

Universitätsexperte

Sound- und Musikdesign in Videospielen



Universitätsexperte Sound- und Musikdesign in 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/videospiele/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

Einige der besten Videospiele der Geschichte sind vor allem wegen ihrer Musik und ihres Sounddesigns in Erinnerung geblieben. Dies sind Elemente, die oft unterschätzt werden, aber tatsächlich grundlegend für ein angenehmes und unterhaltsames Spielerlebnis sind. Es gibt jedoch einen Mangel an Sounddesignern und Musikkomponisten, die sich auf Videospiele spezialisiert haben, so dass die großen Unternehmen der Branche verzweifelt nach qualifiziertem Personal suchen. Diese Qualifikation bietet den Studenten die Möglichkeit, gefragte Fachleute in diesem Bereich zu werden, indem sie das gesamte Fachwissen erwerben, das für den Einstieg in die Videospieleindustrie erforderlich ist.



“

Entwerfen Sie den Sound und komponieren Sie die Musik für die nächsten großen Hits in der Welt der Videospiele"

Viele der größten Videospiele der Geschichte haben als Hauptmerkmal ein sorgfältig ausgearbeitetes Sounddesign und eine völlig unverwechselbare Musik, an die man sich noch Jahre nach ihrer Veröffentlichung erinnert. Allerdings ist es ein oft unterschätztes und übersehenes Element, obwohl es für ein angenehmes Spielerlebnis von grundlegender Bedeutung ist.

Die Videospieleindustrie boomt und hat sich bereits als eine der profitabelsten Branchen weltweit etabliert. Millionen von Spielern warten auf neue Titel ihrer Lieblingsfirmen. Aber es handelt sich um eine relativ neue Disziplin und es gibt nicht immer qualifiziertes Personal, das auf die besonderen Herausforderungen von Videospiele vorbereitet ist, die sich von denen anderer Disziplinen wie dem Kino stark unterscheiden.

Aus diesem Grund ist es notwendig, eine umfassende Weiterbildung in diesem Bereich anzubieten, in der die besonderen Kenntnisse dieser Kunst und insbesondere des Sound- und Musikdesigns in Videospiele vermittelt werden. Daher ist diese Qualifikation als Universitätsexperte in Sound- und Musikdesign in Videospiele die Antwort auf dieses Problem, da sie spezifisches Wissen für diese Disziplin bietet.

Mit diesem Programm werden die Studenten in der Lage sein, Sound und Musik für verschiedene Produktionstitel und Videospiele zu entwerfen und zu komponieren, so dass sie nach ihrem Studienabschluss voll ausgebildete Fachleute für den Arbeitsmarkt sind, der auf sie wartet.

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, vorbereitet für zukünftige Fachleute in diesem Sektor
- ◆ Besonderes Augenmerk auf die Bedeutung der Musikkomposition in Videospiele
- ◆ Der Kontext des Tonbereichs in der Videospieleindustrie
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Erstellen Sie den Soundtrack für
das Videospiele Ihrer Träume"*

“

Sie könnten der John Williams der Videospielkomposition sein: Dieses Programm ist der erste Schritt in diese Richtung"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen 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 werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Spezialisieren Sie sich und werden Sie das nützlichste Mitglied Ihrer Videospiefirma.

Ohne gutes Sounddesign hat ein Videospiele keine Seele: Lernen Sie mit TECH und werden Sie der beste Sounddesigner in Ihrer Umgebung.



02 Ziele

Das Ziel dieses Programms ist es, die Studenten zu den nächsten führenden Köpfen im Bereich Sound- und Musikdesign in Videospiele zu machen und ihnen den Weg zu neuen Soundpfaden in aktuellen Videospiele zu weisen. Mit diesem Programm erhält der Student alle notwendigen Werkzeuge, um der beste Experte auf diesem Gebiet zu werden und eine unverzichtbare Fachkraft zu werden.



“

Das Ziel von TECH ist es, dass Sie den Sound der Videospiele Ihrer Lieblingsfirma gestalten"

