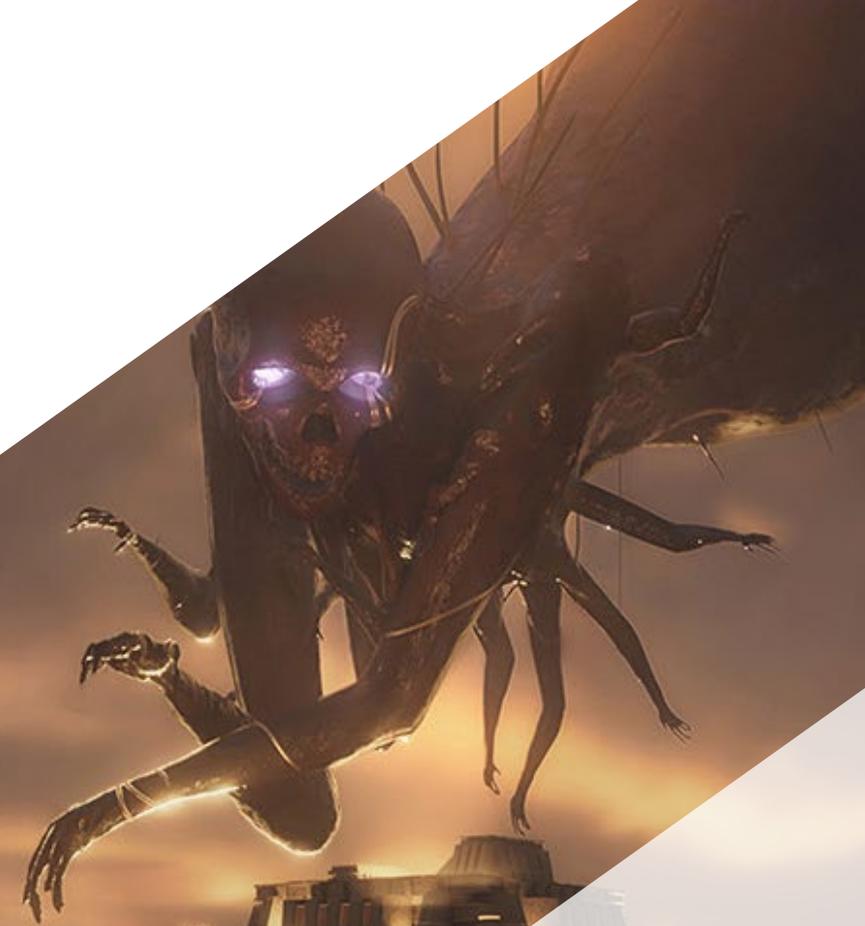


Universitätsexperte 3D-Videospielentwicklung und Prototyping





Universitätsexperte 3D-Videospielentwicklung und Prototyping

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-3d-videospielentwicklung-prototyping

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

Das Prototyping im kreativen Prozess muss sorgfältig und gründlich durchgeführt werden, um mögliche Fehler in der Zukunft zu vermeiden und Zeit bei der Erstellung eines Projekts zu sparen. Das Gleiche gilt für den Bereich der 3D-Videospiele, weshalb TECH es für notwendig erachtet hat, ein Programm zu entwickeln, das die wirksamsten Strategien zur Erzielung optimaler Ergebnisse durch Programmierung, Generierung von Mechanismen und die fortschrittlichsten Prototyping-Techniken in Betracht zieht. Es handelt sich also um eine einmalige Gelegenheit, in nur 6 Monaten und zu 100% online die Fähigkeiten zu perfektionieren und das berufliches Profil an die Nachfrage nach Arbeitskräften auf dem aktuellen audiovisuellen Markt anzupassen.





“

Möchten Sie zu der ausgewählten Gruppe von Fachkräften gehören, die heute perfekt die Entwicklung von immersiven Videospielen in VR perfekt beherrschen? Schreiben Sie sich für diesen Universitätsexperten ein und erreichen Sie es"

Das Prototyping ist eine entscheidende Phase im Designprozess, unabhängig davon, in welchem Format gearbeitet wird, da es dazu dient, Ideen zu ordnen, den Prozess zu planen und Lösungen zu erarbeiten sowie mögliche Fehler zu antizipieren. Aus diesem Grund muss jeder, der seine Karriere auf die Entwicklung von 3D-Videospielen ausrichten möchte, wissen, dass auch in diesem Bereich spezielle Kenntnisse erforderlich sind, die es ihm ermöglichen, jederzeit sicher und gewissenhaft zu arbeiten.

