

Universitätskurs

Videospiel-Design: Drehbuch und Storyboard





Universitätskurs

Videospiel-Design: Drehbuch und Storyboard

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/videospiel-design-drehbuch-storyboard

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

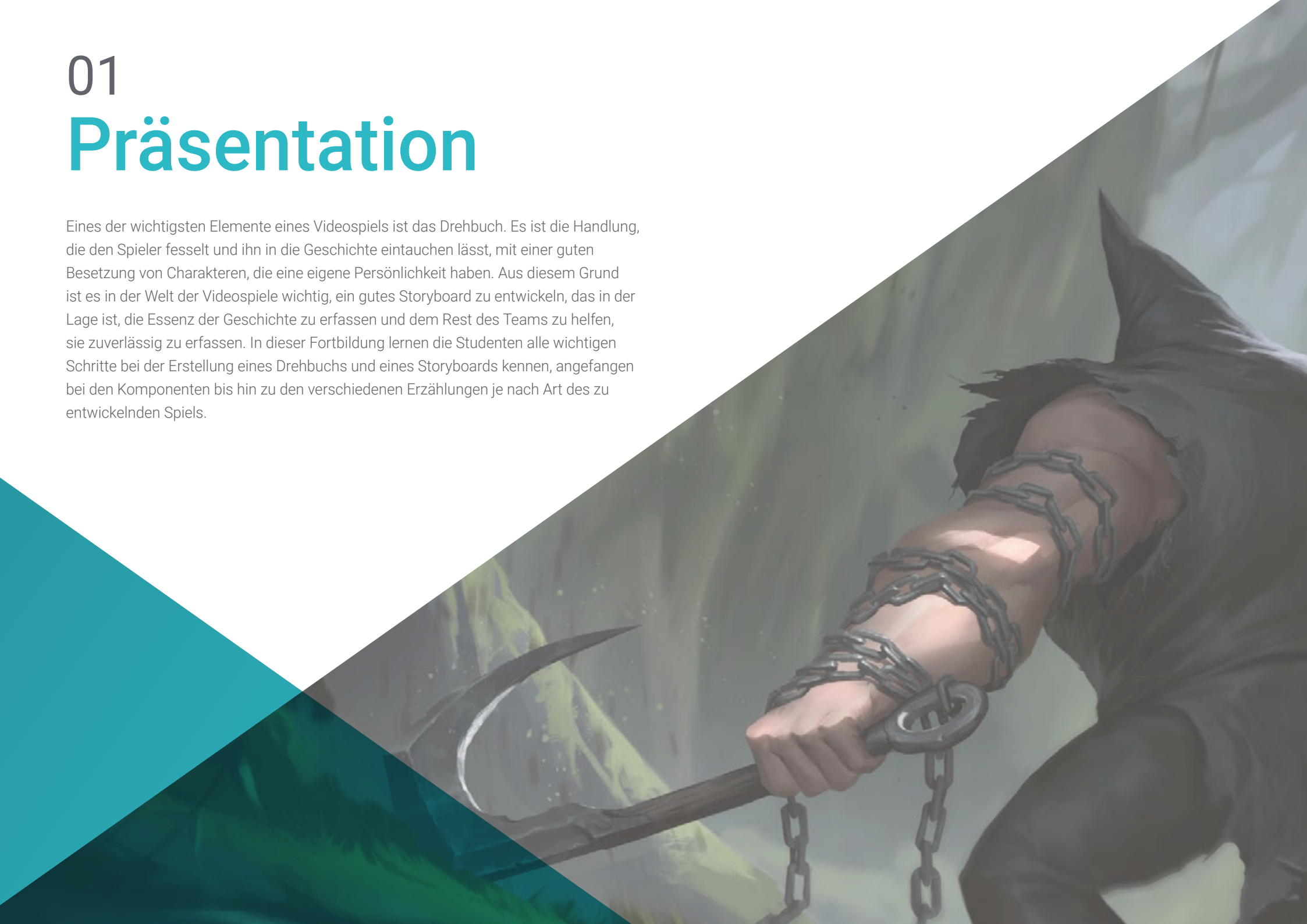
Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Eines der wichtigsten Elemente eines Videospiele ist das Drehbuch. Es ist die Handlung, die den Spieler fesselt und ihn in die Geschichte eintauchen lässt, mit einer guten Besetzung von Charakteren, die eine eigene Persönlichkeit haben. Aus diesem Grund ist es in der Welt der Videospiele wichtig, ein gutes Storyboard zu entwickeln, das in der Lage ist, die Essenz der Geschichte zu erfassen und dem Rest des Teams zu helfen, sie zuverlässig zu erfassen. In dieser Fortbildung lernen die Studenten alle wichtigen Schritte bei der Erstellung eines Drehbuchs und eines Storyboards kennen, angefangen bei den Komponenten bis hin zu den verschiedenen Erzählungen je nach Art des zu entwickelnden Spiels.



