

Universitätsexperte 3D-Videospielindustrie





tech technologische
universität

Universitätsexperte 3D-Videospielindustrie

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-3d-videospielindustrie

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01 Präsentation

Videospielunternehmen verlangen zunehmend nach Designern mit 3D-Kenntnissen in ihren Reihen, die an der Entwicklung von technischen Werken mitwirken, die die neuesten Entwicklungen in beiden Bereichen vereinen. Aus diesem Grund kann ein Abschluss, der diese Spezialisierung bescheinigt, eine einzigartige Gelegenheit sein, sich in einer boomenden Branche hervorzuheben. Hierfür hat TECH dieses Programm ins Leben gerufen, mit dem Ziel ihnen das Wissen zu vermitteln, das ihre Talente an die Spitze des Sektors bringen wird. Ein dynamisches und multidisziplinäres Online-Studium, mit dem sie sich ein umfassendes Wissen über die Produktion von 3D-Projekten aneignen und gleichzeitig ihre Fähigkeiten im Umgang mit den wichtigsten Tools und Softwareprogrammen perfektionieren können.





“

Wenn Sie auf der Suche nach einem Abschluss sind, der es Ihnen ermöglicht, sich in der 3D-Videospielbranche hervorzuheben, ist dies die perfekte Option für Sie. Werden Sie sich dies entgehen lassen?"

Die Videospieleindustrie scheint sich von Jahr zu Jahr weiterzuentwickeln und immer stärker zu werden. Dank dieser Tatsache können Millionen von Fachkräften aus der ganzen Welt in den verschiedenen Bereichen, die sie abdeckt, arbeiten, was sie zu einer Karriere mit vielen Möglichkeiten macht. Um dies erfolgreich zu tun, ist es jedoch notwendig, die Merkmale des aktuellen Kontextes im Detail zu kennen, so dass es möglich ist, Projekte zu entwickeln, die nicht nur an die Spezifikationen der Unternehmen, sondern auch an die Anforderungen der Gesellschaft angepasst sind.

Genau auf diesen letzten Punkt stützt sich der von TECH entwickelte Universitätsexperte. Es handelt sich um ein dynamisches und präzises Programm, das die neuesten Informationen über den 3D-Videospielsektor zusammenfasst, von den Besonderheiten der Branche bis hin zu Empfehlungen für erfolgreiche Spiele mit Erfolgsgarantie. Außerdem werden typische Probleme und ihre Lösungen behandelt, so dass die Absolventen in der Lage sind, komplexe Situationen zu lösen, im Falle dass sie ein Projekt dieser Art leiteten oder verwalteten.

Das bequeme 100%ige Online-Format macht den Verlauf dieses Programms zugänglich und bequem, so dass Fachkräfte ihr Wissen erweitern und ihre Fähigkeiten perfektionieren können, wo immer sie wollen und mit einem Zeitplan, der ihrer absoluten Verfügbarkeit angepasst ist. Sie werden 6 Monate Zeit haben, um die 450 Stunden Material (theoretisch, praktisch und ergänzend) zu nutzen, die dieser Abschluss umfasst, und sie werden von einem Dozententeam unterstützt, das auf den Bereich Design spezialisiert ist, um sicherzustellen, dass sie das Beste aus dieser akademischen Erfahrung machen.

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Videospielindustrie** 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
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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



Ein Programm, das 450 Stunden der besten theoretischen, praktischen und ergänzenden Inhalte umfasst, die auf den neuesten Entwicklungen im Design und ihrer Anwendung in der Videospieleindustrie basieren"

“

Sie können Ihre beruflichen Fähigkeiten durch die Beherrschung von SCRUM und Agile ergänzen, die beide in der Videospielebranche sehr geschätzt werden"

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 situiertes 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.

Sie werden die 3D Max-Werkzeuge beherrschen, um verschiedene Projekte von Null bis zum Export zu erstellen.

Sie haben jederzeit rund um die Uhr Zugang zum virtuellen Campus, so dass Sie sich nach Belieben organisieren können.



02 Ziele

Die steigende Nachfrage nach Designern, die perfekt mit der Entwicklung von Videospieldesignprojekten umgehen können, hat TECH dazu veranlasst, einen speziellen Studiengang in diesem Bereich zu entwickeln. Ziel ist es daher, sie bei ihrer Aktualisierung zu unterstützen und ihnen die aktuellsten Informationen und die modernsten akademischen Instrumente zur Verfügung zu stellen.