Aus diesem Grund und in Anbetracht der steigenden Nachfrage nach Kreativen, die die Techniken und Strategien in diesem Bereich beherrschen, hat TECH ein perfektes Programm entwickelt, um den Fachkräften dabei zu helfen. Dieses Programm wird von Experten auf diesem Gebiet geleitet und in einem bequemen und zugänglichen 100%igen Online-Format präsentiert.

Mit 450 Stunden der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte, die auf der Grundlage der neuesten Entwicklungen in der Branche ausgewählt wurden, bietet der Lehrplan einen umfassenden Überblick über die Vor- und Nachteile der 2D- und 3D-Videospielentwicklung sowie die Schlüssel zur Programmierung, Generierung von Mechanismen und Prototyping-Techniken. Schließlich wird ein besonderer Schwerpunkt auf die Entwicklung von immersiven VR-Spielen gelegt.

Der Student hat bis zu 6 Monate Zeit, um die Abschlusskriterien zu erfüllen und hat unbegrenzten Zugang zum virtuellen Campus. Zusätzlich zum Lehrplan findet er ausführliche Videos, Forschungsartikel, ergänzende Lektüre, Übungen zur Selbsterkenntnis und dynamische Zusammenfassungen zu jeder Einheit, damit er das Beste aus einer akademischen Erfahrung machen kann, die ein Vorher und Nachher in seiner Karriere darstellen wird.

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Videospielentwicklung und Prototyping** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele und Technologie vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ◆ Der besondere Schwerpunkt liegt auf der 3D-Modellierung und Animation in virtuellen Umgebungen
- ◆ 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



Sie werden mit Lowpoly- und Highpoly-Modellen arbeiten, die durch Polygon-Wiggling zu einem 3D-Erlebnis werden"

“

Sie erhalten 450 Stunden der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte und haben 6 Monate Zeit, diese unbegrenzt zu nutzen, von jedem Ort aus und mit einem Zeitplan, der vollständig an Ihre Verfügbarkeit angepasst ist"

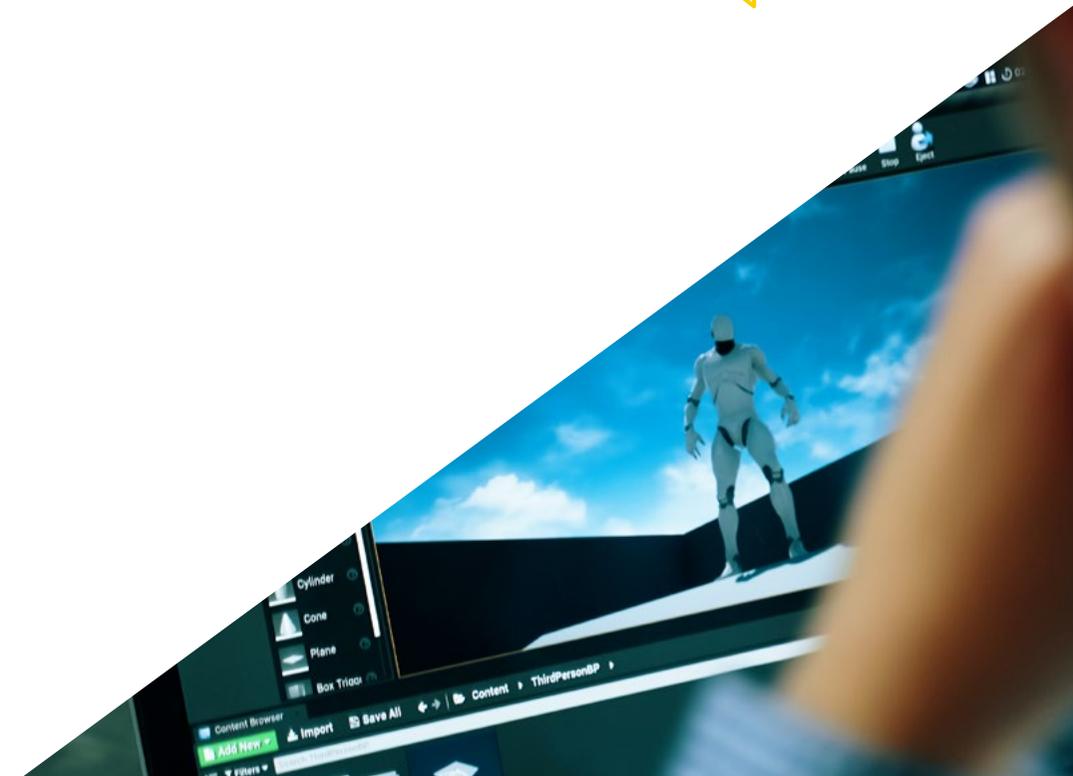
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachkräfte aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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 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.

