

Universitätskurs

Audioerstellung für 3D-Videospiele



Universitätskurs Audioerstellung für 3D-Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 6 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/universitatskurs/audioerstellung-3d-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Studienmethodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 30

01 Präsentation

Die Welt der audiovisuellen Industrie wächst täglich exponentiell und erzeugt eine Nachfrage nach Fachleuten mit Kenntnissen in den Bereichen Kreation, Produktion und Bearbeitung. Ein wichtiger Teil der Entwicklung jedes Videospiels ist gerade die Audioerstellung, die von den Unternehmen der Branche sehr stark nachgefragt wird. Dieser Bedarf an immer spezialisierteren Designern hat TECH dazu veranlasst, dieses Programm zu entwickeln, um die Bedeutung von Audioprodukten in allen Bereichen der 3D- und VR-Technologie zu vertiefen. Anhand von hochwertigen Multimedia-Inhalten vertieft der Student unter anderem seine Kenntnisse über Soundtracks, Soundeffekte und die akustische Identität von Videospielen. Ein zu 100% online durchgeführtes Programm, das theoretische und praktische Inhalte bietet und so die Perfektionierung der beruflichen Kompetenzen der Studenten gewährleistet.



“

*Erwerben Sie neue Kenntnisse für die
Erstellung von Audioprodukten und deren
Etablierung in der audiovisuellen Industrie“*

Der Ton ist, wenn nicht sogar der wichtigste, so doch einer der entscheidendsten Bestandteile audiovisueller Produkte. Dies geht so weit, dass mehrere Projekte weltweit durch ihren auditiven Erfolg gekennzeichnet sind und dank ihrer extrem hohen Tonqualität die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich gezogen haben. Aus diesem Grund müssen Fachleute im Bereich Design die Besonderheiten ihrer Produktion, Bearbeitung und Akzeptanz innerhalb der Branche sowie die erforderlichen Werkzeuge und Softwareprogramme im Detail kennen.

Die Erstellung von Audioinhalten im Bereich des 3D-Videospieldesigns dient dazu, das Erlebnis des audiovisuellen Produkts zu verbessern, indem es akustisch bereichert wird und der Fantasie des Publikums unvergessliche Momente wie Szenen, Standbilder und sogar den Abspann selbst hinterlässt. Das Besondere an diesem Programm ist, dass neben der Audioerstellung auch die notwendigen Anwendungen für die Einbindung in 3D-Produkte und Videospiele vertieft werden. Es handelt sich um eine zu 100% online stattfindende akademische Erfahrung, mit der die Studenten ihre Kompetenzen in Produktionstechniken sowie in der Erstellung von Soundeffekten, die an jeden Titel angepasst sind, perfektionieren können.

Die Inhalte des Programms sind ab Beginn des Universitätskurses auf der virtuellen Plattform verfügbar und können zur Einsicht heruntergeladen werden, sodass sie von jedem Gerät aus, auch offline, studiert werden können. Es handelt sich also um eine einzigartige Gelegenheit, die Kenntnisse im Bereich der Audioerstellung zu vertiefen und das Profil der Studenten durch einen multidisziplinären, dynamischen und zugänglichen Studiengang zu spezialisieren, der ihr Talent an die Spitze der Videospielebranche bringen wird.

Dieser **Universitätskurs in Audioerstellung für 3D-Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten 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 Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Ein zu 100% online durchgeführtes Programm, das es Ihnen ermöglicht, die nützlichsten virtuellen Tools zu identifizieren und in Ihre auditiven Kreativprozesse einzubinden“

“

Sie werden lernen, die besten Softwareprogramme für die Erstellung, Bearbeitung und Anpassung von Tonprodukten mit visuellen Elementen zu bedienen, was Ihnen einen Vorteil auf dem Arbeitsmarkt der Zukunft verschafft“

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften 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 ihr während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Sie können jederzeit auf den virtuellen Campus zugreifen, ohne zeitliche Begrenzung und von jedem Gerät mit Internetverbindung aus.

