

Universitätsexperte

Drehbuchgestaltung für Videospiele



Universitätsexperte Drehbuchgestaltung für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-drehbuchgestaltung-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

Die Videospiegelindustrie boomt, daran zweifelt niemand. Die Technologie hat dazu beigetragen, dass die Grafik einen nie dagewesenen Realitätsgrad erreicht hat. Aber darüber hinaus gibt es eine Person, die für das Schreiben und Entwerfen der Geschichte hinter einem Spiel verantwortlich ist, und zwar millimetergenau. Daher sind Drehbuchautoren in der Branche sehr gefragt, da sie ein hohes Maß an Kreativität und Einfallsreichtum benötigen, um gute Erzählungen zu entwickeln. Vor diesem Hintergrund bietet dieses Programm interessierten Designern alle Werkzeuge und sprachliche Ressourcen, die sie benötigen, um in diesem Bereich international erfolgreich zu sein.



“

Möchten Sie den nächsten Schritt in Ihrer Karriere machen? Spezialisieren Sie sich als Drehbuchautor für Videospiele"

Das Drehbuch ist ein grundlegender Bestandteil eines jeden Theaterstücks. Das geht so weit, dass es bei den verschiedenen Festivitäten und Prämierungen einen Preis gibt, der diesem Thema gewidmet ist. In der Welt der Videospiele ist dies keine Ausnahme. Ein gutes Skript legt fest, was, wie und wann ein Ereignis eintritt, das den Verlauf der Geschichte verändert und für den "Plot Twist" sorgt, der die Aufmerksamkeit und Motivation des Users aufrecht erhält.

Ein Drehbuchautor für Videospiele schreibt kein festes Dokument, sondern entwickelt die Schlüsselmomente, die sich zu einer vollständigen Geschichte fügen. Das macht den Unterschied zu Film- oder Theaterdrehbüchern aus und bringt einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad in den Beruf. Aus diesem Grund suchen große Unternehmen nach Kandidaten, die in der Lage sind, diese Herausforderung anzunehmen, da sie zu den am meisten geschätzten und umworbenen Fachkräften in der Branche gehören.

Vor diesem Hintergrund gibt es keinen besseren Zeitpunkt, um sich auf diesen Sektor zu spezialisieren. Der Universitätsexperte in Drehbuchgestaltung für Videospiele hilft den Studenten zu verstehen und zu lernen, was es braucht, um ein erfolgreicher Drehbuchautor zu sein, der originelle und interessante Geschichten schreibt, die einem Videospiel zum Erfolg bei Kritikern und Fans verhelfen.

Der **Universitätsexperte in Drehbuchgestaltung für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Fachwissen im Bereich Drehbuchschreiben für Videospiele, einer neuen und interessanten Disziplin
- ◆ Die Methodik ist praxisorientiert und legt den Schwerpunkt auf die Anwendung des Wissens in konkreten und realen Fällen
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Nach Abschluss dieser Qualifikation werden Ihre Ideen in der Branche geschätzt werden"



Werden Sie einer der wenigen Drehbuchautoren für Videospiele auf dem Markt und werden Sie zu einer wertvollen Ressource für jedes Unternehmen"

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden dem Studenten 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 der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird er von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Ergründen Sie die Strukturierung eines Videospieldrehbuchs und den Unterschied zwischen Videospiele und Kino.

Das Drehbuch eines Videospiele ist das Grundgerüst, das die gesamte Geschichte trägt.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten geht über die Vermittlung von Wissen und Erzähltechniken hinaus. Das Ziel dieses Programms ist es, Designer in einen neuen Arbeitsmarkt einzuführen und ihre kreativen Fähigkeiten und Kompetenzen zu verbessern, um eine emotionale, dynamische, fesselnde und vor allem neuartige Geschichte zu entwickeln. Dazu wird ihnen ein Programm zur Verfügung gestellt, das es ihnen ermöglichen wird, sich mit den Strukturen der Erzählung und der komplexen Anwendung bei der Entwicklung eines Videospiele zu befassen.

