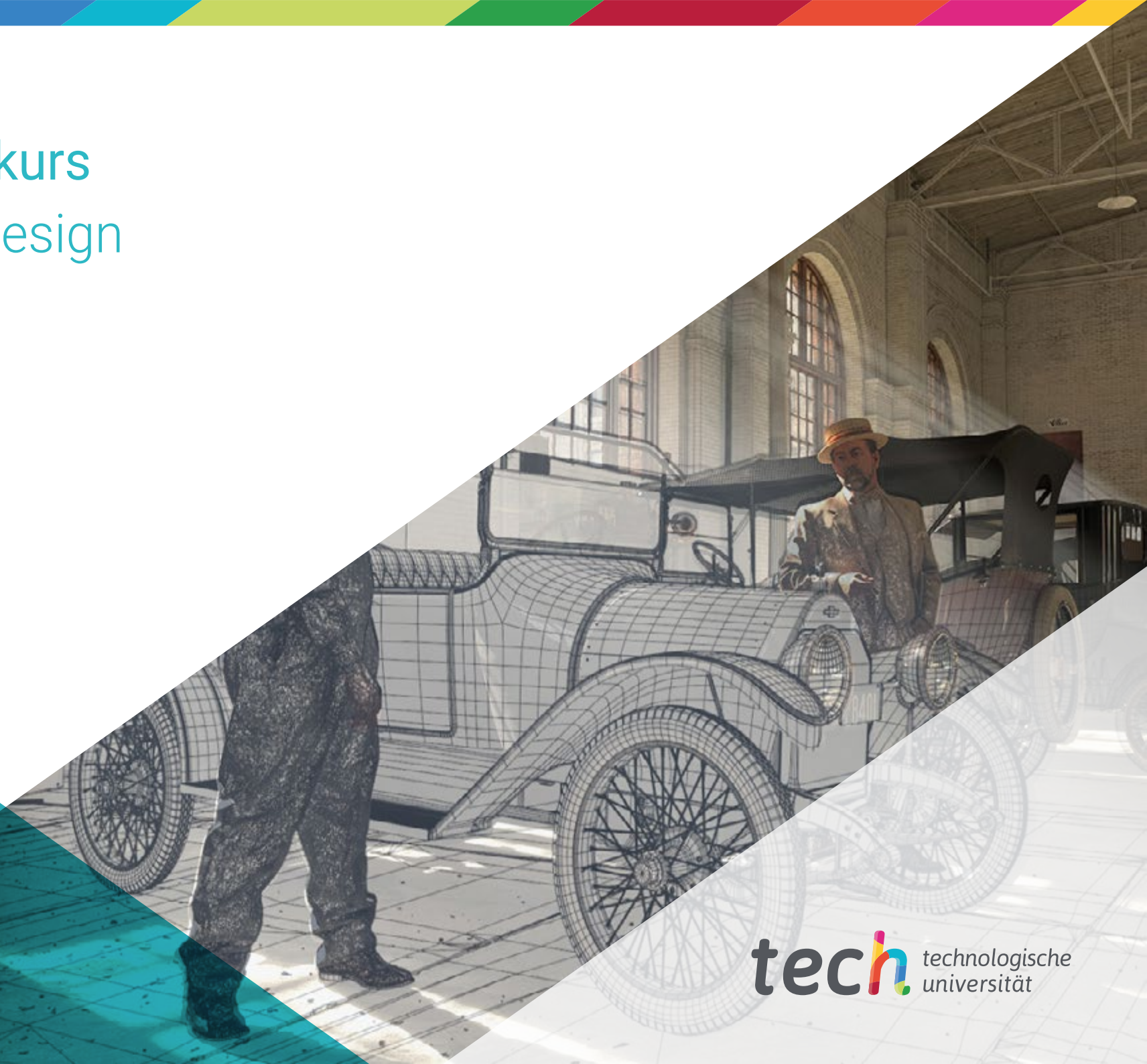


Universitätskurs Videospiele-Design





Universitätskurs Videospiele-Design

- » 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/videospiel-design

