

Universitätskurs

Voice-Over in Videospielen



Universitätskurs

Voice-Over in Videospielen

- » 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/voice-over-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

In Videospielen hat jeder Charakter eine Persönlichkeit und Fähigkeiten, die ihn von anderen unterscheiden. Seine Stimme ist ein ganz persönliches Element, das ihm eine Reihe von Eigenschaften verleiht, die ihn einzigartig machen. Es ist daher nur natürlich, dass Unternehmen, die an der Produktion und Entwicklung von Videospielen beteiligt sind, immer mehr Wert darauf legen, authentische Stimmen für ihre Charaktere zu finden. Dieses Programm hilft den Studenten dabei, Stimmen zu kreieren und auszuwählen, sowie das *Casting* und das Management der Aufnahmesession zu erlernen.



“

Lernen Sie, wie Sie einzigartige und charakteristische Stimmen für jeden Charakter auswählen. Jeder erinnert sich an die Stimme von Lara Croft. Sorgen Sie dafür, dass man sich an die Stimme erinnert, die Sie wollen"

Es ist üblich, dass Synchronsprecher und Synchronsprecherinnen eingesetzt werden, um verschiedenen Filmen, Serien oder anderen audiovisuellen Werken eine Stimme zu geben. In der Welt der Videospiele ist es nicht anders. Die Stimme ist Teil der klanglichen Identität eines Charakters und sorgt dafür, dass der Spieler den Klang mit dem Avatar verbindet. Aus diesem Grund ist es wichtig, eine Person mit bestimmten Eigenschaften zu finden, die die ideale Persönlichkeit eines jeden Menschen in der virtuellen Welt repräsentiert.

Durch die richtige Wahl der Stimme wird die Ausdruckskraft des Charakters verstärkt. Dies führt zu einer stärkeren Bindung zwischen dem Spieler und der fiktiven Person auf dem Bildschirm. Das Ziel dieses Programms ist es, die Absolventen darauf vorzubereiten, die Richtlinien zu kennen, die notwendig sind, um zu entscheiden, welche Stimme welche Rolle im Drehbuch spielen wird.

Um dieses Ziel zu erreichen, verfügt der Studiengang über ein hoch qualifiziertes Dozententeam. Sie alle haben Erfahrung mit der Vertonung von Videospiele, so dass es für die Studenten sehr bereichernd sein wird, Hand in Hand mit ihnen zu lernen. Darüber hinaus bietet TECH einen aktualisierten Lehrplan an, der sich auf die Konzepte und Fertigkeiten konzentriert, die sich ein Profi aneignen muss, der seine Karriere auf die Vertonung von Videospiele ausrichten möchte.

TECH ist ein Pionier auf dem Gebiet des Relearning, der Wiederholung von zentralen Konzepten durch Dozenten für Studenten. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die wichtigsten Lernelemente optimal behalten werden. Dieser Universitätskurs ist zu 100% online, so dass die Studenten ihn überall dort absolvieren können, wo sie einen Internetzugang haben.

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

- ◆ Verwenden von Fallstudien für mehr praktisches Lernen
- ◆ Spezialisierte Inhalte zur Entwicklung von Videospiele und Animation
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



TECH nutzt die besten Fortschritte und pädagogischen Techniken, um Ihnen zu helfen, die Ziele dieses Universitätskurses in Voice-Over in Videospiele zu erreichen"

“

Dieses Programm bietet Ihnen die Möglichkeit, von jedem Ort der Welt aus zu studieren. Alles, was Sie brauchen, ist ein Internetzugang, und schon können Sie loslegen! Beginnen Sie Ihre Karriere in der Welt der Videospiele“