A close-up photograph of a textured, light-colored surface, possibly a piece of fabric or paper. The word "LIFE" is printed in large, dark, blocky letters across the center. The texture is fibrous and uneven, with some darker spots and fibers visible. The lighting is soft, creating subtle shadows and highlights on the surface. The background is a mix of white and light beige, with a diagonal split between the two colors.

LEBEN

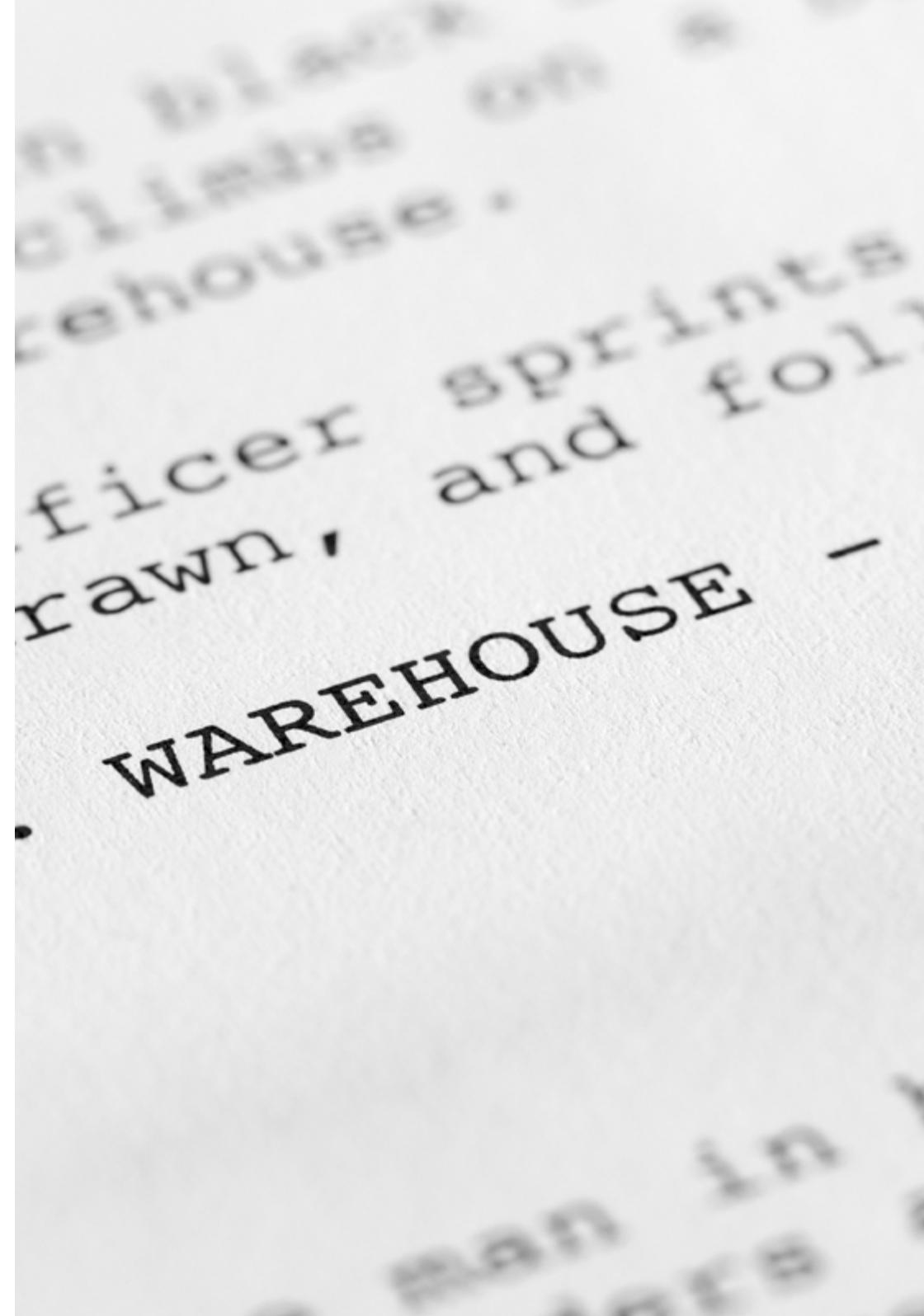
“

*Das Erreichen Ihrer beruflichen Ziele
wird durch die Absolvierung dieses
Universitätsexperten leicht sein"*



