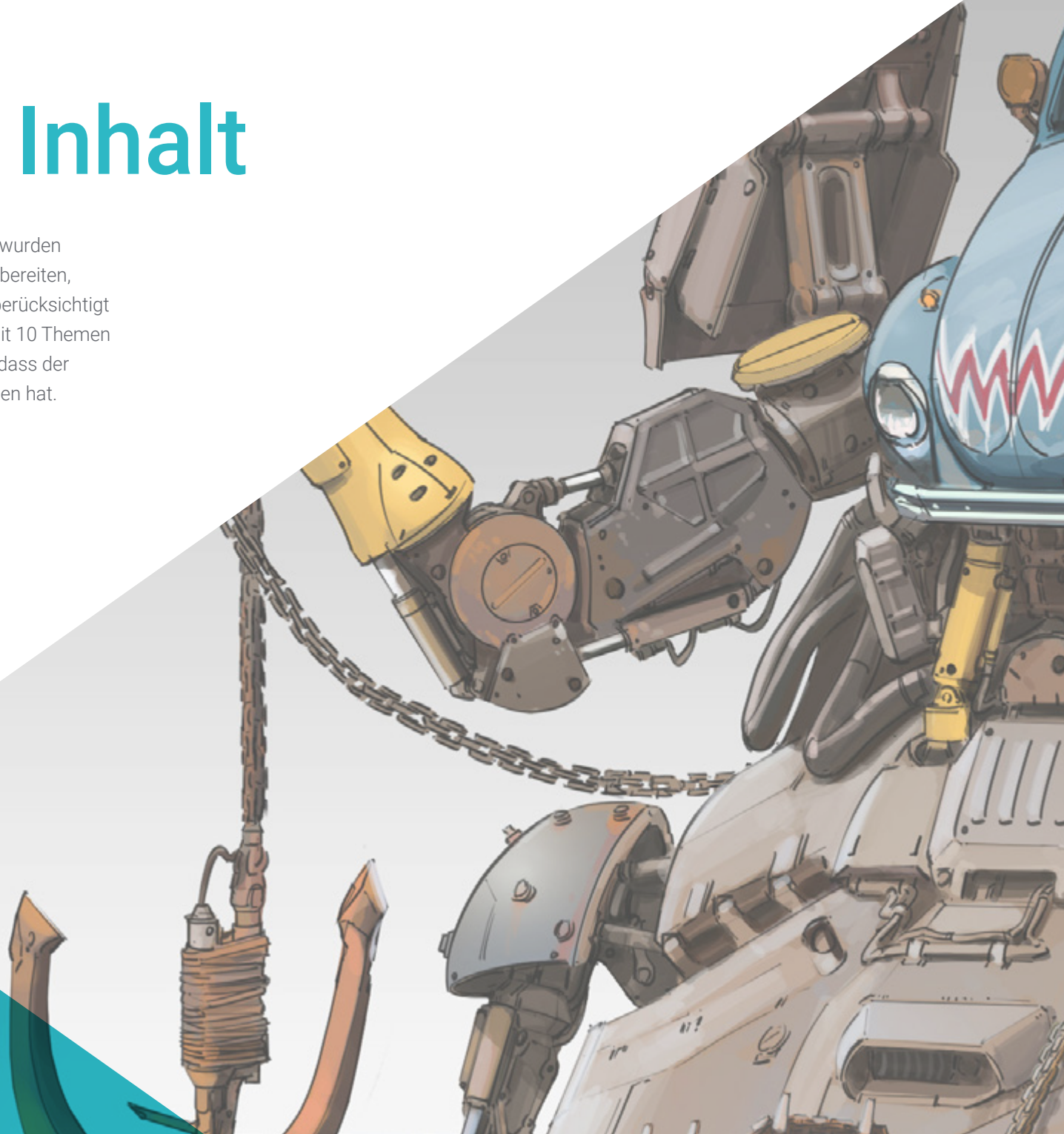
“

*Ein ausgezeichnetes Dozententeam  
für Fachleute, die ihre Karriere  
vorantreiben wollen"*

