

# Universitätskurs

## Narration im Videospiel





## Universitätskurs

### Narration im Videospiel

- » 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/narration-videospiel](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/narration-videospiel)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

---

Seite 24

# 01

# Präsentation

Heutzutage sind Videospiele aufgrund der Nachfrage der Spieler nach komplizierteren Geschichten und der gestiegenen Kapazität der neuen Medien und Konsolen, die es ermöglichen, längere Spiele zu entwickeln, sehr komplex. Aus diesem Grund schenken die Entwicklungsunternehmen diesem Aspekt immer mehr Aufmerksamkeit und benötigen Experten für das Schreiben von Erzählungen und Drehbüchern. Daher bietet diese Qualifikation den Studenten die Möglichkeit, sich in diesem Bereich zu spezialisieren, so dass sie die großen Drehbuchautoren für Videospiele der Zukunft werden können.





“

*Entwickeln Sie dank dieses  
Universitätskurses die Geschichten der  
nächsten erfolgreichen Videospiele"*

Die meisten der großartigen Videospiele von heute haben eine großartige Geschichte, die sorgfältig entwickelt wurde, so dass sich die Haupthandlung und die Charaktere auf logische, aber überraschende Weise weiterentwickeln. Dieses Gleichgewicht ist nicht leicht zu erreichen, denn die Entwicklung fesselnder, aber nicht vorhersehbarer Videospiele erfordert viel Schreiarbeit.

Aber um diese Aufgabe zu erfüllen, sind besondere Kenntnisse auf diesem Gebiet erforderlich, denn das Schreiben von Drehbüchern ist nicht einfach, und wenn es um Videospiele geht, ist sogar noch mehr Spezialisierung erforderlich.

Aus diesem Grund ist dieser Universitätskurs in Narration im Videospiele die Antwort für alle, die in der Branche arbeiten und alle Arten von Geschichten, Plots und Drehbüchern effektiv entwickeln möchten. Diese Qualifikation enthält also alle Voraussetzungen, um diese Aufgaben zu erfüllen, dank ihrer vollständigen Inhalte und ihrer flexiblen Methodik, die sich an die Umstände jedes einzelnen Studenten anpasst und es ihm ermöglicht, sein Berufsleben mit seinem Studium zu verbinden.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Drehbuchschreiben und Narration bei Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Ein 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



*Die Handlung der berühmtesten Videospiele der Zukunft wird in Ihren Händen liegen"*

“

*Dieser Universitätskurs ist genau das, was Sie brauchen, um in der Videospieldindustrie erfolgreich zu sein"*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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 Programms 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.

*Spezialisieren Sie sich und sehen Sie, wie die besten Videospieldunternehmen auf Sie bauen wollen.*

*Das Narrativ der Videospiele ist komplex und diese Qualifikation wird Ihnen helfen zu verstehen, wie es perfekt funktioniert.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Narration im Videospiel ist es, den Studenten die besten Werkzeuge und Kenntnisse für die Entwicklung von Geschichten und Plots für diese Art von Arbeit zu vermitteln. Auf diese Weise werden die Studenten in der Lage sein, sich die Besonderheiten des Drehbuchschreibens für Videospiele anzueignen, das sich stark von dem anderer audiovisueller Medien unterscheidet. Daher ist diese Qualifikation genau das, was Fachleute in diesem Sektor brauchen, um sich zu profilieren und zu Drehbuchautoren zu werden, die von den besten Unternehmen begehrt sind.





A close-up, low-angle shot of a character's helmet, likely from a video game. The helmet is dark grey or black with a prominent white visor. The visor has a textured, slightly wrinkled appearance. The lighting is dramatic, highlighting the contours of the helmet and the visor. The background is a solid teal color that transitions into a white area where the quote is located.

“

*Ihre Geschichten werden die begehrtesten  
in der Videospieldindustrie sein"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verstehen der verschiedenen Elemente, aus denen eine Geschichte besteht
- ◆ Anwenden von narrativen Strukturen auf das Format eines Videospiele
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Genres und Narrationen in der Welt der Videospiele
- ◆ Erfahren, wie man anhand des Drehbuchs wirkungsvolle Dialoge entwickelt





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Bestimmen der Erzählimpulse in bestimmten audiovisuellen Formaten
- ◆ Entwickeln eigener Ideen auf kreative und strukturierte Weise in verschiedenen Texten
- ◆ Entwickeln von Charakteren und Dialogen, die im Drehbuch für ein Videospiel verwendet werden können

“

*Sie haben großartige Ideen und dieser Universitätskurs wird Ihnen helfen, sie zu entwickeln"*

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Studiengangs wurden von führenden Spezialisten für die Erzählung von Videospielen entwickelt, so dass die Studenten über das beste Fachwissen verfügen werden. Das, was die Studenten in diesem Universitätskurs in Narration im Videospiel lernen, kann also direkt im Berufsleben umgesetzt werden, wodurch sie schnell vorankommen und von ihren Unternehmen sehr geschätzt werden.