Ein Programm zur Perfektionierung Ihrer Kenntnisse der Physik für greifbare und werfbare Objekte in VR und immersiven Videospielen.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss auf den virtuellen Campus zugreifen, egal ob Handy, Tablet oder PC.



02 Ziele

Der umfassende Charakter der Prototyping-Prozesse und die Notwendigkeit, dass die Fachkräfte in diesem Bereich über eine Reihe von Spezialkenntnissen verfügen müssen, um sie durchführen zu können, haben zur Einführung dieses Programms geführt. Aus diesem Grund zielt TECH darauf ab, Design-Spezialisten die Schlüssel zur Beherrschung der avantgardistischsten Techniken in diesem Bereich sowie den Einsatz der komplexesten und präzisesten kreativen Werkzeuge zu vermitteln.



“

Sie werden mit Unity und den dazugehörigen Werkzeugen arbeiten und spezielle Kenntnisse über die besten Techniken im Umgang mit dieser Multiplattform-Videospiel-Engine erwerben"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefen der Entwicklung von Elementen, visuellen Komponenten und Systemen im Zusammenhang mit der 3D-Umgebung
- ◆ Generieren von Partikelsystemen und *Shadern*, um das künstlerische Finish des Spiels zu verbessern
- ◆ Entwickeln immersiver Umgebungen, deren visuelle Komponenten auf optimale Weise verwaltet und ausgeführt werden können
- ◆ Entwickeln fortschrittlicher Charaktere für 3D-Videospiele
- ◆ Verwenden von Animationssystemen und anderen Ressourcen als Bibliotheken in einem professionellen Projekt
- ◆ Vorbereiten des Projekts für seinen korrekten Export
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse auf die VR-Umgebung
- ◆ Anpassen des Verhaltens der Komponenten des Videospieles an VR
- ◆ Integrieren der entworfenen und implementierten Inhalte in ein vollständiges, spielbares Projekt



Sind Sie auf der Suche nach einem Programm, das sich mit den Voraussetzungen für kreative Entwicklung und erfolgreiche Produktion befasst? Sie stehen also vor der besten Möglichkeit, dieses Ziel zu erreichen"





Spezifische Ziele

Modul 1. 2D- und 3D-Videospielentwicklung

- ◆ Lernen der Verwendung von Rastergrafik-Ressourcen zur Integration in 3D-Videospiele
- ◆ Implementieren von Schnittstellen und Menüs für 3D-Videospiele, die sich leicht auf VR-Umgebungen anwenden lassen
- ◆ Erstellen von vielseitigen Animationssystemen für professionelle Spiele
- ◆ Verwenden von Shadern und Materialien für ein professionelles Finish
- ◆ Erstellen und Konfigurieren von Partikelsystemen
- ◆ Verwenden von optimierten Beleuchtungstechniken zur Verringerung der Auswirkungen auf die Leistung der Spiele-Engine
- ◆ Erzeugen von VFX in professioneller Qualität
- ◆ Verstehen der verschiedenen Komponenten zur Verwaltung der verschiedenen Arten von Audio in einem 3D-Videospiel

Modul 2. Programmierung, Erstellung von Mechaniken und Prototyping-Techniken für Videospiele

- ◆ Arbeiten mit *Lowpoly*- und *Highpoly*-Modellen in professionellen Entwicklungen unter Unity 3D-Umgebung
- ◆ Implementieren fortgeschrittener Funktionalitäten und Verhaltensweisen in Charakteren für Videospiele
- ◆ Korrektes Importieren von Charakteranimationen in die Arbeitsumgebung