“

Mit Ihrem Fachwissen in den Bereichen Drehbuch und Storyboard können Sie Geschichten erschaffen, die Spieler auf der ganzen Welt fesseln"

Videospiele begannen mit sehr einfachen oder gar nicht vorhandenen Handlungen, aber seit einiger Zeit werden Drehbücher immer wichtiger, denn es geht nicht nur darum, den Spieler zu unterhalten, sondern auch darum, durch die Geschichten, die er erlebt, Emotionen zu vermitteln.

Daher hat die Bedeutung des Drehbuch und Storyboard-Teams im Laufe der Zeit immer mehr zugenommen, so dass es zu einem der wichtigsten Bestandteile der Entwicklung eines jeden Videospieles geworden ist. Durch das Studium dieses Universitätskurses in Videospiele-Design: Drehbuch und Storyboard wird der Student seine Karriere in Richtung einer Spezialisierung lenken, die von den leistungsstärksten Entwicklern in der Branche sehr gefragt ist.

Der Student lernt den gesamten Prozess des Drehbuchschreibens eines Videospieles im Detail kennen, ebenso wie die Bedeutung des Storyboards innerhalb dieses Prozesses. Während des Kurses lernen die Studenten die verschiedenen Arten von Genres und Erzählungen kennen, die zur Erstellung einer Geschichte verwendet werden können, sowie verschiedene Techniken, um den Dialogen und Charakteren, die entwickelt werden, mehr Hintergrund zu geben.

Außerdem wird der Universitätskurs vollständig online unterrichtet, so dass der Student nicht an willkürliche Zeitpläne oder die Notwendigkeit, ein physisches Zentrum aufzusuchen, gebunden ist. Alle Inhalte sind ab dem Zeitpunkt der Einschreibung verfügbar, so dass der Student sein Studium und seine Prüfungen in seinem eigenen Tempo planen kann.

Der **Universitätskurs in Videospiele-Design: Drehbuch und Storyboard** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Detailliertes Erlernen des gesamten kreativen Prozesses bei der Erstellung eines Drehbuchs und Storyboards für ein Videospiele
- ◆ Inhalte mit starker audiovisueller Unterstützung, die die Aneignung des vermittelten Wissens erleichtern
- ◆ Praktische Übungen, mit denen Sie den Lernprozess selbst einschätzen können
- ◆ Moderne und innovative Methoden, die an die aktuellen Trends in der Branche angepasst sind
- ◆ Von Experten auf dem Gebiet entwickelter Studienplan
- ◆ Vollständige Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem Gerät mit Internetanschluss



Werden Sie ein wichtiger Akteur bei der Entwicklung eines Videospieles und streben Sie danach, der Schöpfer der besten Drehbücher der Branche zu sein"

“ *Die Geschichten der berühmtesten Videospieldesigner wurden von Menschen wie Ihnen erschaffen. Lernen Sie alles, was Sie brauchen, um der Architekt des neuen Kratos zu werden*”

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 situierendes 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.

