

# Universitätskurs

## Zeichnung für Videospiele





## Universitätskurs Zeichnung für Videospiele

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/zeichnung-videospiele](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/zeichnung-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

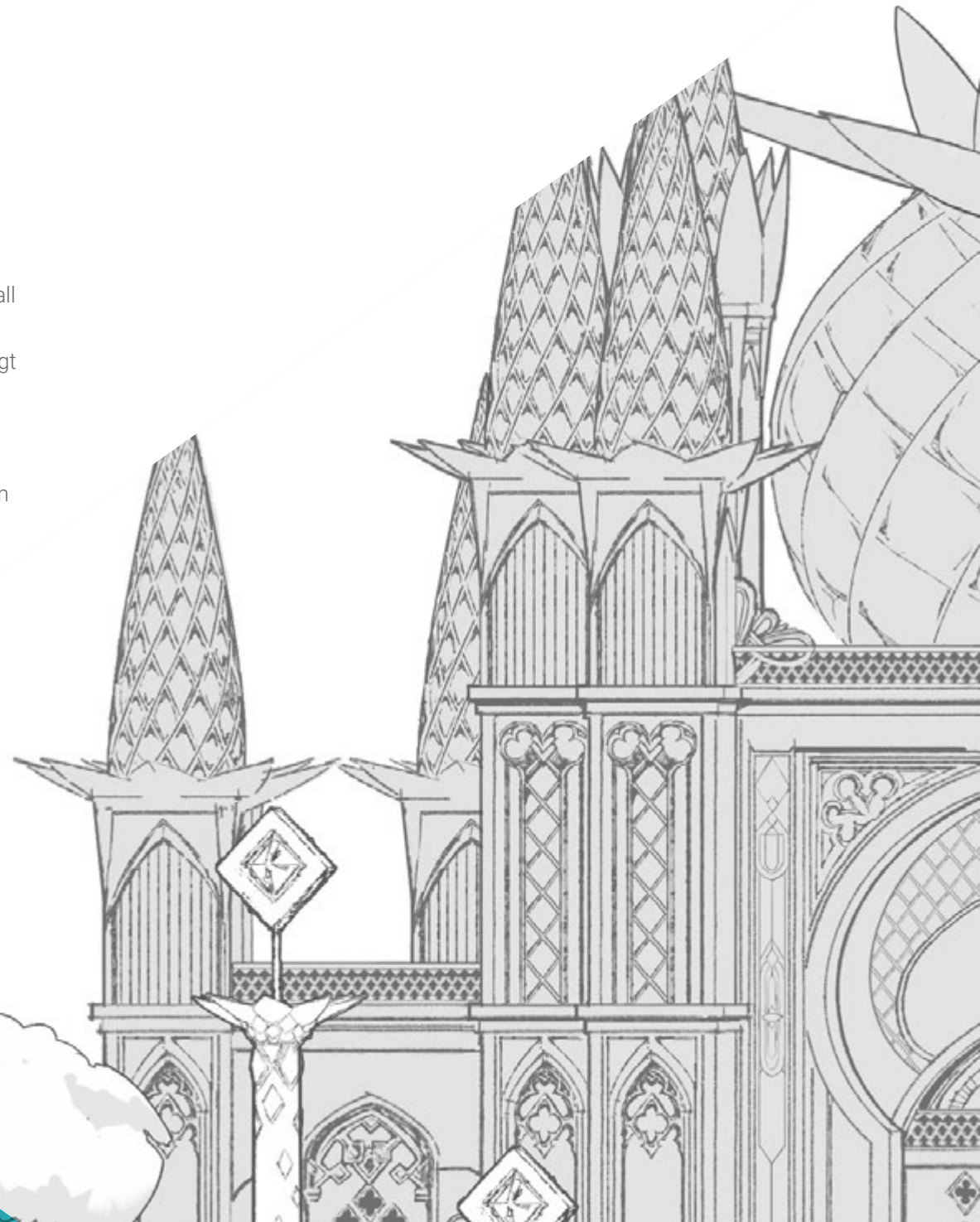
---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Wussten Sie, dass die interaktive Unterhaltungsindustrie in den letzten Jahren mehr Umsatz gemacht hat als die Film- oder Sportindustrie? Der Markt für Videospiele ist unaufhaltsam, und Experten gehen von einem weiteren Wachstum aus. Doch bevor all dies sichtbar wird und die Videospielekonsolen erreicht, geht es durch die Hände von Künstlern und Kreativen, die von den Videospieleentwicklern immer stärker nachgefragt werden. Für Fachleute in diesem wichtigen Sektor ist es von entscheidender Bedeutung, über neue Trends im *Gaming* auf dem Laufenden zu bleiben. Im Rahmen dieses Lernprogramms, das sich an die Liebhaber der Kunst für Videospiele richtet, können vertiefte Kenntnisse des Zeichnens und seiner Disziplin erworben werden, um professionelle Abschlüsse zu erzielen.





