

Universitätskurs

Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele





Universitätskurs Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/universitaetskurs/spezialisierung-erzaehlung-drehbuchgestaltung-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

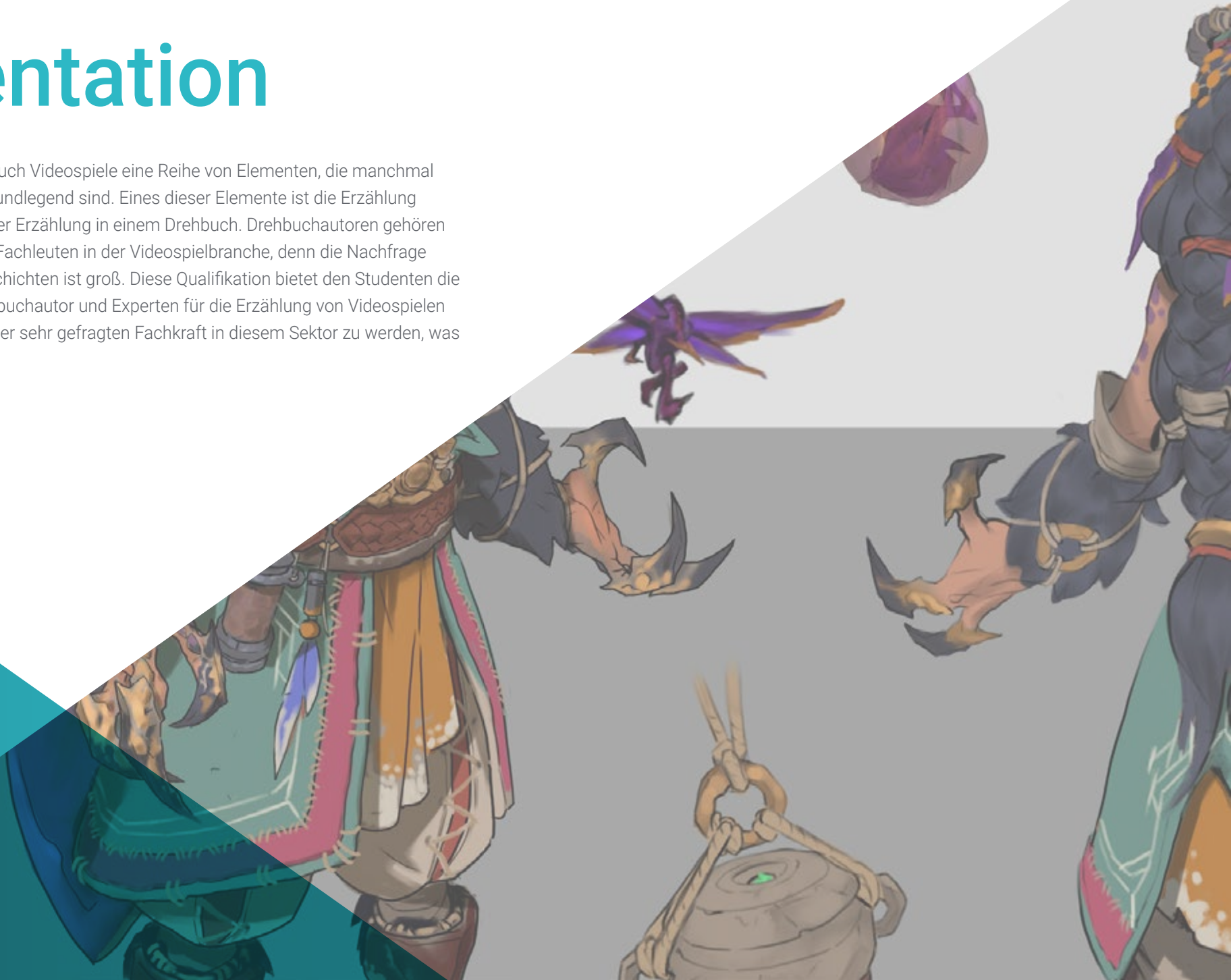
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Wie alle Künste enthalten auch Videospiele eine Reihe von Elementen, die manchmal unbemerkt bleiben, aber grundlegend sind. Eines dieser Elemente ist die Erzählung und die Strukturierung dieser Erzählung in einem Drehbuch. Drehbuchautoren gehören heute zu den gefragtesten Fachleuten in der Videospielebranche, denn die Nachfrage nach neuen Ideen und Geschichten ist groß. Diese Qualifikation bietet den Studenten die Möglichkeit, sich zum Drehbuchautor und Experten für die Erzählung von Videospiele zu entwickeln und so zu einer sehr gefragten Fachkraft in diesem Sektor zu werden, was ihre Jobchancen erhöht.





