

Privater Masterstudiengang Sounddesign für Videospiele



Privater Masterstudiengang Sounddesign für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/masterstudiengang/masterstudiengang-sounddesign-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 18

05

Struktur und Inhalt

Seite 24

06

Methodik

Seite 34

07

Qualifizierung

Seite 42

01

Präsentation

Videospiele sind eine der größten audiovisuellen Industrien der Welt. Die Branche wächst ständig, was zur Entstehung zahlreicher spezialisierter Berufe geführt hat, die sich mit jedem einzelnen Aspekt der Entwicklung von Videospielen befassen. Der Bereich Sound ist einer der wichtigsten, denn er entscheidet darüber, ob der Spieler ein befriedigendes Erlebnis hat. Aus diesem Grund suchen viele Unternehmen, sowohl Branchenriesen als auch unabhängige Firmen, nach Experten für Musikdesign, -produktion und -komposition, um ihre Titel zum Erfolg zu führen. Dieser Studiengang bereitet die Studenten darauf vor, die aktuellen und zukünftigen Herausforderungen im Bereich des Sounds für Videospiele zu meistern, wobei die Besonderheiten dieses Bereichs und seine neuesten Entwicklungen berücksichtigt werden.





“

Entwerfen und produzieren Sie den Sound und die Musik für die nächsten erfolgreichen Videospiele dank dieses privaten Masterstudiengangs, der Sie auf die Herausforderungen der Gegenwart und der Zukunft in dieser expandierenden Branche vorbereitet"

Die Videospieleindustrie hat in den letzten Jahren ein enormes Wachstum erlebt. Die Zahl der Spieler hat sich vervielfacht, und es sind neue Arten von Erfahrungen entstanden, die diese audiovisuellen Werke dank der Popularisierung von Online-Spielen endgültig in die Sphäre des Internets gebracht haben. Der Anstieg der Nutzerzahlen geht jedoch in vielerlei Hinsicht mit einer zunehmenden Spezialisierung einher. Einerseits sind Unternehmen entstanden, die sich auf unabhängige Videospiele spezialisiert haben, und es werden neue Subgenres mit erzählerischen Experimenten produziert, andererseits hat diese größere Vielfalt an Spieltypen auch den Bedarf an Fachleuten in sehr spezifischen Bereichen mit sich gebracht.

Einer dieser Bereiche ist der Sound. Das Sounddesign eines Videospieles umfasst ein breites Spektrum an Disziplinen: Musikproduktion und -komposition, Tongestaltung und Foley, Dialogaufnahme und Voice-Over, um nur einige zu nennen. Um dieser komplexen und faszinierenden Aufgabe gerecht zu werden, benötigt man die besten Kenntnisse und Werkzeuge, die in diesem privaten Masterstudiengang vermittelt werden, so dass die Studenten, die ihn absolvieren, über alle notwendigen Fähigkeiten verfügen, um an allen Arten von Projekten in dieser sich ständig weiterentwickelnden Branche zu arbeiten.

Während des Studiums können sie sich vertieft mit Themen wie Harmonie, akustische und virtuelle Orchestrierung oder Musik- und Audioproduktion vertiefen, wobei der Schwerpunkt stets auf dem Bereich der Videospiele liegt. All dies wird durch eine innovative Methode des 100%igen Online-Studiums erreicht, die sich an die beruflichen und persönlichen Umstände der Studenten anpasst, die außerdem Zugang zu einem hochqualifizierten Dozententeam und multimedialen didaktischen Ressourcen haben, die vollständig auf die Praxis ausgerichtet sind.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von auf Videospiele spezialisierten Experten für Komposition und Tonproduktion 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



Die Videospieleindustrie boomt und braucht Sound-Spezialisten für neue Projekte"

“

Die innovative Online-Lernmethodik von TECH ermöglicht es Ihnen, Ihre berufliche Laufbahn mit Ihrem Studium zu verbinden, da sie sich an Ihre persönlichen Umstände anpasst“

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Spezialisten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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

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

Lernen Sie alle Geheimnisse der Harmonie und der musikalischen Komposition kennen und wenden Sie sie auf Ihre neuen Videospiele an.

Lernen Sie mit dieser Fachqualifikation, wie Sie alle Aufgaben der Tontechnik in Ihre professionellen Projekte integrieren können.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Privaten Masterstudiengangs in Sounddesign für Videospiele besteht darin, Fachleuten die neuesten Kenntnisse und Werkzeuge in diesem Bereich zu vermitteln. Die Videospieleindustrie ist einem ständigen Wandel unterworfen und es ist notwendig, sich an diese Veränderungen anzupassen, um weiterhin die besten Chancen zu haben. Aus diesem Grund ist diese Qualifikation ideal für diejenigen, die auf dem Gebiet des Sounddesign für Videospiele auf dem neuesten Stand bleiben wollen, aber auch für diejenigen, die in diesen boomenden Sektor einsteigen möchten.



“

Alle Ihre beruflichen Ziele werden für Sie erreichbar sein. Schreiben Sie sich jetzt ein und erhalten Sie Zugang zu den besten Videospieldprojekten"

