

Universitätskurs

Design und Entwicklung von Webspielen



tech technologische
universität

Universitätskurs Design und Entwicklung von Webspielen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/design-entwicklung-webspielen

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

Im Zuge der Digitalisierung ist das Internet für Millionen von Menschen zu einem unverzichtbaren Werkzeug des täglichen Lebens geworden. Eine Reihe von Aufgaben, die früher ausschließlich offline erledigt wurden, werden heute in digitalen Umgebungen erledigt. Auch die Welt der Videospiele hat das Internet erreicht und Millionen von Nutzern gewonnen. Heutzutage ist diese Art von Spielen von grundlegender Bedeutung für die Industrie, und aus diesem Grund gibt es eine wachsende Nachfrage nach spezialisierten Experten auf diesem Gebiet. Dieser Studiengang vermittelt den Studenten alle notwendigen Fähigkeiten, um in den großen Unternehmen der Branche Fuß zu fassen und die besten Webspiele von heute und morgen zu entwickeln.



“

*Mit diesem Universitätskurs
werden Sie erfolgreich die besten
Webspiele der Welt entwickeln”*

Die Verbreitung des Internets und der Prozess der Digitalisierung haben dazu geführt, dass viele Aufgaben und Tätigkeiten, die früher offline erledigt wurden, heute online erledigt werden. Bankgeschäfte, Zahlungen und Einkäufe, Behördengänge, Kommunikation mit Familie und Freunden... usw. All dies kann heute über das Internet abgewickelt werden, während es in der jüngeren Vergangenheit noch persönlich und analog erledigt wurde.

Auch Videospiele haben diesen Weg eingeschlagen, und heute kann man eine Vielzahl von ihnen genießen, die online gespielt werden können oder die speziell für das Spielen über das Internet entwickelt wurden. Letzteres ist sehr wichtig, da es sich um einen wachsenden Bereich mit einer riesigen Anzahl von Nutzern handelt, die auf der Suche nach neuen Spielen sind.

In der komplexen und großen Videospielebranche gibt es also zahlreiche Produkttypen, die sich alle an unterschiedliche Zielgruppen richten und jeweils für unterschiedliche Plattformen und Umstände konzipiert sind. Ein wichtiger Teil davon sind Webspiele, die Spezialisten erfordern, die sich ganz diesem Aspekt widmen, um qualitativ hochwertige Werke zu entwickeln.

Aus diesem Grund ist der Universitätskurs in Design und Entwicklung von Webspielen eine ausgezeichnete Gelegenheit für alle, die in diesem Sektor arbeiten und sich in einem Bereich voller Möglichkeiten spezialisieren möchten.

Dieser **Universitätskurs in Design und Entwicklung von Webspielen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Entwicklung von Webspielen vorgestellt 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



Webspiele erfreuen sich großer Beliebtheit und es werden Spezialisten benötigt, um die nächsten Blockbuster zu entwickeln. Sie könnten einer von ihnen sein“

“

Die Möglichkeiten von Web Games sind riesig. Eine Spezialisierung in diesem Bereich kann Sie in der Videospieleindustrie erfolgreich machen”

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.