“

*Starten Sie Ihren Weg in die  
Videospielementwicklung mit dem  
professionellen Zeichenprogramm”*

Die Entwicklung von Videospielen erfordert Fortbildung und Einfallsreichtum. Jedes neue Werk beginnt mit einer Idee, die in der Regel als Skizze auf Papier festgehalten wird, eine Realität, die durch die zahlreichen Anwendungen und spezialisierten Designprogramme, die es inzwischen gibt, überholt wurde. Inzwischen haben sich die eingesetzten Werkzeuge weiterentwickelt, und die Verfahren für die Gestaltung virtueller Umgebungen werden immer technischer.

Mit dem Universitätskurs in Zeichnung für Videospiele profitieren die Studenten von der Verwendung traditioneller und digitaler Materialien, die es ihnen ermöglichen, die Skizze auf die neuen *Responsive*-Formate zu übertragen. Sie werden Linien und geometrische Formen für 3D-Umgebungen entwickeln, lernen, wie man Formen vereinfacht und Schattierungen anwendet und dabei ein Gleichgewicht zwischen Ideen und dem Endergebnis aufrechterhält.

Dieses Programm richtet sich an Menschen, die ihre Inspiration auf die nächste Stufe heben wollen, wo das Zeichnen zu einem professionellen Werkzeug wird. Aus diesem Grund profitieren immer mehr Menschen von der Studienmethodik der TECH Technologischen Universität, die eine Fortbildung in einem sicheren und personalisierten Umfeld durch agile und effiziente Lernprozesse ermöglicht.

TECH bietet ein komplettes Online-Bildungsprogramm, das praktische und theoretische Inhalte, die auf jedem Gerät heruntergeladen werden können, mit einem digitalen Campus verbindet, der aus Foren, Besprechungsräumen, digitalen Bibliotheken, Chats und Streaming-Plattformen besteht und sich an alle richtet, die eine Leidenschaft für professionelles Zeichnen haben und es lieben.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele-Design präsentiert werden
- ◆ Der grafische und schematische Inhalt liefert praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis wesentlich sind
- ◆ Der Prozess der Selbstbeurteilung zur Verbesserung des Lernens durch praktische Übungen
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf den vielen Facetten, die ein Projekt zur Entwicklung eines Videospiele ausmachen
- ◆ 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



*Lernen Sie, Ihre Ideen ins rechte Licht zu rücken und das nächste virale Videospiele zu kreieren mit diesem Universitätskurs in Zeichnung für Videospiele*

“

*In nur 6 Wochen lernen Sie, Techniken der Schattierung, der Linienführung, der Perspektive, der Handhabung und der Präsentation der Skizze mit interaktiven und Online-Inhalten zu differenzieren und anzuwenden”*

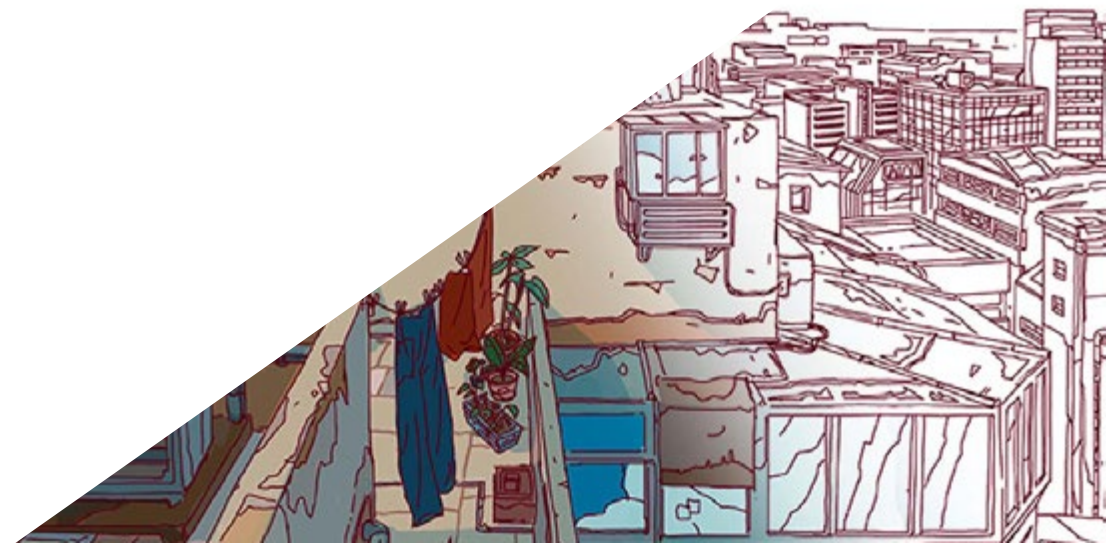
*Mit diesem Universitätskurs ist es möglich, die besten Drehbücher für Videospiele zum Leben zu erwecken.*

*Verwandeln Sie sich vom Hobbygamer zum professionellen Videospielekünstler.*

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.