Entwerfen Sie unvergessliche Produkte, die dank der Techniken und Arbeitsmethoden, die Sie in diesem Universitätskurs erwerben, die audiovisuellen Meilensteine der kommenden Jahre prägen werden.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Programms ist es, Designern das notwendige Wissen und die erforderlichen Werkzeuge zu vermitteln, um Audiokompositionen zu erstellen, die das jeweilige Videospiel perfekt ergänzen. Auf diese Weise sollen die Studenten neue Fähigkeiten für die Umsetzung ihrer Projekte erwerben, ausgehend von den aktuellsten theoretischen und praktischen Kenntnissen. Daher ist TECH bestrebt, mit diesem Programm alle anspruchsvollen Ziele moderner Designer zu erfüllen.



“

Erstellen Sie Audioprodukte, die über Jahre hinweg Wirkung zeigen und Teil der Popkultur werden, die den Erfolg der audiovisuellen Industrie und der Videospielbranche geprägt hat“



Allgemeine Ziele

- ♦ Erarbeiten der Sound-Identität eines 3D-Videospielprojekts
- ♦ Entwerfen der geeigneten Art von Audio für das Projekt, z. B. Gesang, Soundtrack oder spezielle Soundeffekte
- ♦ Schätzen des Aufwands für die Audioerstellung, um einen angemessenen Plan für die Produktion und das *Timing* zu erstellen

“

*Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten
im Bereich Audioerstellung
und verbessern Sie Ihre
Karrierechancen in der
Videospielbranche der Zukunft“*





Spezifische Ziele

- ◆ Analysieren der verschiedenen Audiostile für Videospiele und Branchentrends
- ◆ Untersuchen von Methoden zum Studium der Projektdokumentation, um Audio zu erstellen
- ◆ Studieren der wichtigsten Referenzen, um die Schlüsselpunkte der Sound-Identität zu extrahieren
- ◆ Entwerfen der kompletten 3D-Soundidentität eines Videospiele
- ◆ Bestimmen der wichtigsten Aspekte bei der Erstellung des Videospiele-Soundtracks und der Soundeffekte für das Projekt
- ◆ Entwickeln der wichtigsten Aspekte der Zusammenarbeit mit den Synchronsprechern und der Aufnahme der Stimmen für das Spiel
- ◆ Erarbeiten von Methoden und Formaten für den Audioexport in Videospiele unter Verwendung aktueller Technologien
- ◆ Erstellen kompletter Soundbibliotheken für die Vermarktung als professionelle Asset-Packs für Entwicklungsstudios

03 Kursleitung

Dieser Universitätskurs wird von hochqualifizierten Dozenten im Bereich der Erstellung aller Arten von Audios für dreidimensionale Videospiele geleitet, die den Studenten mit ihrem umfangreichen Wissen die notwendige Unterstützung bieten. Ihre berufliche Erfahrung, verbunden mit ihrer Lehrtätigkeit, macht sie zu anerkannten Fachleuten, wenn es darum geht, Wissen in Bereichen wie der Erstellung individueller Audiobibliotheken oder der Entwicklung von Stimmen zu vermitteln und weiterzugeben.



“

Ein Team von Experten für Musik- und Tonproduktion stellt Ihnen das beste theoretische, praktische und zusätzliche Material zur Verfügung, damit Sie den Prozess der Audioerstellung für die audiovisuelle Industrie im Detail kennenlernen“

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Direktor für Technik und Gamification Design bei der Intervenía Group
- Dozent an der ESNE für Videospiel-Design, Level-Design, Videospiel-Produktion, Middleware, kreative Medienindustrie usw.
- Berater bei der Gründung von Unternehmen wie *Avatar Games* und *Interactive Selection*
- Autor des Buches *Videospiel-Design*
- Mitglied des Beirats von Nima World