- ◆ Kontrollieren von *Ragdoll*-Systemen und *Skeletal Meshes*
- ◆ Beherrschen der verfügbaren Ressourcen wie Assets-Bibliotheken und Funktionalitäten und Importieren dieser in das vom Studenten konfigurierte Projekt
- ◆ Entdecken der wichtigsten Punkte der Teamarbeit für technische Fachleute, die an der Programmierung und 3D-Animation beteiligt sind
- ◆ Konfigurieren des Projekts, um es korrekt zu exportieren und seine Funktionsfähigkeit zu gewährleisten

Modul 3. Entwicklung von immersiven Videospielen in VR

- ◆ Bestimmen der Hauptunterschiede zwischen traditionellen Videospielen und Videospielen, die auf VR-Umgebungen basieren
- ◆ Modifizieren der Interaktionssysteme, um sie an die virtuelle Realität anzupassen
- ◆ Verwalten der Physik-Engine, um die mit VR-Geräten ausgeführten Spieleraktionen zu berücksichtigen
- ◆ Anwenden der Entwicklung von UI-Elementen auf VR
- ◆ Integrieren der entwickelten 3D-Modelle in das VR-Szenario
- ◆ Konfigurieren des Avatars mit den geeigneten Parametern für ein VR-Erlebnis
- ◆ Optimieren des VR-Projekts für die korrekte Ausführung

03

Kursleitung

Bei jeder akademischen Erfahrung kann ein auf den jeweiligen Bereich spezialisiertes Dozententeam dem Absolventen helfen, den größtmöglichen Nutzen aus der Erfahrung zu ziehen. Aus diesem Grund gibt sich TECH große Mühe bei der Gestaltung seiner Teams und so ist es möglich, ein Team anzubieten, welches sich aus Experten in Design zusammensetzt. Außerdem sind es Fachkräfte mit einer außergewöhnlichen menschlichen Qualität, die sie in den individuellen Tutorien, die die Studenten anfordern können, unter Beweis stellen werden.





“

Das Dozententeam wurde aufgrund seines Lebenslaufs und seiner menschlichen Qualitäten ausgewählt. Wenn Sie also an diesem Programm teilnehmen, werden Sie von echten Fachkräften unterstützt, die sich um Ihre berufliche Entwicklung kümmern"

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Direktor für Technik und Gamification Design bei der Intervenía Group
- Dozent an der ESNE in den Bereichen Videospiele-Design, Level-Design, Videospiele-Produktion, Middleware, Creative Media Industries etc.
- Beratung bei der Gründung von Unternehmen wie Avatar Games und Interactive Selection
- Autor des Buches Videospiele-Design
- Mitglied des Beirats von Nima World

Professoren

Hr. Núñez Martín, Daniel

- ◆ Produzent bei Cateffects SL
- ◆ Musikproduzent, spezialisiert auf die Komposition und Gestaltung von Originalmusik für audiovisuelle Medien und Videospiele
- ◆ Audio-Designer und Musikkomponist bei Risin' Goat SL
- ◆ Audiovisueller Synchronisations-Tontechniker bei Soundub SA
- ◆ Ersteller von Inhalten für den Talentum Masterstudiengang in Videospieleerstellung bei Telefónica Educación Digital
- ◆ Höherer Techniker in Berufsausbildung für Tontechnik an der Universität Francisco de Vitoria
- ◆ Mittlerer Abschluss in offizieller Musikausbildung am Konservatorium Manuel de Falla, mit Spezialisierung auf Klavier und Saxophon

Hr. Ferrer Mas, Miquel

- ◆ Senior Unity-Entwickler bei Quantic Brains
- ◆ Leitender Programmierer bei Big Bang Box
- ◆ Mitgründer und Videospieleprogrammierer bei Carbonbyte
- ◆ Audiovisueller Programmierer bei Unkasoft Advergaming
- ◆ Programmierer für Videospiele bei Enne
- ◆ Design-Direktor bei Bioalma
- ◆ Höherer Techniker in Computerwissenschaften an der Na Camel-la
- ◆ Masterstudiengang in Videospieleprogrammierung an der CICE
- ◆ Kurs über Einführung in Deep Learning mit PyTorch an der Udacity



04

Struktur und Inhalt

Alle von TECH angebotenen Studiengänge beruhen auf drei Grundpfeilern: den umfassendsten und aktuellsten Informationen, die vom Dozententeam ausgewählt werden, dem besten Zusatzmaterial, das in verschiedenen Formaten präsentiert wird, und praktischen Fällen, die auf Simulationen realer Situationen beruhen. Auf diese Weise und durch das Programm eines jeden Studiengangs dieser Universität können die Studenten nicht nur ihr Wissen erweitern und aktualisieren, sondern auch ihre Fähigkeiten durch aktive und immersive Arbeit verbessern, um komplexe Probleme zu lösen.