# 02 Ziele

Das Hauptziel des Universitätskurses in Zeichnung für Videospiele ist es, den Studenten die Werkzeuge an die Hand zu geben, mit denen sie ihre Ideen sowohl auf Papier als auch digital ausdrücken können, indem sie die neuesten Techniken und Verfahren für Schattierung, Perspektive, Pflege von Linien und geometrischen Formen erlernen, um eine saubere Skizze zu präsentieren und Werke mit einem einzigartigen Stil zu schaffen, die jede ihrer Arbeiten zu einem bemerkenswerten Projekt machen und ihnen die Möglichkeit geben, professionell in die Videospieleindustrie einzusteigen.







“

Mit der Studienmethodik von  
TECH ist es möglich, Ihre Ziele zu  
erreichen, machen Sie sich bereit,  
der beste Concept Art zu werden”



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Erlernen der effektivsten professionellen Zeichentechniken und -verfahren wie Lineart, Schattierung, Tuschieien, Perspektive und Formvereinfachung
- ◆ Kenntnis der Arbeitsdisziplin des digitalen Künstlers, um Gesundheit und Ergonomie zu erhalten
- ◆ Praktische Anwendung der erlernten Techniken dank der interaktiven Methodik des Kurses
- ◆ Erwerb von Fähigkeiten zur effizienten Nutzung von Ressourcen und Materialien, die für jede Kreation geeignet sind





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Die wichtigsten Materialien zu kennen, mit denen ein Künstler arbeitet
- ◆ Erfahren, wie man digitale Skizzen im Vergleich zu traditionellen Skizzen anfertigt
- ◆ Untersuchung der Vereinfachung von komplexen geometrischen Formen
- ◆ Verbessern der Linienzeichnung

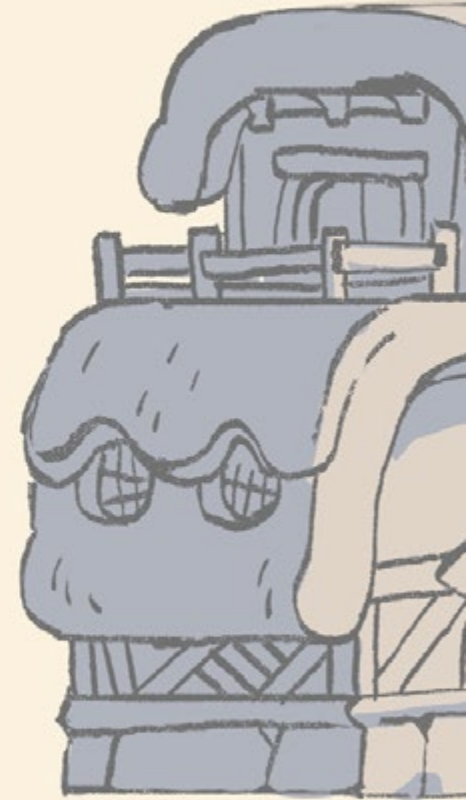
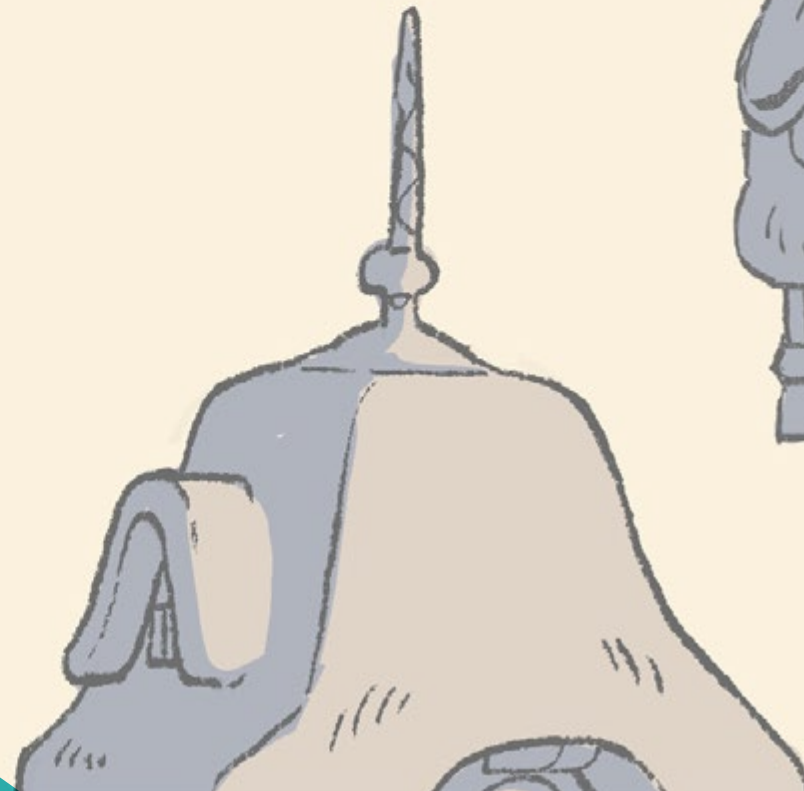
“