“

Schreiben Sie die besten Drehbücher für Videospiele mit diesem Universitätskurs"

Videospiele bestehen aus einer Vielzahl von Elementen, die in ihre Erstellung und in das Benutzererlebnis eingreifen. Da gibt es zum Beispiel den visuellen Teil mit seinen Designs und Animationen, das Sounddesign und die Musikkomposition und alles, was mit der Entwicklung der Geschichte zu tun hat, die Sie in dem Videospiel erzählen wollen. Mit diesem letzten Element befasst sich der Universitätskurs in Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele.

Die Erzählung ist der künstlerische Teil, der sich damit beschäftigt, was erzählt wird und wie die Geschichte eines Videospieles erzählt wird. Aus diesem Grund ist es eine sehr wichtige Komponente, die nicht nur beinhaltet, was passiert, sondern auch wer und wie die Charaktere sind, was sie tun werden und warum die Dinge so geschehen, wie sie geschehen. Das Schreiben von guten Drehbüchern erfordert jedoch erfahrene Fachleute, die interessante Geschichten im richtigen Format schreiben können, so dass sie richtig auf den Bildschirm gebracht werden können.

Diese Qualifikation bietet daher alle notwendigen Werkzeuge, um Drehbücher in einem kreativen und professionellen Format zu schreiben, so dass der Student sofort in diesem Sektor arbeiten kann, da er die Besonderheiten dieser Welt und die spezifischen Unterschiede des Drehbuchschreibens für Videospiele kennt, das sich in bestimmten Punkten von anderen Disziplinen unterscheidet.

Daher ist dieses Programm eine wichtige Spezialisierung für all diejenigen, die Experten für die Erzählung von Videospiele werden wollen, sowie in der Lage sein wollen, effektiv für diese Disziplin zu schreiben und in die größten Unternehmen der Welt einzutreten.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Design von 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 im Videospiel-Design
- ♦ 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



*Schreiben Sie dank dieses
Universitätskurses die Drehbücher für
die nächsten erfolgreichen Videospiele"*

“

Ich bin sicher, Sie haben viele Ideen, entwickeln Sie sie mit diesem Universitätskurs"

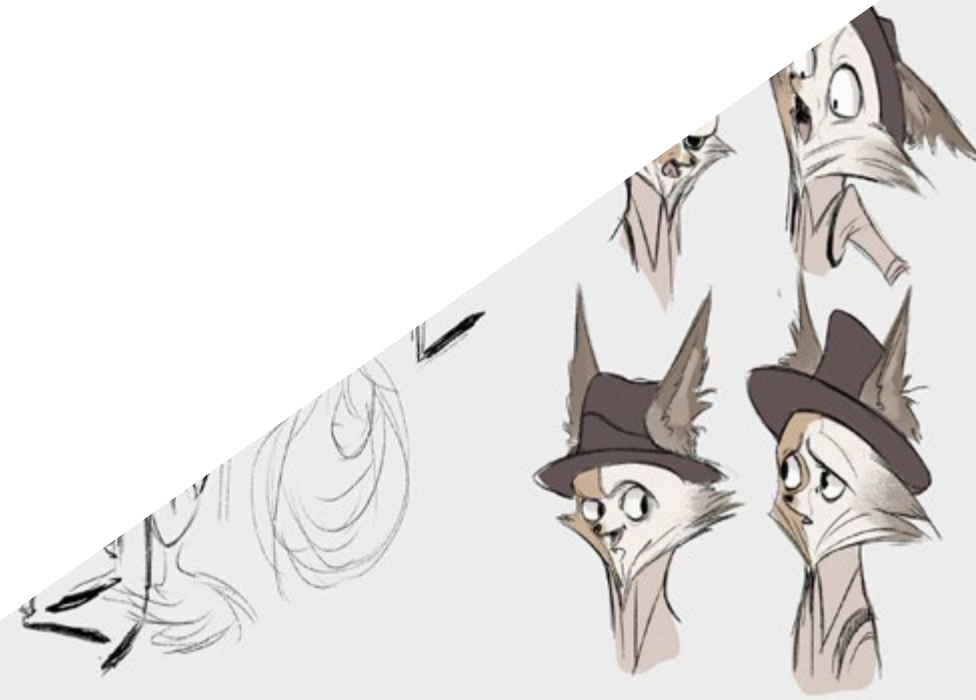
Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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 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 werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Die Videospiegelindustrie braucht Spezialisten, also beeilen Sie sich und werden Sie ein Experte.

