

Universitätsexperte

Edukative Serious Games





Universitätsexperte Edukative Serious Games

- » 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-edukative-serious-games

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Serious Games haben ihre Vielseitigkeit und Anpassungsfähigkeit an verschiedene Genres des Denunzierens, der Sensibilisierung und Bildung durch die Schaffung von marktführenden Titeln unter Beweis gestellt. Es handelt sich also um einen Bereich, der auf dem Markt immer gefragter wird und immer mehr erfolgreiche Beschäftigungsmöglichkeiten für seine Kreativen schafft. Aus diesem Grund kann ein spezieller Abschluss in diesem Bereich in im Lebenslauf der Studenten viele Türen in einem boomenden Sektor öffnen. Alles, was sie wissen müssen, um ein Experte zu werden, finden sie in diesem Programm, das TECH exklusiv für sie entwickelt hat, um dieses Ziel zu erreichen. Es handelt sich um eine 100%ige Online-Fortbildung, die den Studenten das akademische Wissen vermittelt, das sie benötigen, um die Strategien und Techniken im Zusammenhang mit Serious Games zu beherrschen und diese in denunziativen, edukativen und autobiographischen Spielen anzuwenden.



“

Sie haben die perfekte Gelegenheit, sich im Bereich der Serious Games zu spezialisieren und sich auf die Genres Whistleblowing, Bildung und Autobiografie zu 100% online zu spezialisieren"

Der Einfluss, den Videospiele auf die Bevölkerung haben, hat viele Kreative dazu angeregt, Titel mit sozialem Bewusstsein zu entwickeln, die sich auf spielerische und dynamische Weise mit verschiedenen Problemen der Realität auseinandersetzen. Auf unterhaltsame Weise werden die Jugendlichen in die Realität einbezogen und zu kritischem und reflektiertem Denken angeregt, das es ihnen ermöglicht, in jeder Situation angemessen zu handeln.

Der Erfolg dieser Dynamik hat zu einer steigenden Nachfrage nach Fachleuten in diesem Bereich geführt, die die Techniken und Strategien beherrschen, die erforderlich sind, um wirkungsvolle Titel mit hohem Wiedererkennungswert zu schaffen. Um den Studenten die Möglichkeit zu geben, ihrem Lebenslauf einen Abschluss hinzuzufügen, der sie als Experten auf diesem Gebiet auszeichnet, haben TECH und sein Spezialistenteam den Universitätsexperten in Edukative Serious Games entwickelt.

Es handelt sich um ein sehr umfassendes Programm, das sich über 6 Monate erstreckt und 450 Stunden umfasst, in denen die Studenten Zugang zu den besten Lehrplänen auf dem Markt haben. Es wirft einen detaillierten Blick auf das Design von Serious Games durch pädagogisches Gameplay sowie auf die Herausforderungen und Schwierigkeiten, die bei der Entwicklung solcher Titel auftreten. Darüber hinaus befasst er sich mit der professionellen und fachlichen Untersuchung von Denunzieren durch Spiele und hebt Inhalte hervor, die die Sensibilität des Spielers ansprechen. Schließlich geht es um die Anwendung persönlicher Erfahrungen auf Videospiele und um die besten Strategien zur Vermittlung von Empfindungen, Gefühlen und abstrakten Themen durch modernes und attraktives Design.

Darüber hinaus finden die Studenten im virtuellen Klassenzimmer Dutzende von Stunden vom Dozententeam ausgewählte Fallstudien, ergänzende Lektüre und dynamische Zusammenfassungen), um die Informationen zu kontextualisieren und die gewünschten Aspekte auf persönliche Weise zu vertiefen. Es handelt sich also um eine einzigartige und äußerst befähigende Gelegenheit, eine 100%ige Online-Fortbildung zu absolvieren, die sie in der Spielebranche auszeichnen wird.

