

Privater Masterstudiengang Narration in Videospielen





Privater Masterstudiengang Narration in Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/masterstudiengang/masterstudiengang-narration-videospielen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 30

06

Qualifizierung

Seite 38

01

Präsentation

Die meisten großen Videospiele von heute sind unter anderem deshalb so erfolgreich, weil sie interessante Geschichten und komplexe Charaktere bieten. Die derzeitige Situation der Branche hat dazu geführt, dass die Spieler zunehmend komplexere und fesselndere Geschichten benötigen, und so ist eine Figur entstanden, die unverzichtbar geworden ist: der Drehbuchautor für Videospiele. Unternehmen brauchen Drehbuchautoren, um ihre nächsten Videospiele zu schreiben, und diese Qualifikation bietet den Studenten alle dafür notwendigen Kenntnisse, so dass sie nach ihrem Studium sehr gefragte Fachleute in diesem Sektor sein werden.





“

Dank dieses privaten Masterstudiengangs werden Sie in der Lage sein, ein Drehbuch zu schreiben, das mit The Last of Us vergleichbar ist"

In den letzten Jahren hat es in der Videospieldindustrie eine Revolution gegeben, die die Zahl der Spieler, die Zahl der neuen Titel und die Vielfalt der Spielarten erhöht hat. Im Zuge dieses Wandels verlangen die Nutzer nach mehr Komplexität, mehr Realismus und größerem Umfang in allen Bedeutungen des Wortes in den Videospiele, die sie spielen.

Eine dieser Forderungen hat auch mit der Narration zu tun. Die Spieler von heute sind anspruchsvoll und wollen Videospiele mit interessanten und tiefgründigen Geschichten spielen. Aus diesem Grund benötigen die großen Unternehmen der Branche Drehbuchautoren mit der richtigen Ausbildung, die in der Lage sind, attraktive Geschichten zu schreiben, die an dieses audiovisuelle Medium angepasst sind.

Aus diesem Grund ist dieser Private Masterstudiengang in Narration in Videospiele die Antwort für all diejenigen, die zu den großen Spezialisten werden wollen, die die Geschichten schreiben, die Millionen von Spielern auf der ganzen Welt lieben und genießen werden. So bietet dieses Programm eine ganze Reihe von Fähigkeiten, die bei der Erstellung von Drehbüchern für Videospiele angewandt werden und die die Studenten zu wahren Experten auf diesem Gebiet machen, was sie in die Lage versetzt, an den besten Projekten der Welt zu arbeiten.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Narration in Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Drehbuch und Narration in Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der grafische, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis notwendigen Disziplinen
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ein 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



*Sie werden der Aaron
Sorkin der Videospiele sein"*

“

Es macht Ihnen Spaß, Geschichten zu schreiben und zu erfinden, und die Videospiegelbranche braucht kreative Menschen wie Sie: spezialisieren Sie sich und werden Sie erfolgreich"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situierendes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale 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.

Schreiben Sie dank dieser Qualifikation Drehbücher für Videospiele auf höchstem Niveau.

Dieses Programm ist der Schlüssel, um Zugang zu den großen Unternehmen der Branche zu erhalten.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Privaten Masterstudiengangs in Narration in Videospiele ist es, den Studenten die besten Kenntnisse über die Erstellung von Drehbüchern und Geschichten für diesen audiovisuellen Bereich zu vermitteln. Dank dieser Fortbildung erhalten die Studenten das nötige Rüstzeug, um große Spezialisten auf diesem Gebiet zu werden, so dass sie zu echten Fachleuten werden, die von den berühmtesten Unternehmen der Welt gebraucht werden.





