

Universitätsexperte

Sounddesign und Kreativität für Videospiele



Universitätsexperte

Sounddesign und Kreativität für 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-sounddesign-kreativitat-videospiele

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

Eines der wichtigsten Elemente eines Videospiele ist der Ton. Von der Musik über die Stimmen bis hin zu den Geräuscheffekten prägt er die Identität eines audiovisuellen Werkes und ist in der Lage, es zu einem Bezugspunkt für Millionen von Spielern zu machen. Aus diesem Grund gehört das Sounddesign zu den Bereichen, in denen die großen Unternehmen die größten Anstrengungen unternehmen und in denen große Spezialisten für ihre Videospiele arbeiten. Diese Qualifikation bietet den Fachleuten ein tieferes Verständnis des Themas und die Möglichkeit, sich mit den neuesten Entwicklungen in den Bereichen Foley und interaktive Audio-Implementierung, neben anderen wichtigen Themen, vertraut zu machen.





“

Werden Sie Spezialist in Sounddesign für Videospiele dank dieses Universitätsexperten, der Ihnen alle Werkzeuge an die Hand gibt, die Sie brauchen, um in dieser leistungsstarken Branche beruflich voranzukommen"

Die zunehmende Spezialisierung der Videospieldindustrie hat dazu geführt, dass neue Berufsprofile erforderlich sind, um den aktuellen Bedürfnissen der Unternehmen gerecht zu werden. So ist eines der wichtigsten Elemente für die Industrie heute der Klangaspekt ihrer Werke. Der Sound in all seinen Facetten definiert das Videospiel und kann es somit zum Erfolg führen.

Sounddesigner sind daher in der Branche hoch angesehen und müssen mit allen neuen Entwicklungen in diesem sich technologisch rasant entwickelnden Bereich Schritt halten. Dieser Universitätsexperte in Sounddesign und Kreativität für Videospiele bietet den Studenten ein Update in Bereichen wie *Morphing*, Synthesegenerierung, Verwaltung von Audiospuren und Implementierung von interaktivem Audio.

Die Studenten, die sich für den Kurs einschreiben, werden von hochqualifizierten Dozenten, die sich auf das Thema spezialisiert haben, und von multimedialen Lernmaterialien mit hohem pädagogischen Wert profitieren. All dies wird durch eine 100 %ige Online-Lehrmethode erreicht, die es den Studenten ermöglicht, Zeit und Ort ihres Studiums frei zu wählen, ohne ihr Berufs- oder Privatleben zu unterbrechen.

Dieser **Universitätsexperte in Sounddesign und Kreativität 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
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Das Lehrsystem von TECH passt sich Ihren beruflichen Gegebenheiten an und ermöglicht es Ihnen, ohne lästige Unterbrechungen zu studieren"

“

Mit den neuen Kenntnissen und Fähigkeiten im Bereich Sounddesign, die Sie in diesem Studiengang erwerben, eröffnen sich Ihnen wichtige Karrieremöglichkeiten in der Videospelindustrie"

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 situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