“

Sie werden in der Lage sein, Ihre anspruchsvollsten akademischen Ziele zu erreichen, dank eines Programms, das ausschließlich für Sie konzipiert wurde, um es in weniger als 6 Monaten zu schaffen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vermitteln von Fachwissen in der 3D-Branche
- ◆ Verwenden der Software 3D Max zur Erstellung der verschiedenen Inhalte
- ◆ Vorschlagen einer Reihe von guten Praktiken und organisierter und professioneller Arbeit
- ◆ Generieren von Fachwissen über virtuelle Realität
- ◆ Bestimmen der Assets und Charaktere und deren Integration in die virtuelle Realität
- ◆ Analysieren der Bedeutung von Audio in einem Videospiel
- ◆ Entwickeln einer auf Videospiele angewandten SCRUM- und Agile-Methode zur Verwaltung von Projekten
- ◆ Erstellen eines Systems zur Berechnung des Aufwands in Form von stundenbasierten Schätzungen
- ◆ Erstellen von Material zur Präsentation des Projekts bei Investoren



Möchten Sie Ihre Fähigkeiten bei der Definition der ästhetischen Linie für die Erstellung des künstlerischen Stils eines Videospieles perfektionieren? Mit diesem Programm werden Sie es erreichen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Die 3D-Industrie

- ◆ Untersuchen des aktuellen Stands der 3D-Industrie sowie ihrer Entwicklung in den letzten Jahren
- ◆ Erarbeiten von Fachwissen über die Software, die in der Branche üblicherweise zur Erstellung professioneller 3D-Inhalte verwendet wird
- ◆ Bestimmen der Schritte zur Entwicklung dieser Art von Inhalten durch eine an die Videospieldustrie angepasste *Pipeline*
- ◆ Analysieren der fortschrittlichsten 3D-Stile sowie deren Unterschiede, Vor- und Nachteile für die spätere Erstellung
- ◆ Integrieren der entwickelten Inhalte sowohl in der digitalen Welt (Videospiele, VR etc.) als auch in der realen Welt (AR, MR/XR)
- ◆ Ermitteln der wichtigsten Schlüsselpunkte, die ein 3D-Projekt in der Videospieldustrie, im Kino, in Fernsehserien oder in der Welt der Werbung auszeichnen
- ◆ Erzeugen von 3D-Assets in professioneller Qualität mit 3D Max und lernen, wie man das Tool benutzt
- ◆ Organisieren des Arbeitsbereichs und Maximieren der Effizienz des Zeitaufwands bei der Erstellung von 3D-Inhalten

Modul 2. Kunst und 3D in der Videospieldustrie

- ◆ Untersuchen der Software zur Erstellung von 3D-Meshes und zur Bildbearbeitung
- ◆ Analysieren der möglichen Probleme und Lösungen in einem 3D-VR-Projekt
- ◆ In der Lage sein, die ästhetische Linie für die Erzeugung des künstlerischen Stils eines Videospieles zu definieren
- ◆ Bestimmen der Bezugsorte für die Suche nach Ästhetik
- ◆ Beurteilen der zeitlichen Beschränkungen für die Entwicklung eines Kunststils
- ◆ Erstellen von Assets und deren Integration in ein Szenario
- ◆ Erstellen von Charakteren und deren Einbindung in ein Szenario
- ◆ Beurteilen der Bedeutung von Audio und Sound in einem Videospiele

Modul 3. Videospieldustrie und -finanzierung

- ◆ Ermitteln der Unterschiede zwischen den Produktionsmethodiken vor SCRUM und ihrer Entwicklung bis heute
- ◆ Anwenden von *Agile*-Denken in jeder Entwicklung, ohne dabei das Projektmanagement zu gefährden
- ◆ Entwickeln eines nachhaltigen Arbeitsrahmens für das gesamte Team
- ◆ Antizipieren des Personalbedarfs in der Produktion und Entwickeln einer grundlegenden Personalkalkulation
- ◆ Durchführen einer Voranalyse, um Schlüsselinformationen für die Kommunikation über die wichtigsten Werte unseres Projekts zu erhalten
- ◆ Untermauern der Verkaufs- und Finanzierungsargumente des Projekts mit Zahlen, die die potenzielle Zahlungsfähigkeit des Projekts belegen
- ◆ Bestimmen der notwendigen Schritte zur Ansprache von *Publishers* und Investoren