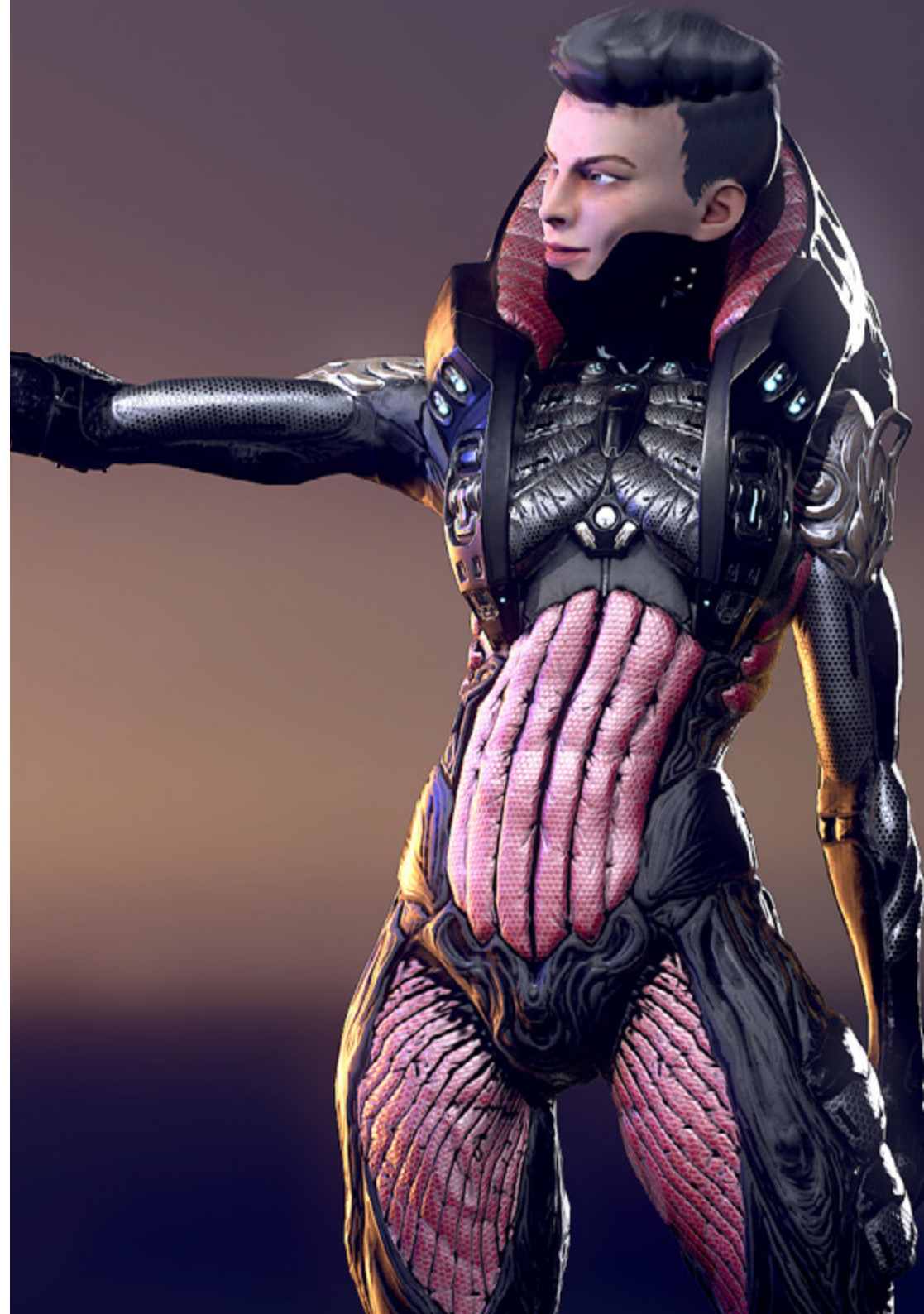
“

*Schreiben Sie sich ein und
erreichen Sie alle Ihre Ziele”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Die verschiedenen Elemente verstehen, aus denen eine Geschichte besteht
- ◆ Anwendung narrativer Strukturen auf das Format eines Videospiele
- ◆ Den Prozess der Drehbuch- und Storyboard-Erstellung für ein Videospiele eingehend erforschen und dabei alle Phasen unterscheiden, aus denen er sich zusammensetzt
- ◆ Analyse der wichtigsten Konzepte und Komponenten, die in einem Drehbuch enthalten sein müssen
- ◆ Die Grundlagen der Erzählung und die Reise des Helden als eine der wichtigsten Formen des Geschichtenerzählens studieren
- ◆ Untersuchung von Storyboard und Animationen und Hervorhebung ihrer Bedeutung im Prozess des Drehbuchschreibens
- ◆ Die verschiedenen Genres und Narrationen in der Welt der Videospiele kennenlernen
- ◆ Erfahren, wie man anhand des Drehbuchs wirkungsvolle Dialoge entwickelt





Spezifische Ziele

Modul 1. Videospiele-Design

- ◆ Die Theorie des Videospieldesigns kennen
- ◆ Die Elemente von Design und Gamification vertiefen
- ◆ Die Arten von Spielern, ihre Motivationen und Eigenschaften kennenlernen
- ◆ Spielmechanik, Wissen über MDA und andere Theorien über das Design von Videospiele erlernen
- ◆ Die kritischen Grundlagen der Videospieleanalyse anhand von Theorie und Beispielen erlernen
- ◆ Etwas über das Design von Spielebenen, wie man Rätsel in diesen Ebenen erstellt und wie man Designelemente in der Umgebung platziert, lernen

Modul 2. Entwurfsdokument

- ◆ Ein professionelles Design-Dokument entwerfen und illustrieren
- ◆ Jeden Teil des Designs kennen: allgemeine Idee, Markt, *Gameplay*, Mechanik, Levels, Progression, Spielelemente, HUD und Interface
- ◆ Den Prozess der Erstellung eines Design-Dokuments oder GDD kennen, um die eigene Spielidee in einem verständlichen, professionellen und gut ausgearbeiteten Dokument darstellen zu können

Modul 3. Videospiele-Erzählung

- ◆ Die Erzählimpulse in bestimmten audiovisuellen Formaten bestimmen
- ◆ Die eigenen Ideen auf kreative und strukturierte Weise in verschiedenen Texten entwickeln
- ◆ Charaktere und Dialoge entwickeln, die im Drehbuch eines Videospiele verwendet werden können

Modul 4. Videospiele-Design: Drehbuch und Storyboard

- ◆ Vertieftes Studium der Geschichte der Videospiele, der Hauptquellen von Ideen und Erzählungen durch Bilder
- ◆ Die verschiedenen Elemente, aus denen ein Drehbuch besteht, seine Protagonisten, Antagonisten und sein Szenario studieren
- ◆ *Pitching* und der effektive Weg, ein Drehbuch an eine Entwicklungsgruppe zu verkaufen
- ◆ Überblick über die Geschichte und die Entwicklung des Storyboard mit Schwerpunkt auf seiner speziellen Verwendung beim Schreiben von Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Die Geschichten von Arcade-, FPS-, RPG-, Abenteuer- und Plattformspielen
- ◆ Die Verwendung von Liebe, Humor, Horror, Grauen und Surrealismus in erzählerischen Dialogen bewerten

Modul 5. Videospiele-Konsolen und -geräte

- ◆ Die grundlegende Funktionsweise der wichtigsten Ein- und Ausgabeperipheriegeräte kennen
- ◆ Die wichtigsten Auswirkungen der verschiedenen Plattformen auf das Design verstehen
- ◆ Den Aufbau, die Organisation, den Betrieb und die Verbindung von Geräten und Systemen untersuchen
- ◆ Die Rolle des Betriebssystems und der Entwicklungskits für mobile Geräte und Videospieleplattformen verstehen

Modul 6. 3D-Modellierung

- ♦ Die interne Struktur einer Videospiel-Engine bestimmen
- ♦ Die Elemente einer modernen Spielarchitektur festlegen
- ♦ Die Funktionen der einzelnen Komponenten eines Videospiele verstehen
- ♦ Videospiele mit 2D- und 3D-Grafiken veranschaulichen