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





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 Videospieldesignanalyse 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. Erzählung und Drehbuchgestaltung

- ◆ Verstehen von allgemeinem Geschichtenerzählen und Geschichtenerzählen in Videospielen
- ◆ Kennen der komplexen Elemente der Erzählung wie Charaktere, Ziel und Schauplatz
- ◆ Vertiefen des Verständnisses narrativer Strukturen und komplexer Anwendungen bei der Entwicklung von Videospielen
- ◆ Kennen der neuesten Nachrichten über das Universum und die Schauplätze wie Fantasy oder Science Fiction und ihre Merkmale in den Geschichten
- ◆ Verfügen über umfassende und funktionierende Kenntnisse einer Storyline
- ◆ Erlernen der Erstellung von Haupt- und Nebenfiguren
- ◆ Ergünden der Strukturierung eines Videospieldrehbuchs und den Unterschied zwischen Videospielen und Kino
- ◆ Kennen des Verfahrens zur Erstellung eines Drehbuchs und der Merkmale und Elemente für seine Erstellung



Sie könnten die Geschichte des nächsten Videospieldrehbuchs der Welt schreiben. Beginnen Sie diesen Weg noch heute, indem Sie sich für das Programm einschreiben"

03

Kursleitung

Das Dozententeam dieses Programms setzt sich aus hervorragenden Fachleuten des Sektors zusammen. Sie haben ihre Karriere der Perfektionierung der Techniken gewidmet, mit denen sie die Drehbücher für verschiedene Videospiele schreiben und erstellen. Daher sind sie mehr als fähig, nicht nur das empirische Wissen des Universitätsexperten zu vermitteln, sondern auch die Studenten zu Spitzenleistungen in diesem Fachgebiet zu motivieren.



“

Diese Dozenten haben sich auf das Schreiben und Erstellen von Drehbüchern spezialisiert, die zum Erfolg verschiedener Videospiele beigetragen haben"