Hinter den großen Titeln, die Sie Ihr ganzes Leben lang gespielt haben, stand ein großartiges Team von Drehbuchautoren. Durch das Studium dieses Universitätskurses werden Sie in der Lage sein, Teil dieser Teams zu sein.

Spezialisieren Sie sich auf Drehbuch- und Storyboard-Design, um den Job Ihrer Träume in der Videospieldesignindustrie zu bekommen.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Videospiel-Design: Drehbuch und Storyboard zielt darauf ab, den Studenten alle notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um die Verantwortung für die Entwicklung eines Drehbuchs zu übernehmen, das auf Videospiele ausgerichtet ist, mit Techniken und einer differenzierten Methodik, die ihnen helfen werden, bei dieser Arbeit hervorragende Leistungen zu erzielen.





“

Sie haben eine klare Vorstellung von Ihrer eigenen Heldenreise zum beruflichen Erfolg. TECH möchte Teil dieser Reise sein, indem wir Ihnen die besten Tools an die Hand geben”



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefen des Prozesses der Erstellung von Drehbüchern und Storyboards für ein Videospiel, wobei alle Phasen, aus denen es sich zusammensetzt, unterschieden werden
- ◆ Analysieren der wichtigsten Konzepte und Komponenten, die in einem Drehbuch enthalten sein müssen
- ◆ Studieren der Grundlagen der Erzählung und der Reise des Helden als eine der wichtigsten Formen des Geschichtenerzählens
- ◆ Untersuchen des Storyboards und der Animationen und Betonen ihrer Bedeutung im Prozess des Drehbuchschreibens
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Genres und Narrationen in der Welt der Videospiele
- ◆ Erfahren, wie man anhand des Drehbuchs wirkungsvolle Dialoge entwickelt