Modul 7. Videospiel-Engines

- ♦ Die Funktionsweise und Architektur einer Videospiel-Engine entdecken
- ♦ Die grundlegenden Eigenschaften bestehender Spiel-Engines verstehen
- ♦ Richtiges und effizientes Programmieren von Anwendungen für Videospiel-Engines
- ♦ Auswahl des am besten geeigneten Paradigmas und der Programmiersprachen für die Programmierung von Anwendungen, die auf Videospiel-Engines angewendet werden

Modul 8. Interaktion zwischen Mensch und Computer

- ♦ Vorstellung der verschiedenen Zugänglichkeitsrichtlinien, die Standards, die sie festlegen, und die Tools, die ihre Bewertung ermöglichen, sowie die verschiedenen Methoden der Interaktion mit dem Computer mit Hilfe von Peripheriegeräten und Geräten
- ♦ Die Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit von Anwendungen und die verschiedenen Arten menschlicher Vielfalt, die damit verbundenen Einschränkungen und die Anpassung von Benutzeroberflächen an die spezifischen Bedürfnisse jedes einzelnen verstehen
- ♦ Den Prozess des Schnittstellendesigns erlernen, von der Anforderungsanalyse bis zur Bewertung
- ♦ Durchlaufen der verschiedenen Zwischenstufen, die für die Realisierung einer geeigneten Schnittstelle erforderlich sind



Modul 9. Videospiele und Simulationen für Forschung und Bildung

- ◆ Die wichtigsten Merkmale von repräsentativen Serious Games in den Bereichen Bildung und Forschung untersuchen
- ◆ Verstehen, wie Videospiele den emotionalen Zustand von Personen beeinflussen können
- ◆ Die Fähigkeit erlangen, Videospiele aus verschiedenen Ansätzen heraus zu bewerten

Modul 10. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- ◆ Die Architektur des Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) und die grundlegende Funktionsweise von drahtlosen Netzwerken beschreiben
- ◆ Analyse der Sicherheit in Bezug auf Videospiele
- ◆ Die Fähigkeit erlangen, Multiplayer-Online-Spiele zu entwickeln

“

*Es gibt kein besseres
Programm, um ein großer
Drehbuchautor zu werden”*



03

Kompetenzen

Die Studenten dieser Qualifikation werden eine Reihe von Kompetenzen und Fähigkeiten im Zusammenhang mit dem Schreiben von Drehbüchern und Geschichten für Videospiele erwerben, die sie in der Branche auszeichnen werden. Sie werden in der Lage sein, literarische und technische Skripte zu schreiben, Geschichten aus Storyboards zu entwickeln und all ihre Arbeit in den Designprozess eines Videospiele zu integrieren, eine Aufgabe, die sich wesentlich von anderen Disziplinen unterscheidet, in denen es ebenfalls ein Skript oder ein Drehbuch gibt, dem man folgen muss, wie z.B. im Kino oder Theater. Auf diese Weise werden die Studenten zu großen Experten auf diesem Gebiet und ihre Dienste werden von den besten Unternehmen nachgefragt werden.





“

*Ihre neuen Fähigkeiten als
Drehbuchautor werden
Ihnen zum Erfolg verhelfen"*



Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Verstehen, was eine gute Geschichte ausmacht
- ◆ Wissen, wie man kreative Schreibtechniken bei der Erstellung von Drehbüchern für Videospiele anwendet
- ◆ Spezialisierung als Drehbuchautor für Videospiele
- ◆ Vertiefte Kenntnisse aller Teile der Entwicklung eines Videospieldescriptes, mit einem perfekten Verständnis aller Phasen, die es ausmachen
- ◆ Eine Vision für das Projekt als Ganzes zu erhalten und in der Lage zu sein, Lösungen für die verschiedenen Probleme und Herausforderungen zu finden, die bei der Entwicklung eines Videospils auftreten
- ◆ Das Projekt mit Kreativität ausstatten, um seine Ziele zu erreichen

“

Sie lieben Videospiele und Sie haben das Talent, neue und interessante Geschichten zu erfinden: Erwerben Sie mit diesem Studium die dafür notwendigen Fähigkeiten"





Spezifische Kompetenzen

- ◆ Drehbücher für Videospiele schnell und effizient schreiben
- ◆ Literarische und technische Skripte für diese Disziplin schreiben
- ◆ Kenntnis von Tools wie Storyboard, um das Projekt richtig zu entwickeln
- ◆ Auf alle Probleme reagieren, die in der kreativen Phase eines Videospiele auftreten können
- ◆ Die Erfahrung des Spielers verstehen und wissen, wie man die Spielbarkeit des Videospiele analysiert
- ◆ Alle theoretischen und praktischen Abläufe bei der Entwicklung eines Videospiele verstehen, um die Arbeit am Drehbuch richtig integrieren zu können

04 Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Privaten Masterstudiengangs in Narration in Videospielen wurden von führenden Experten auf diesem Gebiet entwickelt, so dass die Studenten alle notwendigen Kenntnisse erwerben können, um Spezialisten für die Entwicklung von Geschichten für Videospiele zu werden. Die Struktur mit 10 Modulen wird ihnen helfen, eine Reihe von Fähigkeiten zu entwickeln, die sie in die Lage versetzen werden, die besten Drehbücher für die besten Videospiele der Zukunft zu schreiben.





