

# Universitätsexperte

## Sound- und Musikdesign in Videospiele

## Universitätsexperte Sound- und Musikdesign in Videospielen

- » 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-sound-musikdesign-videospielen](http://www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-sound-musikdesign-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

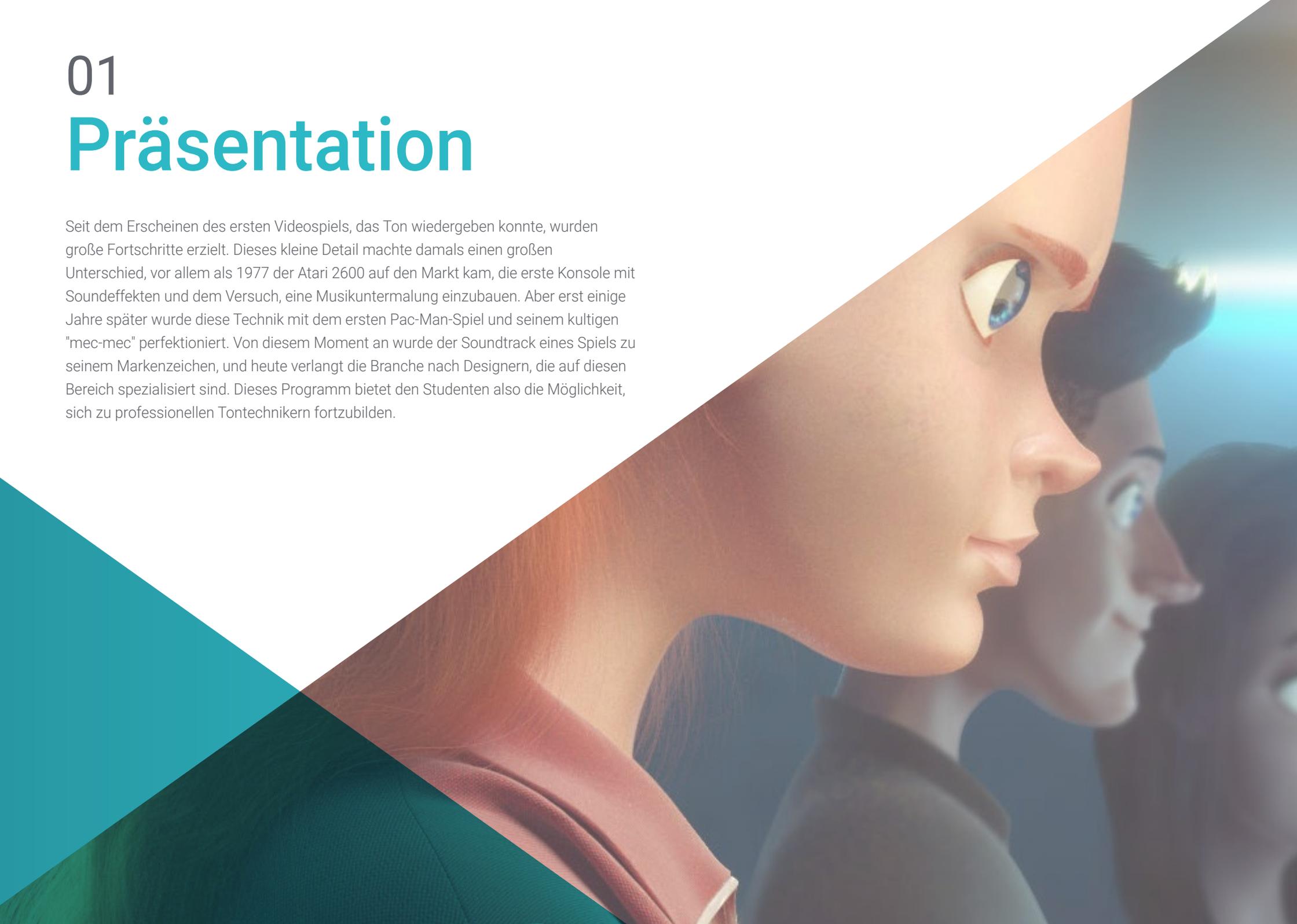
---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Seit dem Erscheinen des ersten Videospiele, das Ton wiedergeben konnte, wurden große Fortschritte erzielt. Dieses kleine Detail machte damals einen großen Unterschied, vor allem als 1977 der Atari 2600 auf den Markt kam, die erste Konsole mit Soundeffekten und dem Versuch, eine Musikuntermalung einzubauen. Aber erst einige Jahre später wurde diese Technik mit dem ersten Pac-Man-Spiel und seinem kultigen "mec-mec" perfektioniert. Von diesem Moment an wurde der Soundtrack eines Spiels zu seinem Markenzeichen, und heute verlangt die Branche nach Designern, die auf diesen Bereich spezialisiert sind. Dieses Programm bietet den Studenten also die Möglichkeit, sich zu professionellen Tontechnikern fortzubilden.