03

Kursleitung

Sowohl bei der Leitung als auch bei der Lehre dieses Programms hat TECH nicht nur den Lebenslauf der Bewerber berücksichtigt, sondern auch die menschliche und fachliche Qualität, die sie in dem anspruchsvollen Auswahlverfahren unter Beweis gestellt haben. Auf diese Weise ist es gelungen, ein solides und dynamisches Team zu bilden, das sich im Bereich des Designs auskennt und über eine umfassende und umfangreiche Berufserfahrung in der Entwicklung von Videospielen verfügt.





“

Das Dozententeam hat zahlreiche Stunden hochwertigen Zusatzmaterials ausgewählt, damit Sie den Lehrplan auf individuelle Weise und entsprechend Ihren akademischen Anforderungen vertiefen können“

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

Dr. Pradana Sánchez, Noel

- ♦ Spezialist für Rigging und 3D-Animation für Videospiele
- ♦ 3D-Grafiker bei Dog Lab Studios
- ♦ Produzent bei Imagine Games und Leiter des Videospieleentwicklungsteams
- ♦ Grafiker bei Wildbit Studios mit 2D- und 3D-Arbeiten
- ♦ Lehrerfahrung an der ESNE und an der CFGS im Bereich 3D-Animation: Spiele und Bildungsumgebungen
- ♦ Hochschulabschluss in Design und Entwicklung von Videospiele an der Universität ESNE
- ♦ Masterstudiengang in Lehrerfortbildung an der Universität Rey Juan Carlos
- ♦ Spezialist für Rigging und 3D-Animation von der Voxel School



04

Struktur und Inhalt

Der Absolvent, der Zugang zu diesem Universitätsexperten hat, findet 450 Stunden der besten Inhalte, verteilt auf theoretisches, praktisches und ergänzendes Material (detaillierte Videos, Forschungsartikel, ergänzende Lektüre und vieles mehr).

All dies wird ab Beginn des Studiengangs auf dem virtuellen Campus verfügbar sein und kann auf jedes Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden.

Auf diese Weise kann die Fachkraft den Verlauf des Programms je nach ihrer Verfügbarkeit und ohne Eile anpassen.



“

Dank der Methodik, die bei der Entwicklung des Inhalts dieses Programms angewandt wurde, müssen Sie keine zusätzlichen Stunden im Auswendiglernen verbringen. Sollen wir es Ihnen zeigen?"

Modul 1. Die 3D-Industrie

- 1.1. 3D-Industrie in der Animation und bei Videospielen
 - 1.1.1. 3D-Animation
 - 1.1.2. 3D-Industrie in der Animation und bei Videospielen
 - 1.1.3. 3D-Animation. Zukunft
- 1.2. 3D in Videospielen
 - 1.2.1. Videospiele. Beschränkungen
 - 1.2.2. Entwicklung eines 3D-Videospiels. Schwierigkeiten
 - 1.2.3. Lösungen für die Schwierigkeiten bei der Entwicklung eines Videospiels
- 1.3. Software für 3D-Videospiele
 - 1.3.1. Maya. Pro und Kontra
 - 1.3.2. 3DS Max. Pro und Kontra
 - 1.3.3. Blender. Pro und Kontra
- 1.4. Pipeline für die Erstellung von 3D-Assets für Videospiele
 - 1.4.1. Idee und Zusammenbau aus einem *Modelsheet*
 - 1.4.2. Modellierung mit niedriger Geometrie und hohen Details
 - 1.4.3. Projektion von Details durch Texturen
- 1.5. Wichtige künstlerische Stile in 3D für Videospiele
 - 1.5.1. Cartoon-Stile
 - 1.5.2. Realistischer Stil
 - 1.5.3. *Cel Shading*
 - 1.5.4. *Motion Capture*
- 1.6. 3D-Integration
 - 1.6.1. 2D-Integration in die digitale Welt
 - 1.6.2. 3D-Integration in die digitale Welt
 - 1.6.3. Integration in die reale Welt (AR, MR/XR)
- 1.7. Schlüsselfaktoren von 3D für verschiedene Branchen
 - 1.7.1. 3D in Film und Serien
 - 1.7.2. 3D in Videospielen
 - 1.7.3. 3D in der Werbung
- 1.8. *Render*: Echtzeit-*Render* und Pre-Rendering
 - 1.8.1. Beleuchtung
 - 1.8.2. Definition von Schatten
 - 1.8.3. Qualität vs. Geschwindigkeit