“

Dieser von Experten auf diesem Gebiet entwickelte Studienplan garantiert, dass Sie alles lernen, was mit 3D-Animation in Virtual-Reality-Umgebungen zu tun hat"

Modul 1. Videospiele-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. Elemente
- 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. Videospiele-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 Niveaus in Innenräumen
 - 1.9.2. Entwerfen von Outdoor-Ebenen
 - 1.9.3. Gemischte Ebenen entwerfen
- 1.10. Fortgeschrittenes Leveldesign
 - 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. Struktur
 - 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. Ambiente
 - 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. Gegenstände, Fähigkeiten und Elemente
 - 2.7.1. Elemente
 - 2.7.2. Fertigkeiten
 - 2.7.3. Elemente
- 2.8. Errungenschaften
 - 2.8.1. Medaillen
 - 2.8.2. Geheime Zeichen
 - 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. Videospiele-Erzählung

- 3.1. Eine Geschichte erzählen - wozu?
 - 3.1.1. Einleitung
 - 3.1.2. Erzählung und Bedeutung
 - 3.1.3. Narrative Videospiele vs. Actionbasierte Videospiele
 - 3.1.4. Subtilität in der Narration
- 3.2. Die Idee des audiovisuellen Geschichtenerzählens
 - 3.2.1. Narration eines Videospieles
 - 3.2.2. Drehbuch zu einem Videospiele
 - 3.2.3. Vorherrschende Handlungen in verschiedenen Videospiele-Plots
 - 3.2.4. Strukturen, Charaktere und Dialoge, die in Drehbüchern für Videospiele entwickelt werden
- 3.3. Die Struktur der audiovisuellen Geschichte
 - 3.3.1. Die Idee
 - 3.3.2. Die Struktur der Geschichte
 - 3.3.3. Genre, Format und Ton
 - 3.3.4. Narrative Sichtweise

- 3.4. Der Inhalt der Geschichte: Handlungsstränge und -typen
 - 3.4.1. Beispiele für Handlungsstränge
 - 3.4.2. Praktisches Beispiel einer Narration I
 - 3.4.3. Praktisches Beispiel einer Narration II
 - 3.4.4. Praktisches Beispiel einer Narration III
- 3.5. Geschichtenerzählen in Videospiele: Interaktion
 - 3.5.1. Einleitung
 - 3.5.2. Beispielbare Handlungsstränge und offene Strukturen
 - 3.5.3. Narration und Interaktivität
 - 3.5.4. Anwendungen des interaktiven Erzählens
- 3.6. Geschichtenerzählen in Videospiele: Eintauchen
 - 3.6.1. Einleitung
 - 3.6.2. Erzählung über die Umwelt
 - 3.6.3. Visuelle Narration der Charaktere
 - 3.6.4. Die Entwicklung der Narration in Videospiele
- 3.7. Charakter-Erstellung
 - 3.7.1. Den Charakter definieren
 - 3.7.2. Vorproduktion, *Briefing*, Fristen und *Milestone*
 - 3.7.3. Grundlegende Zeichenstruktur mit geometrischen Formen. Den Kanon und die Proportionen verstehen
 - 3.7.4. Korporale Ausdrucksfähigkeit. Verkürzung. Gebende Persönlichkeit
 - 3.7.5. Grundstruktur des Gesichts, Gesichtsausdrücke und Varianten in der Struktur
 - 3.7.6. Charakterdesigns je nach Bedarf des Projekts
 - 3.7.7. Vorbereitung des Charakterbogens für die Produktion
- 3.8. Grundsätze des interaktiven Geschichtenerzählens
 - 3.8.1. Pragmatik des Designs. Überredung und Verführung
 - 3.8.2. Konflikt und Idee in interaktiven Diskursen
 - 3.8.3. Zeichenkonstruktion. Avatar und Spielerdarstellung
 - 3.8.4. Narrative und ludische Strukturen. Narrative Räume im Videospiele. Gesprächsbaum und Verzweigungen

- 3.9. Theorie des interaktiven Erzählens
 - 3.9.1. Einführung in Erzählung und Interaktion
 - 3.9.2. Hypertext und Cybertext. Digitale und prozessuale Rhetorik
 - 3.9.3. Ludonarrativ und Ludofiktion. Interaktive fiktionale Welten
 - 3.9.4. Anwendungen der interaktiven Narration
- 3.10. Geschichte der Narration in Videospiele
 - 3.10.1. Das Jahrzehnt 1980-1990
 - 3.10.2. Das Jahrzehnt 1990-2000
 - 3.10.3. Das Jahrzehnt 2000-2010
 - 3.10.4. Das Jahrzehnt 2010-heute

Modul 4. Videospieldesign: Drehbuch und Storyboard

- 4.1. Drehbuch und *Storyboard*
 - 4.1.1. Geschichte des Videospiele
 - 4.1.2. *Product Sheet*
 - 4.1.3. Die Quelle der Ideen
 - 4.1.4. Geschichtenerzählen durch Bilder
- 4.2. Schlüsselkomponenten in Drehbüchern und Storyboard
 - 4.2.1. Konflikt
 - 4.2.2. Protagonist: Schlüssel definieren
 - 4.2.3. Antagonist, NPCs
 - 4.2.4. Das Szenario
- 4.3. Das Drehbuch: Schlüsselbegriffe
 - 4.3.1. Geschichte
 - 4.3.2. Handlung
 - 4.3.3. Das literarische Drehbuch
 - 4.3.4. Der Überblick
 - 4.3.5. Das technische Drehbuch
- 4.4. Das Drehbuch: Grundlagen des Geschichtenerzählens
 - 4.4.1. Dialoge: Die richtige Bedeutung des Wortes
 - 4.4.2. Arten von Zeichen
 - 4.4.3. Wie man einen Charakter erstellt
 - 4.4.4. Transformationsbögen
 - 4.4.5. *Pitching*: ein Drehbuch verkaufen