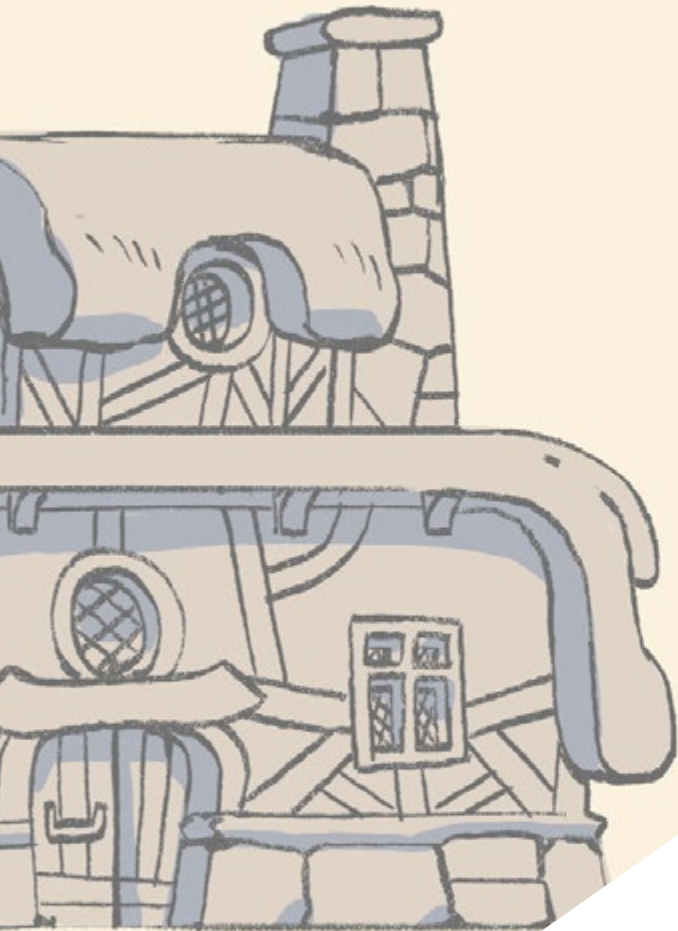
*Sie werden Ihre Strichführung verbessern und ein echter Experte werden”*

# 03

## Kursleitung

Die Lehrkräfte, die den Unviersitätskurs in Zeichnung für Videospiele entwickelt haben, verfügen über umfangreiche Kenntnisse und Erfahrungen, die es den Studenten ermöglichen, ihre Karriere in der Welt der Zeichnung auf professionelle Weise zu beginnen. Der Lehrplan ist so gestaltet, dass er den Studenten die notwendigen Werkzeuge an die Hand gibt, damit sie sicher in den aktuellen Arbeitsmarkt eintreten können. Gewährleistung einer hochwertigen Fortbildung mit Unterstützung von TECH, der größten digitalen Universität der Welt.