- 1.9. Generierung von 3D-Assets in 3D Max
 - 1.9.1. Software 3D Max
 - 1.9.2. Schnittstelle, Menüs, Symbolleiste
 - 1.9.3. Kontrollen
 - 1.9.4. Schauplatz
 - 1.9.5. Viewports
 - 1.9.6. Basic Shapes
 - 1.9.7. Objekterzeugung, -modifikation und -transformation
 - 1.9.8. Erstellung einer 3D-Szene
 - 1.9.9. 3D-Modellierung von professionellen Assets für Videospiele
 - 1.9.10. Material-Editoren
 - 1.9.10.1. Materialien erstellen und bearbeiten
 - 1.9.10.2. Licht auf Materialien anwenden
 - 1.9.10.3. UVW Map-Modifikator. Mapping-Koordinaten
 - 1.9.10.4. Erstellung von Texturen
- 1.10. Organisation des Arbeitsbereichs und bewährte Verfahren
 - 1.10.1. Ein Projekt erstellen
 - 1.10.2. Ordnerstruktur
 - 1.10.3. Benutzerdefinierte Funktionen

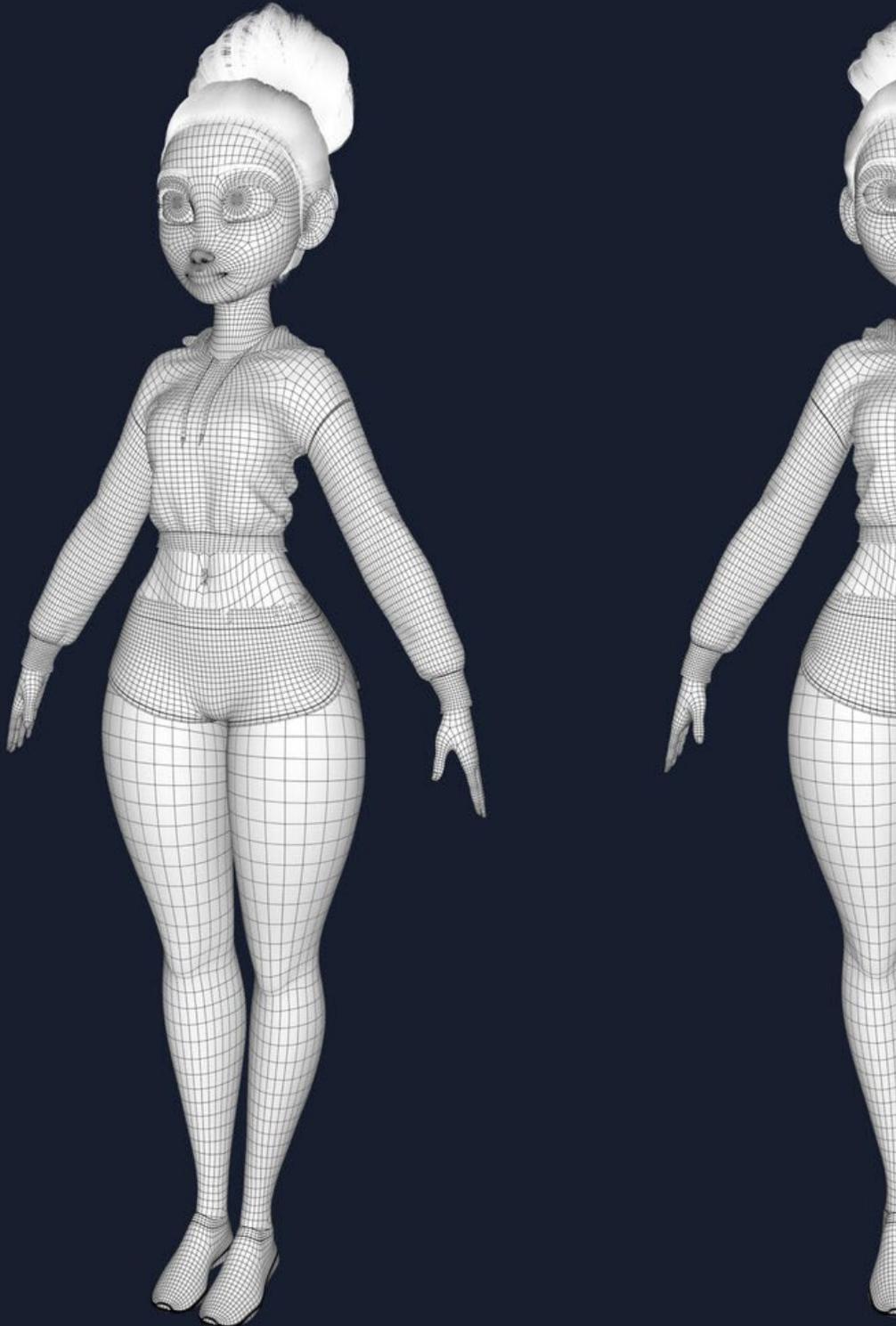
Modul 2. Kunst und 3D in der Videospieldindustrie