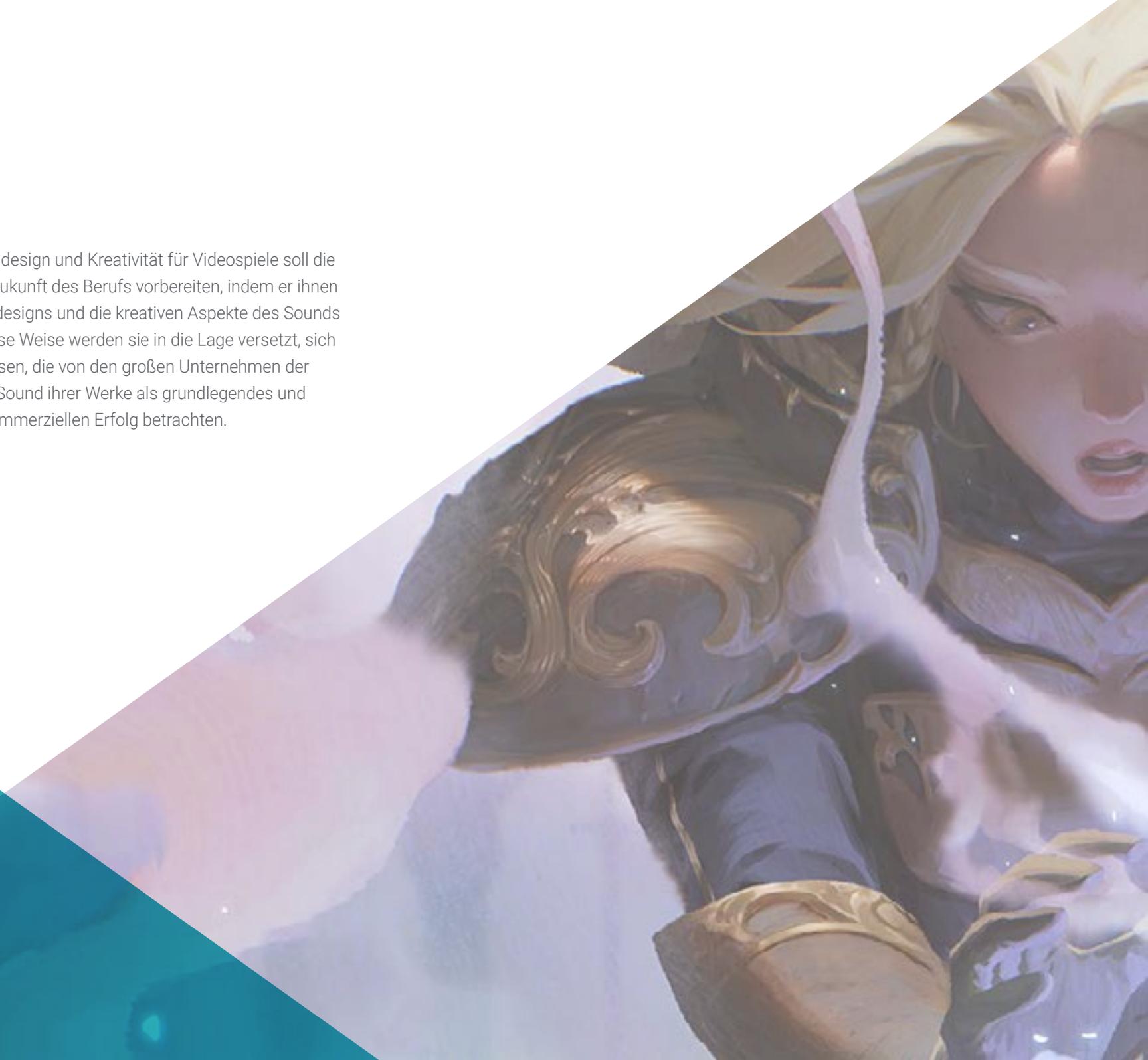
Steigern Sie Ihre Kreativität als Komponist und Sounddesigner mit Hilfe dieses Universitätsexperten.

Sie können sich auf die Implementierung von interaktivem Audio spezialisieren, eine der wichtigsten Facetten des Designs.



02 Ziele

Dieser Universitätsexperte in Sounddesign und Kreativität für Videospiele soll die Studenten auf die Gegenwart und Zukunft des Berufs vorbereiten, indem er ihnen die neuesten Techniken des Sounddesigns und die kreativen Aspekte des Sounds von Videospielen vermittelt. Auf diese Weise werden sie in die Lage versetzt, sich an die neuen Berufsprofile anzupassen, die von den großen Unternehmen der Branche gefordert werden, die den Sound ihrer Werke als grundlegendes und entscheidendes Element für den kommerziellen Erfolg betrachten.