“

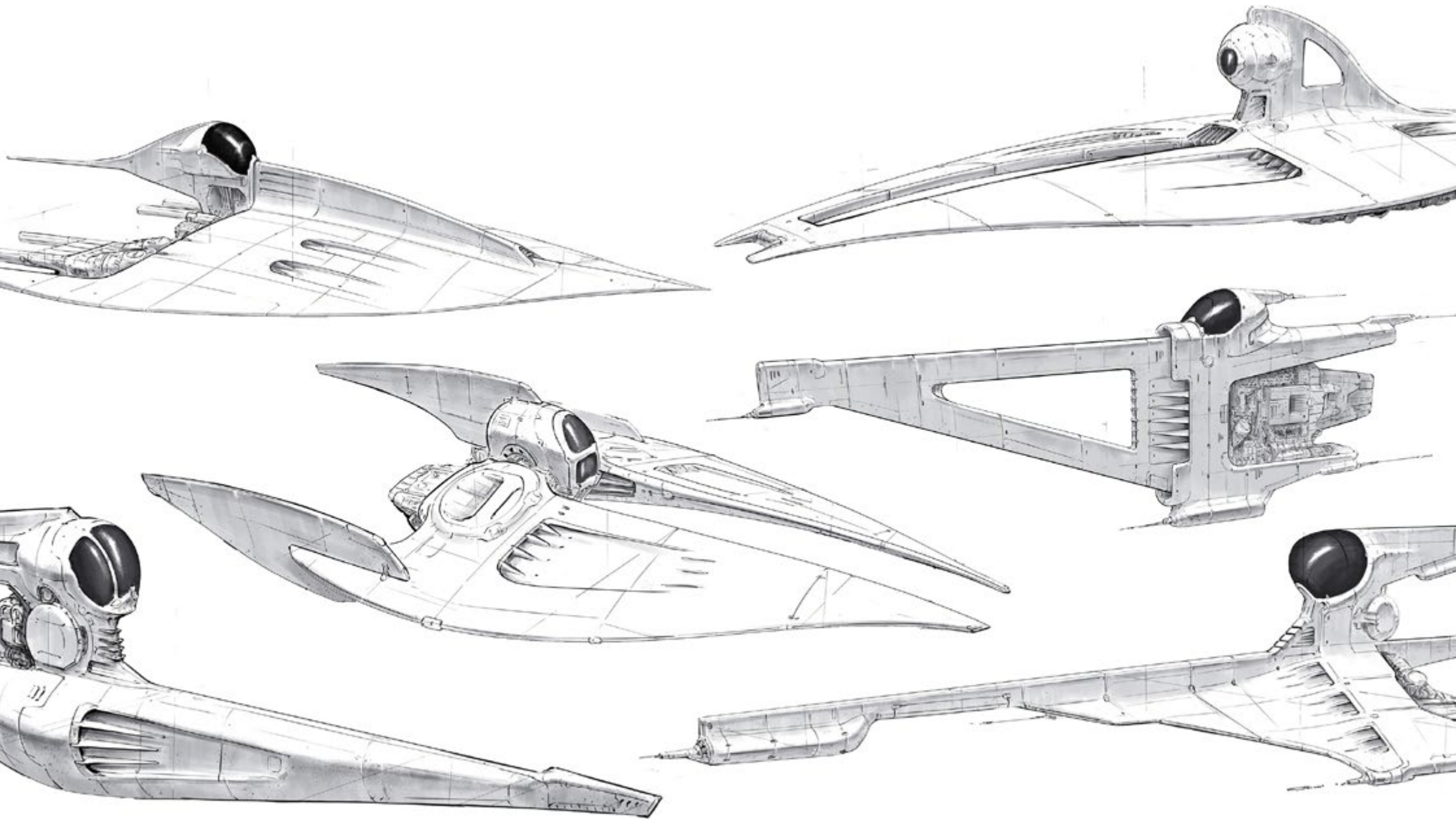
*Die Lernerfahrung bei TECH bietet Ihnen den Komfort und die Dynamik, die Sie für eine moderne Fortbildung benötigen, wobei Sie jederzeit von Experten begleitet werden”*

## Leitung



### Hr. Mikel Alaez, Jon