“

Neben dem visuellen Teil werden Sie auch an der Gestaltung von Soundtracks für Videospiele arbeiten und dabei die wichtigsten Techniken und Werkzeuge zur Erzielung vielversprechender Ergebnisse im Detail kennen lernen"

Modul 1. 2D- und 3D-Videospielentwicklung

- 1.1. Ressourcen für Rastergrafiken
 - 1.1.1. *Sprites*
 - 1.1.2. *Atlas*
 - 1.1.3. *Texturen*
- 1.2. Interface und Menüentwicklung
 - 1.2.1. *Unity GUI*
 - 1.2.2. *Unity UI*
 - 1.2.3. *UI-Toolkit*
- 1.3. Animationssystem
 - 1.3.1. *Animationskurven und -schlüssel*
 - 1.3.2. *Angewandte Animationsereignisse*
 - 1.3.3. *Modifikatoren*
- 1.4. Materialien und *Shader*
 - 1.4.1. *Bestandteile eines Materials*
 - 1.4.2. *Arten von RenderPass*
 - 1.4.3. *Shaders*
- 1.5. Partikel
 - 1.5.1. *Partikel-Systeme*
 - 1.5.2. *Sender und Untersender*
 - 1.5.3. *Scripting*
- 1.6. Beleuchtung
 - 1.6.1. *Beleuchtungsmodi*
 - 1.6.2. *Beleuchtungs-Baking*
 - 1.6.3. *Light Probes*
- 1.7. Mecanim
 - 1.7.1. *State Machines, SubState Machines* und Übergänge zwischen Animationen
 - 1.7.2. *Blend Trees*
 - 1.7.3. *Animation Layers* und IK
- 1.8. Kinematisches Finish
 - 1.8.1. *Timeline*
 - 1.8.2. *Nachbearbeitungseffekte*
 - 1.8.3. *Universal Render Pipeline* und *High Definition Render Pipeline*

- 1.9. VFX für Fortgeschrittene
 - 1.9.1. *VFX Graph*
 - 1.9.2. *Shader Graph*
 - 1.9.3. *Pipeline Tools*
- 1.10. Audio-Komponenten
 - 1.10.1. *Audio Source* und *Audio Listener*
 - 1.10.2. *Audio Mixer*
 - 1.10.3. *Audio Spatializer*

Modul 2. Programmierung, Erstellung von Mechaniken und Prototyping-Techniken für Videospiele

- 2.1. Technischer Prozess
 - 2.1.1. *Lowpoly- und Highpoly-Modelle* in Unity
 - 2.1.2. *Material-Konfiguration*
 - 2.1.3. *High Definition Render Pipeline*
- 2.2. Charakter Design
 - 2.2.1. *Bewegung*
 - 2.2.2. *Collider-Design*
 - 2.2.3. *Erstellung und Verhalten*
- 2.3. Importieren von *Skeletal Meshes* in Unity
 - 2.3.1. *Exportieren von Skeletal Meshes* aus einer 3D-Software
 - 2.3.2. *Skeletal Meshes* in Unity
 - 2.3.3. *Anbringungspunkte für Zubehör*
- 2.4. Importieren von Animationen
 - 2.4.1. *Vorbereitung von Animationen*
 - 2.4.2. *Importieren von Animationen*
 - 2.4.3. *Animator* und Übergänge
- 2.5. Editor von Animationen
 - 2.5.1. *Erstellen von Blend Spaces*
 - 2.5.2. *Erstellen von Animation Montage*
 - 2.5.3. *Editieren von Read-Only-Animationen*
- 2.6. Erstellen und Simulieren einer *Ragdoll*
 - 2.6.1. *Konfiguration einer Ragdoll*
 - 2.6.2. *Ragdoll* in einen Animationsgraphen einfügen
 - 2.6.3. *Simulation einer Ragdoll*