“

*Die Klänge eines Videospiele sind  
sein Aushängeschild. Entwerfen Sie  
einen Soundtrack, der dank dieses  
Programms in die Geschichte eingeht”*

Wenn die Leute Wörter wie "Super Mario", "Zelda" oder "Devil May Cry" hören, ist es sehr wahrscheinlich, dass sie die charakteristischen Geräusche und Musikstücke der jeweiligen Spiele im Kopf haben. Der Soundtrack eines Videospieles ist also viel mehr als nur die Art und Weise, wie eine Szene inszeniert wird. Dies ist sein Markenzeichen, und wenn es gut ausgeführt wird, könnte es als eines der wirtschaftlichsten in die Geschichte eingehen.

Andererseits ist der Sound so wichtig, dass er den Spielern die Möglichkeit gibt, sich stärker auf die Filmsequenzen des Spiels einzulassen. Alle werden gespannt, wenn sich in *Resident Evil 2* (Original und Remake) die Musik beim Erscheinen von *Nemesis* drastisch ändert. Diese kleinen Besonderheiten lassen sich nur mit einem auf diesem Gebiet erfahrenen Designer realisieren.

In Anbetracht all dessen wurde dieser Universitätsexperte in Sound- und Musikdesign in Videospiele als Antwort auf das Problem des Sektors geschaffen: den Mangel an spezialisierten Fachleuten in diesem Bereich. Daher wird dem Studenten eine Reihe von Inhalten vermittelt werden, die ihn auf die Komposition und musikalische Entwicklung eines Spiels spezialisieren werden.

Und das alles mit einem vollständigen Online-Programm, auf das die Studenten von jedem Ort der Welt aus zugreifen können. Außerdem brauchen sie dank Ihrer direkten Qualifikation keine Abschlussarbeit zu verfassen, so dass sie unmittelbar nach dem letzten Kurs neue berufliche Möglichkeiten ergreifen können.

Dieser **Universitätsexperte in Sound- und Musikdesign in Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Spezifische Kenntnisse im Bereich Sounddesign, aufbereitet für zukünftige Fachleute dieses Sektors
- ◆ Besonderes Augenmerk liegt auf der Bedeutung der Musikkomposition in Videospiele
- ◆ Kontextualisierung des Klangfeldes in der Videospieleindustrie
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Der direkte Qualifikation, ohne Abschlussarbeit, dieses Universitätsexperten ermöglicht es Ihnen, sofort als Sounddesigner für Videospiele zu arbeiten"*

“

*Machen Sie Ihre Leidenschaft zum Beruf dank dieses Universitätsexperten, in dem Sie das notwendige Material finden, um sich auf Sound- und Musikdesign in Videospielen zu spezialisieren”*

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten 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 in realen Situationen ausgerichtet ist.

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

*Bei TECH werden Sie die Möglichkeit haben, dieses Programm online zu absolvieren, ohne Stundenpläne und ohne Abschlussprüfungen.*

*Die Unternehmen suchen nach Designern, die den Soundtrack für jedes Videospiel erstellen können.*



# 02 Ziele

Dieser Studiengang hat ein klares Ziel: die Spezialisierung der Studenten auf die Gestaltung von epischen und gefühlvollen Soundtracks. Hierfür wird ihnen ein Online-Programm zur Verfügung gestellt, in dem sie alle Kenntnisse erwerben können, die sie für den Umgang mit verschiedenen Softwareprogrammen für Musikkomposition und Tonmischung benötigen. Auf diese Weise werden sie die Töne finden, die dem Videospiel Persönlichkeit und Unverwechselbarkeit verleihen. Durch die Möglichkeit der Direktqualifikation muss der Designer kein Abschlussprojekt durchführen, um das Programm abzuschließen, und kann sich sofort neue berufliche Möglichkeiten erschließen.