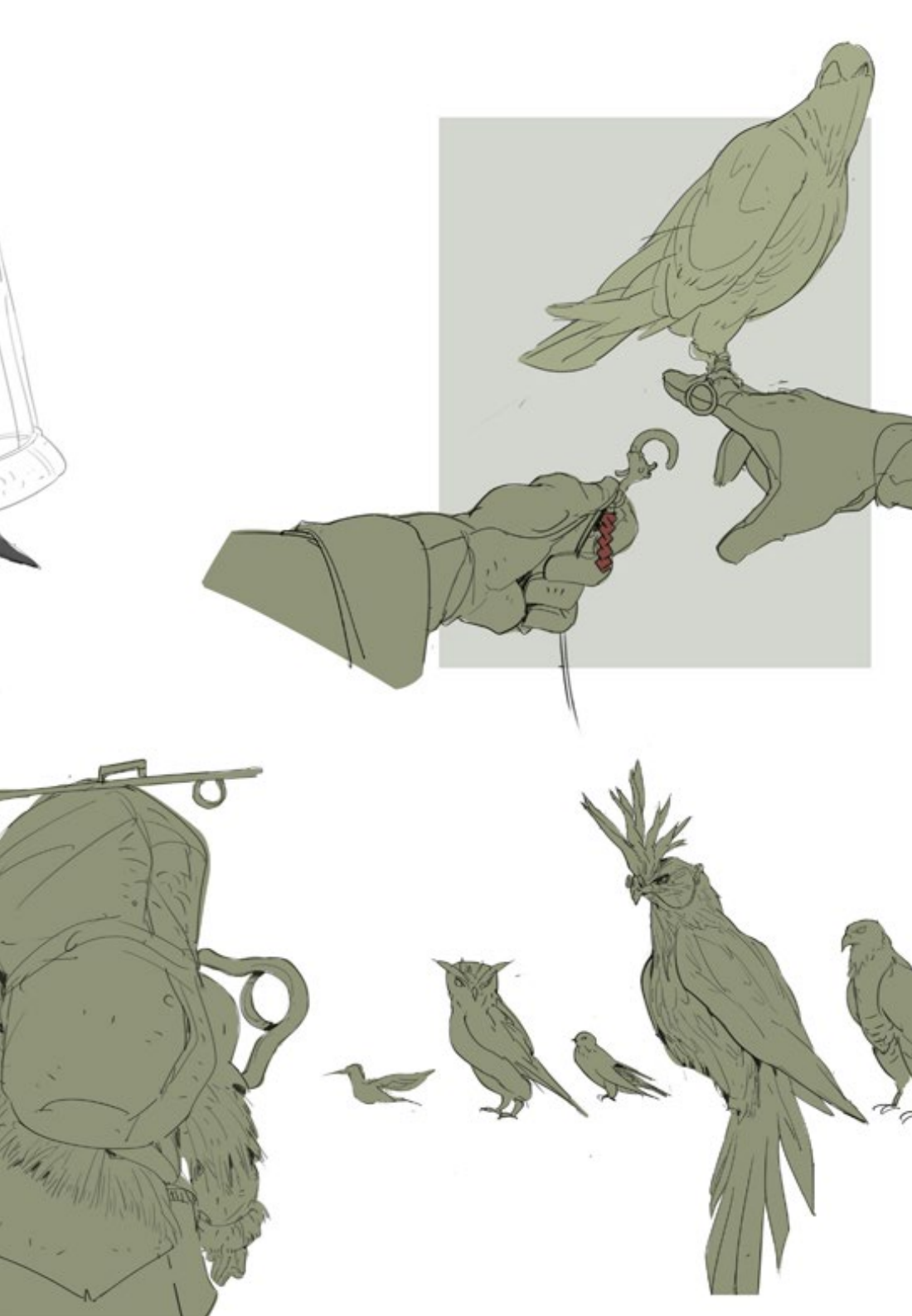


Spezifische Ziele

- ◆ Vertiefen der Geschichte der Videospiele, der Hauptquellen von Ideen und Erzählungen durch Bilder
- ◆ Studieren der verschiedenen Elemente, aus denen ein Drehbuch besteht, seiner Protagonisten, Antagonisten und des Szenarios
- ◆ Erlernen des *Pitching* und der effektiven Art, ein Drehbuch an eine Entwicklungsgruppe zu verkaufen
- ◆ Studieren der Geschichte und Entwicklung des Storyboards mit Schwerpunkt auf seiner speziellen Verwendung beim Schreiben von Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Eintauchen in die Geschichte von Arcades, FPS, RPGs, Abenteuern und Plattformspielen
- ◆ Beurteilen der Verwendung von Liebe, Humor, Horror, Schrecken und Surrealismus im erzählerischen Dialog