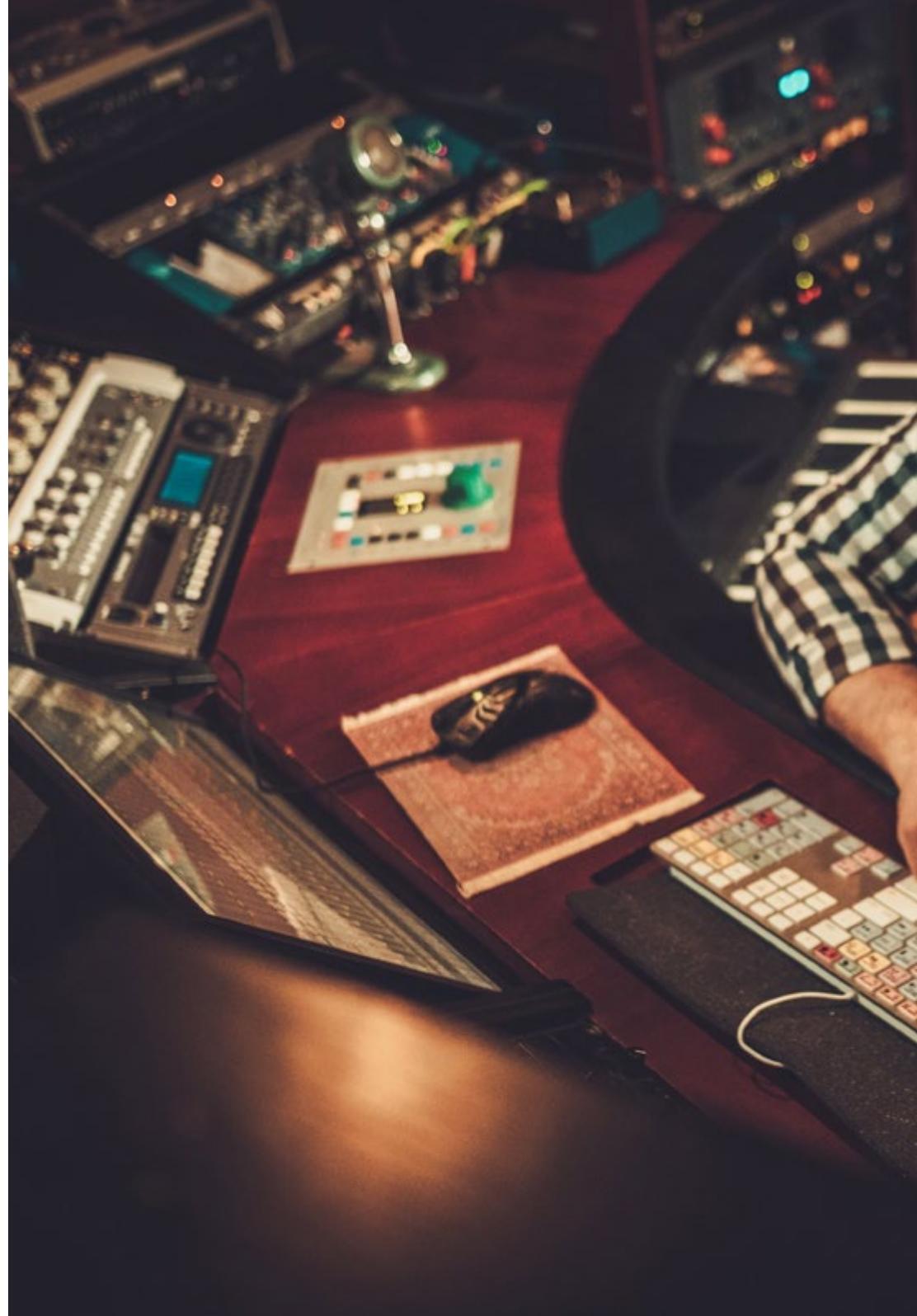


Allgemeine Ziele

- ◆ 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



TECH hilft Ihnen, Ihren Namen in den Abspann des nächsten großen Videospiele-Hits weltweit zu bringen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Videospiele-Design

- ◆ 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
- ◆ Verstehen eines jeden 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