“

*Schreiben Sie sich jetzt ein und Sie werden in der Lage sein, eine tadellose Arbeit bei der Entwicklung des Soundtracks eines Videospiele zu leisten”*



## Allgemeine ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigns, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospieles und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ Entwickeln von Ideen und Erstellen von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen



*Es gibt keinen besseren Zeitpunkt als jetzt, um Ihre Karriere auf die nächste Stufe zu heben: Soundtrack-Designer für Videospiele“*





## Spezifische ziele

---

### Modul 1. Videospieldesign

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

### Modul 2. Entwurfsdokument

- ◆ Entwerfen und Illustrieren eines professionellen Design-Dokuments
- ◆ Kennen jedes Teils des Designs: allgemeine Idee, Markt, *Gameplay*, Mechanik, Levels, Progression, Spielelemente, HUD und Interface
- ◆ Kennen des Verfahrens zur Erstellung eines Design-Dokuments oder GDD, um die eigene Spielidee in einem verständlichen, professionellen und gut ausgearbeiteten Dokument darstellen zu können

### Modul 3. Sound- und Musikdesign

- ◆ Erstellen von Musikkompositionen und -entwicklungen
- ◆ Entwickeln von Software zur Musikkomposition
- ◆ Wissen, wie man den Produktions- und Postproduktionsprozess durchführt
- ◆ Lernen, wie man interne Abmischung und Sounddesign vornimmt
- ◆ Verwenden von Soundbibliotheken, synthetischem Sound und *Foley*
- ◆ Kennen der Techniken zur Gestaltung von Videospielen

# 03

## Kursleitung

Die Lehrkräfte, die für diese Qualifikation verantwortlich sind, sind angesehene und geschätzte Experten in diesem Bereich. Dank ihrer Leistungen sind sie in der Lage, das grundlegende Wissen zu vermitteln, das den Studenten hilft, sich durch das Design und die Entwicklung eines Videospiel-Soundtracks zu arbeiten. Darüber hinaus haben sie aufgrund ihrer akademischen und beruflichen Erfahrung an mehreren internationalen Projekten teilgenommen und sind daher mit den Anforderungen und Bedürfnissen großer Unternehmen bestens vertraut.





“

*Die Dozenten sind darauf vorbereitet, Ihnen bei der Spezialisierung zu helfen und Sie zu motivieren, Ihre Ziele zu erreichen”*

## Leitung



### Hr. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer bei Saona Studios, Spanien
- Narrative Designer bei Stage Clear Studios, der ein exklusives Produkt entwickelt
- Narrative Designer bei HeYou Games für das Projekt "Youturbo"
- Designer und Drehbuchautor von E-Learning-Produkten und Serious Games für Telefónica Learning Services, TAK und Bizpills
- Leveldesigner bei Indigo für das Projekt "Meatball Marathon"
- Dozent für Drehbuchschreiben im Rahmen des Masterstudiengangs in Entwicklung von Videospiele an der Universität von Málaga
- Dozent im Bereich Videospiele in narrativem Design und Produktion an der TAI-Filmabteilung, Madrid
- Dozent für narratives Design und Drehbuch-Workshops sowie für den Studiengang Videospieldesign an der ESCAV, Granada
- Hochschulabschluss in spanischer Philologie an der Universität von Granada
- Masterstudiengang in Kreativität und Drehbuchschreiben für das Fernsehen an der Universität Rey Juan Carlos



## Professoren

### Fr. Molas, Alba

- ◆ Videospiele-Designerin
- ◆ Hochschulabschluss in Film und Medien. Filmschule von Katalonien. 2015
- ◆ Studentin der 3D-Animation, Videospiele und interaktiven Umgebungen. Currnet-CEV. 2020
- ◆ Spezialisierte Weiterbildung in Drehbuchschreiben für Kinderanimationen. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Mitglied der Vereinigung Women in Games
- ◆ Mitglied der Vereinigung FemDevs

### Hr. Carrión, Rafael

- ◆ Sounddesigner und Unity3D-Audio-Programmierer
- ◆ Hochschulabschluss in Wirtschaftsingenieurwesen. Polytechnische Universität von Valencia. 2018
- ◆ Masterstudiengang in Videospieleprogrammierung. Offene Universität von Katalonien. 2021
- ◆ Kurs in Audioproduktion für Spiele mit WWISE. Berkeley 2019
- ◆ Audio-Programmierer bei Women in Games

# 04

## Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätsexperten wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen ausgearbeitet, die große Unternehmen für diese Art von Positionen verlangen. Daher werden die Studenten in der Lage sein, mit verschiedenen Kompositions- und Tonmischprogrammen umzugehen. Und lernen wiederum die Kompositionstechniken kennen, die von großen Künstlern verwendet werden, um einen epischen Soundtrack zu schaffen. All dies wird online unterrichtet, so dass die Studenten selbst entscheiden können, wo und wann sie die verschiedenen Einheiten absolvieren.