Diese Qualifikation ist genau das Richtige für Sie, wenn Sie schon immer Drehbücher für Videospiele schreiben wollten.



02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätskurses in Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele sind zum einen, den Studenten das nötige Handwerkszeug zu vermitteln, um die besten Geschichten für Videospiele zu schreiben, und zum anderen, die spezifischen Anforderungen dieser Branche zu verstehen, um sie auf den Arbeitsmarkt vorzubereiten.



“

*Holen Sie sich Ihren Namen in den Abspann
des nächsten erfolgreichen Videospieles:
Schließen Sie diesen Universitätskurs ab
und lassen Sie Ihren Traum wahr werden"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldgenres, 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



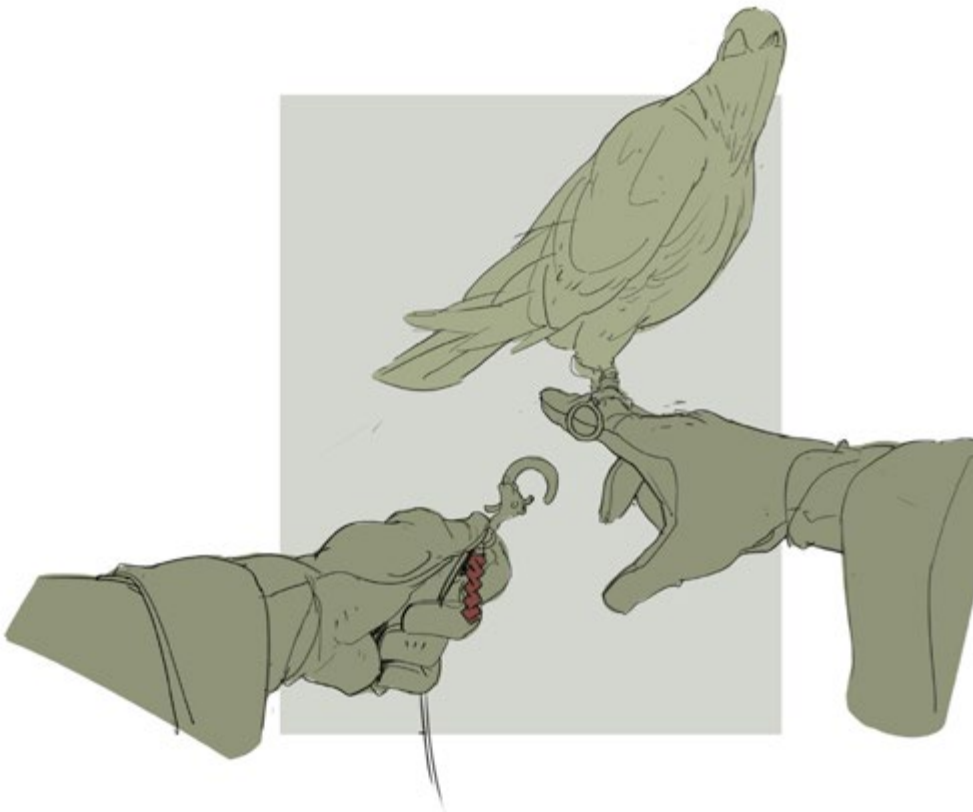
Machen Sie Ihren Weg, indem Sie sich durch Ihre brillianten Drehbücher auszeichnen"