Professoren

Hr. Núñez Martín, Daniel

- ◆ Produzent bei Cateffects S.L
- ◆ Musikproduzent, spezialisiert auf die Komposition und Gestaltung von Originalmusik für audiovisuelle Medien und Videospiele
- ◆ Audio-Designer und Musikkomponist bei Risin' Goat
- ◆ Toningenieur für audiovisuelle Synchronisation bei SOUNDUB S.A.
- ◆ Ersteller von Inhalten für den Talentum-Masterstudiengang in Videospieleerstellung bei Telefónica Educación Digital
- ◆ Höhere Berufsausbildung in Tontechnik an der Universität Francisco de Vitoria
- ◆ Mittlerer Abschluss in offizieller Musikausbildung am Konservatorium Manuel de Falla, mit Spezialisierung auf Piano und Saxophon

04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs wurde entwickelt, um den Studenten ein breites Spektrum an Themen zu bieten, damit sie sich Thema für Thema mit den für die Erstellung von Audios erforderlichen Konzepten vertraut machen können. Der theoretisch-praktische Inhalt wurde vom Lehrpersonal entworfen und wird die Erwartungen der Studenten hinsichtlich Anforderungen und Qualitätsstandards übertreffen und ihnen einen Vorteil in ihrer beruflichen Laufbahn verschaffen. Die zahlreichen audiovisuellen Materialien, die ihnen zur Verfügung stehen, werden eine große Hilfe sein, um alle bereitgestellten Inhalte zu ergänzen.





“

*Der erfolgreiche Abschluss dieses
Universitätskurses vermittelt Ihnen das notwendige
Wissen, um funktionale Soundeffekte zu erstellen,
die an die verschiedenen Arten von audiovisuellen
Projekten der Branche angepasst sind“*

Modul 1. Professioneller Ton für 3D-Videospiele in VR

- 1.1. Audio in professionellen 3D-Videospielen
 - 1.1.1. Audio in Videospielen
 - 1.1.2. Arten von Audiostilen in aktuellen Videospielen
 - 1.1.3. Modelle des räumlichen Audios
- 1.2. Untersuchung von Vorabmaterial
 - 1.2.1. Untersuchung der Spieldesign-Dokumentation
 - 1.2.2. Untersuchung der Leveldesign-Dokumentation
 - 1.2.3. Bewertung der Komplexität und Typologie des Projekts zur Erstellung des Audios
- 1.3. Untersuchung der Klangreferenzen
 - 1.3.1. Liste der wichtigsten Referenzen nach Ähnlichkeit mit dem Projekt
 - 1.3.2. Audio-Referenzen aus anderen Medien, um dem Videospiel seine Identität zu verleihen
 - 1.3.3. Untersuchung der Referenzen und Ziehen von Schlussfolgerungen
- 1.4. Entwerfen der klanglichen Identität des Videospiels
 - 1.4.1. Die wichtigsten Faktoren, die das Projekt beeinflussen
 - 1.4.2. Relevante Aspekte bei der Audiokomposition: Instrumentierung, Tempo, andere
 - 1.4.3. Definition der Stimmen
- 1.5. Erstellung des Soundtracks
 - 1.5.1. Liste der Umgebungen und Audios
 - 1.5.2. Definition von Motiv, Thema und Instrumentierung
 - 1.5.3. Komposition und Audiotest in funktionalen Prototypen
- 1.6. Erstellung von Soundeffekten (FX)
 - 1.6.1. Soundeffekte: Arten von Soundeffekten und vollständige Liste entsprechend den Projektanforderungen
 - 1.6.2. Definition von Motiv, Thema und Kreation
 - 1.6.3. Bewertung von Soundeffekten und Tests an funktionalen Prototypen