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

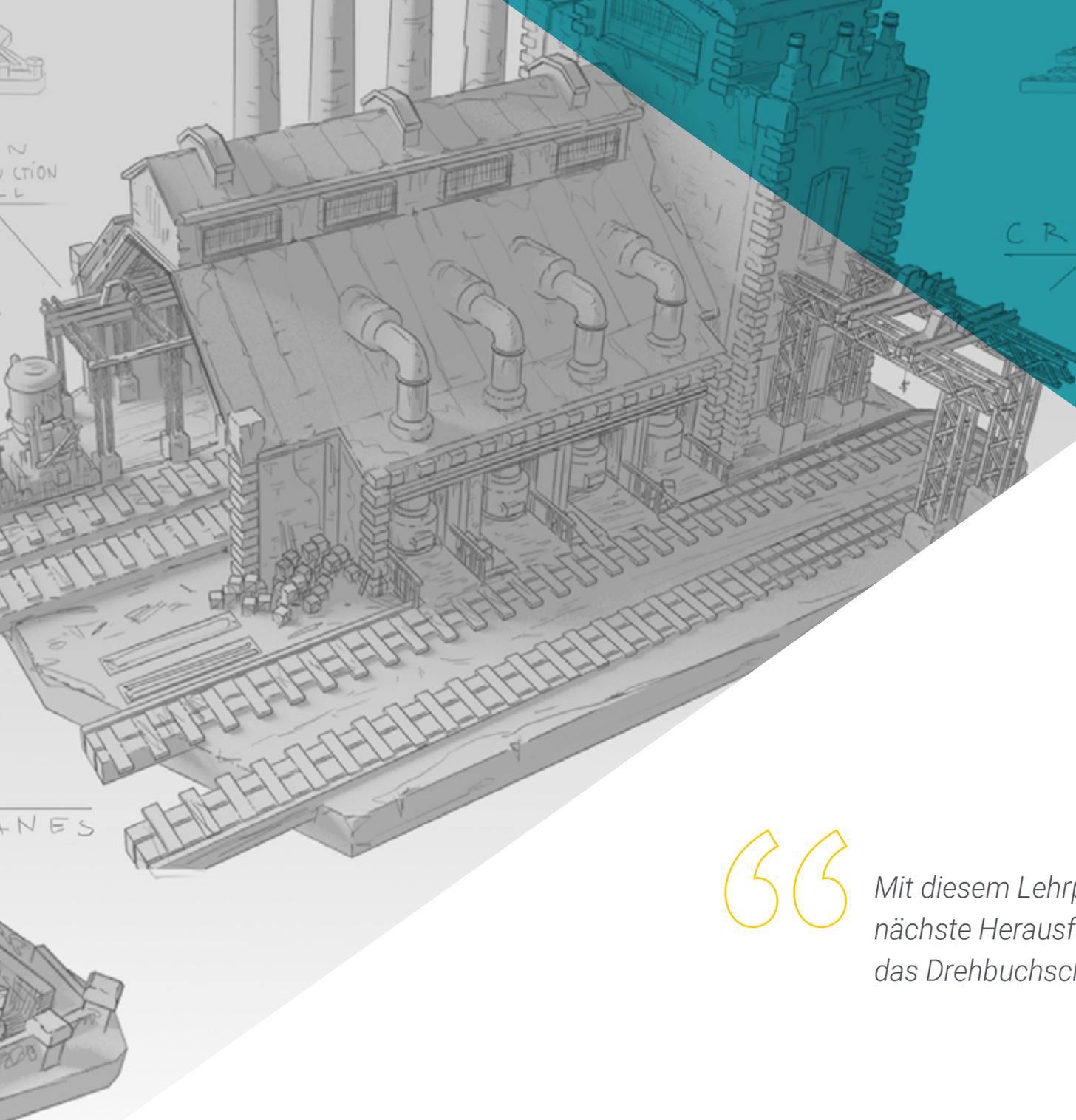
“

Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, von den besten Dozenten des Sektors zu lernen"

04 Struktur und Inhalt

Alle Inhalte dieses Universitätsexperten in Drehbuchgestaltung für Videospiele legen die Grundsteine, um sich mit der Strukturierung eines Drehbuchs für Videospiele und dem Unterschied zwischen Videospiele und Kino zu befassen. Daher sind die Studenten am Ende des Programms bereit, in der Branche etwas zu bewegen und neue und erfrischende Geschichten in die Branche zu bringen. Darüber hinaus verfügen wir über die Erfahrung einer Gruppe von Experten, die sich auf diesen Bereich spezialisiert haben, so dass eine umfassende Fortbildung möglich ist.





“

Mit diesem Lehrplan werden Sie bereit sein, Ihre nächste Herausforderung als Designer anzunehmen: das Drehbuchschreiben eines Videospiele”

Modul 1. Videospiel-design

- 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. Videospiel-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. Erzählung und Drehbuchgestaltung

- 3.1. Videospiele-Erzählung
 - 3.1.1. Archetypen
 - 3.1.2. Die Reise des Helden
 - 3.1.3. Die Struktur des Monomythos
- 3.2. Elemente der Erzählung
 - 3.2.1. Linear
 - 3.2.2. Verzweigt
 - 3.2.3. Trichter
- 3.3. Narrative Strukturen
 - 3.3.1. Nicht-lineare Erzählung: Blöcke
 - 3.3.2. Umweltbezogene Erzählungen und Nebenhandlungen
 - 3.3.3. Andere Arten von Strukturen: Kurzgeschichten, 4 Akte
- 3.4. Ressourcen
 - 3.4.1. *Callbacks*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting und Pay-Off*