Dieser **Universitätsexperte in Edukative Serious Games** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Serious-Games-Experten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie können den Studiengang als Serious Games-Experte in Ihren Lebenslauf aufnehmen, was Sie bei Bewerbungsverfahren hervorheben wird"

“

Sie werden über das umfassendste Wissen verfügen, um dynamische und unterhaltsame Lernsituationen zu entwickeln, die das Studieren durch Videospiele fördern"

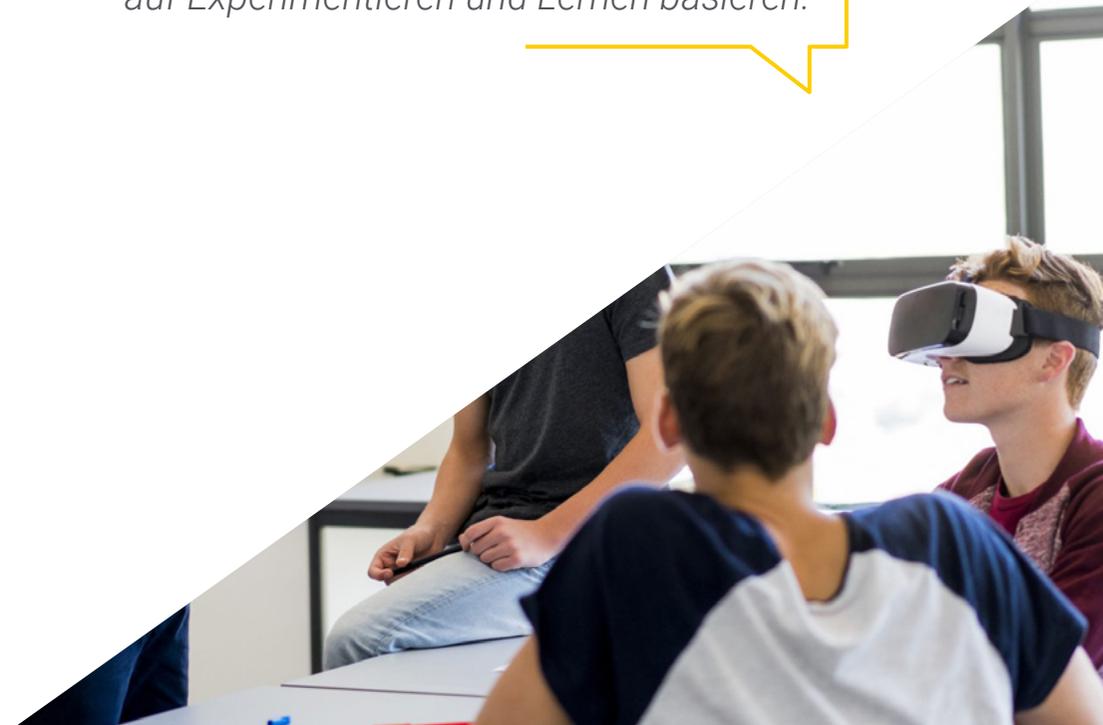
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein 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. Dabei wird sie durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Durch den Umgang mit der Mechanik und Dynamik der verschiedenen Videospiegelgenres entwickeln Sie die Fähigkeiten einer hochqualifizierten Fachkraft in edukativen Serious Games.

Das Programm enthält einen speziellen Teilbereich, der sich mit den zentralen Faktoren für die Entwicklung erfolgreicher Spieleprojekte befasst, die auf Experimentieren und Lernen basieren.



02 Ziele

Angesichts der aktuellen Nachfrage nach Fachleuten, die sich auf die Entwicklung von Serious Games spezialisieren, hat TECH diesen Universitätskurs entwickelt, um den Studenten ein breites und detailliertes Wissen über die Strategien, Techniken und Protokolle zu vermitteln, die diesen Bereich der Spieleindustrie ausmachen. Zu diesem Zweck wird er ihnen die besten verfügbaren akademischen Hilfsmittel zur Verfügung stellen und versuchen, ihnen diese akademische Erfahrung zu erleichtern, damit sie in kürzester Zeit den größtmöglichen Nutzen daraus ziehen können.