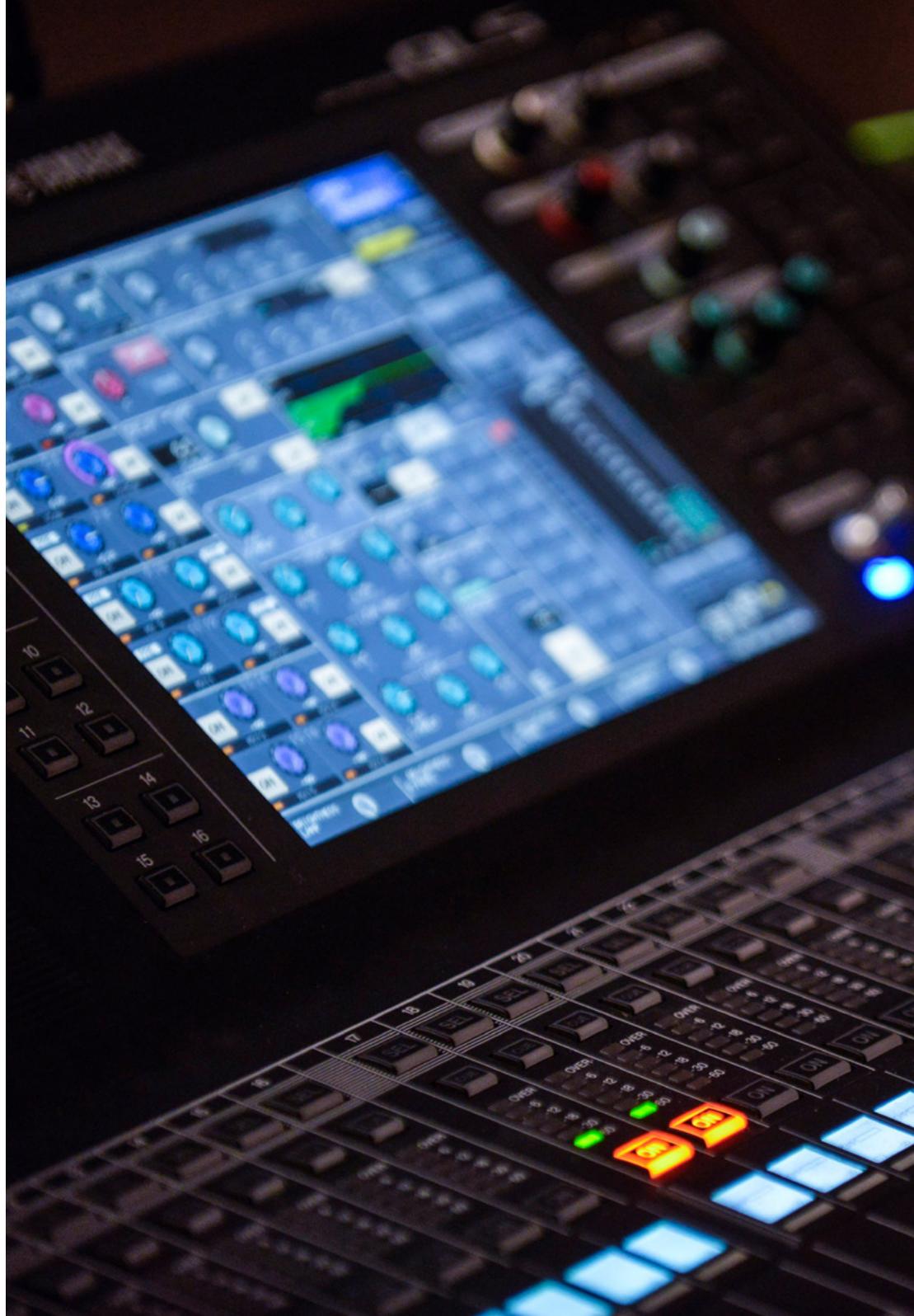


Allgemeine Ziele

- ◆ Vertieftes Verstehen des Aufbaus und der Grundbewegungen von Akkorden
- ◆ Unterscheiden und Verwenden der verschiedenen Arten von modernen Modi
- ◆ Umfassendes Lernen, wie man harmonische Konstruktionen außerhalb der Tonart handhabt
- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Instrumente und angemessenes Einsetzen eines traditionellen Orchesters und eines virtuellen Orchesters
- ◆ Fundiertes Kennen und Beherrschen der verschiedenen spezifischen Techniken der Videospielkomposition
- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Möglichkeiten, den Sound eines Videospieles zu erzeugen
- ◆ Verknüpfen des Tons mit den verschiedenen Teilen des Videospieles
- ◆ Auswählen der richtigen Bearbeitungsmethode, um den Klang einer Figur oder einer Umgebung zu erzeugen



In diesem privaten Masterstudiengang werden Sie wesentliche Aspekte des Sounddesigns für Videospiele vertiefen, wie z. B. die Implementierung von interaktivem Audio"





Spezifische Ziele

Modul 1. Der Soundtrack im Videospiel

- ◆ Gründliches Verstehen der akustischen Leistung und Schaffen eines geeigneten Raumes zum Arbeiten
- ◆ Wählen des Materials und der Komponenten, die für ein professionelles Ergebnis erforderlich sind
- ◆ Verstehen der Kompetenzen der verschiedenen Bereiche in einem Team
- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Arten von Videospielen und ihre Beziehung zur Musik
- ◆ Aneignen der verschiedenen Rollen und Funktionen der Musik als Schöpferin von Welten
- ◆ Verstehen des grundlegenden Verhaltens von Schall
- ◆ Unterscheiden zwischen den verschiedenen Arten des Hörens beim Mischen und Exportieren eines Projekts
- ◆ Kennen der aktuellen Trends in der Welt der Musikkomposition und des Sounddesigns für Videospiele

Modul 2. Grundlegende Harmonie

- ◆ Erwerben eines umfassenden Verständnisses für die Konzepte der Harmonie
- ◆ Verstehen des Aufbaus und der Typologie von Akkorden
- ◆ Analysieren der charakteristischen Bewegungen und Regeln der Akkordverknüpfung
- ◆ Aneignen von Klangfunktionen, Spannungs-Ruhe-Bewegungen und harmonischen Rhythmen
- ◆ Umkehren eines Akkords in all seinen Formen
- ◆ Erlernen der verschiedenen harmoniefremden Töne
- ◆ Erlernen der verschiedenen harmoniefremden Töne der Melodie
- ◆ Verinnerlichen der Funktion der Dominante als harmonischer Abschnitt
- ◆ Verstehen der harmonischen Entwicklung von der Tonalität zur Chromatik

Modul 3. Erweiterte Harmonie

- ◆ Klassifizieren und Definieren der modernen Modi in Bezug auf ihre Bewegungen und Modalgrade
- ◆ Inbeziehungsetzen der verschiedenen Arten von Modalakkorden
- ◆ Umfassendes Erlernen des Aufbaus und der Verwendung der verschiedenen ethnischen Modi
- ◆ Umfassendes Erlernen des Aufbaus und der Verwendung der verschiedenen synthetischen Modi
- ◆ Analysieren des Unterschieds zwischen Tonalität, Atonalität und den verschiedenen harmonischen Klangfarben
- ◆ Verinnerlichen der Konzepte der außertonalen Harmonie
- ◆ Vertieftes Verstehen und Differenzieren der verschiedenen Methoden der Avantgarde-Musik

Modul 4. Akustische und virtuelle Orchestrierung

- ◆ Verstehen des Aufbaus und der verschiedenen Besetzungen des Orchesters
- ◆ Unterscheiden der Instrumente anhand ihrer Bauweise und der Art und Weise, wie sie ihren Klang erzeugen
- ◆ Umfassendes Verstehen des Einsatzes der Streicher für die verschiedenen Klangmomente
- ◆ Klassifizieren der verschiedenen Arten von Schlaginstrumenten nach ihrer Bauweise
- ◆ Detailliertes Lernen wie andere, im traditionellen Orchester weniger gebräuchliche Instrumente funktionieren
- ◆ Grundsätzliches Unterscheiden zwischen dem Verhalten eines echten Orchesters und dem eines virtuellen Orchesters
- ◆ Steuern der verschiedenen Abteilungen eines virtuellen Orchesters

Modul 5. Kompositionstechniken

- ◆ Tiefgehendes Verstehen der verschiedenen Grundelemente für die thematische Gestaltung
- ◆ Verstehen des Verhaltens bei der Schaffung des Kontrapunkts
- ◆ Aneignen der Funktionsweise der musikalischen Begleitung
- ◆ Unterscheiden und Erstellen verschiedener Arten von Themenmelodien
- ◆ Umfassendes Verstehen der Merkmale und der Typologie des *Stinger*
- ◆ Erstellen von *One Shot*-Musikkompositionen
- ◆ Komponieren mit interaktiven Techniken wie *Layering* oder horizontale Sequenzierung
- ◆ Verstehen der Funktionsweise der verschiedenen Varianten der dynamischen Musik