Spezifische Ziele

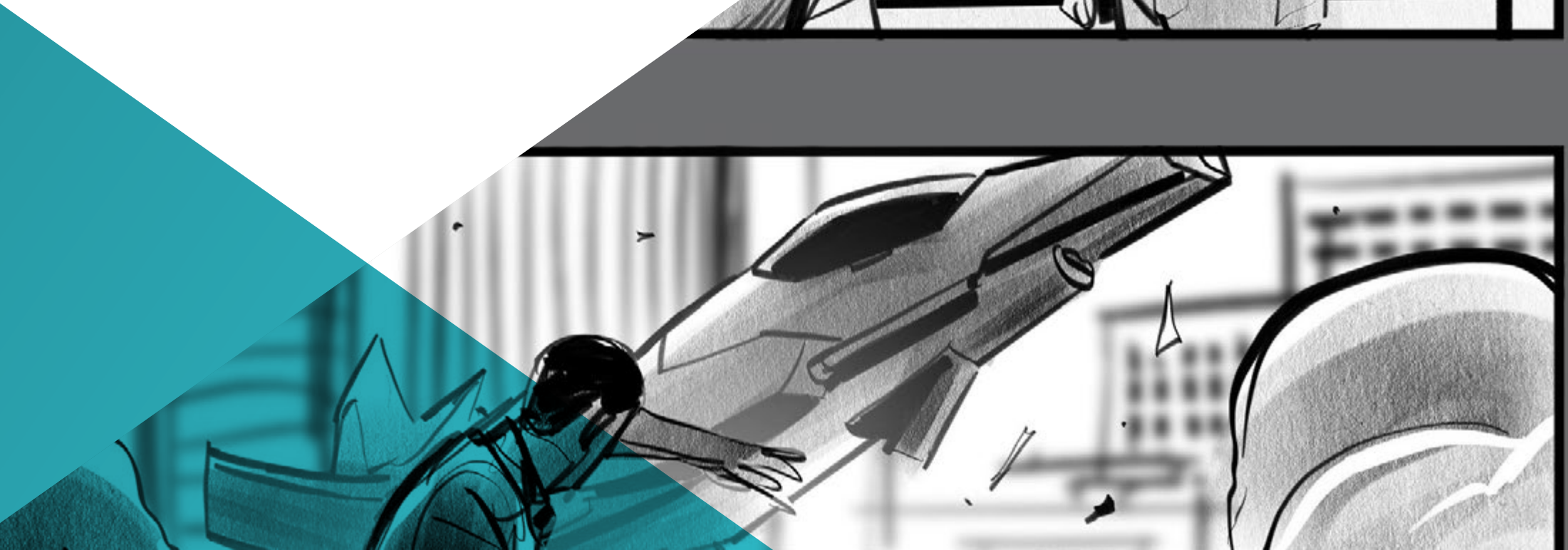
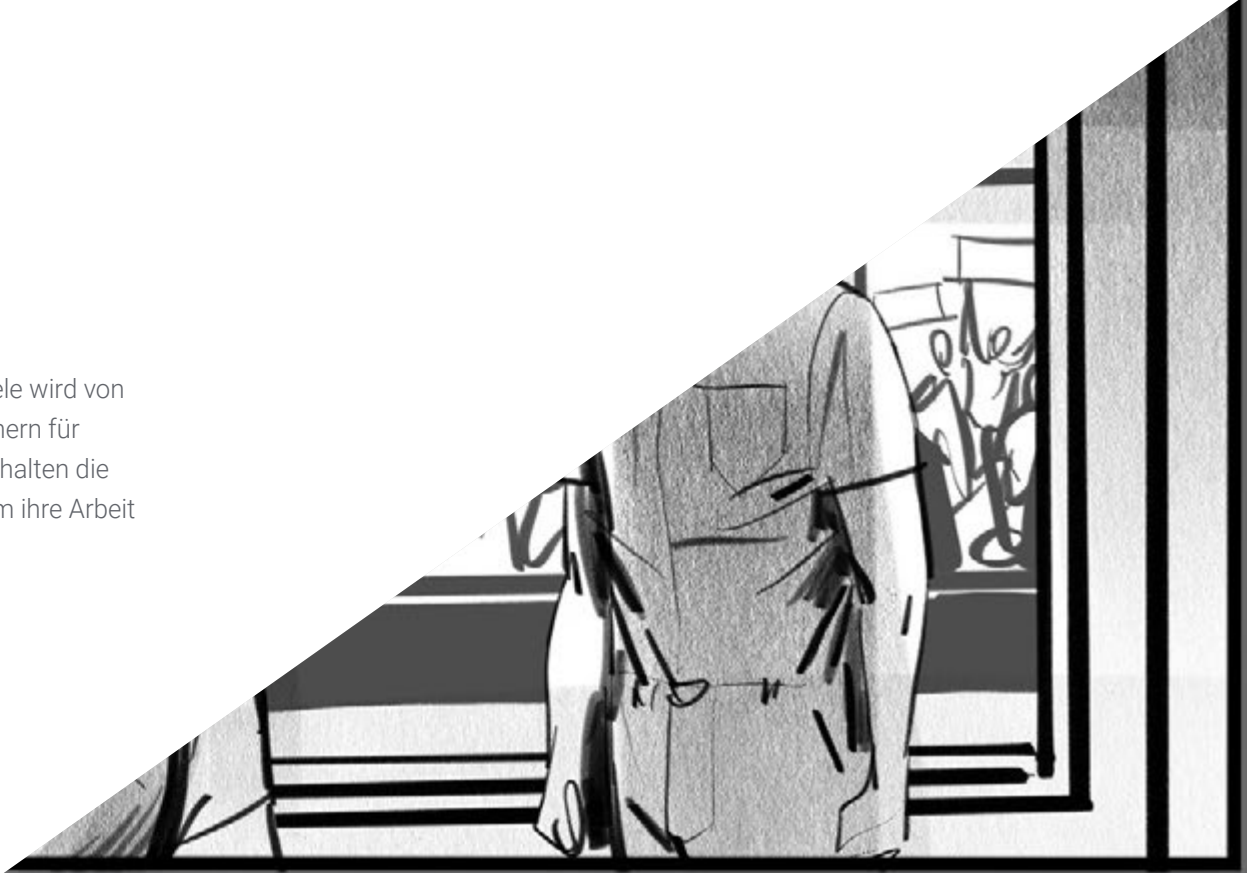
- ◆ Verstehen von allgemeinem Geschichtenerzählen und Geschichtenerzählen in Videospielen
- ◆ Kennen der komplexen Elemente der Erzählung wie Charaktere, Ziel und Schauplatz
- ◆ Vertiefen des Verständnisses narrativer Strukturen und komplexer Anwendungen bei der Entwicklung von Videospielen
- ◆ Kennen der neuesten Nachrichten über das Universum und die Schauplätze wie Fantasy oder Science Fiction und ihre Merkmale in den Geschichten
- ◆ Verfügen über umfassende und funktionierende Kenntnisse einer Storyline
- ◆ Erlernen der Erstellung von Haupt- und Nebenfiguren
- ◆ Ergünden der Strukturierung eines Videospiel-Drehbuchs und den Unterschied zwischen Videospielen und Kino
- ◆ Kennen des Verfahrens zur Erstellung eines Drehbuchs und der Merkmale und Elemente für seine Erstellung