- 4.5. Das Drehbuch: die Reise des Helden und die aristotelische Figur
 - 4.5.1. Was ist die Reise des Helden?
 - 4.5.2. Die Etappen der Heldenreise nach Vogler
 - 4.5.3. Wie wir die Reise des Helden auf unsere Geschichten anwenden
 - 4.5.4. Beispiele für die angewandte Heldenreise
- 4.6. Das Storyboard
 - 4.6.1. Einführung, Geschichte und Entwicklung der Kunst des Storyboards
 - 4.6.2. Funktionalität und Kunst
 - 4.6.3. Storyboard schreiben und zeichnen
 - 4.6.4. Wahl des Rahmens, Kontinuität, Winkelung, Klarheit
 - 4.6.5. Inszenierung der Charaktere: *Pre-Posing*
 - 4.6.6. Umgebungen, Hintergründe und Schatten
 - 4.6.7. Schriftliche Informationen und herkömmliche Zeichen
- 4.7. Animatics
 - 4.7.1. Nützlichkeit der Animatics
 - 4.7.2. Hintergrund zur Storyboard-Animation
 - 4.7.3. Wie man einen Animationsfilm erstellt
 - 4.7.4. *Timing*
- 4.8. Genres und polyedrische Erzählung
 - 4.8.1. Charakter Design
 - 4.8.2. Abenteuer
 - 4.8.3. Erzählerische Abenteuer
 - 4.8.4. RPGs
- 4.9. Lineare Narrationen
 - 4.9.1. Arcade, FPS und Plattformspele
 - 4.9.2. Erzählerische Alternativen
 - 4.9.3. Serious Games und Simulatoren
 - 4.9.4. Sport- und Fahrspiele
- 4.10. Dialog durch Skripting
 - 4.10.1. Liebe, Humor und Surrealismus
 - 4.10.2. Schrecken, Entsetzen und Abscheu
 - 4.10.3. Realistische Dialoge
 - 4.10.4. Zwischenmenschliche Beziehungen

Modul 5. Videospielekonsolen und -geräte

- 5.1. Geschichte der Videospieleprogrammierung
 - 5.1.1. Atari-Zeit (1977-1985)
 - 5.1.2. NES und SNES Zeit (1985-1995)
 - 5.1.3. PlayStation/PlayStation 2 Zeit (1995-2005)
 - 5.1.4. Xbox 360, PS3 und Wii Zeit (2005-2013)
 - 5.1.5. Xbox One, PS4 und Wii U-Switch Zeit (2013-heute)
 - 5.1.6. Die Zukunft
- 5.2. Geschichte des Gameplays in Videospielen
 - 5.2.1. Einleitung
 - 5.2.2. Sozialer Kontext
 - 5.2.3. Strukturelles Diagramm
 - 5.2.4. Zukunft
- 5.3. Anpassung an die moderne Zeit
 - 5.3.1. Bewegungs-basierte Spiele
 - 5.3.2. Virtual Reality
 - 5.3.3. Augmented Reality
 - 5.3.4. Gemischte Realität
- 5.4. Unity: *Scripting* I und Beispiele
 - 5.4.1. Was ist ein *Skript*?
 - 5.4.2. Unser erstes *Skript*
 - 5.4.3. Hinzufügen eines *Skripts*
 - 5.4.4. Öffnen eines *Skripts*
 - 5.4.5. MonoBehaviour
 - 5.4.6. *Debugging*
- 5.5. Unity: *Scripting* II und Beispiele
 - 5.5.1. Tastatur- und Mauseingabe
 - 5.5.2. Raycast
 - 5.5.3. Instanziierung
 - 5.5.4. Variablen
 - 5.5.5. Öffentliche und serialisierte Variablen
- 5.6. Unity: *Scripting* III und Beispiele
 - 5.6.1. Beschaffung von Komponenten
 - 5.6.2. Komponenten modifizieren
 - 5.6.3. Testen
 - 5.6.4. Mehrere Objekte
 - 5.6.5. *Colliders* und *Triggers*
 - 5.6.6. Quaternionen
- 5.7. Peripheriegeräte
 - 5.7.1. Entwicklung und Klassifizierung
 - 5.7.2. Peripheriegeräte und Schnittstellen
 - 5.7.3. Aktuelle Peripheriegeräte
 - 5.7.4. Nahe Zukunft
- 5.8. Videospiele: Zukunftsperspektiven
 - 5.8.1. Cloud-basiertes Spielen
 - 5.8.2. Treiberlos
 - 5.8.3. Immersive Realität
 - 5.8.4. Andere Alternativen
- 5.9. Architektur
 - 5.9.1. Besondere Anforderungen für Videospiele
 - 5.9.2. Entwicklung der Architektur
 - 5.9.3. Zeitgenössische Architektur
 - 5.9.4. Unterschiede zwischen den Architekturen
- 5.10. Entwicklungskits und ihre Entwicklung
 - 5.10.1. Einleitung
 - 5.10.2. Entwicklungskits der dritten Generation
 - 5.10.3. Entwicklungskits der vierten Generation
 - 5.10.4. Entwicklungskits der fünften Generation
 - 5.10.5. Entwicklungskits der sechsten Generation

Modul 6. 3D-Modellierung

- 6.1. Einführung in C#
 - 6.1.1. Was ist OOP?
 - 6.1.2. *Visual Studio* Umgebung
 - 6.1.3. Datentypen
 - 6.1.4. Typen Konvertierungen
 - 6.1.5. Bedingungen
 - 6.1.6. Objekte und Klassen
 - 6.1.7. Modularität und Verkapselung
 - 6.1.8. Vererbung
 - 6.1.9. Abstrakte Klassen
 - 6.1.10. Polymorphismen
- 6.2. Mathematische Grundlagen
 - 6.2.1. Mathematische Tools in der Physik: skalare und vektorielle Größen
 - 6.2.2. Mathematische Tools in der Physik: Skalarprodukt
 - 6.2.3. Mathematische Tools in der Physik: Vektorprodukt
 - 6.2.4. Mathematische Tools in OOP
- 6.3. Physikalische Grundlagen
 - 6.3.1. Der starre Festkörper
 - 6.3.2. Kinematik
 - 6.3.3. Dynamik
 - 6.3.4. Kollisionen
 - 6.3.5. Projektile
 - 6.3.6. Flug
- 6.4. Grundlagen der Computergrafik
 - 6.4.1. Grafik-Systeme
 - 6.4.2. 2D-Grafiken
 - 6.4.3. 3D-Grafiken
 - 6.4.4. Raster Systeme
 - 6.4.5. Geometrische Modellierung
 - 6.4.6. Versteckte Teile entfernen
 - 6.4.7. Realistische Visualisierung
 - 6.4.8. OpenGL-Grafikbibliothek