Modul 6. Musik- und Audioproduktion

- ◆ Unterscheiden und klassifizieren der verschiedenen Arten von Mikrofonen nach ihrer Bauweise und Richtcharakteristik
- ◆ Verwenden der verschiedene Stereo-Aufnahmetechniken
- ◆ Verstehen der verschiedenen Techniken der Multi-Mikrofonierung und *Surround*-Sound-Aufnahme
- ◆ Verstehen und Anwenden der verschiedenen Arten von Filtern in einem Equalizer um die Frequenzen eines Instruments auszugleichen
- ◆ Verstehen und Anwenden der verschiedenen Prozessoren zur Korrektur der Dynamik eines Instruments
- ◆ Verstehen und Nutzen des Nachhalls, um ein Instrument in einem Klangraum zu platzieren
- ◆ Verstehen und Einsetzen der verschiedenen Effektprozessoren, um einer Spur Räumlichkeit zu verleihen
- ◆ Beherrschen der Klangkonstruktion auf der Grundlage audiovisueller Standards

Modul 7. Sounddesign

- ◆ Auswählen der Bearbeitungsmethode, die am besten zu Ihren Bedürfnissen passt
- ◆ Umfassendes Verstehen der *Foley*-Technik und der verschiedenen Möglichkeiten, ihn zu erfassen
- ◆ Verwalten der Möglichkeiten, die die Verwendung einer Soundbibliothek bietet
- ◆ Planen der akustischen Merkmale des Projekts
- ◆ Organisieren der verschiedenen Sounds, die das Projekt haben wird
- ◆ Definieren der Geräusche auf dem Bildschirm
- ◆ Organisieren, Bearbeiten und Reinigen von Tondialogen
- ◆ Katalogisieren und Organisieren der Soundeffekte des Projekts
- ◆ Zuordnen der verschiedenen Geräusche mit den entsprechenden Ereignissen

Modul 8. Klangliche Kreativität

- ◆ Analysieren der verschiedenen Typologien und Merkmalen von Klang
- ◆ Gründliches Verstehen der verschiedenen Komponenten, die Klangobjekte sind
- ◆ Erzeugen und Produzieren der Klangfülle verschiedener Arten von Klanglandschaften
- ◆ Erzeugen und Produzieren des Klangs verschiedener Arten von physikalischen Phänomenen
- ◆ Kreieren und Produzieren der Klangfülle verschiedener Charaktere
- ◆ Anwenden und Aneignen der *Morphing*-Technik zur Klangerzeugung
- ◆ Korrektes Anwenden von Tonebenen
- ◆ Angleichen der verschiedenen Parameter eines Klangraums
- ◆ Schaffen eines Klangraums
- ◆ Verstehen und Erzeugen von Klängen durch Klangsynthese

Modul 9. Voice-Over

- ◆ Verstehen der Bedürfnisse und Funktionen der Stimme
- ◆ Erlernen des Einsatzes von Sprache in Verbindung mit Animation
- ◆ Organisieren und Analysieren des *Voice-Over*-Bedarfs
- ◆ Auswählen und Vorbereiten der für eine Sprachaufnahme erforderlichen Materialien
- ◆ Verwenden der verschiedenen Bearbeitungsmethoden je nach Art der Szene
- ◆ Leiten der Endbearbeitung von *Voice-Over*-Bearbeitungen
- ◆ Kennen und ausgiebiges Nutzen der technischen Voraussetzungen für die Sprachaufzeichnung
- ◆ Lernen der Aufnahmetechniken aus der Sicht des Sprechers
- ◆ Steuern des spezifischen Mischprozesses für Gesang

Modul 10. Implementierung von interaktivem Audio: FMOD

- ◆ Fließendes Bedienen der Schnittstelle und ihrer Hauptfenster
- ◆ Unterscheiden und Beherrschen der verschiedenen Arten von Instrumenten
- ◆ Verstehen und Verwenden der verschiedenen Arten von Tracks
- ◆ Aneignen der Struktur und Verwendung von *Logic Tracks*
- ◆ Erzeugen der Parameter, um Dynamik zu erzeugen
- ◆ Steuern der Klangmodulation durch Generatoren
- ◆ Beherrschen der Abmischung aus *Middleware* heraus
- ◆ Platzieren der verschiedenen Klänge im Surroundraum
- ◆ Exportieren und Integrieren aller interaktiven Audiodaten in die entsprechende Spielmaschine

03

Kompetenzen

Der Private Masterstudiengang Sound-Design für Videospiele vermittelt den Studenten eine Reihe von Kompetenzen, die ganz auf das Berufsfeld ausgerichtet sind. Nach Abschluss des Studiengangs werden die Studenten in der Lage sein, die Anforderungen eines jeden Projekts zu verstehen und zu erfüllen, wobei der Schwerpunkt auf der Erstellung von Melodien, dem Editieren, Mischen und *Mastering* von Soundtracks, der Integration verschiedener Arten von Instrumenten in den Soundtrack eines Videospieles oder, genauer gesagt, auf der Erstellung von Akkorden mit verschiedenen Intervallen oder überlagerten Akkorden liegt.





“

Die Fähigkeiten, die Sie in diesem Studiengang erwerben, werden Ihnen Zugang zu den besten Videospieleunternehmen der Welt verschaffen"



Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Schaffen, Aufbauen und Verwalten eines Raums und eines Arbeitsteams
- ◆ Planen, Organisieren und Entwickeln eines gesunden Sound-Ökosystems
- ◆ Planen, Organisieren und Auswählen geeigneter Techniken zur Durchführung einer Aufnahmesitzung
- ◆ Erstellen und Implementieren von interaktivem Audio für ein Videospiel
- ◆ Planen, Entwickeln und Organisieren eines Soundtracks auf den verschiedenen kreativen Ebenen
- ◆ Planen, Entwickeln und Organisieren der Ästhetik auf den verschiedenen kreativen Ebenen
- ◆ Erzielen eines kraftvollen und realistischen Klangs eines virtuellen Orchesters
- ◆ Anwenden der verschiedenen kreativen Techniken, um kompositorische Mittel zu erreichen
- ◆ Leiten, Planen und Durchführen einer Aufnahmesitzung
- ◆ Aufnehmen und reibungsloses Durchführen einer Sprachaufzeichnungssitzung