- 2.7. Ressourcen für die Erstellung von Charakteren
 - 2.7.1. Bibliotheken
 - 2.7.2. Importieren und Exportieren von Bibliotheksmaterialien
 - 2.7.3. Handhabung von Materialien
 - 2.8. Arbeitsgruppen
 - 2.8.1. Hierarchie und Arbeitsaufgaben
 - 2.8.2. Versionskontrollsysteme
 - 2.8.3. Konfliktlösung
 - 2.9. Voraussetzungen für eine erfolgreiche Entwicklung
 - 2.9.1. Produktion für den Erfolg
 - 2.9.2. Optimale Entwicklung
 - 2.9.3. Grundlegende Anforderungen
 - 2.10. Verpackung für die Veröffentlichung
 - 2.10.1. *Player Settings*
 - 2.10.2. *Build*
 - 2.10.3. Einen Installer erstellen
- Modul 3. Entwicklung von immersiven Videospielen in VR**
- 3.1. Die Einzigartigkeit von VR
 - 3.1.1. Traditionelle Videospiele und VR. Unterschiede
 - 3.1.2. *Motion Sickness*: Fluidität vs. Effekte
 - 3.1.3. Einzigartige VR-Interaktionen
 - 3.2. Interaktion
 - 3.2.1. Events
 - 3.2.2. Physische *Trigger*
 - 3.2.3. Virtuelle Welt vs. Reale Welt
 - 3.3. Immersive Fortbewegung
 - 3.3.1. Teleportation
 - 3.3.2. *Arm Swinging*
 - 3.3.3. *Forward Movement* mit *Facing* und ohne
 - 3.4. VR-Physik
 - 3.4.1. Greifbare und werfbare Objekte
 - 3.4.2. Gewicht und Masse in VR
 - 3.4.3. Schwerkraft in VR
 - 3.5. UI in VR
 - 3.5.1. Positionierung und Krümmung von UI-Elementen
 - 3.5.2. VR-Menü-Interaktionsmodi
 - 3.5.3. Bewährte Praktiken für ein komfortables Erlebnis
 - 3.6. Animation in VR
 - 3.6.1. Integration von animierten Modellen in VR
 - 3.6.2. Animierte Objekte und Charaktere vs. Physische Objekte
 - 3.6.3. Animierte Übergänge vs. Verfahren
 - 3.7. Der Avatar
 - 3.7.1. Darstellung des Avatars aus Ihren eigenen Augen
 - 3.7.2. Die externe Darstellung des Avatars selbst
 - 3.7.3. Inverse Kinematik und prozedurale Animation auf den Avatar angewendet
 - 3.8. Audio
 - 3.8.1. Konfiguration von *Audio Sources* und *Audio Listeners* für VR
 - 3.8.2. Verfügbare Effekte für ein noch intensiveres Erlebnis
 - 3.8.3. *Audio Spatializer VR*
 - 3.9. Optimierung in VR- und AR-Projekten
 - 3.9.1. *Occlusion Culling*
 - 3.9.2. *Static Batching*
 - 3.9.3. Qualitätseinstellungen und *Render Pass*-Typen
 - 3.10. Praxis: *Escape Room VR*
 - 3.10.1. Entwerfen des Erlebnisses
 - 3.10.2. *Layout* des Szenarios
 - 3.10.3. Entwicklung der Mechanik

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 von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten 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.