- 1.7. Erstellung von Stimmen
 - 1.7.1. Arten von Stimmen und Satzlisten
 - 1.7.2. Suche und Bewertung von Synchronsprechern
 - 1.7.3. Bewertung der Aufnahmen und Tests der Stimmen in funktionalen Prototypen
- 1.8. Bewertung der Audioqualität
 - 1.8.1. Ausarbeitung von Hörsitzungen mit dem Entwicklungsteam
 - 1.8.2. Integration aller Audios in einen funktionalen Prototyp
 - 1.8.3. Testen und Auswerten der erzielten Ergebnisse
- 1.9. Export, Formate und Import von Audio in das Projekt
 - 1.9.1. Audioformate und Kompression in Videospielen
 - 1.9.2. Export der Audiodateien
 - 1.9.3. Import der Audiodateien in das Projekt
- 1.10. Vorbereitung von Audiobibliotheken für die Vermarktung
 - 1.10.1. Gestaltung vielseitiger Soundbibliotheken für Videospieldisplays
 - 1.10.2. Auswahl der Audios nach Typ: Soundtrack, FX und Stimmen
 - 1.10.3. Vermarktung von Audio-Asset-Bibliotheken



Der erfolgreiche Abschluss dieses Universitätskurses vermittelt Ihnen das notwendige Wissen, um funktionale Soundeffekte zu erstellen, die an die verschiedenen Arten von audiovisuellen Projekten der Branche angepasst sind“

05 Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

*Bei TECH gibt es KEINE
Präsenzveranstaltungen (an denen man nie
teilnehmen kann)“*



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um ihre Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



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.



Interaktive Zusammenfassungen

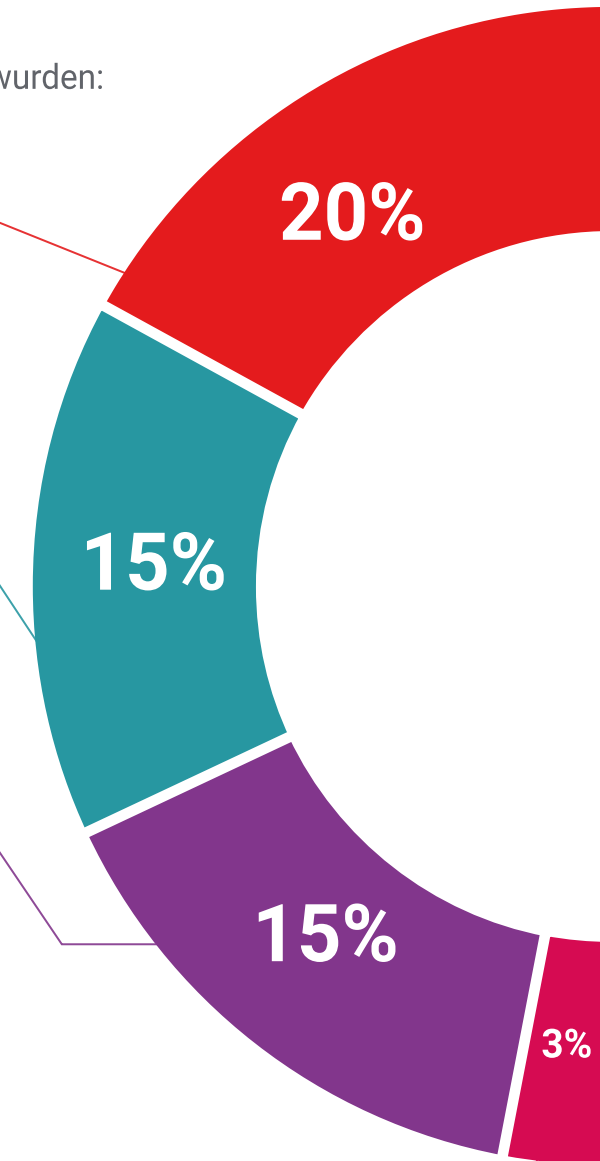
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