Spezifische Kompetenzen

- ◆ Erstellen von Melodien und musikalischen Themen mit Hilfe grundlegender Kompositionstechniken
- ◆ Bearbeiten, Mischen und *Mastering* eines Soundtracks
- ◆ Durchführen des *Casting*, der Aufnahme und der Bearbeitung von *Voice-Overs*
- ◆ Nutzen der Modalität als klangliche Ressource nutzen
- ◆ Führen der Verwendung der Hölzer zum Füllen und Verstärken der Streicher
- ◆ Führen der Verwendung der Holzbläsergruppe zum Ausfüllen und Verstärken der Streichergruppe
- ◆ Handhaben der *Loop*-Technik als kompositorisches Hilfsmittel
- ◆ Schaffen eines erzählerischen Diskurses durch Klang
- ◆ Konstruieren von Akkorden mit verschiedenen intervallischen oder überlappenden Akkorden
- ◆ Verwenden der Aufnahmetechniken für jedes Instrument entsprechend der Familie, zu der es gehört

04

Kursleitung

Das Dozententeam dieses Privaten Masterstudiengangs in Sounddesign für Videospiele setzt sich aus aktiven Fachleuten zusammen, die diesen komplexen Sektor perfekt kennen. Deshalb können sie den Studenten das meiste Fach- und Praxiswissen direkt vermitteln, so dass diese es in ihrer eigenen beruflichen Laufbahn sofort umsetzen können. Der Kontakt mit Dozenten aus dieser Branche ist für die teilnehmenden Studenten also eine zusätzliche Lernerfahrung.



“

Die besten Dozenten, die auf das Sounddesign für Videospiele spezialisiert sind, geben Ihnen alle Werkzeuge in die Hand, um ein von den Unternehmen der Branche gefragter Experte zu werden"

Internationaler Gastdirektor

Dr. Alexander Horowitz ist ein führender Audiodirektor und Videospieldesigner mit einer soliden Karriere in der digitalen Unterhaltungsindustrie. Er war als Direktor für Criterion Audio bei Electronic Arts in Guildford, Großbritannien, tätig. Seine Spezialisierung auf das Sounddesign von Videospiele hat ihm die Arbeit an hochkarätigen Projekten ermöglicht, darunter sein Beitrag zum Soundtrack für Hogwarts Legacy, ein Spiel, das für einen Grammy Award nominiert wurde.

Im Laufe seiner Karriere hat er außerdem wertvolle Erfahrungen bei einer Reihe von bekannten Unternehmen der Videospelbranche gesammelt. So war er beispielsweise Audiodirektor bei Improbable und Audio Lead bei Studio Gobo in Brighton and Hove. Darüber hinaus hat er in seiner Karriere Schlüsselrollen bei der Entwicklung von Audioerlebnissen für AAA-Spiele wie Red Dead Redemption 2 und GTA V: Online für Rockstar North sowie Madden NFL 17 für Electronic Arts übernommen. Diese Erfahrungen haben es ihm ermöglicht, ein tiefes Verständnis für Audioproduktion und -regie im Kontext großer Projekte zu entwickeln.

International hat er Anerkennung für seine innovative Arbeit im Bereich des Videospel-Sounddesigns erhalten. Für seine Arbeit an dem Kurzfilm Room 9 wurde er für einen BAFTA-Preis nominiert und war an der Entwicklung mehrerer von der Kritik hochgelobter Spiele beteiligt. Seine Fähigkeit, Kreativität und Technologie zu verbinden, hat ihm einen herausragenden Platz im internationalen Bereich des Audiodesigns für Videospiele eingebracht.

Neben seinen beruflichen Erfolgen hat Dr. Alexander Horowitz auch durch seine Forschungsarbeit zu seinem Fachgebiet beigetragen. So hat er unter anderem Veröffentlichungen und Studien zum Thema Ton für interaktive Medien verfasst, die wertvolle Erkenntnisse und Fortschritte in seinem Fachgebiet liefern.



Dr. Horowitz, Alexander

- Direktor für Criterion Audio bei Electronic Arts, Guildford, UK
- Audiodirektor bei Improbable
- Audio Lead bei Studio Gobo
- Führender Audioentwickler bei FundamentalVR
- Leiter der Abteilung Audio bei The Imaginati Studios Ltd.
- Spieletester bei Rockstar Games
- Audio-Produktionsassistent bei Electronic Arts (EA)
- Promotion in Spieleentwicklung an der Glasgow School of Art
- Masterstudiengang in Serious Games und Virtueller Realität an der Glasgow School of Art
- Masterstudiengang in Sound Design für das bewegte Bild von der Glasgow School of Art
- Hochschulabschluss in Komposition am Royal Conservatoire of Scotland

“

*Dank TECH werden Sie
mit den besten Fachleuten
der Welt lernen können”*

Leitung



Hr. Raya Buenache, Alberto

- Musiker, Spezialist für Performance und Komposition für audiovisuelle Medien
- Musikalischer Leiter der Colmejazz Big Band
- Dirigent des Jugendsinfonieorchesters Colmenar Viejo
- Dozent für Musikkomposition für audiovisuelle Medien und Musikproduktion am Künstlerischen Musikzentrum EA
- Hochschulabschluss in der Fachrichtung Performance des Königlichen Konservatoriums für Musik in Madrid
- Masterstudiengang in Komposition für audiovisuelle Medien des Katarina-Gurska-Zentrums für Hochschulbildung

Professoren

Hr. García Cabrero, Alejandro

- ♦ Spezialist für Kinematographie und visuelle Künste
- ♦ Tonassistent bei Lucky Road
- ♦ Assistent der Tonredaktion bei Lucky Road
- ♦ Hochschulabschluss in Kinematographie und visueller Kunst an der TAI Universität der Künste

Hr. Martín, Álvaro

- ♦ Tontechniker (Raum) bei SDI MEDIA IBERIA
- ♦ Tontechniker bei EDM
- ♦ Hochschulabschluss in Tontechnik

Fr. González Rus, Lorena

- ♦ Spezialistin für Direktton und Postproduktion
- ♦ Sounddesignerin und -ingenieurin bei Saber Interactive
- ♦ Sounddesignerin und -ingenieurin bei Spika Tech
- ♦ Spezialisierung in Ton, Direktton und Postproduktion an der TAI Universität der Künste
- ♦ Hochschulabschluss in Kinematographie und Kunst an der TAI Universität der Künste



Fr. Jiménez García, Marina

- ◆ Spezialistin für Direktton und Postproduktion
- ◆ Leiterin der Tonregie und Postproduktion bei *Un Susurro*
- ◆ Leiterin der Tonregie bei *Alas de Papel*
- ◆ Direkttonassistentin bei *El Descampado*
- ◆ Postproduktion bei *Similia*
- ◆ Hochschulabschluss in Kinematographie und audiovisueller Kunst an der TAI Universität der Künste

Fr. Valencia Loiza, Carolina

- ◆ Komponistin, spezialisiert auf Videospiele
- ◆ Lehrerin für Klavier und Einführung in die Musiktheorie
- ◆ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität del Valle
- ◆ Masterstudiengang in Audiovisueller Medienkomposition

05

Struktur und Inhalt

Der Studiengang ist in 10 Fachmodule gegliedert, die jeweils in 10 Themenbereiche unterteilt sind, in denen die Studenten Themen wie harmonische Rhythmik, harmonische Progression, moderne Modi, akustische und virtuelle Orchestrierung, thematische Strukturierung während des Kompositionsprozesses, Aufnahmesitzungen und deren Vorbereitung, Methoden der Klangbearbeitung und vieles mehr vertiefen können.