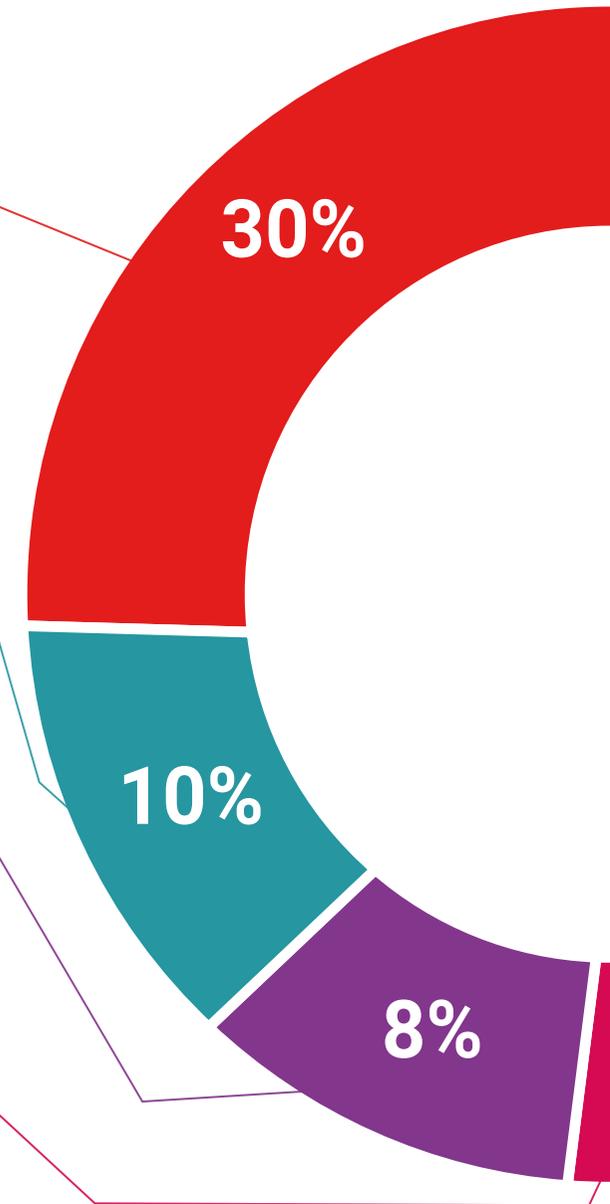
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

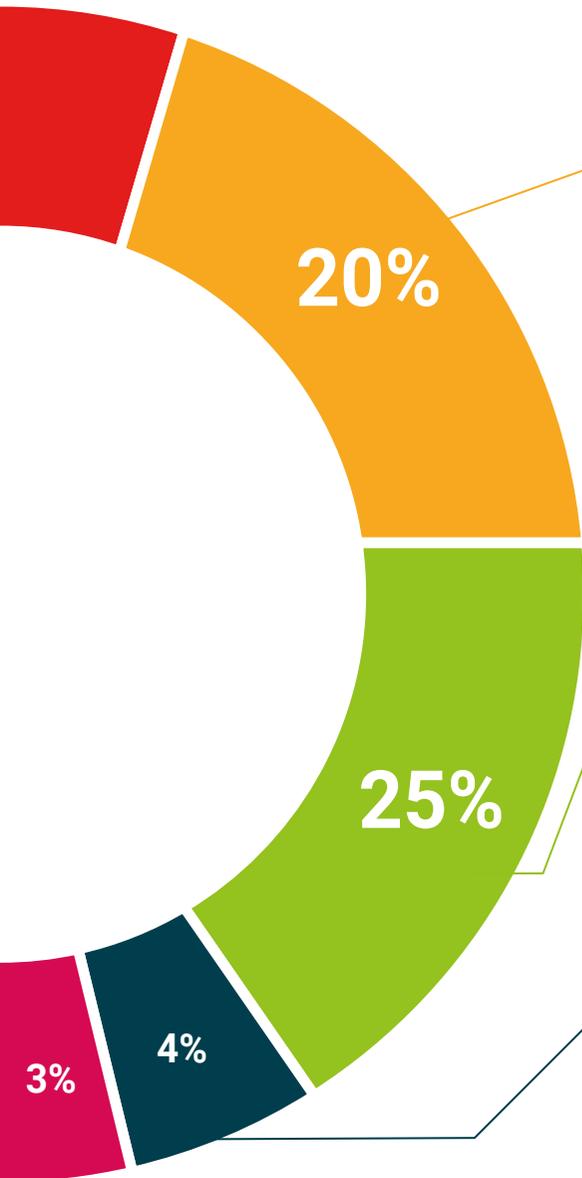
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätsexperte in 3D-Videospielentwicklung und Prototyping 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 **Universitätsexperte in 3D-Videospielentwicklung und Prototyping** 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: **Universitätsexperte in 3D-Videospielentwicklung und Prototyping**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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

Universitätsexperte
3D-Videospielentwicklung
und Prototyping

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

Universitätsexperte 3D-Videospielentwicklung und Prototyping