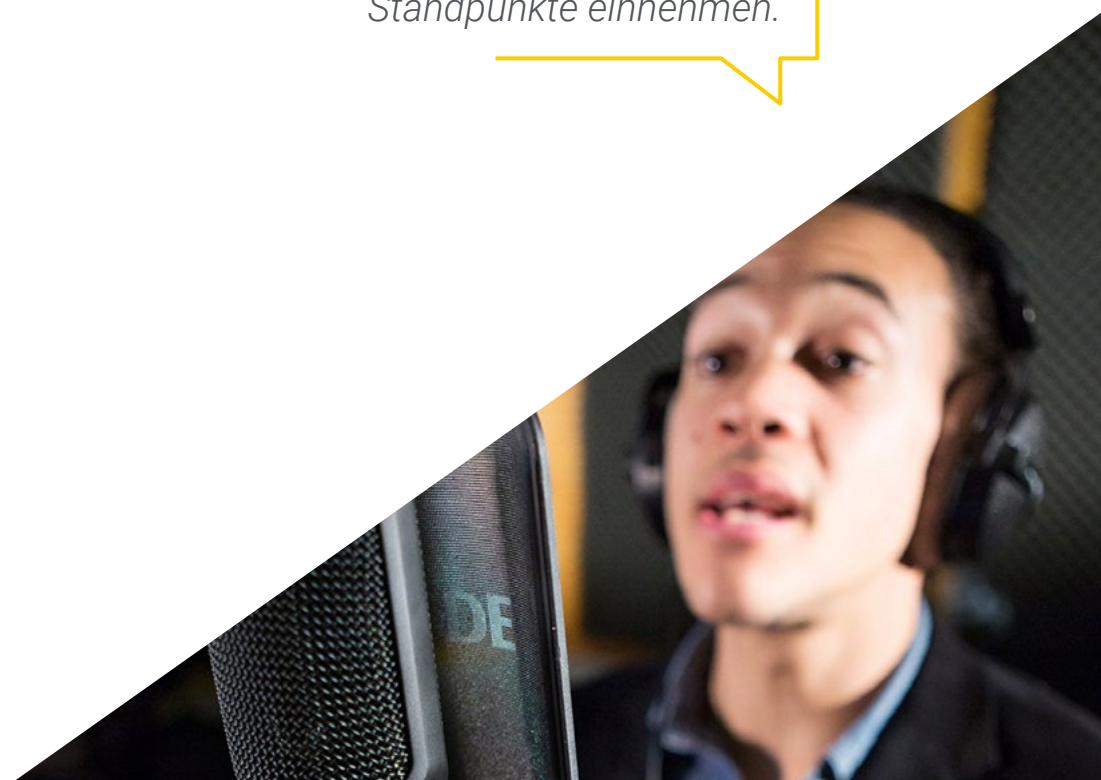
Die Wahl der Stimmen für die Figuren in der Welt der Videospiele ist eine wichtige Entscheidung für die richtige Entwicklung des Videospieles nach dem Verkauf.

Bei der Aufnahme von Stimmen für ein Videospiele werden Sie verschiedene Standpunkte einnehmen.

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen 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 von realen Situationen ausgerichtet ist.