“

*Sie kommen in den Genuss des umfassendsten
Lehrplans im Bereich Sounddesign für Videospiele:
Schreiben Sie sich ein und probieren Sie es aus"*

Modul 1. Der Soundtrack im Videospiel

- 1.1. Der Arbeitsbereich
 - 1.1.1. Akustische Aspekte
 - 1.1.2. Vorbereiten eines Raums
 - 1.1.3. Raumkonstruktion eines „Room into Room“
- 1.2. Das Arbeitsmaterial I: Hardware
 - 1.2.1. Der Computer
 - 1.2.2. Audio-Schnittstelle
 - 1.2.3. Hörsysteme und andere Geräte
- 1.3. Das Arbeitsmaterial II: Software
 - 1.3.1. DAW
 - 1.3.2. *Kontakt*
 - 1.3.3. *Plugins*
- 1.4. Das Projektteam
 - 1.4.1. Teamstruktur
 - 1.4.2. Teamfunktionen
 - 1.4.3. Unser Platz innerhalb des Teams
- 1.5. Arten von Videospielen und Musikgenres
 - 1.5.1. Für wen ist die Musik?
 - 1.5.2. Persönlichkeit und Ästhetik der Musik
 - 1.5.3. Musik vs. Videospiel-Genre
- 1.6. Rollen und Funktion der Musik
 - 1.6.1. Musik als Gemütszustand
 - 1.6.2. Die Musik als Schöpferin von Welten
 - 1.6.3. Andere Rollen
- 1.7. Der *Workflow* in der Musikkomposition
 - 1.7.1. Planung, Ästhetik und Erstellung des Markenauftritts des Vertriebspartners
 - 1.7.2. Erste Ideen und Komposition von Demo-Musik
 - 1.7.3. Das Endprodukt, von der Demo bis zum Master
- 1.8. Der *Workflow* bei Tonbearbeitung und -gestaltung
 - 1.8.1. Planung und Einrichtung des ADD
 - 1.8.2. Gestaltung und Bearbeitung
 - 1.8.3. Einstellung, Synchronisierung und Prüfung in der Audio-Engine

- 1.9. Grundlagen des Klangs
 - 1.9.1. Eigenschaften
 - 1.9.2. Frequenzspektrum
 - 1.9.3. Hüllkurve
- 1.10. *Surround*-Sound und 3D-Sound
 - 1.10.1. Horizontaler vs. vertikaler Klang
 - 1.10.2. 3D-Audio-Simulationen
 - 1.10.3. *Surround- und Dolby-Atmos*-Systeme

Modul 2. Grundlegende Harmonie

- 2.1. Harmonie
 - 2.1.1. Das Notensystem, Notenschlüssel, Noten und Notenwerte
 - 2.1.2. Takte
 - 2.1.3. Intervalle
- 2.2. Akkordaufbau: Typen und Anordnung
 - 2.2.1. Klassifizierung
 - 2.2.2. Akkordanordnung
 - 2.2.3. Verdopplungen
- 2.3. Akkordaufbau: Bewegungen
 - 2.3.1. Harmonische Bewegungen
 - 2.3.2. Oktaven, Unisono, aufeinanderfolgende und resultierende Quinten
 - 2.3.3. Akkordverkettung
- 2.4. Harmonische Progressionen
 - 2.4.1. Tonale Funktionen
 - 2.4.2. Harmonischer Rhythmus
 - 2.4.3. Kadenz
- 2.5. Umkehrungen
 - 2.5.1. Die erste Umkehrung
 - 2.5.2. Die zweite Umkehrung
 - 2.5.3. Die Umkehrung in Kadenz
- 2.6. Fremde Töne: Harmonische Dissonanz
 - 2.6.1. Harmonische und melodische Dissonanz
 - 2.6.2. Fremde Töne in der harmonischen Dissonanz
 - 2.6.3. Verzögerung und Vorschlag

- 2.7. Fremde Töne: Melodische Dissonanz
 - 2.7.1. Fremde Töne in der melodischen Dissonanz
 - 2.7.2. Durchgangston, Ausschmückungen, Eskapade, Vorausnahme und Klangverlängerung
 - 2.7.3. Kombinierte Wirkung von fremden Tönen
- 2.8. Fremde Töne in den Akkorden
 - 2.8.1. Dominante Septime
 - 2.8.2. Sensible Septime und Septime des zweiten Grades
 - 2.8.3. Verbleibende Septakkorde
- 2.9. Die Dominantenharmonie
 - 2.9.1. Dominantenharmonie
 - 2.9.2. Doppeldominante
 - 2.9.3. Zwischendominanten
- 2.10. Entwicklung zur Chromatik
 - 2.10.1. Diatonik und Modulation
 - 2.10.2. Die expressive Chromatik
 - 2.10.3. Verlust der tonalen Funktion

Modul 3. Erweiterte Harmonie

- 3.1. Moderne Modi
 - 3.1.1. Klassifizierung der Modi
 - 3.1.2. Der Modalgrad
 - 3.1.3. Die modale Ausführung in der Musik
- 3.2. Modale harmonische Beziehungen
 - 3.2.1. Haupt- und Nebenakkorde
 - 3.2.2. Modale Kadenzen
 - 3.2.3. Modale Harmonisierung
- 3.3. Tonale Verwendung der Modalität
 - 3.3.1. Tonale Funktion des Modalakkords
 - 3.3.2. Tonale Kadenzen mit modalen Akkorden
 - 3.3.3. Tonale Nutzung des Modalakkords
- 3.4. Ethnische Modi
 - 3.4.1. Modalgrade
 - 3.4.2. Tonale Verwendung
 - 3.4.3. Modaler Akkord

- 3.5. Synthetische Modi
 - 3.5.1. Aufbau
 - 3.5.2. Modalgrade
 - 3.5.3. Tonale Verwendung
- 3.6. Tonale Verwendung von ethnischen und synthetischen Modi
 - 3.6.1. Die Idee
 - 3.6.2. Tonale Funktionen
 - 3.6.3. Der Akkord als harmonische Klangfarbe
- 3.7. Harmonische Klangfarben: Tonalität und Atonalität
 - 3.7.1. Tonalität vs. Atonalität
 - 3.7.2. Nicht funktionale Akkorde
 - 3.7.3. Harmonische Auslassung
- 3.8. Harmonische Klangfarben: Konstruktionen
 - 3.8.1. Akkordaufbau in verschiedenen Intervallen
 - 3.8.2. Überlappende Akkorde
 - 3.8.3. Modaler Farbakkord
- 3.9. Extratonale Harmonie
 - 3.9.1. Bitonalität
 - 3.9.2. Poly-Tonalität vs. Atonalität
 - 3.9.3. Dodekaphonismus und Serialismus
- 3.10. Avantgarde-Musik
 - 3.10.1. Zufällige Musik
 - 3.10.2. Indeterminismus
 - 3.10.3. Minimalismus