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

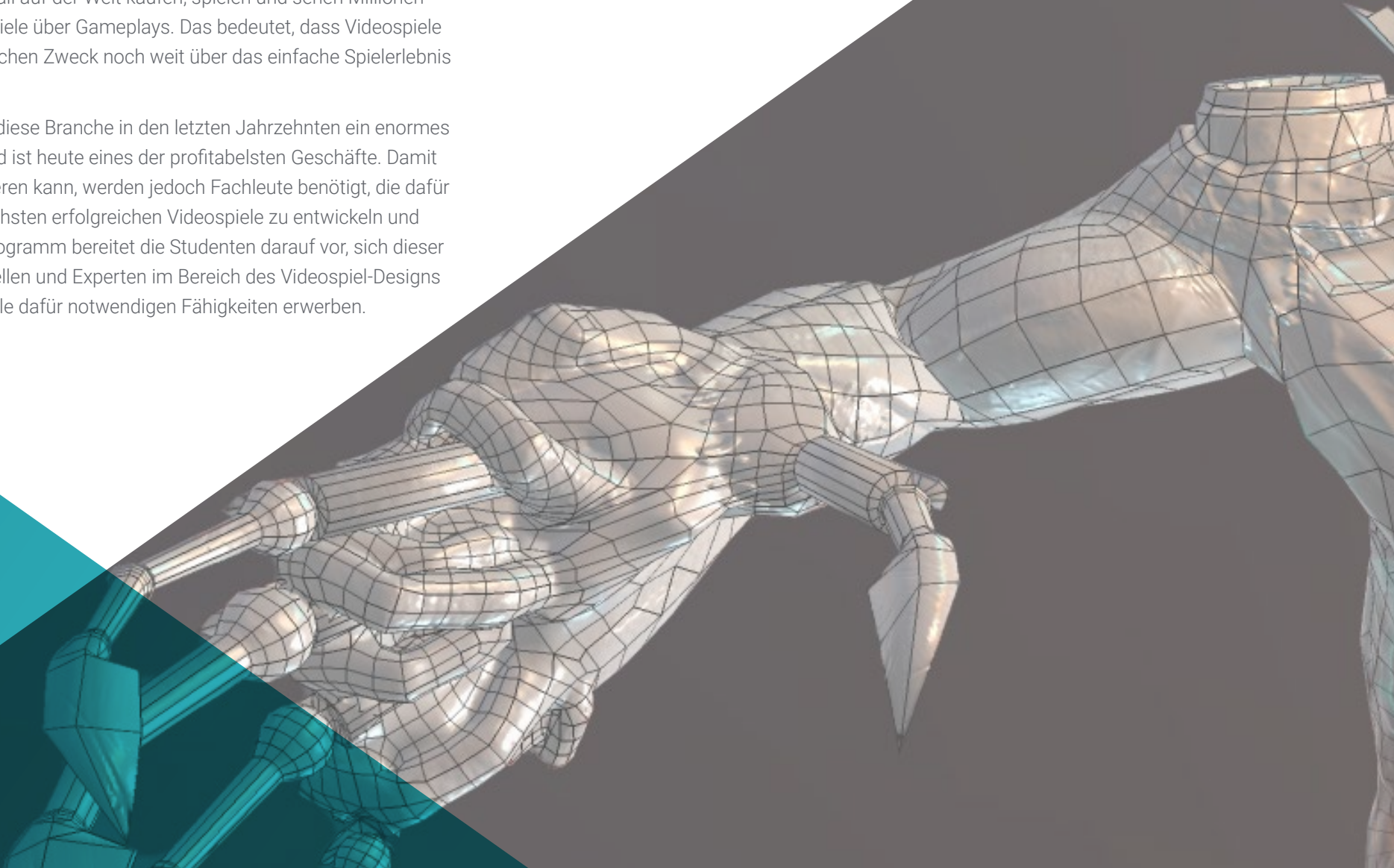
Seite 28

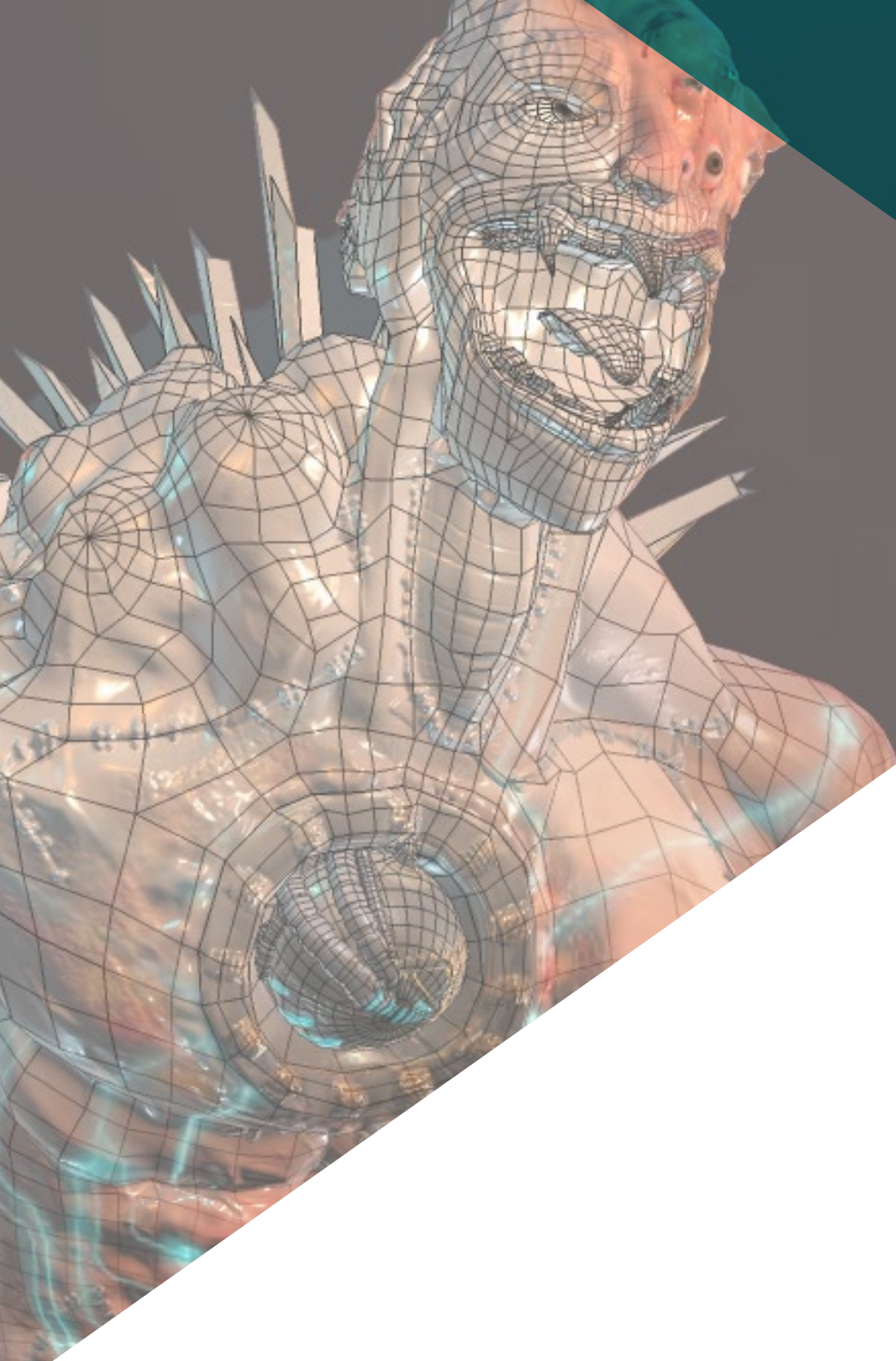
01

Präsentation

Videospiele sind eine der charakteristischsten Freizeitbeschäftigungen des 21. Jahrhunderts. Überall auf der Welt kaufen, spielen und sehen Millionen von Menschen Videospiele über Gameplays. Das bedeutet, dass Videospiele neben ihrem ursprünglichen Zweck noch weit über das einfache Spielerlebnis hinausgehen.