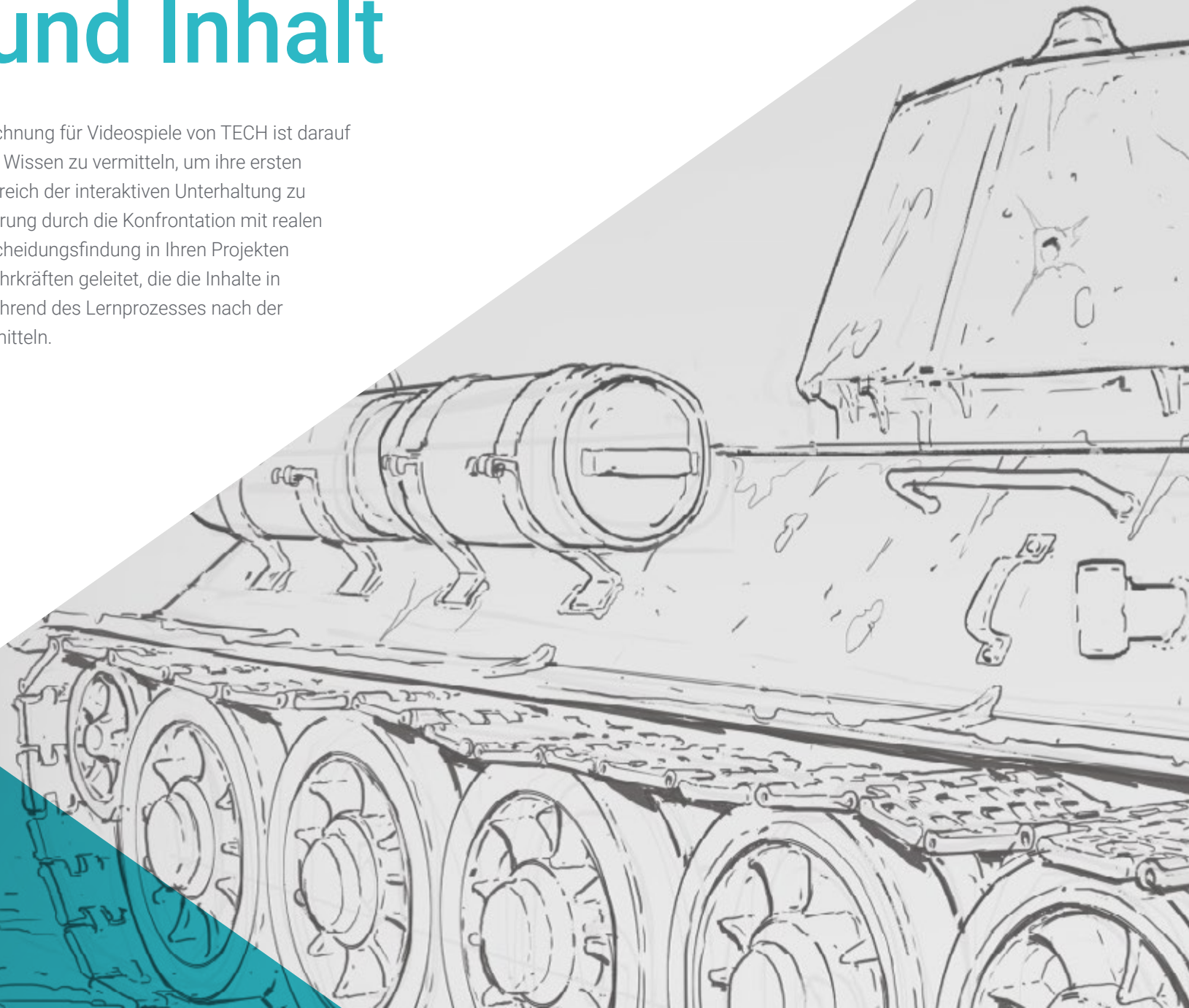
- Konzeptkünstler für Figuren im English Coach Podcast
- Konzeptkünstler in Máster D
- Hochschulabschluss in Kunst an der Universität der Schönen Künste UPV
- Concept Art und digitale Illustration in Master D Rendr