“

Sie werden Zugang zu einem informativen Katalog haben, in dem Sie im Detail die wichtigsten Konzepte im Zusammenhang mit der Erstellung von Videospiele auf der Grundlage der Beschwerde finden werden"

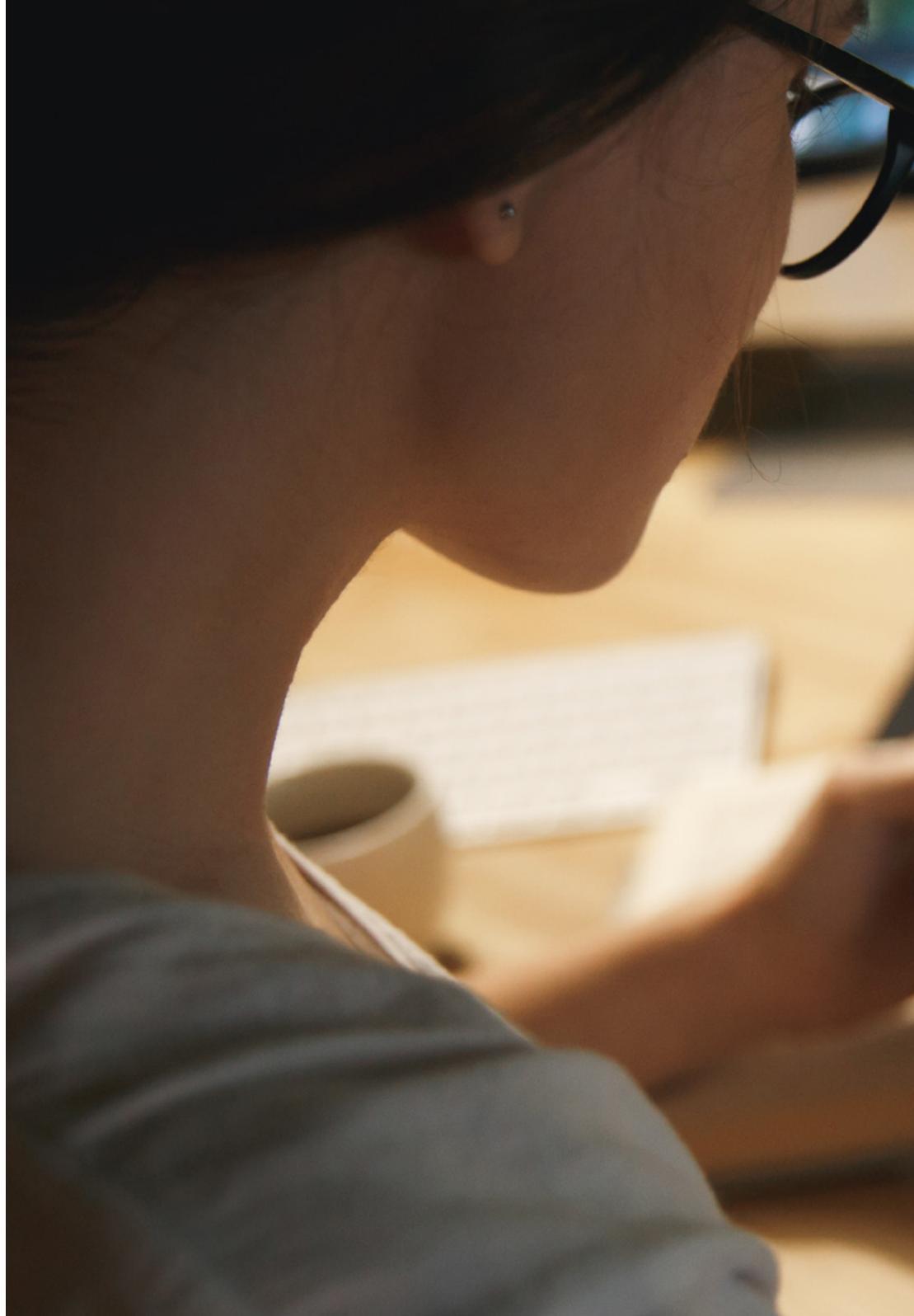


Allgemeine Ziele

- ♦ Wissen, wie man die Auswirkungen von Serious Games auf verschiedene Branchen erkennt
- ♦ Vertiefen aller theoretischen und praktischen Kenntnisse, um eine klassische Fortbildung an eine Serious Games Umgebung anpassen zu können
- ♦ Vertiefen und Kontextualisieren des Videospiele-Designs innerhalb von Serious Games
- ♦ Integrieren der Analyse der Serious Games, die eine relevante soziale Auswirkung gehabt haben
- ♦ Erweitern des Spektrums der beruflichen Möglichkeiten der Studenten



Wenn man die Hauptkonflikte, die bei Videospiele mit Beschwerden auftreten, im Detail kennt, kann man sie vermeiden und Produkte schaffen, die sich den Bedürfnissen des Marktes in geeigneter Weise anpassen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Serious Games und Bildung

- ♦ Erwerben von professionellem Wissen über Serious Games mit Schwerpunkt auf Bildung
- ♦ Beherrschen der Designtechniken, um emotionale Reaktionen des Spielers durch Lernspiele zu erreichen

Modul 2. Serious Games und Denunzieren

- ♦ Erwerben vertiefter Kenntnisse über Serious Games, die sich auf das Thema Denunzieren konzentrieren
- ♦ Beherrschen der Designtechniken, um emotionale Reaktionen des Spielers zu erreichen

Modul 3. Serious Games und autobiografische Spiele

- ♦ Vertiefen der Kenntnisse über Serious Games, die sich mit autobiografischen Themen befassen
- ♦ Verstehen und Erlernen des Prozesses der Gestaltung eines Spiels mit diesem Ansatz
- ♦ Verfügen über ein breites Wissen über die Gestaltungstechniken, um ihre Wirkung durch biografische Spiele zu finden

03

Kursleitung