Aus diesem Grund hat diese Branche in den letzten Jahrzehnten ein enormes Wachstum erfahren und ist heute eines der profitabelsten Geschäfte. Damit dieser Sektor funktionieren kann, werden jedoch Fachleute benötigt, die dafür qualifiziert sind, die nächsten erfolgreichen Videospiele zu entwickeln und zu gestalten. Dieses Programm bereitet die Studenten darauf vor, sich dieser Herausforderung zu stellen und Experten im Bereich des Videospieldesigns zu werden, indem sie alle dafür notwendigen Fähigkeiten erwerben.





“

*Entwerfen Sie die nächsten
erfolgreichen Videospiele. Seien
Sie der nächste Hideo Kojima”*

In diesem Moment spielen Millionen von Menschen unterschiedlichen Alters, aus verschiedenen Ländern und Kulturen Videospiele. Es ist eine Aktivität, die eine Vielzahl von Menschen anspricht, was sie zu einer der wichtigsten Freizeitbeschäftigungen unserer Zeit macht. Aus diesem Grund ist die Videospiegelindustrie in den letzten Jahren unaufhaltsam gewachsen, dank der enormen Menge an neuen Titeln, die diese Masse an Spielern verlangt.

Um diese Nachfrage zu befriedigen, brauchen Videospieelfirmen, sowohl die größten und bekanntesten (ja, die, die Sie vor Augen haben) als auch die unabhängigen, neue Designer, die ihre Ideen bei der Entwicklung der Werke einbringen können, die in der Gegenwart und in der Zukunft erfolgreich sein werden.

Dieser Universitätskurs in Videospiegel-Design ist die beste Gelegenheit für Studenten und Fachleute in der Branche, sich in diesem Bereich zu spezialisieren und zum nächsten Maßstab für das Design von Spielen aller Art zu werden. Das ist in der Tat einer der Vorteile und eine der Herausforderungen der Branche: Sie deckt eine große Anzahl von Arten von Videospiele ab. Einige werden online gespielt, andere offline, es gibt Spiele für stationäre oder tragbare Konsolen, kostenlos, kostenpflichtig oder Pay to Play. Auch inhaltlich gibt es eine große Vielfalt an Genres: Rollenspiele, Strategiespiele, Rätselspiele, Ego- oder Third-Person-Shooter, Sportsimulatoren, Spiele, die mit innovativen Erzählungen experimentieren, usw.

Um all diese Arten von Spielen zu entwickeln, von denen jedes eine riesige Spielerbasis hat, braucht man also Designer, die eine große Anzahl von Aufgaben erfüllen und sich an verschiedene Arbeitsmodelle anpassen können. Dieser Universitätskurs ist die Antwort auf diese Nachfrage, denn er bietet eine umfassende Wissensvermittlung aller Elemente für die Gestaltung von Videospiele, mit einem äußerst praktischen Ansatz und mit Schwerpunkt auf der beruflichen Tätigkeit.

Dieser **Universitätskurs in Videospiegel-Design** 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 Videospiegel-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



Gerade jetzt suchen die großen Videospieletwicklungsfirmen nach neuen Designern. Spezialisieren Sie sich und sichern Sie sich die Möglichkeit, für sie zu arbeiten"

“

Videospieldesign ist eine der gefragtesten Tätigkeiten in der Branche. werden Sie ein unverzichtbarer Profi"

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

Die Videospieleindustrie entwickelt sich rasant, weshalb neue Fähigkeiten, wie sie dieses Programm bietet, benötigt werden.

Entwerfen Sie Videospiele, die zu Ihren Lieblingsspielen passen, indem Sie diesen Universitätskurs erwerben.