“

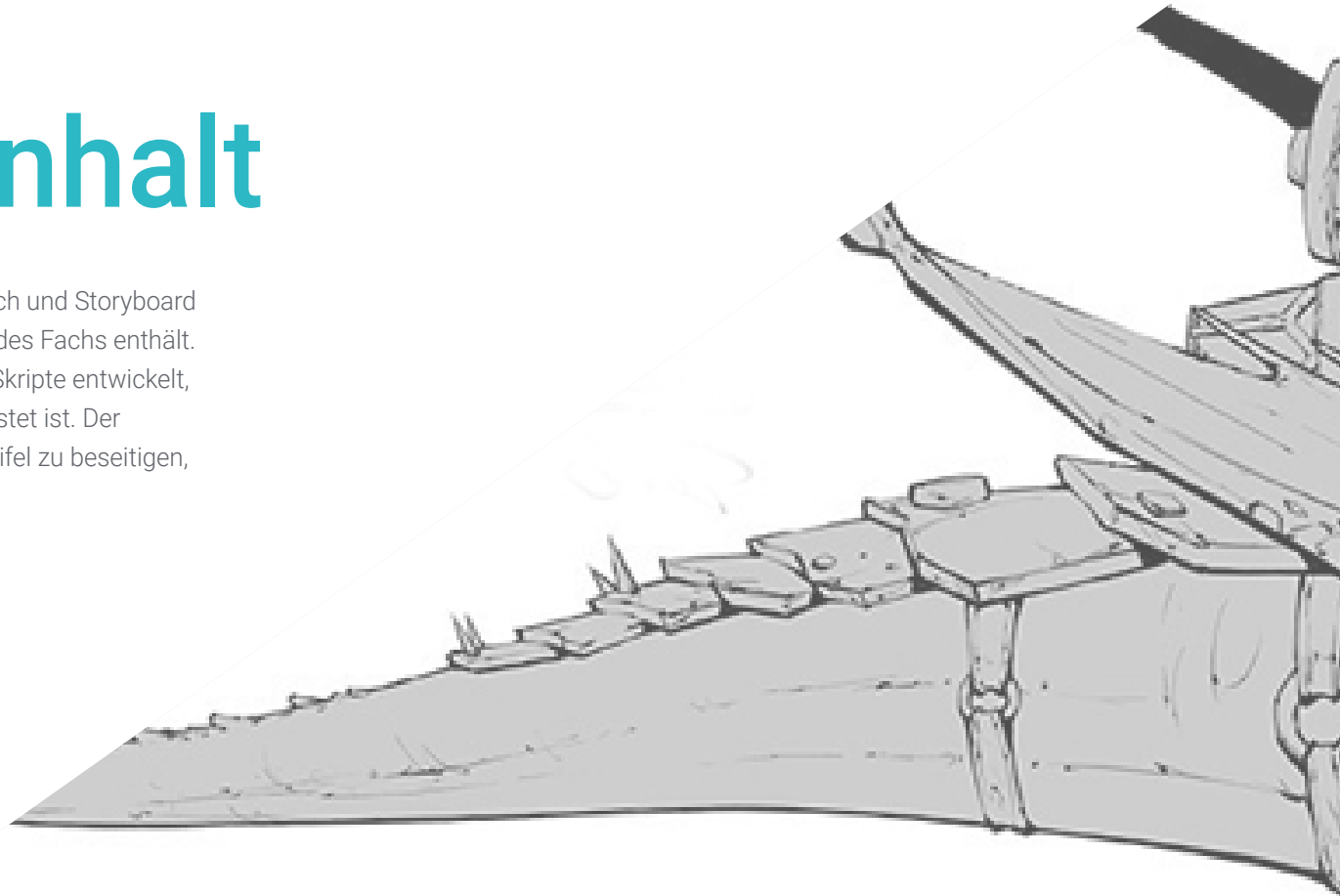
Sie werden Tausende von Spielern auf der ganzen Welt zum Lachen, Weinen und sogar zum Lieben bringen, wenn sie Ihre Figuren sehen und ihre Geschichten kennenlernen. Dieser Universitätskurs wird Ihnen den nötigen Auftrieb geben, um dieses Publikum zu erreichen"



03

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätskurses in Videospieldesign: Drehbuch und Storyboard besteht aus einem einzigen Modul, das die 10 wichtigsten Themen des Fachs enthält. Diese Inhalte wurden von einem Team von Experten für Videospieldrehbücher entwickelt, so dass die Aktualität und Qualität des Bildungsmaterials gewährleistet ist. Der Student findet alle Themen auf einfache Art und Weise, um alle Zweifel zu beseitigen, die während des Studienprozesses auftreten können.