- 2.1. 3D-Projekte in VR
 - 2.1.1. Software zur Erstellung von 3D-Netzen
 - 2.1.2. Software zur Bildbearbeitung
 - 2.1.3. Virtual Reality
- 2.2. Typische Probleme, Lösungen und Projektanforderungen
 - 2.2.1. Anforderungen des Projekts
 - 2.2.2. Potenzielle Probleme
 - 2.2.3. Lösungen
- 2.3. Ästhetische Linienstudie für die Erzeugung des künstlerischen Stils in Videospiele: Vom Spieldesign zur 3D-Kunstgenerierung
 - 2.3.1. Die Wahl des Ziels des Videospiele. Wen wollen wir erreichen?
 - 2.3.2. Künstlerische Möglichkeiten des Entwicklers
 - 2.3.3. Endgültige Definition der ästhetischen Linie

- 2.4. Suche nach Referenzen und Analyse der Konkurrenz auf ästhetischer Ebene
 - 2.4.1. Pinterest und ähnliche Seiten
 - 2.4.2. Erstellung eines *Modelsheets*
 - 2.4.3. Nach Konkurrenten suchen
- 2.5. Erstellung der Bibel und *Briefing*
 - 2.5.1. Erstellung der Bibel
 - 2.5.2. Entwicklung einer Bibel
 - 2.5.3. Entwicklung eines *Briefings*
- 2.6. Szenarien und *Assets*
 - 2.6.1. Produktionsplanung von *Assets* in den Ebenen
 - 2.6.2. Entwurf von Szenarien
 - 2.6.3. Entwurf von *Assets*
- 2.7. Integration von *Assets* in Levels und Tests
 - 2.7.1. Prozess der Level-Integration
 - 2.7.2. Texturen
 - 2.7.3. Letzte Korrekturen
- 2.8. Charaktere
 - 2.8.1. Planung der Produktion von Charakteren
 - 2.8.2. Entwurf der Charaktere
 - 2.8.3. Design der Charakter-*Assets*
- 2.9. Integration der Charaktere in Szenarien und Tests
 - 2.9.1. Prozess der Integration von Charakteren in Levels
 - 2.9.2. Anforderungen des Projekts
 - 2.9.3. Animationen
- 2.10. Audio in 3D-Videospielen
 - 2.10.1. Interpretation des Projektdossiers für die Erstellung der Klangidentität des Videospiels
 - 2.10.2. Komposition und Produktionsprozesse
 - 2.10.3. Soundtrack-Design
 - 2.10.4. Design von Soundeffekten
 - 2.10.5. Gestaltung von Stimmen