02 Ziele

Die Ziele dieses Programms sind darauf ausgerichtet, den Studenten die besten Werkzeuge an die Hand zu geben, damit sie sich ihren beruflichen Herausforderungen bestmöglich stellen können. Dies geschieht auf der Grundlage eines vollständigen und aktuellen Wissens, das von Fachleuten der Branche vermittelt wird, die über alles verfügen, was man braucht, um ein erfolgreicher Videospiele-Designer zu sein.





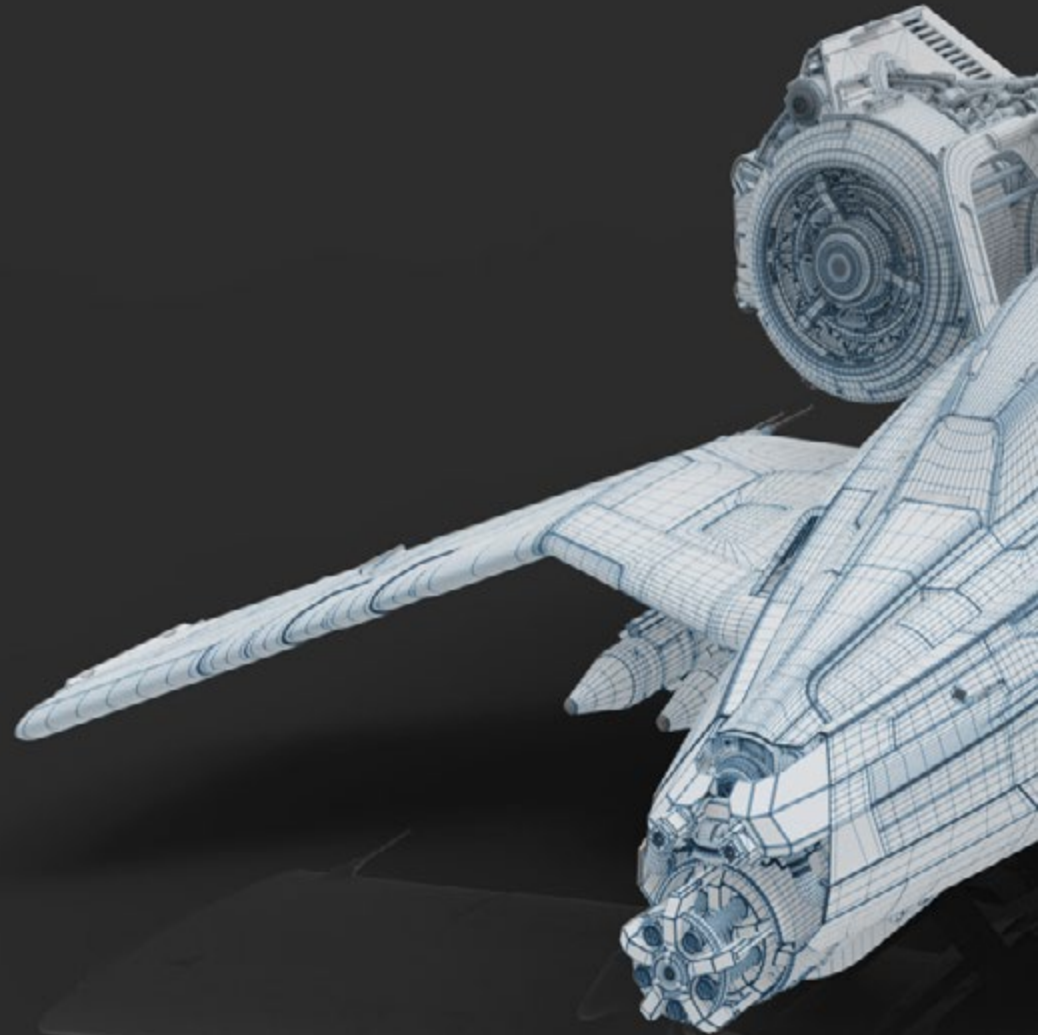
“

*Wenn es Ihr Ziel ist, ein erfolgreicher
Videospieldesigner zu werden, dann ist es
das Ziel von TECH, Ihnen dabei zu helfen"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospiegelgenres, 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 Theorie des Videospieldesigns
- ◆ Vertiefen der Elemente von Design und Gamification
- ◆ Kennenlernen der Arten von Spielern, ihre Motivationen und Eigenschaften
- ◆ Kennen der Spielmechanik, Wissen über MDA und andere Theorien zum Spieldesign
- ◆ Erlernen der kritischen Grundlagen der Videospieldesignanalyse anhand von Theorie und Beispielen