- 6.5. Unity: Einführung und Installation
 - 6.5.1. Was ist Unity?
 - 6.5.2. Warum Unity?
 - 6.5.3. Merkmale von Unity
 - 6.5.4. Installation
- 6.6. Unity: 2D und 3D
 - 6.6.1. *Gameplay* in 2D: *Sprites* und *Tilemaps*
 - 6.6.2. *Gameplay* in 2D: 2D *Physics*
 - 6.6.3. Beispiele für Videospiele, die mit Unity 2D entwickelt wurden
 - 6.6.4. Einleitung zu Unity 3D
- 6.7. Unity: Instanziierung und Objekterstellung
 - 6.7.1. Hinzufügen von Komponenten
 - 6.7.2. Entfernen von Komponenten
 - 6.7.3. Importieren von Assets und Texturen
 - 6.7.4. Materialien und Karten für Materialien
- 6.8. Unity: Interaktionen und Physik
 - 6.8.1. *Rigidbody*
 - 6.8.2. *Colliders*
 - 6.8.3. *Joints* (Gelenke)
 - 6.8.4. *Character Controllers*
 - 6.8.5. *Continuous Collision Detection (CCD)*
 - 6.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 6.9. Unity: grundlegende künstliche Intelligenz für NPCs
 - 6.9.1. *Pathfinding* in Unity: NavMesh
 - 6.9.2. Feind mit KI
 - 6.9.3. NPC Aktionsbaum
 - 6.9.4. NPC-Hierarchie und *Scripts*
- 6.10. Unity: Grundlagen und Implementierung von Animationen
 - 6.10.1. *Animation Controller*. Charakter Assoziation
 - 6.10.2. *Blend Tree*: Mischungsbaum
 - 6.10.3. Übergang zwischen Zuständen
 - 6.10.4. Änderung der Schwelle für Übergänge

Modul 7. Spiel-Engines

- 7.1. Videospiele und IKTs
 - 7.1.1. Einleitung
 - 7.1.2. Gelegenheiten
 - 7.1.3. Herausforderungen
 - 7.1.4. Schlussfolgerungen
- 7.2. Geschichte der Spiel-Engines
 - 7.2.1. Einleitung
 - 7.2.2. Atari-Ära
 - 7.2.3. 1980er Ära
 - 7.2.4. Erste Motoren. 90er Jahre Ära
 - 7.2.5. Aktuelle Motoren
- 7.3. Videospiele-Engines
 - 7.3.1. Typen von Motoren
 - 7.3.2. Teile einer Videospiele-Engine
 - 7.3.3. Aktuelle Motoren
 - 7.3.4. Auswahl eines Motors für unser Projekt
- 7.4. Motor Game Maker
 - 7.4.1. Einleitung
 - 7.4.2. Entwurf eines Szenarios
 - 7.4.3. *Sprites* und Animationen
 - 7.4.4. Kollisionen
 - 7.4.5. *Scripting* in GML
- 7.5. Motor Unreal Engine 4: Einleitung
 - 7.5.1. Was ist die Unreal Engine 4? Was ist ihre Philosophie?
 - 7.5.2. Materialien
 - 7.5.3. UI
 - 7.5.4. Animationen
 - 7.5.5. Partikel System
 - 7.5.6. Künstliche Intelligenz
 - 7.5.7. FPS
- 7.6. Motor Unreal Engine 4: *Visual Scripting*
 - 7.6.1. Blueprint-Philosophie und *Visual Scripting*
 - 7.6.2. *Debugging*
 - 7.6.3. Arten von Variablen
 - 7.6.4. Grundlegende Flusskontrolle
- 7.7. Motor Unity 5
 - 7.7.1. Programmieren in C# und Visual Studio
 - 7.7.2. Erschaffen von *Prefabs*
 - 7.7.3. Verwendung von *Gizmos* zur Steuerung von Videospielen
 - 7.7.4. Adaptiver Motor: 2D und 3D
- 7.8. Godot-Motor
 - 7.8.1. Godot Design Philosophie
 - 7.8.2. Objektorientiertes Design und Komposition
 - 7.8.3. All-in-one-Paket
 - 7.8.4. Freie und von der Gemeinschaft betriebene Software
- 7.9. RPG Maker-Engine
 - 7.9.1. RPG Maker Philosophie
 - 7.9.2. Als Bezug nehmen
 - 7.9.3. Ein Spiel mit Persönlichkeit schaffen
 - 7.9.4. Erfolgreiche kommerzielle Spiele
- 7.10. Motor Source 2
 - 7.10.1. Source 2 Philosophie
 - 7.10.2. Source und Source 2: Entwicklung
 - 7.10.3. Nutzung der Community: audiovisuelle Inhalte und Videospiele
 - 7.10.4. Die Zukunft der Source 2 Engine
 - 7.10.5. *Mods* und erfolgreiche Spiele