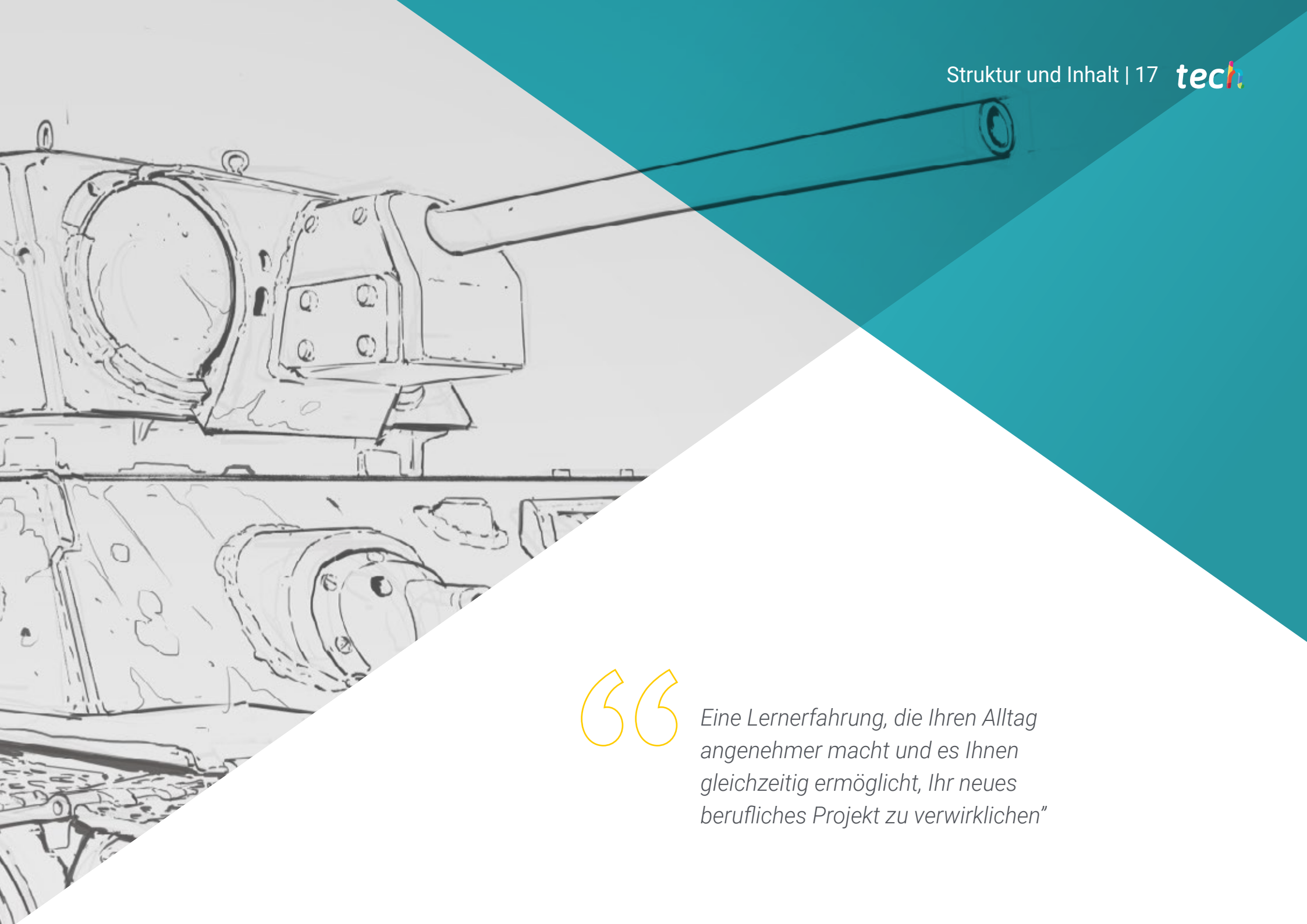
# 04

## Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätskurses in Zeichnung für Videospiele von TECH ist darauf ausgerichtet, den Studenten das notwendige Wissen zu vermitteln, um ihre ersten Schritte als professionelle Illustratoren im Bereich der interaktiven Unterhaltung zu machen. Auf diese Weise wird Ihre Lernerfahrung durch die Konfrontation mit realen Situationen erweitert, um eine effektive Entscheidungsfindung in Ihren Projekten zu fördern. All dies wird von fachkundigen Lehrkräften geleitet, die die Inhalte in verschiedenen Formaten aufbereiten und während des Lernprozesses nach der spezifischen Online-Methodik von TECH vermitteln.





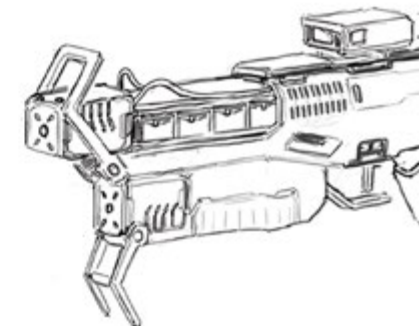
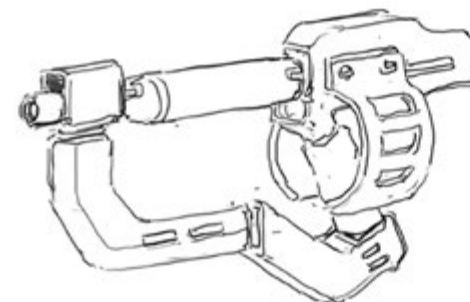
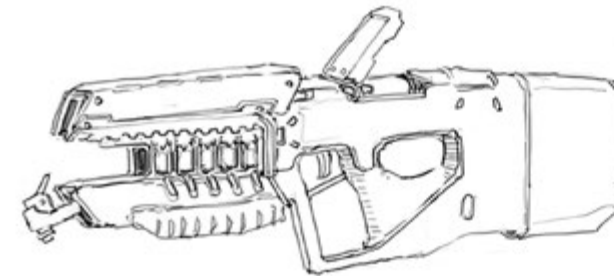
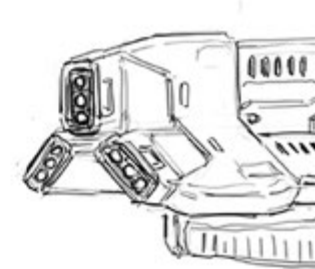
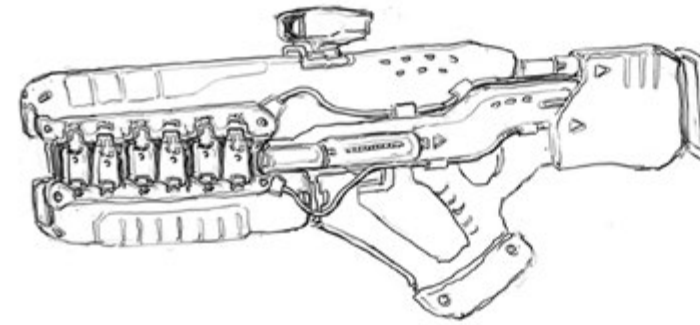