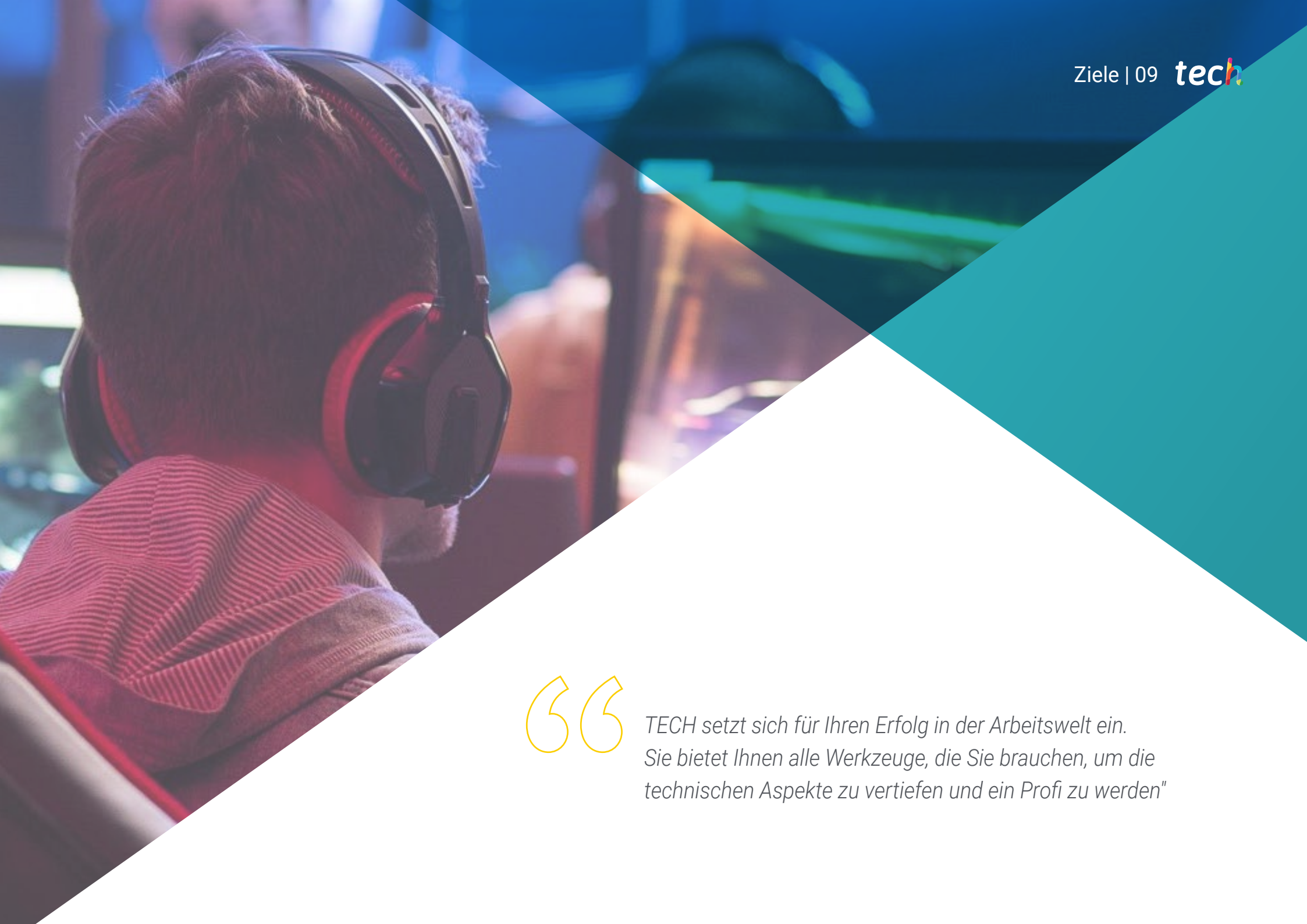
Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Programms gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



02 Ziele

Am Ende der Weiterbildung werden die Studenten in der Lage sein, eine Reihe von allgemeinen und spezifischen Zielen zu erreichen, die von den Dozenten dieses Diploms festgelegt werden. Auf diese Weise wird eine korrekte Aneignung der entsprechenden Konzepte gewährleistet, so dass die Absolventen in der Lage sind, in einem professionellen Umfeld die Aufgaben eines professionellen *Voice-Overs* für Videospiele zu erfüllen.





“

TECH setzt sich für Ihren Erfolg in der Arbeitswelt ein. Sie bietet Ihnen alle Werkzeuge, die Sie brauchen, um die technischen Aspekte zu vertiefen und ein Profi zu werden”



Allgemeines Ziel

- ♦ Auswählen der richtigen Bearbeitungsmethode, um den Klang einer Figur oder einer Umgebung zu erzeugen

“

*Entfesseln Sie Ihre Kreativität
und finden Sie die perfekte
Stimme, um jeder Figur eine
Identität zu geben"*





Spezifische Ziele

Modul 1. Voice-Over

- ◆ Verstehen der Bedürfnisse und Funktionen der Stimme
- ◆ Erlernen des Einsatzes von Sprache in Verbindung mit Animation
- ◆ Organisieren und Analysieren des Voice-Over-Bedarfs
- ◆ Auswählen und Vorbereiten der für eine Sprachaufnahme erforderlichen Materialien
- ◆ Verwenden der verschiedenen Bearbeitungsmethoden je nach Art der Szene
- ◆ Leiten der Endbearbeitung von Voice-Over-Bearbeitungen
- ◆ Kennen und ausgiebiges Nutzen der technischen Voraussetzungen für die Sprachaufzeichnung
- ◆ Lernen der Aufnahmetechniken aus der Sicht des Sprechers
- ◆ Steuern des spezifischen Mischprozesses für Gesang

03

Kursleitung

Die Dozenten dieses Studiengangs sind ein wesentlicher Faktor. Durch sie werden die Studenten erfolgreich eine Reihe von grundlegenden und fortgeschrittenen Kenntnissen in der Welt des Voice-Over in Videospielen erwerben. Mit einem gut durchdachten Lehrplan sind die Dozenten dieses Studiengangs darauf vorbereitet, den Studenten die relevanten Fähigkeiten in diesem Bereich zu vermitteln.



