

Universitätskurs

Videospielkonsolen und -Geräte

```
operation = "MIRROR_Y"  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
elif operation == "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True  
  
#selection at the end -add back the  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
bpy.context.scene.objects.active = mod  
print("Selected" + str(modifier_ob)) #  
mirror_ob.select = 0  
bpy.context.selected_objects[0]  
bpy.context.selected_objects[0]
```



Universitätskurs Videospielekonsolen und -Geräte

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/videospielekonsolen-gerate

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Viele Videospiele, die täglich von Millionen von Menschen gespielt werden, werden auf Konsolen und anderen Geräten gespielt, die das Spielerlebnis verbessern. Aus diesem Grund werden Videospiele im Hinblick auf diese Peripheriegeräte entwickelt, die für den Erfolg eines neuen Spiels von entscheidender Bedeutung sind. Dieser Studiengang bietet den Studenten die Möglichkeit, sich mit diesen Elementen vertraut zu machen, um die korrekte Entwicklung von Videospieldprojekten zu begünstigen und diese dank der in diesem Studiengang erworbenen Kenntnisse zum Erfolg zu führen.



“

*Lernen Sie die Funktionsweise der Konsolen
und Geräte im Detail kennen, damit Ihre
Projekte besser und erfolgreicher werden"*

Im Laufe der Geschichte der Videospiele wurden verschiedene Konsolen und Plattformen entwickelt und von Millionen von Menschen genutzt. Diese Geräte haben sich von ihren Ursprüngen zu den komplexen Geräten von heute entwickelt, deren grafische Verarbeitungskapazität enorm und deren technische Möglichkeiten nahezu unbegrenzt sind.

Die Kenntnis dieser Elemente und der Konsolen, für die ein Videospiele entwickelt werden soll, ist von grundlegender Bedeutung für den Erfolg. Aus diesem Grund ist der Universitätskurs in Videospielekonsolen und -Geräte eine unverzichtbare Qualifikation für alle Fachkräfte der Branche, die sich in diesem wichtigen Bereich spezialisieren möchten.

In diesem Programm lernen die Studenten die Geschichte der Konsolen kennen und erforschen Etappen wie die der NES und SNES, der Play Station und, im 21. Jahrhundert, der XBOX 360. Sie werden auch in anderen Fächern wie *Scripting*, Videospielearchitektur und der Bedeutung von Peripheriegeräten unterrichtet.

Der flexible Ansatz des Studiengangs ermöglicht es den Studenten, ihre berufliche Laufbahn mit dem Studium zu verbinden, da TECH eine innovative 100%ige Online-Lehrmethode entwickelt hat, die dies erleichtert.

Dieser **Universitätskurs in Videospielekonsolen und -Geräte** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Konsolen und Videospiele präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, 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



Spezialisieren Sie sich auf Konsolen und Geräte und verbessern Sie Ihre Zukunftsaussichten mit diesem Universitätskurs"

“

Die Beherrschung des Bereichs Konsolen und Peripheriegeräte ist für die Entwicklung eines erfolgreichen Videospieles unerlässlich“

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Spezialisieren Sie sich auf Konsolen und unterstützen Sie die Projekte Ihres Unternehmens.

Peripheriegeräte sind für bestimmte Videospiele unerlässlich. Sie zu kennen, kann für den Erfolg eines neuen Spiels entscheidend sein.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Videospielekonsolen und -Geräte vermittelt den Studenten vertiefte und spezialisierte Kenntnisse in diesem Bereich, so dass sie das Gelernte in ihrem Beruf anwenden und die Projekte, an denen sie beteiligt sind, verbessern können. Das Hauptziel des Studiengangs ist es, die Studenten in die Lage zu versetzen, neue Fähigkeiten und Werkzeuge in ihr Arbeitsumfeld einzubringen und so ihre Bedeutung und ihr Ansehen in den Unternehmen, für die sie arbeiten, zu erhöhen und ihre neuen Videospiele zu einem Erfolg zu machen.





“

*Erreichen Sie dank dieses Universitätskurses
Ihr Ziel, in einem großen Unternehmen der
Branche zu arbeiten"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Erlernen der allgemeinen Konzepte für Videospielekonsolen und -geräte
- ◆ Kennen der verschiedenen vorhandenen Optionen in Bezug auf Peripheriegeräte und Videospieleplattformen
- ◆ Erlernen der grundlegenden Etappen der Geschichte der Videospiele
- ◆ Nachdenken über die Bedeutung der verschiedenen Geräte für Videospiele