Bei der Zusammenstellung des Dozententeams für diesen Studiengang hat TECH drei wesentliche Anforderungen berücksichtigt: Es muss sich um Fachleute handeln, die über eine umfassende und weitreichende Laufbahn im Serious-Game-Sektor verfügen, die derzeit in diesem Bereich tätig sind und die bereit sind, sich für die Entwicklung der Studenten einzusetzen. So hat diese Universität eine Fakultät von enormer Qualität zusammengestellt, die jederzeit zur Verfügung stehen wird, um den kreativen Studenten auf zufriedenstellende Weise durch diese akademische Erfahrung zu führen.



“

Sie werden von den erfolgreichen Strategien des Dozententeams lernen können, aber auch von dessen Fehlern, und so eine praktischere und dynamischere Sichtweise des Sektors gewinnen"

Leitung



Fr. Sánchez del Real, Gracia

- ♦ Leiterin der Abteilung Lernen und Interaktivität bei der Infinity-Gruppe
- ♦ Digitale Beraterin für Design und Entwicklung von EdTech-Lösungen und e-Learning-Projekten
- ♦ Leiterin von Digitaliza, der Spanischen Gesellschaft zur Förderung der Digitalen Wirtschaft und Bürgerschaft
- ♦ Leiterin von Sonderprojekten
- ♦ Masterstudiengang in Geschlechtergleichstellung
- ♦ Masterstudiengang in Personal, Executive und Business Coaching
- ♦ Universitätsexperte in Gleichstellung, Weibliche Führung und Vielfalt
- ♦ Universitätsexperte in Informationswissenschaft, Werbung und Öffentlichkeitsarbeit
- ♦ Universitätsexperte in Augmented Virtual Reality und Metaversum
- ♦ Universitätsexperte in Entwicklung von Interaktiven Spielen und Serious Games für Bildung, Ausbildung und Öffentlichkeitsarbeit
- ♦ Universitätsexperte in Gamifizierung von Lernumgebungen im Bereich Sicherheit und Gesundheitsschutz am Arbeitsplatz, im industriellen Sektor, im Gesundheitssektor und in der Freiwilligenarbeit

Professoren

Hr. Franzani, Santiago J.