03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele wird von den besten Dozenten unterrichtet, die sich auf das Verfassen von Drehbüchern für Videospiele und den Sektor im Allgemeinen spezialisiert haben. Dadurch erhalten die Studenten eine spezifische und gleichzeitig breit gefächerte Perspektive, um ihre Arbeit auf dem Arbeitsmarkt besser entwickeln zu können.





“

Die Dozenten dieses Universitätskurses wissen, wie Erfolg aussieht und werden Ihnen helfen, ihn zu erreichen"

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



Professoren

Fr. Molas, Alba

- ◆ Videospiele-Designerin
- ◆ Hochschulabschluss in Film und Medien. Filmschule von Katalonien. 2015
- ◆ Studium der 3D-Animation, Videospiele und interaktiven Umgebungen Currnet – CEV. 2020
- ◆ Spezialisierte Weiterbildung in Drehbuchschreiben für Kinderanimationen. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Mitglied der Vereinigung Women in Games
- ◆ Mitglied der Vereinigung FemDevs

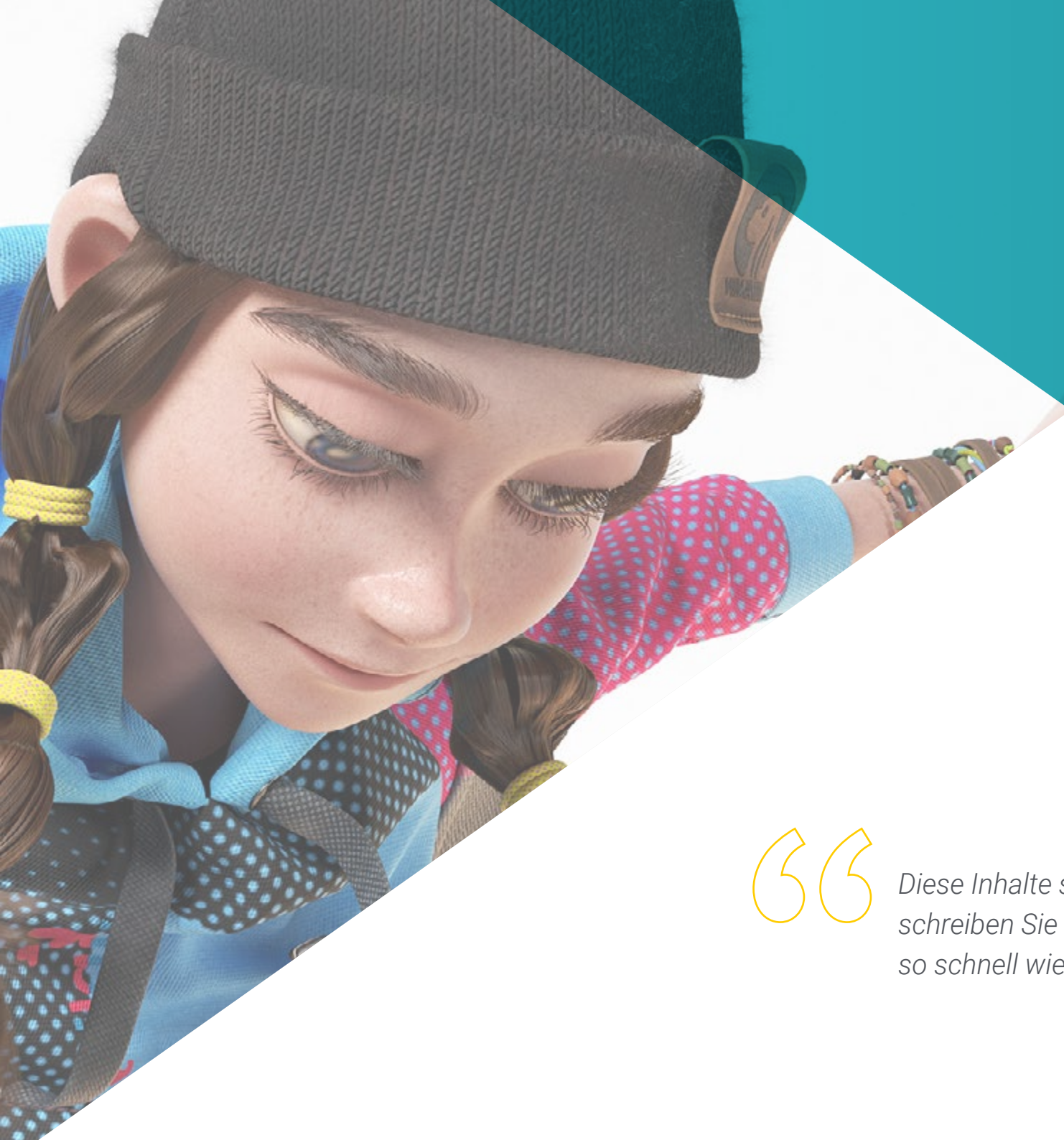
“

*Erfahrene Fachleute helfen
Ihnen, sich in diesem Bereich
zu spezialisieren”*

04 Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs wurde von den besten Experten für Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele entwickelt, so dass die Inhalte hochspezialisiert, tiefgründig und praxisorientiert sind und dem Studenten die besten professionellen Werkzeuge an die Hand geben. Während eines Moduls, das in 10 Themen gegliedert ist, kann sich der Student also in das jeweilige Thema vertiefen, bis er ein Spezialist ist.