Modul 3. Videospieldproduktion und -finanzierung

- 3.1. Produktion von Videospielen
 - 3.1.1. Kaskaden-Methoden
 - 3.1.2. Kasuistik des mangelnden Projektmanagements und des Fehlens eines Arbeitsplans
 - 3.1.3. Die Folgen des Fehlens einer Produktionsabteilung in der Videospieldindustrie
- 3.2. Das Entwicklungsteam
 - 3.2.1. Die wichtigsten Abteilungen bei der Entwicklung von Projekten
 - 3.2.2. Schlüsselprofile im Mikromanagement: *Lead* und *Senior*
 - 3.2.3. Problem der mangelnden Erfahrung bei Junior-Profilen
 - 3.2.4. Aufstellung eines Fortbildungsplans für unerfahrene Profile
- 3.3. Agile Methodologien bei der Entwicklung von Videospielen
 - 3.3.1. SCRUM
 - 3.3.2. *Agile*
 - 3.3.3. Hybride Methoden
- 3.4. Schätzungen von Aufwand, Zeit und Kosten
 - 3.4.1. Der Preis der Videospieldentwicklung: Die wichtigsten Kostenkonzepte
 - 3.4.2. Zeitplanung der Aufgaben: kritische Punkte, Schlüssel und zu berücksichtigende Aspekte
 - 3.4.3. Schätzungen auf der Grundlage von Aufwandspunkten vs. Berechnung in Stunden
- 3.5. Priorisierung bei der Planung von Prototypen
 - 3.5.1. Festlegung der allgemeinen Projektziele
 - 3.5.2. Priorisierung der wichtigsten Funktionalitäten und Inhalte: Reihenfolge und Bedarf nach Abteilung
 - 3.5.3. Gruppierung der Funktionalitäten und Inhalte in der Produktion, um *Deliverables* (funktionale Prototypen) zu erstellen
- 3.6. Bewährte Praktiken bei der Produktion von Videospielen
 - 3.6.1. Besprechungen, *Daylies*, *Weekly Meeting*, Besprechungen am Ende eines *Sprint*, Besprechungen zur Überprüfung der Ergebnisse von Meilensteinen *alfa*, *beta* und *Release*
 - 3.6.2. Messung der *Sprint*-Geschwindigkeit
 - 3.6.3. Erkennung von mangelnder Motivation und geringer Produktivität und Vorwegnahme möglicher Probleme in der Produktion



- 3.7. Analyse in der Produktion
 - 3.7.1. Vorläufige Analyse I: Überprüfung des Marktstatus
 - 3.7.2. Vorläufige Analyse II: Ermittlung der wichtigsten Projektpreferenzen (direkte Wettbewerber)
 - 3.7.3. Schlussfolgerungen aus den vorläufigen Analysen
- 3.8. Kalkulation der Entwicklungskosten
 - 3.8.1. Personalwesen
 - 3.8.2. Technologie und Lizenzierung
 - 3.8.3. Externe Entwicklungskosten
- 3.9. Suche nach Investitionen
 - 3.9.1. Arten von Investoren
 - 3.9.2. Zusammenfassung
 - 3.9.3. *Pitch Deck*
 - 3.9.4. *Publishers*
 - 3.9.5. Selbstfinanzierung
- 3.10. Ausarbeitung von Projekt-*Post Mortem*
 - 3.10.1. Prozess der Ausarbeitung des *Post Mortem* im Unternehmen
 - 3.10.2. Analyse der positiven Aspekte des Projekts
 - 3.10.3. Analyse der negativen Aspekte des Projekts
 - 3.10.4. Vorschlag zur Verbesserung der negativen Punkte des Projekts und Schlussfolgerungen

“Machen Sie einen entscheidenden Schritt in Ihrer Karriere als Kreativer und entscheiden Sie sich für einen Abschluss, der zweifellos ein Vorher und ein Nachher in Ihrer Laufbahn markiert”

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.