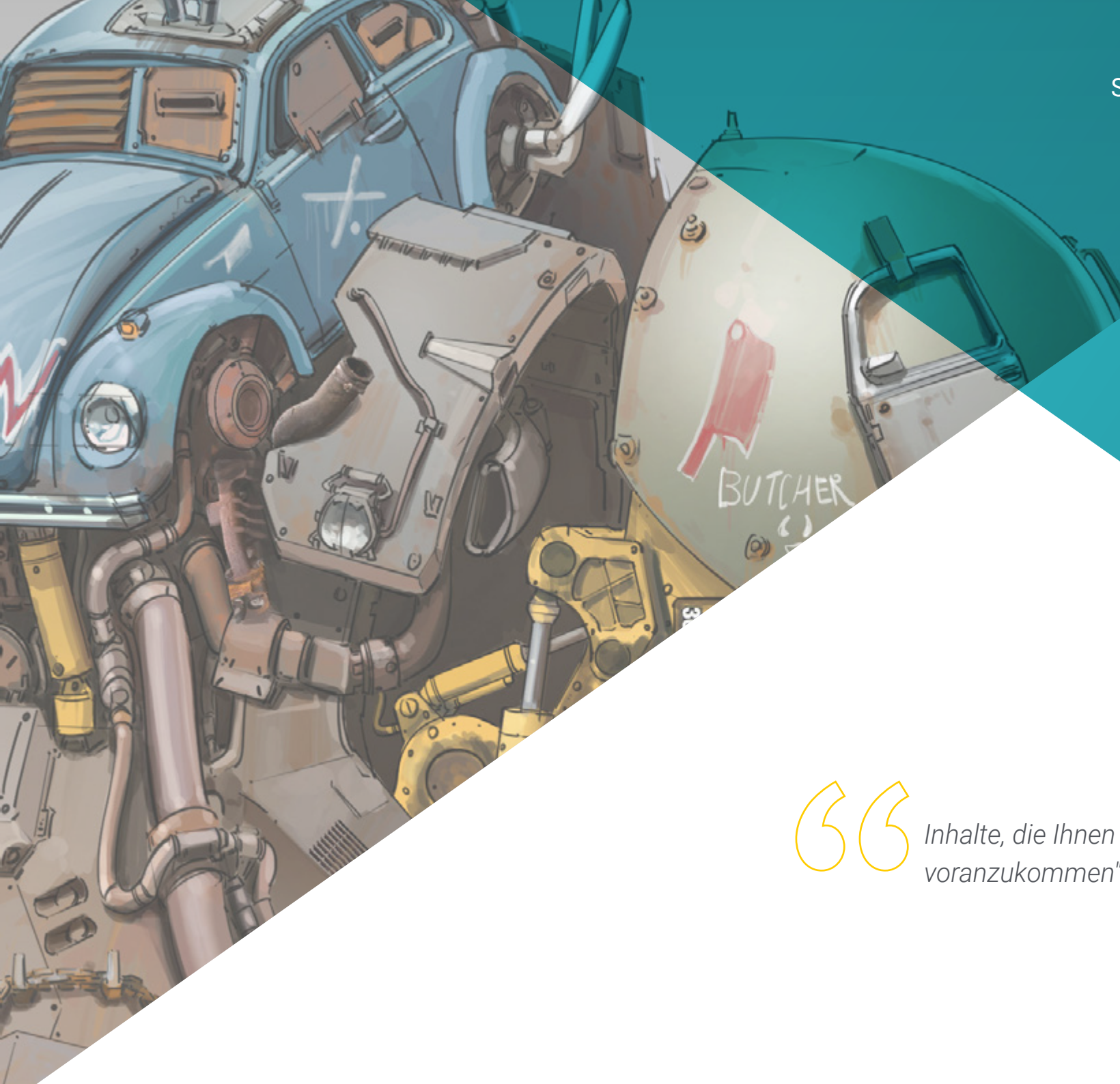
# 04

## Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses in Kunst in Videospielen wurden speziell entwickelt, um die Studenten auf das Berufsfeld vorzubereiten, wobei die neuesten Entwicklungen in der Videospieldustrie berücksichtigt werden. Die Inhalte dieses Programms sind in einem Modul mit 10 Themen strukturiert, die ein breites Spektrum an Wissen abdecken, so dass der Student verschiedene Fähigkeiten für sein Berufsleben erworben hat.







“*Inhalte, die Ihnen helfen, beruflich voranzukommen*”

## Modul 1. Kunst in Videospielen

- 1.1. Kunst
  - 1.1.1. Künstlerische Grundlagen
  - 1.1.2. Farbenlehre
  - 1.1.3. Software
- 1.2. Concept Art
  - 1.2.1. Skizze
  - 1.2.2. Concept art
  - 1.2.3. Details
- 1.3. Szenarien für Videospiele
  - 1.3.1. Nicht-modulare Szenarien
  - 1.3.2. Modulare Szenarien
  - 1.3.3. Props und Umgebungsobjekte
- 1.4. Umgebung
  - 1.4.1. Fantasie
  - 1.4.2. Realistisch
  - 1.4.3. Science Fiction
- 1.5. Props und Objekte
  - 1.5.1. Organisch
  - 1.5.2. Anorganisch
  - 1.5.3. Details
- 1.6. Charaktere und Videospielelemente
  - 1.6.1. Charakter-Erstellung
  - 1.6.2. Erstellung von Videospieldumgebungen
  - 1.6.3. Erstellung von Objekten und Props







- 1.7. Cartoon Stile
  - 1.7.1. Cartoon
  - 1.7.2. Manga
  - 1.7.3. Hyperrealistisch
- 1.8. Manga-Stil
  - 1.8.1. Manga-Zeichnung
  - 1.8.2. Manga-Zeichenumgebung
  - 1.8.3. Zeichnen von Manga-Objekten
- 1.9. Realistischer Stil
  - 1.9.1. Realistische Charaktere zeichnen
  - 1.9.2. Realistische Umgebung
  - 1.9.3. Realistische Objekte
- 1.10. Letzte Details
  - 1.10.1. Letzte Korrekturen
  - 1.10.2. Entwicklung und Stil
  - 1.10.3. Details und Verbesserungen

“

*Spielerentwicklungsfirmen suchen nach Ihnen. Lassen Sie sie nicht warten und erwerben Sie eine Qualifikation"*

# 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 Kunst in 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 Kunst 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.n.

Titel: **Universitätskurs in Kunst 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 tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovativen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Kunst in Videospielen

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

# Universitätskurs

## Kunst in Videospielen