- ◆ Erlernen des Designs von Spielebenen, der Erstellung von Rätseln innerhalb dieser Ebenen und der Platzierung der Designelemente in der Umgebung

“

Mit diesem Universitätskurs erreichen Sie Ihr Ziel, der beste Videospieldesigner in Ihrer Umgebung zu sein"

03

Kursleitung

Die besten Dozenten sind darauf vorbereitet, den Studenten das innovativste Wissen im Bereich Videospieldesign zu vermitteln, so dass sie es direkt im Berufsfeld anwenden können. Die Dozenten dieses Universitätskurses sind also Spezialisten in der Videospiegelbranche und werden ihre besten Tricks anbieten, damit die Studenten in ihrem Arbeitsumfeld die besten Werkzeuge zur Verfügung haben.





“

*Ein hochrangiges Dozententeam,
um die besten Videospiele-Designer
der Zukunft vorzubereiten"*

Leitung



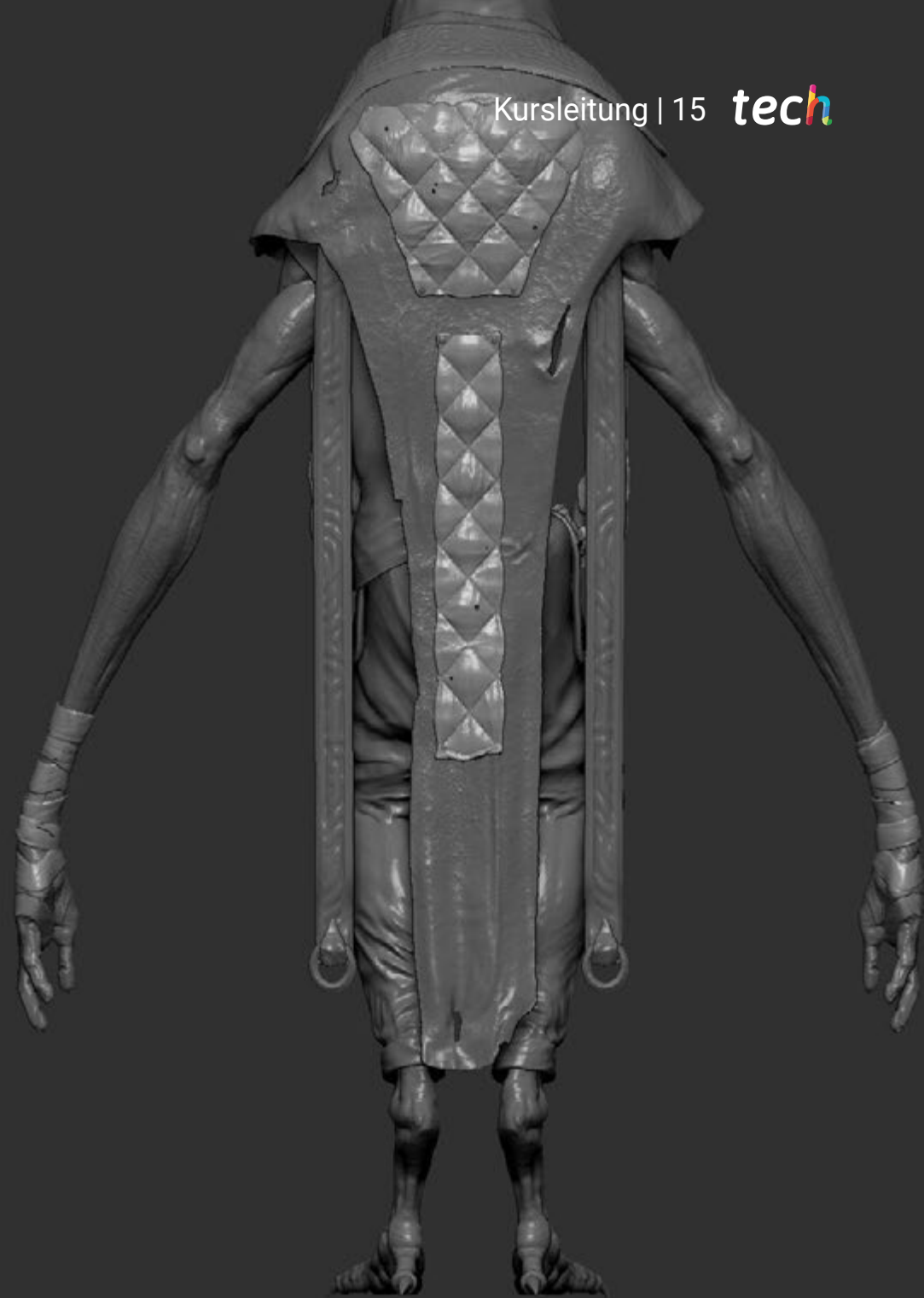
D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- ◆ 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 Videospielen 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