“

Dieser Universitätsexperte ermöglicht es Ihnen, alle Grundlagen des Sounddesigns für Videospiele zu erlernen und so Ihre berufliche Karriere in dieser boomenden Branche zu fördern"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertieftes Verstehen des Aufbaus und der Grundbewegungen von Akkorden
- ◆ Fundiertes Kennen und Beherrschen der verschiedenen spezifischen Techniken der Videospieldkomposition
- ◆ 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



Erforschen Sie die besten Sound-Kreativtechniken, um Ihre Arbeit als Komponist und Sounddesigner für Videospiele zu verbessern"





Spezifische Ziele

Modul 1. Sound-Design

- ◆ Auswählen der Bearbeitungsmethode, die am besten zu Ihren Bedürfnissen passt
- ◆ Umfassendes Verstehen der *Foley*-Technik und der verschiedenen Möglichkeiten, sie 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 2. 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 3. 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

Kursleitung

Dieser Universitatsexperte in Sounddesign und Kreativitat fur Videospiele verfugt uber die besten Dozenten auf dem Bildungsmarkt, echte Spezialisten in allen Bereichen des Sounddesigns fur Videospiele. Dadurch wird gewahrleistet, dass die Studenten dieses Studiengangs aus erster Hand alle notwendigen Fahigkeiten erhalten, um zu herausragenden Experten auf diesem Gebiet zu werden, die an groen Videospieldprojekten auf der ganzen Welt mitwirken konnen.





“

Eine der Stärken dieses Studiengangs ist das Dozententeam: Sie werden mit großen Spezialisten für die Vertonung von Videospiele in Kontakt kommen und während des gesamten Lernprozesses mit ihnen zusammen studieren können"

Internationaler Gastdirektor

Dr. Alexander Horowitz ist ein führender Audiodirektor und Videospieldirektor 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.
- Spieltester 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

Fr. González Rus, Lorena

- ◆ Spezialistin für Direktton und Postproduktion
- ◆ Sound-Designerin und -ingenieurin bei Saber Interactive
- ◆ Sound-Designerin 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

“

Die führenden Fachleute auf diesem Gebiet haben sich zusammengetan, um Ihnen das umfassendste Wissen zu vermitteln, damit Sie sich mit absoluter Erfolgsgarantie weiterentwickeln können"

04 Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätsexperten in Sounddesign und Kreativität für Videospiele wurde auf der Grundlage von drei spezialisierten Lehrmodulen entwickelt. Jeder dieser Kurse konzentriert sich auf einen anderen Aspekt des Sounddesigns und der Soundkreation, und die Studenten können sich mit Themen wie Bearbeitungsmethoden und Audibearbeitungssoftware, Feld- und Studioaufnahmen, Foley, Soundbibliotheken, Aufnahme und Reinigung von Stimmen oder Sounddesign im Einklang mit der narrativen Entwicklung des Videospiele befassen, um nur einige zu nennen.





“

Der beste Lehrplan für Sounddesign für Videospiele ist hier: Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein”

Modul 1. Sound-Design

- 1.1. Bearbeitungsmethoden
 - 1.1.1. Audio-Editor
 - 1.1.2. *Multitrack*-Editor
 - 1.1.3. Sequenzer
- 1.2. *Foley*
 - 1.2.1. Aufnahme vor Ort
 - 1.2.2. Studioaufnahme
 - 1.2.3. Bearbeitung
- 1.3. Sound-Bibliotheken
 - 1.3.1. Formate
 - 1.3.2. Typen
 - 1.3.3. Erstellung von Bibliotheken
- 1.4. Planung
 - 1.4.1. Klangräume
 - 1.4.2. Spielmechanik
 - 1.4.3. Anforderungen
- 1.5. Klangorganisation
 - 1.5.1. Referenzen
 - 1.5.2. Quellen
 - 1.5.3. Bearbeitung
- 1.6. Sound vs. Drehbuch
 - 1.6.1. Referenzen
 - 1.6.2. Verbindung mit narrativen Elementen
 - 1.6.3. Vorschläge
- 1.7. Sound vs. Bild
 - 1.7.1. Visuelle Klänge
 - 1.7.2. Stumme Klänge
 - 1.7.3. Unsichtbare Klänge
- 1.8. Bereinigung von Dialogen
 - 1.8.1. Organisation
 - 1.8.2. Verarbeitung von Stimmen
 - 1.8.3. Normalisierung

- 1.9. Sound-Effekte
 - 1.9.1. Organisation
 - 1.9.2. Typologie
 - 1.9.3. Kategorien
- 1.10. Anpassungen an Ereignisse
 - 1.10.1. Eigenschaften
 - 1.10.2. Arten von Veranstaltungen
 - 1.10.3. Synchronisierung