“

*Diese Inhalte sind der Schlüssel zum Erfolg,
schreiben Sie sich ein und holen Sie sie sich
so schnell wie möglich"*

Modul 1. Erzählung und Drehbuchgestaltung

- 1.1. Videospiel-Erzählung
 - 1.1.1. Archetypen
 - 1.1.2. Die Reise des Helden
 - 1.1.3. Die Struktur des Monomythos
- 1.2. Elemente der Erzählung
 - 1.2.1. Linear
 - 1.2.2. Verzweigt
 - 1.2.3. Trichter
- 1.3. Narrative Strukturen
 - 1.3.1. Nicht-lineare Erzählung: Blöcke
 - 1.3.2. Umweltbezogene Erzählungen und Nebenhandlungen
 - 1.3.3. Andere Arten von Strukturen: Kurzgeschichten, 4 Akte
- 1.4. Ressourcen
 - 1.4.1. Callbacks
 - 1.4.2. Foreshadowing
 - 1.4.3. Planting und Pay-Off
- 1.5. Handlung
 - 1.5.1. Handlung
 - 1.5.2. Dramatische Spannung
 - 1.5.3. Interessenskurve
- 1.6. Charaktere I
 - 1.6.1. Rund und flach
 - 1.6.2. Charakterentwicklung
 - 1.6.3. Sekundäre Charaktere
- 1.7. Charakterentwicklung II
 - 1.7.1. Psychologie
 - 1.7.2. Motivation
 - 1.7.3. Fertigkeiten



- 1.8. Arten von Dialogen
 - 1.8.1. Intern
 - 1.8.2. Extern
 - 1.8.3. Andere
- 1.9. Drehbuch: die Elemente
 - 1.9.1. Merkmale des Drehbuchs
 - 1.9.2. Szenen und Sequenzen
 - 1.9.3. Elemente des Drehbuchs
- 1.10. Drehbuch: Copywriting
 - 1.10.1. Struktur
 - 1.10.2. Stil
 - 1.10.3. Andere Details

“*Das spezialisierteste und spezifischste Programm, um ein großer Drehbuchautor für Videospiele 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

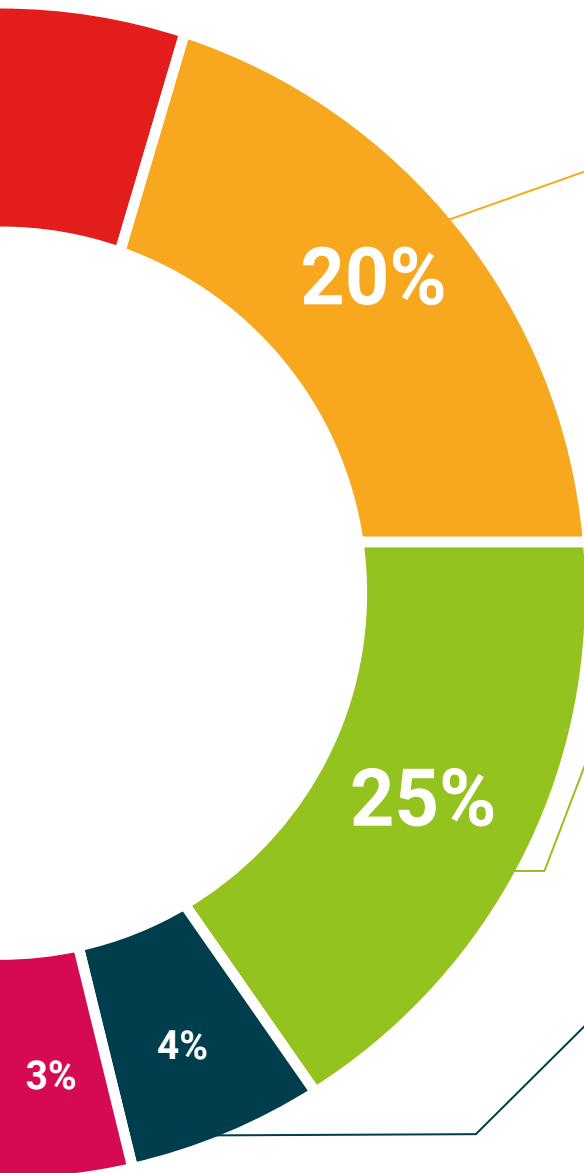
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Erzählung und Drehbuchgestaltung für 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 Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele** 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 Technologischen 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 Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele**
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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Erzählung und
Drehbuchgestaltung
für Videospiele

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

Universitätskurs

Erzählung und Drehbuchgestaltung für Videospiele