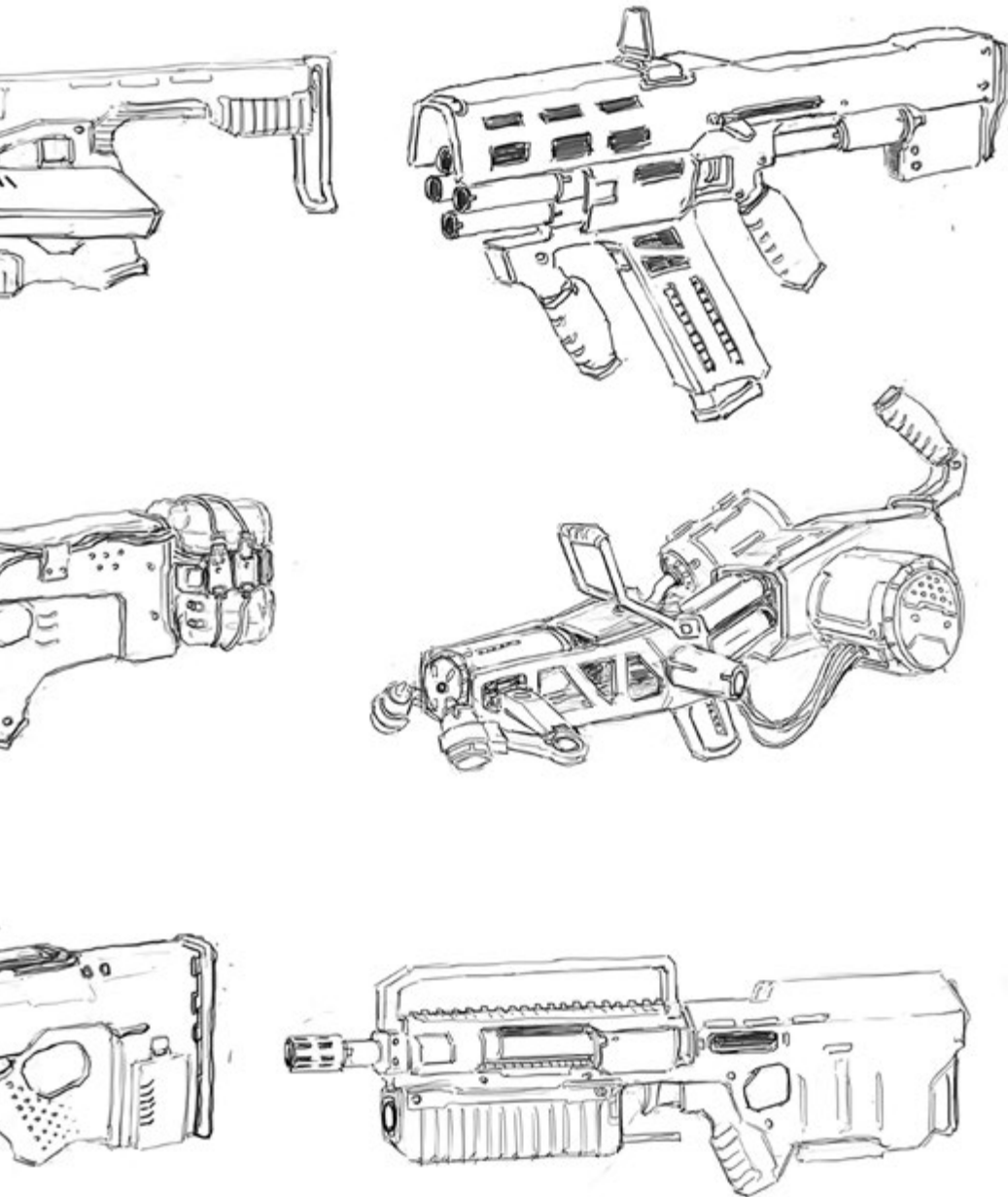
“

*Eine Lernerfahrung, die Ihren Alltag angenehmer macht und es Ihnen gleichzeitig ermöglicht, Ihr neues berufliches Projekt zu verwirklichen”*

## Modul 1. Professionelle Zeichnung

- 1.1. Materialien
  - 1.1.1. Traditionell
  - 1.1.2. Digital
  - 1.1.3. Umgebung
- 1.2. Ergonomie und Aufwärmen
  - 1.2.1. Aufwärmen
  - 1.2.2. Ausruhen
  - 1.2.3. Gesundheit
- 1.3. Geometrische Formen
  - 1.3.1. Linie
  - 1.3.2. Ellipsen
  - 1.3.3. 3D-Formen
- 1.4. Perspektive
  - 1.4.1. Ein Fluchtpunkt
  - 1.4.2. Mehrere Fluchtpunkte
  - 1.4.3. Tipps
- 1.5. Skizze
  - 1.5.1. Fitting
  - 1.5.2. Digital vs. Traditionell
  - 1.5.3. Reinigen
- 1.6. Lineart
  - 1.6.1. Auf Skizze
  - 1.6.2. Digital
  - 1.6.3. Tipps





- 1.7. Schattierung in der Zeichnung
  - 1.7.1. Raster
  - 1.7.2. Unscharf
  - 1.7.3. Füllen
- 1.8. Formen vereinfachen
  - 1.8.1. Organische Formen
  - 1.8.2. Strukturen
  - 1.8.3. Fusion von einfachen Formen
- 1.9. Mittlere Farbgebung
  - 1.9.1. Tinte
  - 1.9.2. Kugelschreiber
  - 1.9.3. Digital
- 1.10. Linie verbessern
  - 1.10.1. Übungen
  - 1.10.2. Linienkämmen
  - 1.10.3. Praxis

“*Verbessere deine Zeichenfähigkeiten und kreierte wie ein echter Profi wie Akihiko Yoshida, Chris Metzen oder Tetsuya Nomura*”

# 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 Zeichnung 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 Zeichnung 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 Zeichnung 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

Zeichnung für Videospiele

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

# Universitätskurs

## Zeichnung für Videospiele