Spezifische Ziele

- ◆ Kennen der grundlegenden Funktionsweise der wichtigsten Eingabe- und Ausgabeperipheriegeräte
- ◆ Verstehen der wichtigsten Auswirkungen des Designs der verschiedenen Plattformen
- ◆ Studieren der Struktur, Organisation, Funktionsweise und Verbindung von Geräten und Systemen
- ◆ Verstehen der Rolle von Betriebssystemen und Entwicklungskits für mobile Geräte und Videospieleplattformen

“

Hören Sie auf, Ihren Träumen hinterherzujagen, und erreichen Sie sie mit dieser hochqualifizierten Weiterbildung auf Anhieb"

03

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses in Videospielekonsolen und -Geräte wurden so konzipiert, dass die Studenten zu großen Spezialisten auf diesem Gebiet werden, so dass sie alles, was sie gelernt haben, in ihren Berufsfeldern anwenden können. So werden sie im Laufe dieses Studiums lernen, wie man *Scripts* für Unity programmiert, sie werden verstehen, wie die Integration von Peripheriegeräten und anderen Geräten in Videospiele abläuft, und sie werden sich eingehend mit der Geschichte dieses Bereichs befassen, so dass sie die aktuellen Bedürfnisse eines jeden Projekts verstehen können.





“

*Dieses Wissen wird Ihnen helfen, das
Design Ihrer Videospiele zu verbessern"*

Modul 1. Videospielekonsolen und -Geräte

- 1.1. Geschichte der Videospiegelprogrammierung
 - 1.1.1. Atari (1977-1985)
 - 1.1.2. NES und SNES (1985-1995)
 - 1.1.3. PlayStation/PlayStation 2 (1995-2005)
 - 1.1.4. Xbox 360, PS3 und Wii (2005-2013)
 - 1.1.5. Xbox One, PS4 und Wii U-Switch (2013-heute)
 - 1.1.6. Die Zukunft
- 1.2. Geschichte des Gameplays in Videospielen
 - 1.2.1. Einführung
 - 1.2.2. Sozialer Kontext
 - 1.2.3. Strukturelles Diagramm
 - 1.2.4. Zukunft
- 1.3. Anpassung an die moderne Zeit
 - 1.3.1. Bewegungs-basierte Spiele
 - 1.3.2. Virtual Reality
 - 1.3.3. Augmented Reality
 - 1.3.4. Gemischte Realität
- 1.4. Unity: *Scripting I* und Beispiele
 - 1.4.1. Was ist ein *Script*?
 - 1.4.2. Unser erstes *Script*
 - 1.4.3. Hinzufügen eines *Scripts*
 - 1.4.4. Öffnen eines *Scripts*
 - 1.4.5. MonoBehaviour
 - 1.4.6. *Debugging*
- 1.5. Unity: *Scripting II* und Beispiele
 - 1.5.1. Tastatur- und Mauseingabe
 - 1.5.2. Raycast
 - 1.5.3. Instanziierung
 - 1.5.4. Variablen
 - 1.5.5. Öffentliche und serialisierte Variablen





- 1.6. Unity: *Scripting* III und Beispiele
 - 1.6.1. Beschaffung von Komponenten
 - 1.6.2. Komponenten modifizieren
 - 1.6.3. Testen
 - 1.6.4. Mehrere Objekte
 - 1.6.5. *Colliders* und *Triggers*
 - 1.6.6. Quaternionen
- 1.7. Peripheriegeräte
 - 1.7.1. Entwicklung und Klassifizierung
 - 1.7.2. Peripheriegeräte und Schnittstellen
 - 1.7.3. Aktuelle Peripheriegeräte
 - 1.7.4. Nahe Zukunft
- 1.8. Videospiele: Zukunftsperspektiven
 - 1.8.1. Cloud-basiertes Spielen
 - 1.8.2. Abwesenheit von Controllern
 - 1.8.3. Immersive Realität
 - 1.8.4. Andere Alternativen
- 1.9. Architektur
 - 1.9.1. Besondere Anforderungen für Videospiele
 - 1.9.2. Entwicklung der Architektur
 - 1.9.3. Zeitgenössische Architektur
 - 1.9.4. Unterschiede zwischen den Architekturen
- 1.10. Entwicklungskits und ihre Evolution
 - 1.10.1. Einführung
 - 1.10.2. Entwicklungskits der dritten Generation
 - 1.10.3. Entwicklungskits der vierten Generation
 - 1.10.4. Entwicklungskits der fünften Generation
 - 1.10.5. Entwicklungskits der sechsten Generation

04 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses 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 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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Videospielekonsolen und -Geräte 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 **Universitätskurs in Videospielekonsolen und -Geräte** 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: **Universitätskurs in Videospielekonsolen und -Geräte**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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

Universitätskurs Videospielekonsolen und -Geräte

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

Universitätskurs

Videospielkonsolen und -Geräte