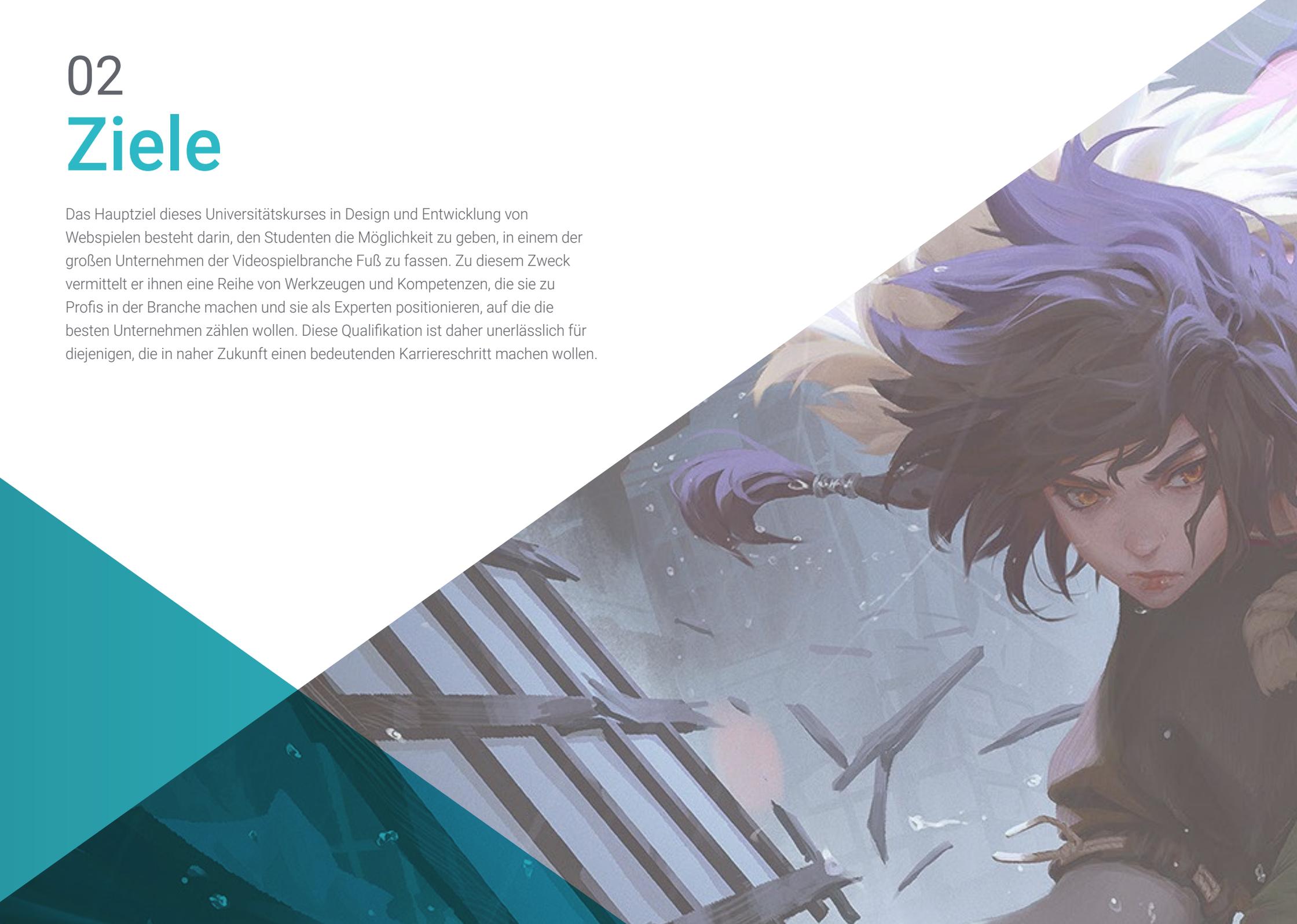
Entwickeln Sie mit diesem Universitätskurs die großen Online-Spiele der Zukunft.

Die großen Unternehmen der Branche werden Sie einstellen wollen, sobald Sie diese Qualifikation erworben haben.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Design und Entwicklung von Webspielen besteht darin, den Studenten die Möglichkeit zu geben, in einem der großen Unternehmen der Videospiegelbranche Fuß zu fassen. Zu diesem Zweck vermittelt er ihnen eine Reihe von Werkzeugen und Kompetenzen, die sie zu Profis in der Branche machen und sie als Experten positionieren, auf die die besten Unternehmen zählen wollen. Diese Qualifikation ist daher unerlässlich für diejenigen, die in naher Zukunft einen bedeutenden Karriereschritt machen wollen.





“

Dieser Universitätskurs wird Sie zum Erfolg führen. Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Programmiermethoden, die bei Videospielen angewendet werden
- ◆ Beherrschen der grundlegenden Programmiersprachen, die in Videospielen verwendet werden
- ◆ Verstehen, welche Rolle die Programmierung bei der Entwicklung eines Videospieles spielt
- ◆ Entwickeln von Web-Videospielen





Spezifische Ziele

- ◆ In der Lage sein, Spiele und interaktive Webanwendungen mit der entsprechenden Dokumentation zu entwerfen
- ◆ Bewerten der Hauptmerkmale von Spielen und interaktiven Webanwendungen, um professionell und korrekt zu kommunizieren

“

Dieser Studienabschluss ist das, was Sie brauchen, um beruflich voranzukommen"

03

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses in Design und Entwicklung von Webspielen wurde mit dem Ziel entwickelt, den Studenten die besten Kenntnisse und Fähigkeiten für eine erfolgreiche berufliche Laufbahn zu vermitteln. Um dieses Ziel zu erreichen, wurde ein Lehrplan auf hohem Niveau entwickelt, der es den Studenten ermöglicht, Themen wie CSS, HTML, JavaScript oder die Client-Server-Struktur zu erlernen. So werden sie am Ende des Studiums alles gelernt haben, was sie brauchen, um Webspiele mit allen Garantien entwickeln zu können.