Modul 8. Interaktion zwischen Mensch und Computer

- 8.1. Einführung in die Mensch-Computer-Interaktion
 - 8.1.1. Was ist Mensch-Computer-Interaktion?
 - 8.1.2. Beziehung der Mensch-Computer-Interaktion zu anderen Disziplinen
 - 8.1.3. Die Benutzeroberfläche
 - 8.1.4. Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit
 - 8.1.5. Benutzererfahrung und benutzerzentriertes Design
- 8.2. Der Computer und die Interaktion: Benutzeroberfläche und Interaktionsparadigmen
 - 8.2.1. Interaktion
 - 8.2.2. Interaktionsparadigmen und Interaktionsstile
 - 8.2.3. Entwicklung von Benutzeroberflächen
 - 8.2.4. Klassische Benutzeroberflächen: WIMP/GUI, Befehle, Stimme, Virtuelle Realität
 - 8.2.5. Innovative Benutzeroberflächen: mobil, tragbar, kollaborativ, BCI
- 8.3. Der menschliche Faktor: psychologische und kognitive Aspekte
 - 8.3.1. Die Bedeutung des menschlichen Faktors in der Interaktion
 - 8.3.2. Menschliche Informationsverarbeitung
 - 8.3.3. Die Eingabe und Ausgabe von Informationen: visuell, auditiv und taktil
 - 8.3.4. Wahrnehmung und Aufmerksamkeit
 - 8.3.5. Wissen und mentale Modelle: Darstellung, Organisation und Erwerb
- 8.4. Der menschliche Faktor: sensorische und physische Einschränkungen
 - 8.4.1. Funktionelle Vielfalt, Behinderung und Beeinträchtigung
 - 8.4.2. Visuelle Vielfalt
 - 8.4.3. Akustische Vielfalt
 - 8.4.4. Kognitive Vielfalt
 - 8.4.5. Motorische Vielfalt
 - 8.4.6. Der Fall der digitalen Einwanderer
- 8.5. Der Designprozess (I): Anforderungsanalyse für die Gestaltung der Benutzeroberfläche
 - 8.5.1. Benutzerzentriertes Design
 - 8.5.2. Was ist eine Anforderungsanalyse?
 - 8.5.3. Sammeln von Informationen
 - 8.5.4. Analyse und Interpretation der Informationen
 - 8.5.5. Der Designprozess (II): Prototyping und Aufgabenanalyse
- 8.6. Analyse der Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit
 - 8.6.1. Konzeptioneller Entwurf
 - 8.6.2. Prototyping
 - 8.6.3. Hierarchische Aufgabenanalyse
- 8.7. Der Designprozess (III): Bewertung
 - 8.7.1. Bewertung im Designprozess: Ziele und Methoden
 - 8.7.2. Bewertungsmethoden ohne Benutzer
 - 8.7.3. Bewertungsmethoden mit Benutzern
 - 8.7.4. Bewertungsstandards und -normen
- 8.8. Zugänglichkeit: Definition und Leitlinien
 - 8.8.1. Barrierefreiheit und universelles Design
 - 8.8.2. WAI-Initiative und WCAG-Richtlinien
 - 8.8.3. WCAG-Richtlinien 2.0 und 2.1
- 8.9. Zugänglichkeit: Bewertung und Funktionsvielfalt
 - 8.9.1. Tools zur Bewertung der Barrierefreiheit im Web
 - 8.9.2. Zugänglichkeit und Funktionsvielfalt
- 8.10. Der Computer und die Interaktion: Peripheriegeräte und Zubehör
 - 8.10.1. Herkömmliche und Peripheriegeräte
 - 8.10.2. Alternative und Peripheriegeräte
 - 8.10.3. Handys und Tablets
 - 8.10.4. Funktionsvielfalt, Interaktion und Peripheriegeräte

Modul 9. Videospiele und Simulationen für Forschung und Bildung

- 9.1. Einführung in Serious Games
 - 9.1.1. Was ist ein ernsthaftes Spiel?
 - 9.1.2. Eigenschaften
 - 9.1.3. Hervorzuhebende Aspekte
 - 9.1.4. Vorteile von Serious Games
- 9.2. Motivation und Ziele von Serious Games
 - 9.2.1. Erstellung von Serious Games
 - 9.2.2. Motivation von Serious Games
 - 9.2.3. Zielsetzung von Serious Games
 - 9.2.4. Schlussfolgerungen
- 9.3. Simulationsspiele
 - 9.3.1. Einleitung
 - 9.3.2. Das Simulationsspiel
 - 9.3.3. Spiele und IKT
 - 9.3.4. Spiele, Simulationen und Management
- 9.4. Trainingsorientiertes Design: Gamification
 - 9.4.1. Gamification-Modell
 - 9.4.2. Belohnungen
 - 9.4.3. Incentivierung
 - 9.4.4. Gamification bei der Arbeit
- 9.5. Wie man eine effektive Gamification durchführt
 - 9.5.1. Die Theorie des Spaßes
 - 9.5.2. Gamification und Willenskraft
 - 9.5.3. Gamification und neue Technologien
 - 9.5.4. Berühmte Beispiele
- 9.6. Der Lernprozess: Spielfluss und Fortschritt
 - 9.6.1. Spielablauf
 - 9.6.2. Das Gefühl des Fortschritts
 - 9.6.3. Feedback
 - 9.6.4. Grad der Vollendung
- 9.7. Der Lernprozess: Spielbasierte Bewertung
 - 9.7.1. Kahoot!
 - 9.7.2. Methodik
 - 9.7.3. Ergebnisse
 - 9.7.4. Gezogene Schlussfolgerungen
- 9.8. Studienrichtungen: Pädagogische Anwendungen
 - 9.8.1. Fallstudie: Anwendung von Gamification-Techniken im Klassenzimmer
 - 9.8.2. Schritt 1: Benutzer- und Kontextanalyse
 - 9.8.3. Schritt 2: Definition der Lernziele
 - 9.8.4. Schritt 3: Gestaltung des Erlebnisses
 - 9.8.5. Schritt 4: Identifizierung von Ressourcen
 - 9.8.6. Schritt 5: Implementierung der Gamification-Elemente
- 9.9. Studienrichtungen: Simulation und Beherrschung von Fähigkeiten
 - 9.9.1. Gamification, Simulatoren und Orientierung an der unternehmerischen Denkweise
 - 9.9.2. Muster
 - 9.9.3. Datenerhebung
 - 9.9.4. Datenanalyse und Ergebnisse
 - 9.9.5. Schlussfolgerungen
- 9.10. Studienrichtungen: Therapieinstrumente (reale Fälle)
 - 9.10.1. Therapeutische Gamification: Hauptziele
 - 9.10.2. Virtual Reality-Therapien
 - 9.10.3. Therapien mit angepassten Peripheriegeräten
 - 9.10.4. Gezogene Schlussfolgerungen