- 3.5. Handlung
 - 3.5.1. Handlung
 - 3.5.2. Dramatische Spannung
 - 3.5.3. Interessenskurve
- 3.6. Charaktere I
 - 3.6.1. Rund und flach
 - 3.6.2. Charakterentwicklung
 - 3.6.3. Sekundäre Charaktere
- 3.7. Charakterentwicklung II
 - 3.7.1. Psychologie
 - 3.7.2. Motivation
 - 3.7.3. Fertigkeiten
- 3.8. Arten von Dialogen
 - 3.8.1. Intern
 - 3.8.2. Extern
 - 3.8.3. Andere
- 3.9. Drehbuch: die Elemente
 - 3.9.1. Merkmale des Drehbuchs
 - 3.9.2. Szenen und Sequenzen
 - 3.9.3. Elemente des Drehbuchs
- 3.10. Drehbuch: Schreiben
 - 3.10.1. Struktur
 - 3.10.2. Stil
 - 3.10.3. Andere Details



Zögern Sie nicht länger. Dies ist der beste Zeitpunkt, um sich einzuschreiben und in die Welt der Videospiele einzutauchen"

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.



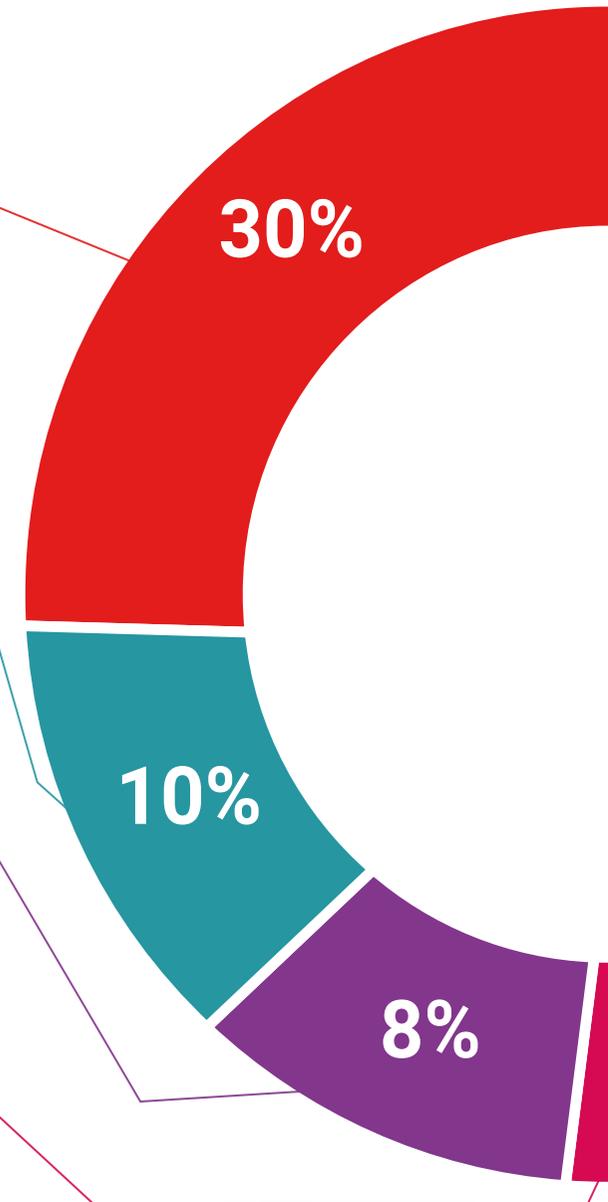
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Drehbuchgestaltung 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 **Universitätsexperte in Drehbuchgestaltung 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: **Universitätsexperte in Drehbuchgestaltung für Videospiele**

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
Drehbuchgestaltung
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Drehbuchgestaltung für Videospiele