Modul 4. Akustische und virtuelle Orchestrierung

- 4.1. Das Orchester
 - 4.1.1. Instrumente
 - 4.1.2. Formate
 - 4.1.3. Hybrides Orchester
- 4.2. Instrumente
 - 4.2.1. Konstruktion und Klassifizierung
 - 4.2.2. Techniken
 - 4.2.3. Klangfarben-Effekte
- 4.3. Orchestrierung für Streicher
 - 4.3.1. Klangebene
 - 4.3.2. Kontrapunktische vs. homophone Schreibweise
 - 4.3.3. Begleitung eines Solisten
- 4.4. Orchestrierung für Holzbläser- und Streicherensemble
 - 4.4.1. Kontrapunktische vs. homophone Schreibweise
 - 4.4.2. Verwendung von Hölzern für Farbkontraste
 - 4.4.3. Besondere Effekte
- 4.5. Orchestrierung für Blech-, Holzbläser- und Streicherensembles
 - 4.5.1. Verwendungen und Vervielfältigungen
 - 4.5.2. Melodie, homophone und kontrapunktische Schreibweise
 - 4.5.3. Klanghöhepunkte und Klangfarbeneffekte
- 4.6. Die Schlagzeugabteilung
 - 4.6.1. Klassifizierung von Instrumenten
 - 4.6.2. Anzahl und Verteilung der Instrumentalisten
 - 4.6.3. Notation von Schlaginstrumenten
- 4.7. Andere Instrumente
 - 4.7.1. Tasteninstrumente
 - 4.7.2. Saiteninstrumente ohne Streichbogen
 - 4.7.3. Orchestrierung für diese Instrumente
- 4.8. Unterschiede zwischen Samplern und echten Orchestern
 - 4.8.1. Dynamik, Balance und Panning
 - 4.8.2. *Layers*
 - 4.8.3. *Keyswitches*

- 4.9. Orchestrierungstechniken für Sampler: *Ensemble Patches*
 - 4.9.1. Voller und kraftvoller Klang
- 4.9.2. Verwendung von *Ensemble Patches*
 - 4.9.3. Streicher: *Sustain*, *Tremolo* und *Staccato*
- 4.10. Orchestrierungstechniken für Sampler: Zusammenspiel
 - 4.10.1. Die Pauke
 - 4.10.2. Zusammenspiel von Orchester und Schlagzeug
 - 4.10.3. Zusammenspiel von Chor und Orchester

Modul 5. Kompositionstechniken

- 5.1. Thematischer Aufbau
 - 5.1.1. Die Form
 - 5.1.2. Das Motiv
 - 5.1.3. Die musikalische Phrase
- 5.2. Kontrapunkt
 - 5.2.1. Die musikalische Phrase
 - 5.2.2. Melodischer und harmonischer Rhythmus
 - 5.2.3. Mehrstimmiger Kontrapunkt
- 5.3. Begleitung
 - 5.3.1. Arten der Begleitung
 - 5.3.2. Motiv der Begleitung
 - 5.3.3. Die Basslinie
- 5.4. Die Melodie
 - 5.4.1. Gesangsmelodie
 - 5.4.2. Instrumentalmelodie
 - 5.4.3. Melodie zum Gegenstand
- 5.5. Kreative Techniken
 - 5.5.1. Das Pedal und das Ostinato
 - 5.5.2. Mehrstimmigkeit und Wiederholungen
 - 5.5.3. Reharmonisierung
- 5.6. Kompositionstechniken für Videospiele: der lineare *Loop*
 - 5.6.1. Eigenschaften
 - 5.6.2. Methoden
 - 5.6.3. Technische Probleme

- 5.7. Kompositionstechniken für Videospiele: der *Stinger*
 - 5.7.1. Eigenschaften
 - 5.7.2. Typen
 - 5.7.3. *Stingers* im Einsatz
- 5.8. Kompositionstechniken für Videospiele: *One-Shot-Tracks*
 - 5.8.1. Eigenschaften
 - 5.8.2. Zwischensequenzen und Szenen
 - 5.8.3. Gekriptete Ereignisse
- 5.9. Kompositionstechniken für Videospiele: interaktive Musik
 - 5.9.1. Einführung in die interaktive Musik
 - 5.9.2. Horizontale Sequenzierung
 - 5.9.3. Vertikales *Layering*
- 5.10. Dynamische Musik
 - 5.10.1. Generative Musik
 - 5.10.2. Adaptive Musik
 - 5.10.3. Probleme der dynamischen Musik

Modul 6. Musik- und Audioproduktion

- 6.1. Die Aufnahmesitzung
 - 6.1.1. Vorproduktion
 - 6.1.2. Vorbereitung/Auswahl des Studios
 - 6.1.3. Aufnahme der Sitzung
- 6.2. Mikrofone
 - 6.2.1. Mikrofone
 - 6.2.2. Arten von Mikrofonen
 - 6.2.3. Eigenschaften
- 6.3. Stereomikrofontechniken
 - 6.3.1. Passendes Paar
 - 6.3.2. Abgegrenztes Paar
 - 6.3.3. Nahezu übereinstimmendes Paar
- 6.4. Multimikrofon- und *Surround*-Techniken
 - 6.4.1. Multimikrofontechniken
 - 6.4.2. *Surround*-Aufnahme
 - 6.4.3. *Surround*-Aufnahmetechniken

- 6.5. Aufnahme von Instrumenten
 - 6.5.1. Saiteninstrumente
 - 6.5.2. Perkussionsinstrumente
 - 6.5.3. Blas- und verstärkte Instrumente
- 6.6. Mischtechniken: Entzerrung
 - 6.6.1. Entzerrung
 - 6.6.2. Arten von Filtern
 - 6.6.3. Anwendung auf dem Track
- 6.7. Mischtechniken: Dynamik
 - 6.7.1. Kompressoren und andere Prozessoren
 - 6.7.2. *Sidechain*
 - 6.7.3. Multiband-Kompression
- 6.8. Mischtechniken: Nachhall
 - 6.8.1. Merkmale eines Ambientes
 - 6.8.2. Funktionen und Algorithmen
 - 6.8.3. Parameter
- 6.9. Mischtechniken: andere Effekte
 - 6.9.1. *Echo/Delay*
 - 6.9.2. Modulationseffekte
 - 6.9.3. *Pitch*-Effekte
- 6.10. Mastering
 - 6.10.1. Eigenschaften
 - 6.10.2. Prozesse
 - 6.10.3. Anwendung in der Audio-Engine