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt des Programms deckt auf strukturierte Weise alle Wissensbereiche ab, die der Experte in der Tiefe kennen muss, einschließlich der interessantesten Neuigkeiten und Aktualisierungen in der Branche. Eine qualitativ hochwertiges Studium, das es Ihnen ermöglicht, mit Solvenz und ausreichender Kapazität bei der Erstellung und Gestaltung von Videospielen zu konkurrieren.





“

Unser umfassender Studienplan ermöglicht es Ihnen, sich in einem Bereich, der heutzutage von großer Bedeutung ist, umfassend und eingehend zu informieren"

Modul 1. Videospiele-Design

- 1.1. Design
 - 1.1.1. Entwurf
 - 1.1.2. Arten von Entwürfen
 - 1.1.3. Design-Prozess
- 1.2. Elemente des Designs
 - 1.2.1. Regeln
 - 1.2.2. Ausgleich
 - 1.2.3. Spaß
- 1.3. Spieler-Typen
 - 1.3.1. Explorativ und sozial
 - 1.3.2. Mörder und Sieger
 - 1.3.3. Unterschiede
- 1.4. Fähigkeiten des Spielers
 - 1.4.1. Fähigkeiten im Rollenspiel
 - 1.4.2. Handlungskompetenz
 - 1.4.3. Plattform-Fähigkeiten
- 1.5. Spielmechanik I
 - 1.5.1. Elemente
 - 1.5.2. Physisch
 - 1.5.3. Items
- 1.6. Spielmechanik II
 - 1.6.1. Schlüssel
 - 1.6.2. Plattformen
 - 1.6.3. Feinde
- 1.7. Andere Elemente
 - 1.7.1. Mechanik
 - 1.7.2. Dynamik
 - 1.7.3. Ästhetik





- 1.8. Videospiel-Analyse
 - 1.8.1. Gameplay-Analyse
 - 1.8.2. Künstlerische Analyse
 - 1.8.3. Stil-Analyse
- 1.9. Level-Design
 - 1.9.1. Gestaltung von Levels in Innenräumen
 - 1.9.2. Entwerfen von Outdoor-Levels
 - 1.9.3. Gemischte Level entwerfen
- 1.10. Fortgeschrittenes Level-Design
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Feinde
 - 1.10.3. Umgebung

“*Eine einzigartige Bildungserfahrung,
um Ihre Weiterbildung in diesem
Bereich zu vertiefen*”

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



“

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Programms erhalten Sie Ihre TECH-Qualifikation ohne komplizierte Formalitäten"

Dieser **Universitätskurs in Videospiele-Design** 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 Videospiele-Design

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Videospiele-Design

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

Universitätskurs Videospiele-Design