Modul 2. Klangliche Kreativität

- 2.1. Klanganalyse
 - 2.1.1. Eigenschaften
 - 2.1.2. Sound-Typologie
 - 2.1.3. Narrative Entwicklung
- 2.2. Klangobjekt
 - 2.10.1. Stille
 - 2.2.2. Umgebung
 - 2.2.3. Metapher
- 2.3. Die Klanglandschaft
 - 2.3.1. Merkmale des Ambientes
 - 2.3.2. Schichten des Ambientes
 - 2.3.3. Hybridisierungen
- 2.4. Physikalische Phänomene
 - 2.4.1. Wellen und Frequenzen
 - 2.4.2. Partikel
 - 2.4.3. Thema
- 2.5. Charakter-Erstellung
 - 2.5.1. Analyse
 - 2.5.2. Natürliche Klänge
 - 2.5.3. Klänge des Spiels
- 2.6. *Morphing*
 - 2.6.1. Amplitude
 - 2.6.2. Ersatz
 - 2.6.3. Interpolation

- 2.7. Schichten
 - 2.7.1. Materialien
 - 2.7.2. Psychologisch
 - 2.7.3. Reflektierend
- 2.8. Gestaltung von Räumen: Übersicht
 - 2.8.1. Übersicht
 - 2.8.2. Nachhall
 - 2.8.3. Absorption
- 2.9. Raumgestaltung: Lärm
 - 2.9.1. Lärm
 - 2.9.2. Klangebene
 - 2.9.3. Zufälligkeit
- 2.10. Erzeugung durch Synthese
 - 2.10.1. Analoge Synthese
 - 2.10.2. Digitale Synthese
 - 2.10.3. Modulare Synthese

Modul 3. Implementierung von interaktivem Audio: FMOD

- 3.1. FMOD
 - 3.1.1. Installation
 - 3.1.2. Hauptfenster
 - 3.1.3. Organisation des Editors
- 3.2. Instrumente: *Single* und *Multi Instruments*
 - 3.2.1. *Single* und *Multi Instruments*
 - 3.2.2. *Event Instruments*
 - 3.2.3. *Programmer Instruments*
- 3.3. Instrumente: *Command Instruments*
 - 3.3.1. *Command Instruments*
 - 3.3.2. *Silence* und *Scatterer Instruments*
 - 3.3.3. *Snapshot Instruments*
- 3.4. Tracks
 - 3.4.1. Audio-Tracks
 - 3.4.2. Automatisierungs-Tracks
 - 3.4.3. Rücklauf- und Master-Tracks

- 3.5. *Logic Tracks*
 - 3.5.1. Zielmarker
 - 3.5.2. Übergänge und Übergangsbereiche
 - 3.5.3. *Loop*-Bereiche
- 3.6. Parameter
 - 3.6.1. Anpassungen
 - 3.6.2. Blätter
 - 3.6.3. Eigenschaften
- 3.7. Modulatoren
 - 3.7.1. Hüllkurve
 - 3.7.2. LFO-Typ
 - 3.7.3. *Sidechain*-Typ
- 3.8. Mischpult
 - 3.8.1. Ansicht der Konfiguration
 - 3.8.2. Audiobus, Ereignisse, Ausgängen und Eingänge
 - 3.8.3. VCA
- 3.9. 3D-Ereignisse
 - 3.9.1. Spatialiser
 - 3.9.2. 3D-Vorschau
 - 3.9.3. *Built-in* Parameter
- 3.10. Exportieren
 - 3.10.1. Bänke
 - 3.10.2. Präferenzen
 - 3.10.3. Plattformen



Die besten Inhalte, unterrichtet vom besten Dozententeam. Spezialisieren Sie sich jetzt mit diesem Universitätsexperten in Sounddesign und Kreativität für Videospiele

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 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.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Sounddesign und Kreativität 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 **Universitätsexperte in Sounddesign und Kreativität 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 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 Sounddesign und Kreativität für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450**



*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

Universitätsexperte
Sounddesign und Kreativität
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Sounddesign und Kreativität für Videospiele