Modul 7. Sounddesign

- 7.1. Bearbeitungsmethoden
 - 7.1.1. Audio-Editor
 - 7.1.2. *Multitrack*-Editor
 - 7.1.3. Sequenzer
- 7.2. *Foley*
 - 7.2.1. Aufnahme vor Ort
 - 7.2.2. Studioaufnahme
 - 7.2.3. Bearbeitung
- 7.3. Sound-Bibliotheken
 - 7.3.1. Formate
 - 7.3.2. Typen
 - 7.3.3. Erstellung von Bibliotheken
- 7.4. Planung
 - 7.4.1. Klangräume
 - 7.4.2. Spielmechanik
 - 7.4.3. Anforderungen
- 7.5. Klangorganisation
 - 7.5.1. Referenzen
 - 7.5.2. Quellen
 - 7.5.3. Bearbeitung
- 7.6. Sound vs. Drehbuch
 - 7.6.1. Referenzen
 - 7.6.2. Verbindung mit narrativen Elementen
 - 7.6.3. Vorschläge
- 7.7. Sound vs. Bild
 - 7.7.1. Visuelle Klänge
 - 7.7.2. Stumme Klänge
 - 7.7.3. Unsichtbare Klänge
- 7.8. Bereinigung von Dialogen
 - 7.8.1. Organisation
 - 7.8.2. Verarbeitung von Stimmen
 - 7.8.3. Normalisierung





- 7.9. Sound-Effekte
 - 7.9.1. Organisation
 - 7.9.2. Typologie
 - 7.9.3. Kategorien
- 7.10. Anpassungen an Ereignisse
 - 7.10.1. Eigenschaften
 - 7.10.2. Arten von Veranstaltungen
 - 7.10.3. Synchronisierung

Modul 8. Klangliche Kreativität

- 8.1. Klanganalyse
 - 8.1.1. Eigenschaften
 - 8.1.2. Sound-Typologie
 - 8.1.3. Narrative Entwicklung
- 8.2. Klangobjekt
 - 8.2.1. Stille
 - 8.2.2. Umgebung
 - 8.2.3. Metapher
- 8.3. Die Klanglandschaft
 - 8.3.1. Merkmale des Ambientes
 - 8.3.2. Schichten des Ambientes
 - 8.3.3. Hybridisierungen
- 8.4. Physikalische Phänomene
 - 8.4.1. Wellen und Frequenzen
 - 8.4.2. Partikel
 - 8.4.3. Thema
- 8.5. Charakter-Erstellung
 - 8.5.1. Analyse
 - 8.5.2. Natürliche Klänge
 - 8.5.3. Klänge des Spiels
- 8.6. *Morphing*
 - 8.6.1. Amplitude
 - 8.6.2. Ersatz
 - 8.6.3. Interpolation

- 8.7. Schichten
 - 8.7.1. Materialien
 - 8.7.2. Psychologisch
 - 8.7.3. Reflektierend
- 8.8. Gestaltung von Räumen: Übersicht
 - 8.8.1. Übersicht
 - 8.8.2. Nachhall
 - 8.8.3. Absorption
- 8.9. Raumgestaltung: Lärm
 - 8.9.1. Lärm
 - 8.9.2. Klangebene
 - 8.9.3. Zufälligkeit
- 8.10. Erzeugung durch Synthese
 - 8.10.1. Analoge Synthese
 - 8.10.2. Digitale Synthese
 - 8.10.3. Modulare Synthese

Modul 9. Voice-Over

- 9.1. Zielsetzungen der Stimme
 - 9.1.1. Qualität
 - 9.1.2. Funktionen
 - 9.1.3. Eigenschaften
- 9.2. Sprachgestaltung: Stimme und Animation
 - 9.2.1. Die Stimme vor der Animation
 - 9.2.2. Die Stimme gleichzeitig mit der Animation
 - 9.2.3. Die Stimme nach der Animation
- 9.3. Sprachgestaltung: Typen und Drehbuch
 - 9.3.1. Arten von Stimmen
 - 9.3.2. Skripterstellung
 - 9.3.3. Liste der Assets
- 9.4. Auswahl des Voice-Over
 - 9.4.1. Casting
 - 9.4.2. Eigenes Studio vs. Spezialisiertes Studio
 - 9.4.3. Kosten und Nutzen des Einsatzes von Voice-Over

- 9.5. Aufnahmesitzungen
 - 9.5.1. Flüssigkeit der Sitzung
 - 9.5.2. Aufnahme
 - 9.5.3. Leitung
- 9.6. Bearbeitung
 - 9.6.1. Dialoge in Sequenzen
 - 9.6.2. Interaktion der Charaktere
 - 9.6.3. Stille
- 9.7. Fertigstellung
 - 9.7.1. Rendering
 - 9.7.2. Synchronisierung
 - 9.7.3. Exportieren
- 9.8. Aufnahme von Stimmen: Platzierung
 - 9.8.1. Arten von Mikrofonen
 - 9.8.2. Platzierung des Voice-Over
 - 9.8.3. Vorgehensweise bei der Sprachaufzeichnung
- 9.9. Aufnahme von Stimmen: Sound-Sync
 - 9.9.1. Sound-Sync
 - 9.9.2. Geschützte Dateien
 - 9.9.3. Ungeschützte Dateien
- 9.10. Verarbeitung der Stimme
 - 9.10.1. Entzerrung
 - 9.10.2. Dynamik
 - 9.10.3. Auswirkungen

Modul 10. Implementierung von interaktivem Audio: FMOD

- 10.1. FMOD
 - 10.1.1. Installation
 - 10.1.2. Hauptfenster
 - 10.1.3. Organisation des Editors
- 10.2. Instrumente: *Single* und *Multi Instruments*
 - 10.2.1. *Single* und *Multi Instruments*
 - 10.2.2. *Event Instruments*
 - 10.2.3. *Programmer Instruments*
- 10.3. Instrumente: *Command Instruments*
 - 10.3.1. *Command Instruments*
 - 10.3.2. *Silence und Scatterer Instruments*
 - 10.3.3. *Snapshot Instruments*
- 10.4. Tracks
 - 10.4.1. Audio-Tracks
 - 10.4.2. Automatisierungs-Tracks
 - 10.4.3. Rücklauf- und Master-Tracks
- 10.5. *Logic Tracks*
 - 10.5.1. Zielmarker
 - 10.5.2. Übergänge und Übergangsbereiche
 - 10.5.3. *Loop*-Bereiche
- 10.6. Parameter
 - 10.6.1. Anpassungen
 - 10.6.2. Blätter
 - 10.6.3. Eigenschaften
- 10.7. Modulatoren
 - 10.7.1. Hüllkurve
 - 10.7.2. LFO-Typ
 - 10.7.3. *Sidechain*-Typ

- 10.8. Mischpult
 - 10.8.1. Ansicht der Konfiguration
 - 10.8.2. Audiobus, Ereignisse, Ausgängen und Eingänge
 - 10.8.3. VCA
- 10.9. 3D-Ereignisse
 - 10.9.1. Spatialiser
 - 10.9.2. 3D-Vorschau
 - 10.9.3. *Built-in* Parameter
- 10.10. Exportieren
 - 10.10.1. Bänke
 - 10.10.2. Präferenzen
 - 10.10.3. Plattformen



Dieser private Masterstudiengang kombiniert die fundiertesten und aktuellsten Inhalte, die hervorragendsten Dozenten und eine 100%ige Online-Lernmethode, die für Berufstätige konzipiert wurde"

06

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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie 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 Sie 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 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 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.