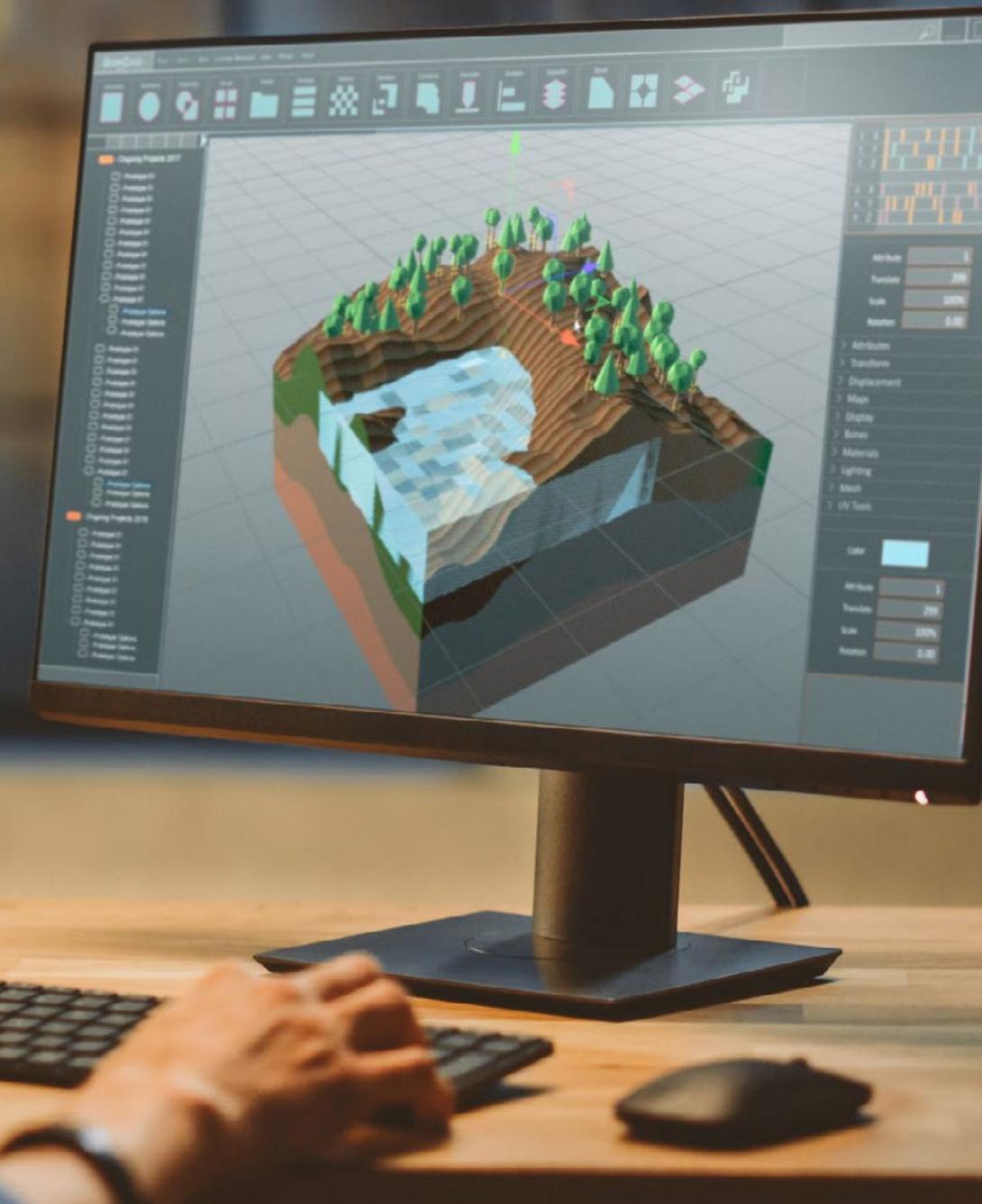


“

*Dieser Lehrplan gibt Ihnen alle Werkzeuge
an die Hand, die Sie benötigen, um
erfolgreiche Webspiele zu entwickeln”*