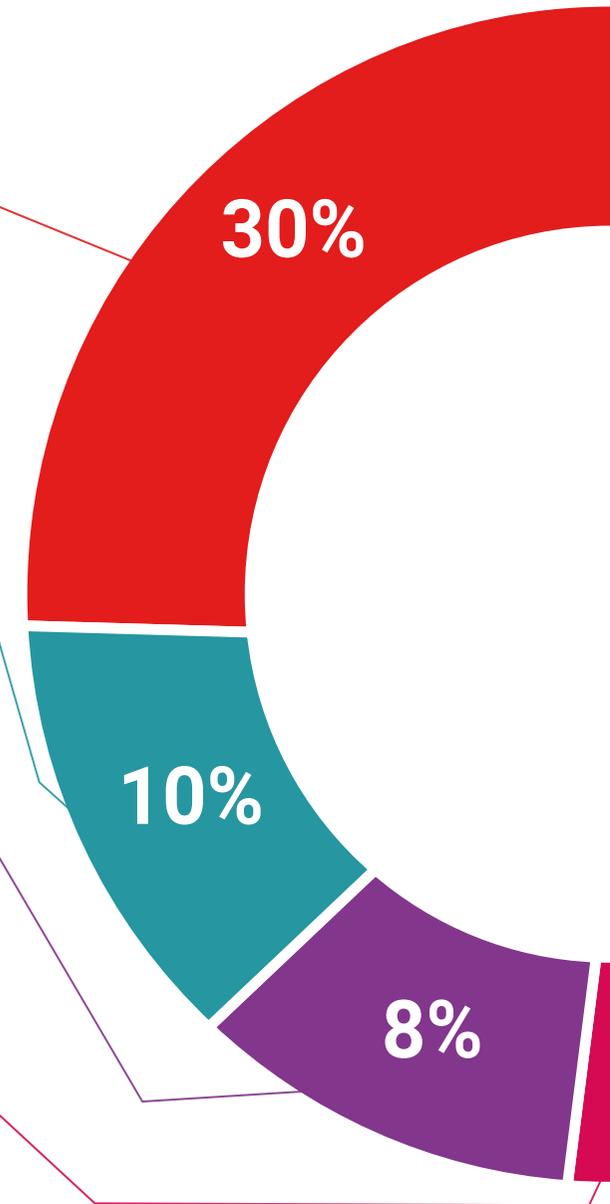
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

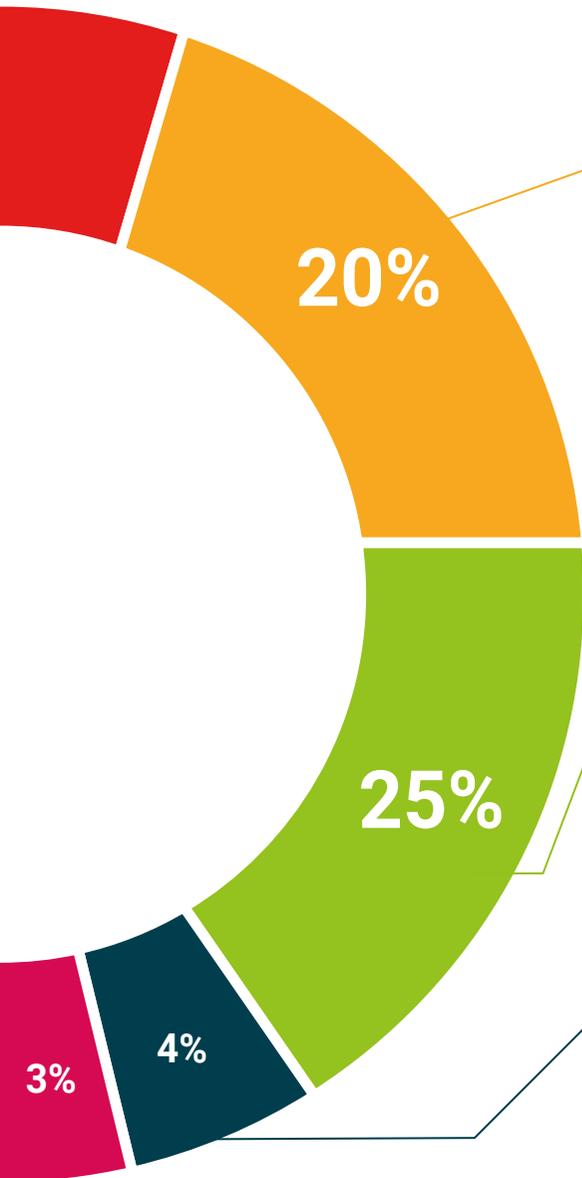
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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-Videospielindustrie 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 Privater **Universitätsexperte in 3D-Videospielindustrie** 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-Videospielindustrie**

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-Videospielindustrie

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

Universitätsexperte 3D-Videospielindustrie