“

Verleihen Sie Ihren Geschichten das nötige Interesse, indem Sie von den Besten auf diesem Gebiet lernen, wie man das macht"

Modul 1. Videospiel-Design: Drehbuch und Storyboard

- 1.1. Drehbuch und Storyboard
 - 1.1.1. Geschichte des Videospiele
 - 1.1.2. *Product Sheet*
 - 1.1.3. Die Quelle der Ideen
 - 1.1.4. Geschichtenerzählen durch Bilder
- 1.2. Schlüsselkomponenten in Drehbüchern und Storyboard
 - 1.2.1. Konflikt
 - 1.2.2. Protagonist: Schlüssel definieren
 - 1.2.3. Antagonist, NPCs
 - 1.2.4. Das Szenario
- 1.3. Das Drehbuch: Schlüsselbegriffe
 - 1.3.1. Geschichte
 - 1.3.2. Handlung
 - 1.3.3. Das literarische Drehbuch
 - 1.3.4. Der Überblick
 - 1.3.5. Das technische Drehbuch
- 1.4. Das Drehbuch: Grundlagen des Geschichtenerzählens
 - 1.4.1. Dialoge: Die richtige Bedeutung des Wortes
 - 1.4.2. Arten von Zeichen
 - 1.4.3. Wie man einen Charakter erstellt
 - 1.4.4. Transformationsbögen
 - 1.4.5. *Pitching*: ein Drehbuch verkaufen
- 1.5. Das Drehbuch: Die Reise des Helden und die aristotelische Figur
 - 1.5.1. Was ist die Reise des Helden?
 - 1.5.2. Die Etappen der Heldenreise nach Vogler
 - 1.5.3. Wie wir die Reise des Helden auf unsere Geschichten anwenden
 - 1.5.4. Beispiele für die angewandte Heldenreise
- 1.6. Das Storyboard
 - 1.6.1. Einführung, Geschichte und Entwicklung der Kunst des Storyboards
 - 1.6.2. Funktionalität und Kunst
 - 1.6.3. Storyboard schreiben und zeichnen
 - 1.6.4. Wahl des Rahmens, Kontinuität, Winkelung, Klarheit
 - 1.6.5. Inszenierung der Charaktere: Pre-Posing
 - 1.6.6. Umgebungen, Hintergründe und Schatten
 - 1.6.7. Schriftliche Informationen und herkömmliche Zeichen
- 1.7. Animatics
 - 1.7.1. Nützlichkeit der Animatics
 - 1.7.2. Hintergrund zur Storyboard-Animation
 - 1.7.3. Wie man einen Animationsfilm erstellt
 - 1.7.4. Timing
- 1.8. Genres und polyedrische Erzählung
 - 1.8.1. Charakter Design
 - 1.8.2. Abenteuer
 - 1.8.3. Erzählerische Abenteuer
 - 1.8.4. RPGs
- 1.9. Lineare Narrationen
 - 1.9.1. Arcade, FPS und Plattformspiele
 - 1.9.2. Erzählerische Alternativen
 - 1.9.3. Serious Games und Simulatoren
 - 1.9.4. Sport- und Fahrspiele
- 1.10. Dialog durch Skripting
 - 1.10.1. Liebe, Humor und Surrealismus
 - 1.10.2. Schrecken, Entsetzen und Abscheu
 - 1.10.3. Realistische Dialoge
 - 1.10.4. Zwischenmenschliche Beziehungen



“

Sie sind nur einen Schritt davon entfernt, der Autor der besten Drehbücher zu werden, die Sie sich vorstellen können. Trauen Sie sich, diese Zukunft anzustreben und schreiben Sie sich jetzt für diesen Universitätskurs in Videospiele-Design ein: Drehbuch und Storyboard”

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 Videospiele-Design: Drehbuch und Storyboard 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"*

Der **Universitätskurs in Videospiele-Design: Drehbuch und Storyboard** 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 Videospiele-Design: Drehbuch und Storyboard**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



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 spielen

tech technologische
universität

Universitätskurs

Videospiel-Design:

Drehbuch und Storyboard

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

Universitätskurs

Videospiel-Design: Drehbuch und Storyboard