“

*Dieser Studienplan ermöglicht  
es Ihnen, von jedem Ort der  
Welt aus zu studieren”*

## Modul 1. Videospieldesign

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

- 1.9. Level-Design
  - 1.9.1. Gestaltung von Levels in Innenräumen
  - 1.9.2. Entwerfen von Outdoor-Levels
  - 1.9.3. Gemischte Level entwerfen
- 1.10. Fortgeschrittenes Level-Design
  - 1.10.1. Puzzles
  - 1.10.2. Gegner
  - 1.10.3. Umgebung

## Modul 2. Entwurfsdokument

- 2.1. Aufbau eines Dokuments
  - 2.1.1. Entwurfsdokument
  - 2.1.2. Struktur A
  - 2.1.3. Stil
- 2.2. Allgemeine Idee, Markt und Referenzen
  - 2.2.1. Allgemeine Idee
  - 2.2.2. Markt
  - 2.2.3. Referenzen
- 2.3. Schauplatz, Geschichte und Charaktere
  - 2.3.1. Umgebung
  - 2.3.2. Geschichte
  - 2.3.3. Personen
- 2.4. *Gameplay*, Mechanik und Feinde
  - 2.4.1. *Gameplay*
  - 2.4.2. Mechanik
  - 2.4.3. Feinde und NPCs
- 2.5. Kontrollen
  - 2.5.1. Steuerung
  - 2.5.2. Handheld-Geräte
  - 2.5.3. Computer
- 2.6. Levels und Progression
  - 2.6.1. Ebenen
  - 2.6.2. Route
  - 2.6.3. Progression

- 2.7. Items, Fähigkeiten und Elemente
  - 2.7.1. Items
  - 2.7.2. Fertigkeiten
  - 2.7.3. Elemente
- 2.8. Errungenschaften
  - 2.8.1. Medaillen
  - 2.8.2. Geheime Charaktere
  - 2.8.3. Bonuspunkte
- 2.9. HUD und Schnittstelle
  - 2.9.1. HUD
  - 2.9.2. Schnittstelle
  - 2.9.3. Struktur
- 2.10. Speichern und Anhängen
  - 2.10.1. Speichern
  - 2.10.2. Beigefügte Informationen
  - 2.10.3. Letzte Details

### Modul 3. Sound- und Musikdesign

- 3.1. Zusammensetzung
  - 3.1.1. Lineare Zusammensetzung
  - 3.1.2. Nicht-Lineare Zusammensetzung
  - 3.1.3. Themen erstellen
- 3.2. Entwicklung der Musik
  - 3.2.1. Instrumentierung
  - 3.2.2. Das Orchester und seine Abteilungen
  - 3.2.3. Elektronik
- 3.3. Software
  - 3.3.1. Cubase Pro
  - 3.3.2. Virtuelle Instrumente
  - 3.3.3. Plugins
- 3.4. Orchestrierung
  - 3.4.1. MIDI Orchestrierung
  - 3.4.2. Synthesizer und digitale Instrumente
  - 3.4.3. Vormischung

- 3.5. Postproduktion
  - 3.5.1. Postproduktion
  - 3.5.2. Finale
  - 3.5.3. Plugins
- 3.6. Mischen
  - 3.6.1. Internes Mischen
  - 3.6.2. Formate
  - 3.6.3. Sound Design
- 3.7. Produktion
  - 3.7.1. Sound Bibliotheken
  - 3.7.2. Synthetischer Klang
  - 3.7.3. Foley
- 3.8. Kompositionstechniken für Videospiele
  - 3.8.1. Analyse I
  - 3.8.2. Analyse II
  - 3.8.3. Erstellung von *Loops*
- 3.9. Adaptive Systeme
  - 3.9.1. Horizontale Re-Sequenzierung
  - 3.9.2. Vertikales Remixen
  - 3.9.3. Übergänge und Stinger
- 3.10. Integration
  - 3.10.1. Unity 3D
  - 3.10.2. FMOD
  - 3.10.3. Mater Audio



*Musik ist die Sprache der Seele,  
und in diesem Fall erweckt sie  
die Videospiele zum Leben*

# 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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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.