Modul 1. Design und Entwicklung von Webspielen

- 1.1. Ursprünge und Standards des Webs
 - 1.1.1. Die Ursprünge des Internets
 - 1.1.2. Die Entstehung des World Wide Web
 - 1.1.3. Aufkommen von Webstandards
 - 1.1.4. Der Aufstieg der Webstandards
- 1.2. HTTP und Client-Server-Struktur
 - 1.2.1. Client-Server-Rolle
 - 1.2.2. Client-Server-Kommunikation
 - 1.2.3. Jüngste Geschichte
 - 1.2.4. Zentralisierte Datenverarbeitung
- 1.3. Web-Programmierung: Einführung
 - 1.3.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.3.2. Einrichten eines Webservers
 - 1.3.3. HTML5-Grundlagen
 - 1.3.4. HTML-Formulare
- 1.4. Einführung in HTML und Beispiele
 - 1.4.1. Geschichte von HTML5
 - 1.4.2. Elemente von HTML5
 - 1.4.3. APIS
 - 1.4.4. CCS3
- 1.5. *Document Object Model*
 - 1.5.1. Was ist das *Document Object Model*?
 - 1.5.2. Verwendung von DOCTYPE
 - 1.5.3. Die Bedeutung der Validierung von HTML
 - 1.5.4. Zugriff auf Elemente
 - 1.5.5. Elemente und Text erstellen
 - 1.5.6. InnerHTML verwenden
 - 1.5.7. Ein Textelement oder einen Knoten löschen
 - 1.5.8. Lesen und Schreiben der Attribute eines Elements
 - 1.5.9. Manipulation von Elementstilen
 - 1.5.10. Mehrere Dateien auf einmal anhängen
- 1.6. Einführung in CSS und Beispiele
 - 1.6.1. CSS3-Syntax
 - 1.6.2. Stil-Blätter
 - 1.6.3. Tags
 - 1.6.4. Selektoren
 - 1.6.5. Webgestaltung mit CSS
- 1.7. Einführung in JavaScript und Beispiele
 - 1.7.1. Was ist JavaScript?
 - 1.7.2. Kurze Geschichte der Sprache
 - 1.7.3. JavaScript-Versionen
 - 1.7.4. Ein Dialogfeld anzeigen
 - 1.7.5. JavaScript-Syntax
 - 1.7.6. Skripte verstehen
 - 1.7.7. Räume
 - 1.7.8. Kommentare
 - 1.7.9. Funktionen
 - 1.7.10. Seiteninternes und externes JavaScript
- 1.8. Funktionen in JavaScript
 - 1.8.1. Funktionsdeklarationen
 - 1.8.2. Funktion Ausdrücke
 - 1.8.3. Funktionen aufrufen
 - 1.8.4. Rekursion
 - 1.8.5. Verschachtelte Funktionen und Schließungen
 - 1.8.6. Variable Konservierung
 - 1.8.7. Mehrfach verschachtelte Funktionen
 - 1.8.8. Namenskonflikte
 - 1.8.9. Schließungen
 - 1.8.10. Parameter einer Funktion



- 1.9. PlayCanvas für die Entwicklung von Webspielen
 - 1.9.1. Was ist PlayCanvas?
 - 1.9.2. Projekt-Konfiguration
 - 1.9.3. Ein Objekt erstellen
 - 1.9.4. Hinzufügen von Physiken
 - 1.9.5. Hinzufügen eines Modells
 - 1.9.6. Ändern der Schwerkraft- und Szeneneinstellungen
 - 1.9.7. *Scripts* ausführen
 - 1.9.8. Kamera-Steuerungen
- 1.10. Phaser für die Entwicklung von Webspielen
 - 1.10.1. Was ist Phaser?
 - 1.10.2. Ressourcen laden
 - 1.10.3. Die Welt bauen
 - 1.10.4. Die Plattformen
 - 1.10.5. Der Spieler
 - 1.10.6. Hinzufügen von Physiken
 - 1.10.7. Verwendung der Tastatur
 - 1.10.8. Aufnehmen von *Pickups*
 - 1.10.9. Punkte und Wertung
 - 1.10.10. *Bounce Pumpen*

“ Ihre Webspiele werden auf der ganzen Welt triumphieren. Schreiben Sie sich jetzt ein ”

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 Design und Entwicklung von Webspielen 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 Design und Entwicklung von Webspielen** 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: **Universitätskurs in Design und Entwicklung von Webspielen**

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Design und Entwicklung
von Webspielen

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

Universitätskurs

Design und Entwicklung von Webspielen