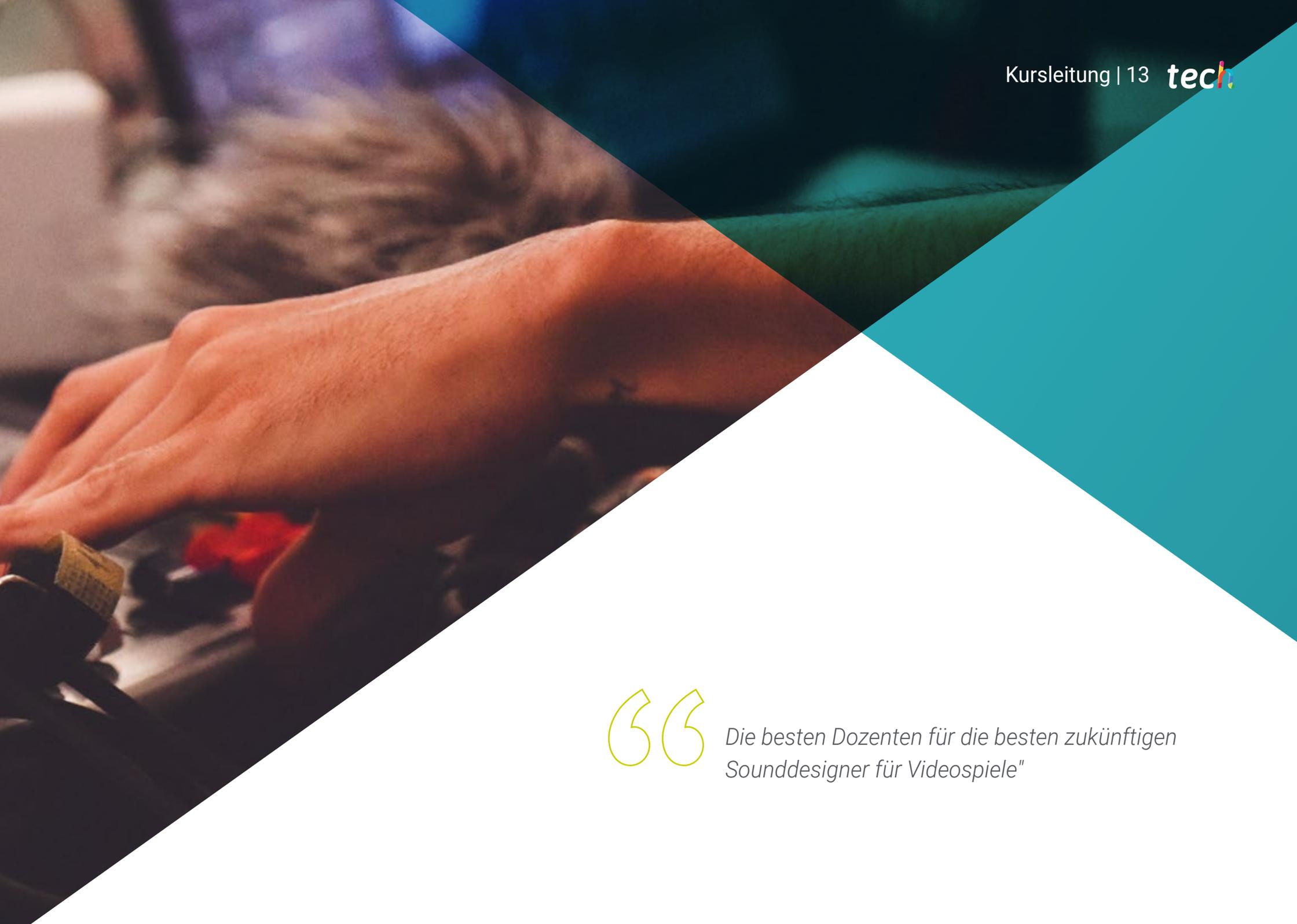
- ◆ Erstellen von Musikkompositionen und -entwicklungen
- ◆ Entwickeln von Software zur Musikkomposition
- ◆ Wissen, wie man den Produktions- und Postproduktionsprozess durchführt
- ◆ Lernen, wie man interne Abmischung und Sounddesign vornimmt
- ◆ Verwenden von Soundbibliotheken, synthetischem Sound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

03

Kursleitung

Die besten Dozenten erwarten die Studenten, um ihnen die besten Fachinhalte zu vermitteln, die ihnen die beruflichen Türen zu den besten Unternehmen des Sektors öffnen werden. Dank ihrer Erfahrung und ihrem ständigen Streben nach Exzellenz werden die Studenten in den Genuss von innovativem Wissen kommen, das nur wenigen zugänglich ist. Deshalb ist dieser Universitätsexperte eine großartige Gelegenheit für jeden, der ein Spezialist für Sound- und Musikdesign in Videospiele werden möchte.





“

*Die besten Dozenten für die besten zukünftigen
Sounddesigner für Videospiele"*

Leitung



D. 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 für die 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
- ◆ Studium der 3D-Animation, Videospiele und interaktiven Umgebungen Currnet – CEV.
- ◆ Spezialisierte Weiterbildung in Drehbuchschreiben für Kinderanimationen. Showrunners BCN
- ◆ 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
- ◆ Masterstudiengang in Videospieleprogrammierung. Offene Universität von Katalonien
- ◆ Kurs in Audioproduktion für Spiele mit WWISE. Berklee
- ◆ Audio-Programmierer bei Women in Games

04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Programms wurden von den besten Experten des Sektors erstellt und bieten das spezialisierteste, tiefgreifendste und vollständigste Wissen, das auf dem Gebiet des Sound- und Musikdesigns in Videospielen verfügbar ist. Mit Hilfe von drei Modulen, die sich mit allen Aspekten dieser Materie befassen, werden die Studenten in der Lage sein, die notwendigen Fähigkeiten zu entwickeln, um ein professioneller Referent zu werden.





“

*Der beste Studienplan wartet auf Sie,
damit Sie ein Videospiel-Sounddesigner
von Rang werden können"*

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. Feinde
- 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. Feinde
 - 1.10.3. Umgebung

Modul 2. Entwurfsdokument

- 2.1. Aufbau eines Dokuments
 - 2.1.1. Entwurfsdokument
 - 2.1.2. Die Struktur des Monomythos
 - 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. Bildung 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



*Nach dem Erwerb dieses
Universitätsexperten werden Sie
besser qualifiziert sein, um sich in
diesem Bereich weiterzuentwickeln"*

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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses 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.



“

*Nach erfolgreichem Abschluss dieses
Programms erhalten Sie Ihre TECH-
Qualifikation ohne komplizierte 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 tutoeren
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 Videospiele

- » 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