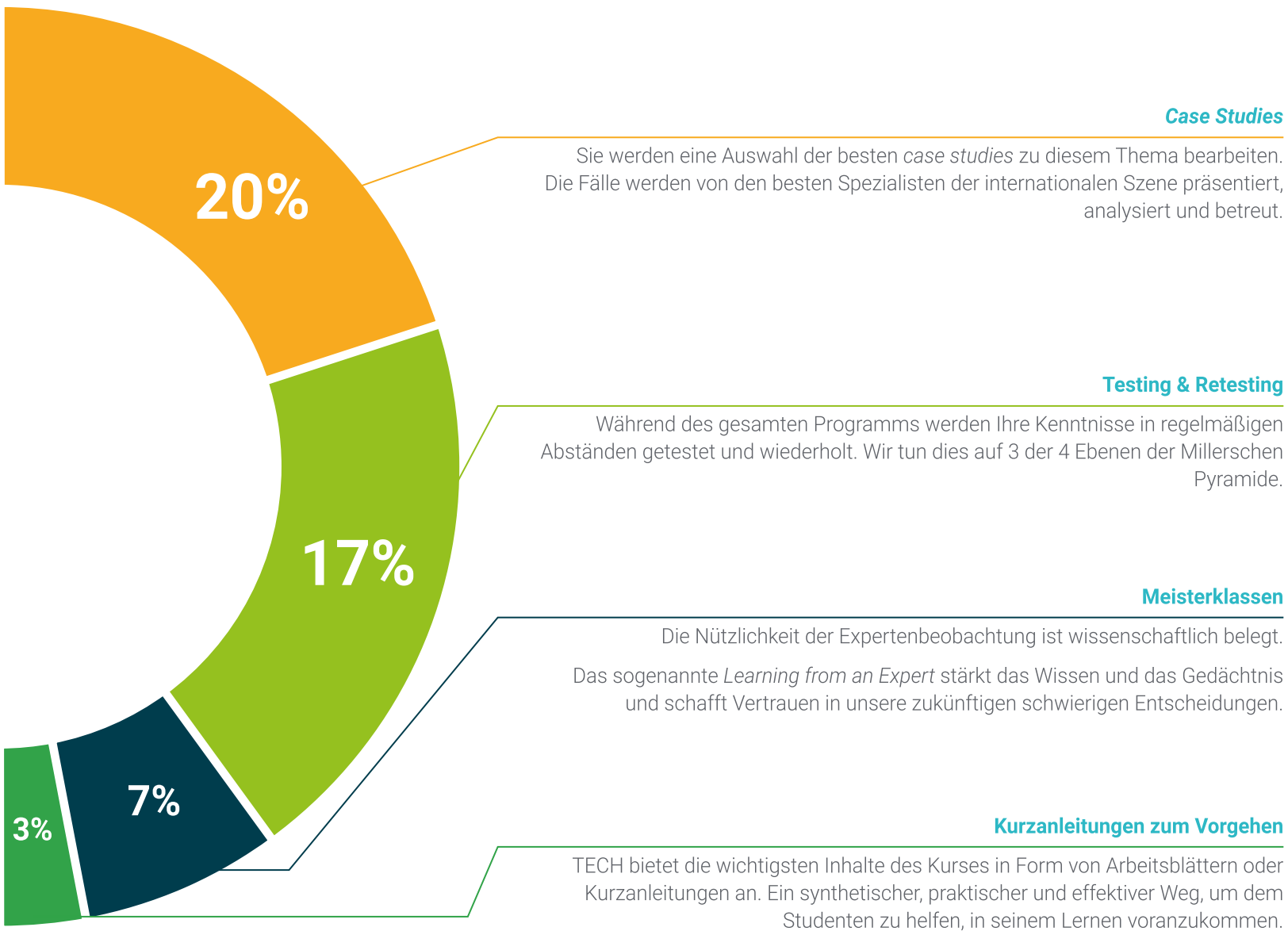
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Audioerstellung für 3D-Videospiele garantiert neben der präzisen und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätskurs in Audioerstellung für 3D-Videospiele**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra ([Amtsblatt](#)) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: Universitätskurs in Audioerstellung für 3D-Videospiele

Modalität: online

Dauer: 6 Wochen

Akkreditierung: 6 ECTS





Universitätskurs Audioerstellung für 3D-Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 6 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Audioerstellung für 3D-Videospiele