“

*Lernen Sie mit dieser Qualifikation,  
wie man die besten Drehbücher  
für Videospiele schreibt"*

## Modul 1. Narration im Videospiel

- 1.1. Eine Geschichte erzählen - wozu?
  - 1.1.1. Einführung
  - 1.1.2. Erzählung und Bedeutung
  - 1.1.3. Narrative Videospiele vs. Actionbasierte Videospiele
  - 1.1.4. Subtilität in der Narration
- 1.2. Die Idee des audiovisuellen Geschichtenerzählens
  - 1.2.1. Narration eines Videospieles
  - 1.2.2. Drehbuch zu einem Videospiel
  - 1.2.3. Vorherrschende Handlungen in verschiedenen Videospiel-Plots
  - 1.2.4. Strukturen, Charaktere und Dialoge, die in Drehbüchern für Videospiele entwickelt werden
- 1.3. Die Struktur der audiovisuellen Geschichte
  - 1.3.1. Die Idee
  - 1.3.2. Die Struktur der Geschichte
  - 1.3.3. Genre, Format und Ton
  - 1.3.4. Narrative Sichtweise
- 1.4. Der Inhalt der Geschichte: Handlungsstränge und -typen
  - 1.4.1. Beispiele für Handlungsstränge
  - 1.4.2. Praktisches Beispiel einer Narration I
  - 1.4.3. Praktisches Beispiel einer Narration II
  - 1.4.4. Praktisches Beispiel einer Narration III
- 1.5. Geschichtenerzählen in Videospiele: Interaktion
  - 1.5.1. Einführung
  - 1.5.2. Beispielbare Handlungsstränge und offene Strukturen
  - 1.5.3. Narration und Interaktivität
  - 1.5.4. Anwendungen des interaktiven Erzählens
- 1.6. Geschichtenerzählen in Videospiele: Eintauchen
  - 1.6.1. Einführung
  - 1.6.2. Erzählung über die Umwelt
  - 1.6.3. Visuelle Narration der Charaktere
  - 1.6.4. Die Entwicklung der Narration in Videospiele





- 1.7. Charakter-Erstellung
  - 1.7.1. Den Charakter definieren
  - 1.7.2. Vorproduktion, *Briefing*, Fristen und *Milestones*
  - 1.7.3. Grundlegende Zeichenstruktur mit geometrischen Formen. Den Kanon und die Proportionen verstehen
  - 1.7.4. Korporale Ausdrucksfähigkeit. Verkürzung. Gebende Persönlichkeit
  - 1.7.5. Grundstruktur des Gesichts, Gesichtsausdrücke und Varianten in der Struktur
  - 1.7.6. Charakterdesigns je nach Bedarf des Projekts
  - 1.7.7. Vorbereitung des Charakterbogens für die Produktion
- 1.8. Grundsätze der interaktiven Narration
  - 1.8.1. Pragmatik des Designs. Überredung und Verführung
  - 1.8.2. Konflikt und Idee in interaktiven Diskursen
  - 1.8.3. Zeichenkonstruktion. Avatar und Spielerdarstellung
  - 1.8.4. Narrative und ludische Strukturen. Narrative Räume im Videospiel. Gesprächsbaum und Verzweigungen
- 1.9. Theorie des interaktiven Erzählens
  - 1.9.1. Einführung in Erzählung und Interaktion
  - 1.9.2. Hypertext und Cybertext. Digitale und prozessuale Rhetorik
  - 1.9.3. Ludonarrativ und Ludofiktion. Interaktive fiktionale Welten
  - 1.9.4. Anwendungen des interaktiven Erzählens
- 1.10. Geschichte der Narration in Videospielen
  - 1.10.1. Das Jahrzehnt 1980-1990
  - 1.10.2. Das Jahrzehnt 1990-2000
  - 1.10.3. Das Jahrzehnt 2000-2010
  - 1.10.4. Das Jahrzehnt 2010-heute

# 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 Universitätskurs in Narration im Videospiel 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 Narration im Videospiel** 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 Narration im Videospiel**

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 innovationen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Narration im Videospiel

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

# Universitätskurs

## Narration im Videospiel