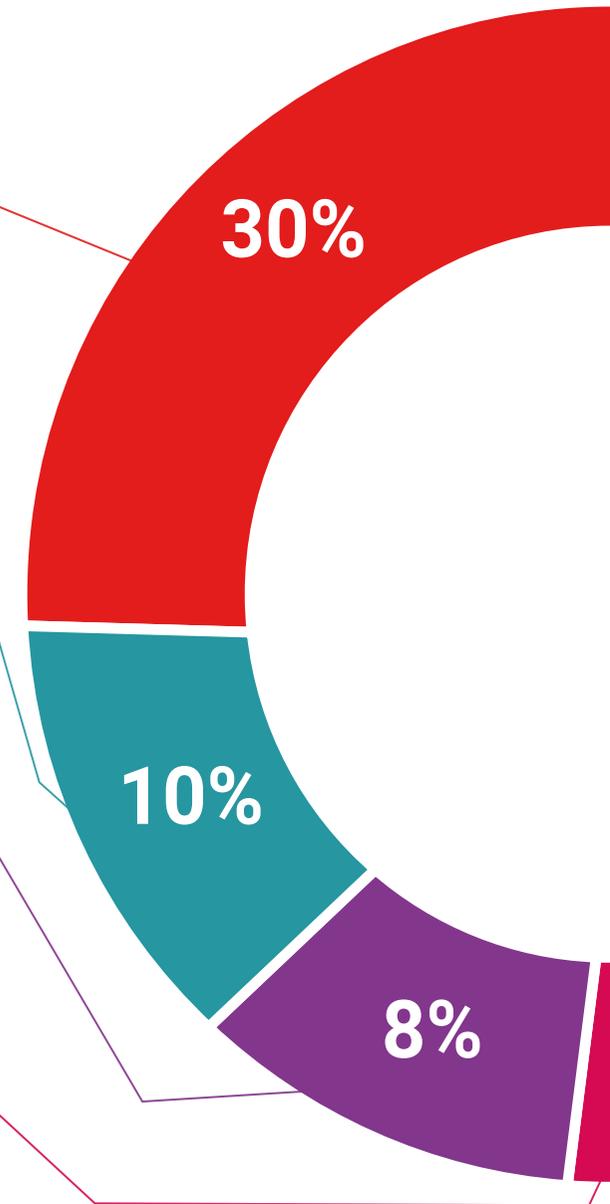
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

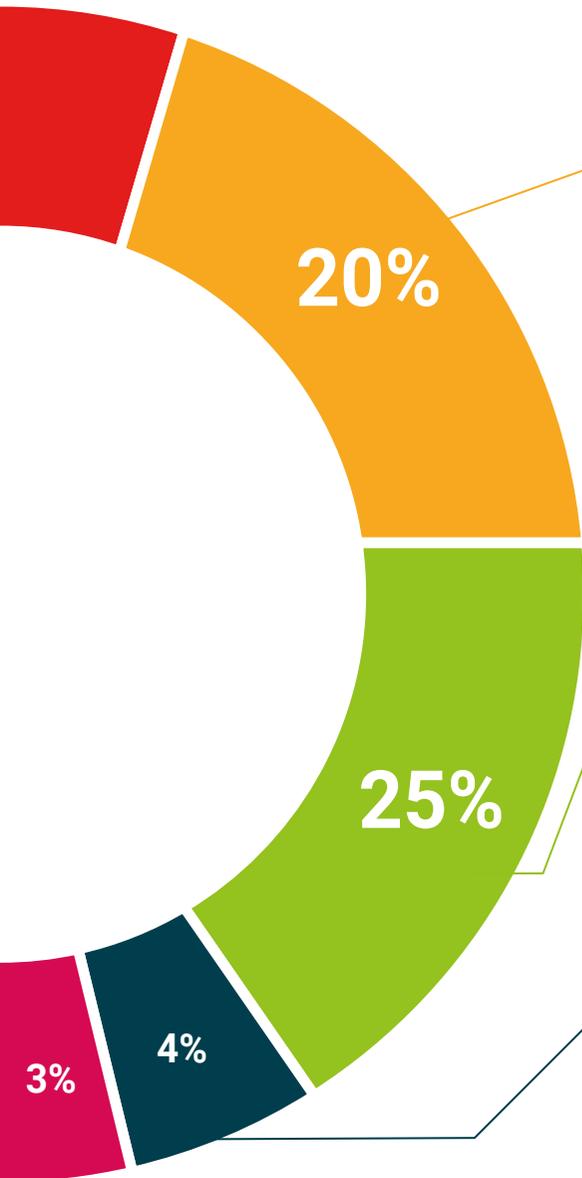
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 Universitätsexperte in Sound- und Musikdesign in Videospielen 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 **Universitätsexperte in Sound- und Musikdesign 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: **Universitätsexperte in Sound- und Musikdesign in Videospiele**n

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  
Sound- und Musikdesign  
in Videospielen

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

# Universitätsexperte

## Sound- und Musikdesign in Videospiele