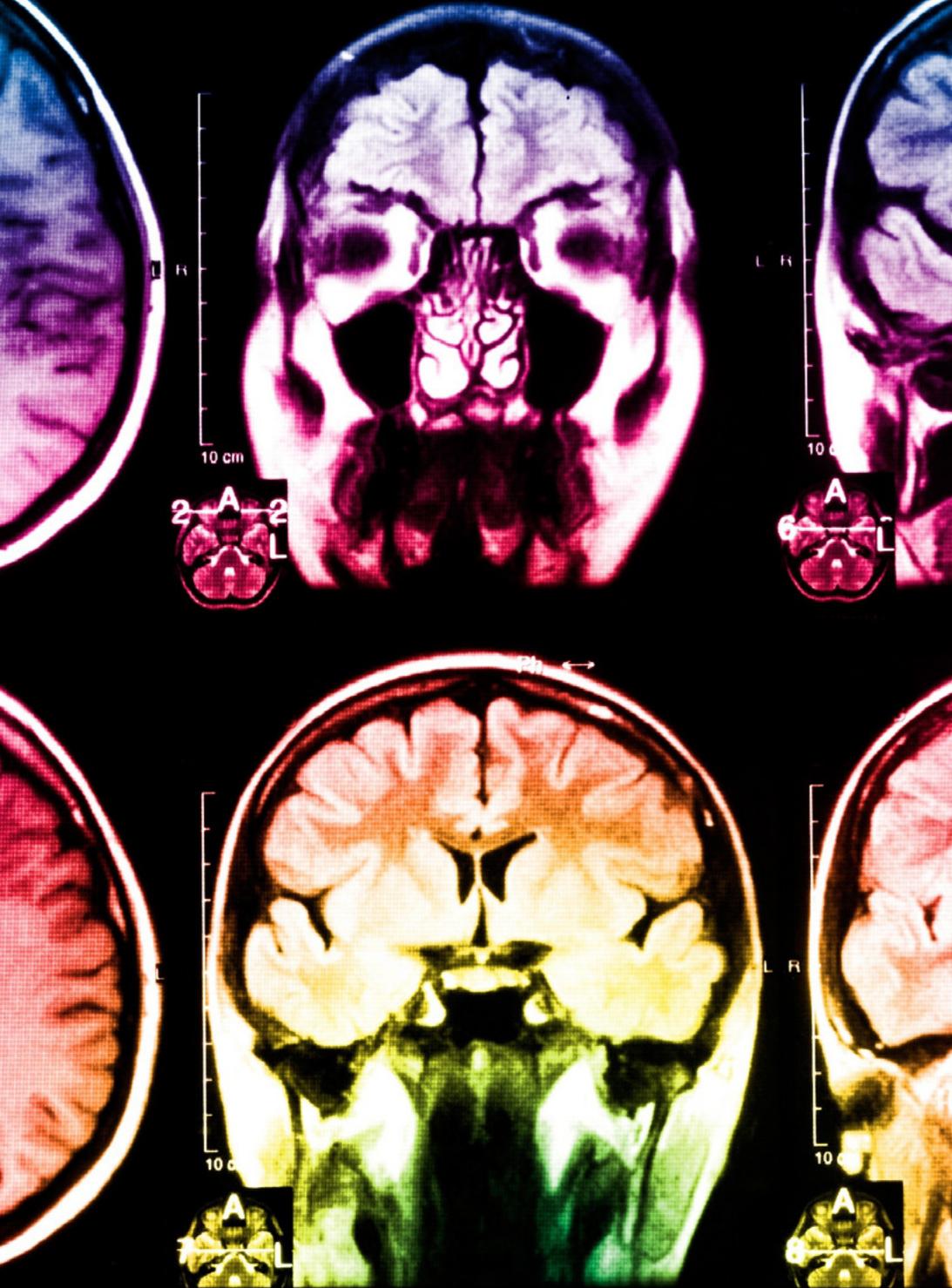


In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen 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

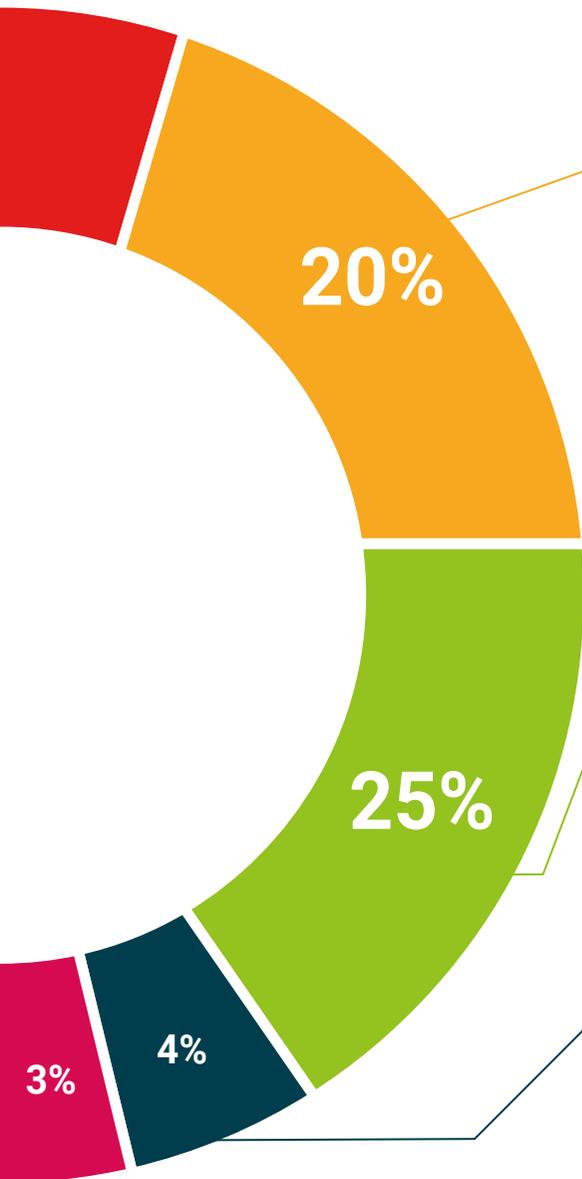
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



07

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Sounddesign für Videospiele 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 **Privater Masterstudiengang in Sounddesign für Videospiele** 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 Sounddesign für Videospiele**

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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang Sounddesign für Videospiele

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

Privater Masterstudiengang Sounddesign für Videospiele