Modul 10. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- 10.1. Geschichte und Entwicklung von Multiplayer-Spielen
 - 10.1.1. 1970er Jahre: erste Multiplayer-Spiele
 - 10.1.2. 1990er Jahre: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 10.1.3. Der Aufstieg der Multiplayer-Videospiele
 - 10.1.4. Lokaler und Online-Multiplayer
 - 10.1.5. Partyspiele
- 10.2. Multiplayer-Geschäftsmodelle
 - 10.2.1. Entstehung und Funktionsweise von neuen Geschäftsmodellen
 - 10.2.2. Online-Verkaufsdienstleistungen
 - 10.2.3. Frei zum Spielen
 - 10.2.4. Micropayments
 - 10.2.5. Werbung
 - 10.2.6. Abonnement mit monatlichen Zahlungen
 - 10.2.7. Pay-per-play
 - 10.2.8. Testen vor dem Kauf
- 10.3. Lokale Spiele und vernetzte Spiele
 - 10.3.1. Lokale Spiele: Erste Schritte
 - 10.3.2. Partyspiele: Nintendo und Familienzusammengehörigkeit
 - 10.3.3. Netzwerkspiele: Anfänge
 - 10.3.4. Entwicklung von Netzwerkspielen
- 10.4. OSI-Modell: Schichten I
 - 10.4.1. OSI-Modell: Einleitung
 - 10.4.2. Physikalische Schicht
 - 10.4.3. Datenübertragungsschicht
 - 10.4.4. Netzwerkschicht
- 10.5. OSI-Modell: Schichten II
 - 10.5.1. Transportschicht
 - 10.5.2. Sitzungsschicht
 - 10.5.3. Präsentationsschicht
 - 10.5.4. Anwendungsschicht
- 10.6. Computernetzwerke und das Internet
 - 10.6.1. Was ist ein Computernetzwerk?
 - 10.6.2. Software
 - 10.6.3. Hardware
 - 10.6.4. Server
 - 10.6.5. Netzwerkspeicher
 - 10.6.6. Netzwerk-Protokolle
- 10.7. Mobile und drahtlose Netzwerke
 - 10.7.1. Mobiles Netzwerk
 - 10.7.2. Drahtloses Netzwerk
 - 10.7.3. Betrieb von mobilen Netzwerken
 - 10.7.4. Digitale Technologie
- 10.8. Sicherheit
 - 10.8.1. Persönliche Sicherheit
 - 10.8.2. *Hacks* und *Cheats* in Videospielen
 - 10.8.3. Sicherheit gegen Betrug
 - 10.8.4. Analyse von Sicherheitssystemen gegen Betrug
- 10.9. Mehrspielersysteme: Server
 - 10.9.1. Server-Hosting
 - 10.9.2. MMO-Videospiele
 - 10.9.3. Dedizierte Videospiel-Server
 - 10.9.4. LAN *Parties*
- 10.10. Design und Programmierung von Multiplayer-Videospielen
 - 10.10.1. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unreal
 - 10.10.2. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unity
 - 10.10.3. Wie man ein Multiplayer-Spiel unterhaltsam gestaltet
 - 10.10.4. Jenseits eines Controllers: Innovation in der Multiplayer-Steuerung



Mit den Kenntnissen, die Sie in diesem privaten Masterstudiengang erworben haben, werden Sie in der Lage sein, in den besten Unternehmen für Videospiele und 3D-Design zu arbeiten"

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 Privater Masterstudiengang in Narration in Videospielen 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"*

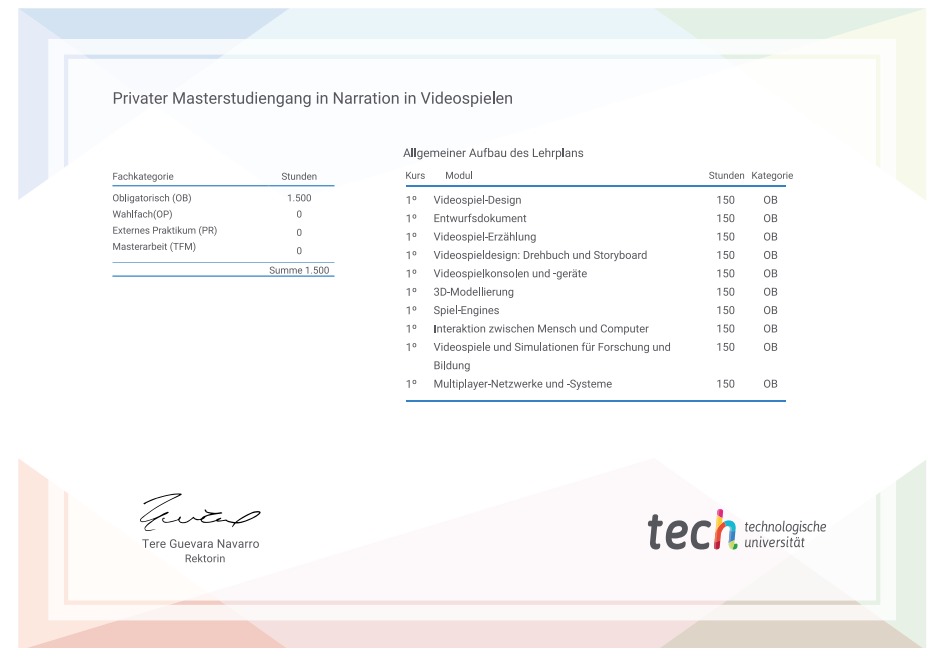
Dieser **Privater Masterstudiengang in Narration in Videospiele**n enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH 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: **Privater Masterstudiengang in Narration in Videospiele**n

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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

Privater Masterstudiengang Narration in Videospielen

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang Narration in Videospielen