“

*Die Dozenten dieses Studiengangs
werden Sie bei der Erreichung Ihrer
Ziele unterstützen"*

Leitung



Hr. Raya Buenache, Alberto

- Musiker, Spezialist für Performance und Komposition für audiovisuelle Medien
- Musikalischer Leiter der Colmejazz Big Band
- Dirigent des Jugendsinfonieorchesters Colmenar Viejo
- Dozent für Musikkomposition für audiovisuelle Medien und Musikproduktion am Künstlerischen Musikzentrum EA
- Hochschulabschluss in der Fachrichtung Performance des Königlichen Konservatoriums für Musik in Madrid
- Masterstudiengang in Komposition für audiovisuelle Medien des Katarina-Gurska-Zentrums für Hochschulbildung

Professoren

Hr. Martín, Álvaro

- ♦ Tontechniker (Raum) bei SDI MEDIA IBERIA
- ♦ Tontechniker bei EDM
- ♦ Hochschulabschluss in Tontechnik



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätskurses ist kurz und klar. Ein einziges Modul, das in drei Teile gegliedert ist. Der erste Teil, der aus den ersten 4 Themen besteht, behandelt die Kreation und Auswahl der Stimmen, ihre Eigenschaften, das entsprechende *Casting* und die verschiedenen Anpassungen des Drehbuchs. Der zweite Teil, der sich mit den Themen 5, 6 und 7 fortsetzt, behandelt Aspekte wie den Ablauf der Aufnahmesitzung und den Schnitt der Aufnahme. Der dritte Teil schließt mit den letzten drei Themen und den verschiedenen Standpunkten dazu sowie mit einem spezifischeren Thema zur Sprachbearbeitung.





“

*Lernen Sie aus technischer Sicht
den Klang und die Perspektive
des Voice-Over kennen”*

Modul 1. *Voice-Over*

- 1.1. Zielsetzungen der Stimme
 - 1.1.1. Qualität
 - 1.1.2. Funktionen
 - 1.1.3. Eigenschaften
- 1.2. Sprachgestaltung: Stimme und Animation
 - 1.2.1. Die Stimme vor der Animation
 - 1.2.2. Die Stimme gleichzeitig mit der Animation
 - 1.2.3. Die Stimme nach der Animation
- 1.3. Sprachgestaltung: Typen und Drehbuch
 - 1.3.1. Arten von Stimmen
 - 1.3.2. Skripterstellung
 - 1.3.3. Liste der Assets
- 1.4. Auswahl des *Voice-Over*
 - 1.4.1. *Casting*
 - 1.4.2. Eigenes Studio vs. Spezialisiertes Studio
 - 1.4.3. Kosten und Nutzen des Einsatzes von *Voice-Over*
- 1.5. Aufnahmesitzungen
 - 1.5.1. Flüssigkeit der Sitzung
 - 1.5.2. Aufnahme
 - 1.5.3. Leitung
- 1.6. Bearbeitung
 - 1.6.1. Dialoge in Sequenzen
 - 1.6.2. Interaktion der Charaktere
 - 1.6.3. Stille



- 1.7. Fertigstellung
 - 1.7.1. Rendering
 - 1.7.2. Synchronisierung
 - 1.7.3. Exportieren
- 1.8. Aufnahme von Stimmen: Platzierung
 - 1.8.1. Arten von Mikrofonen
 - 1.8.2. Platzierung des *Voice-Over*
 - 1.8.3. Vorgehensweise bei der Sprachaufzeichnung
- 1.9. Aufnahme von Stimmen: *Sound-sync*
 - 1.9.1. *Sound-sync*
 - 1.9.2. Geschützte Dateien
 - 1.9.3. Ungeschützte Dateien
- 1.10. Verarbeitung der Stimme
 - 1.10.1. Entzerrung
 - 1.10.2. Dynamik
 - 1.10.3. Auswirkungen



*Schreiben Sie sich für diesen
Universitätskurs ein und steigen
Sie in die Produktion der besten
Videospiele auf dem Markt in
den großen Unternehmen des
Sektors ein"*



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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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 Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Voice-Over in Videospielen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 Voice-Over 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.

Titel: **Universitätskurs Voice-Over in Videospiele**n

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150**



*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

Voice-Over in Videospielen

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

Universitätskurs

Voice-Over in Videospielen