- ♦ Indie Game Developer
- ♦ Audiovisueller Designer
- ♦ Entwickler des Spiels „Atuel“
- ♦ Hochschulabschluss in Audiovisuelles Design an der Universität von Buenos Aires

Fr. Pascual Vicente, Virginia

- ♦ Universitätsexperte in Digitales Marketing und Kommunikation
- ♦ Redaktionsleiterin für Multimedia bei der Infinity Group
- ♦ Hochschulabschluss in Informationswissenschaften



04

Struktur und Inhalt

TECH hat diesen Universitätsexperten in Edukative Serious Games auf der Grundlage der Empfehlungen des Dozententeams entwickelt, die auf der unmittelbaren aktuellen Situation des Spielesektors basieren. Auf diese Weise ist es gelungen, einen dynamischen, vollständigen, innovativen und hochqualifizierten Lehrplan zusammenzustellen, der sich perfekt für jeden Studenten eignet, der seine Kenntnisse in dieser Branche intensiv erweitern möchte, ohne lange und ermüdende Stunden in das Studium veralteter und rein theoretischer Inhalte investieren zu müssen. Im Virtuellen Klassenzimmer finden Sie zusätzliches hochwertiges Material, einschließlich Fallstudien, die Ihnen helfen, Ihre eigenen kreativen Strategien zu entwickeln.





“

Sie werden in der Lage sein, mit UV Rizon und seinen Werkzeugen umzugehen und diese Software bei der Erstellung der besten autobiografischen Serious Games einzusetzen“

Modul 1. Serious Games und Bildung

- 1.1. Serious Games mit Fokus auf Bildung
 - 1.1.1. Bildung
 - 1.1.2. Schwerpunkte
 - 1.1.3. Kasuistiken
- 1.2. Ziele von Videospiele für die Bildung
 - 1.2.1. Zweck
 - 1.2.2. Lernen
 - 1.2.3. Entwürfe
- 1.3. Spielgenres in Videospiele für Bildung
 - 1.3.1. Genres
 - 1.3.2. Katalogisierung
 - 1.3.3. Entwürfe
- 1.4. Handlungen und Entscheidungen in Lernvideospiele
 - 1.4.1. Experimentieren
 - 1.4.2. Lernen
 - 1.4.3. Entwürfe
- 1.5. Konzeption eines Videospiele für Kinder
 - 1.5.1. Katalogisierung
 - 1.5.2. Genres
 - 1.5.3. Entwürfe
- 1.6. Regeln und Ziele von Lernvideospiele
 - 1.6.1. Mechanik
 - 1.6.2. Dynamik
 - 1.6.3. Ziele
- 1.7. Konflikt in der Lernvideospiele für Kinder
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Zweck
 - 1.7.3. Entwürfe
- 1.8. Pädagogische Serious Games in der Praxis
 - 1.8.1. Katalogisierung
 - 1.8.2. Experimentieren
 - 1.8.3. Serious Games Verwendbarkeit





- 1.9. Analyse von Interland
 - 1.9.1. Interland
 - 1.9.2. Entwürfe
 - 1.9.3. Experimentieren
- 1.10. Unterweisungen für Kinder und Serious Games
 - 1.10.1. *Briefing*
 - 1.10.2. Anwendbarkeit
 - 1.10.3. Fälle

Modul 2. Serious Games und Denunzieren

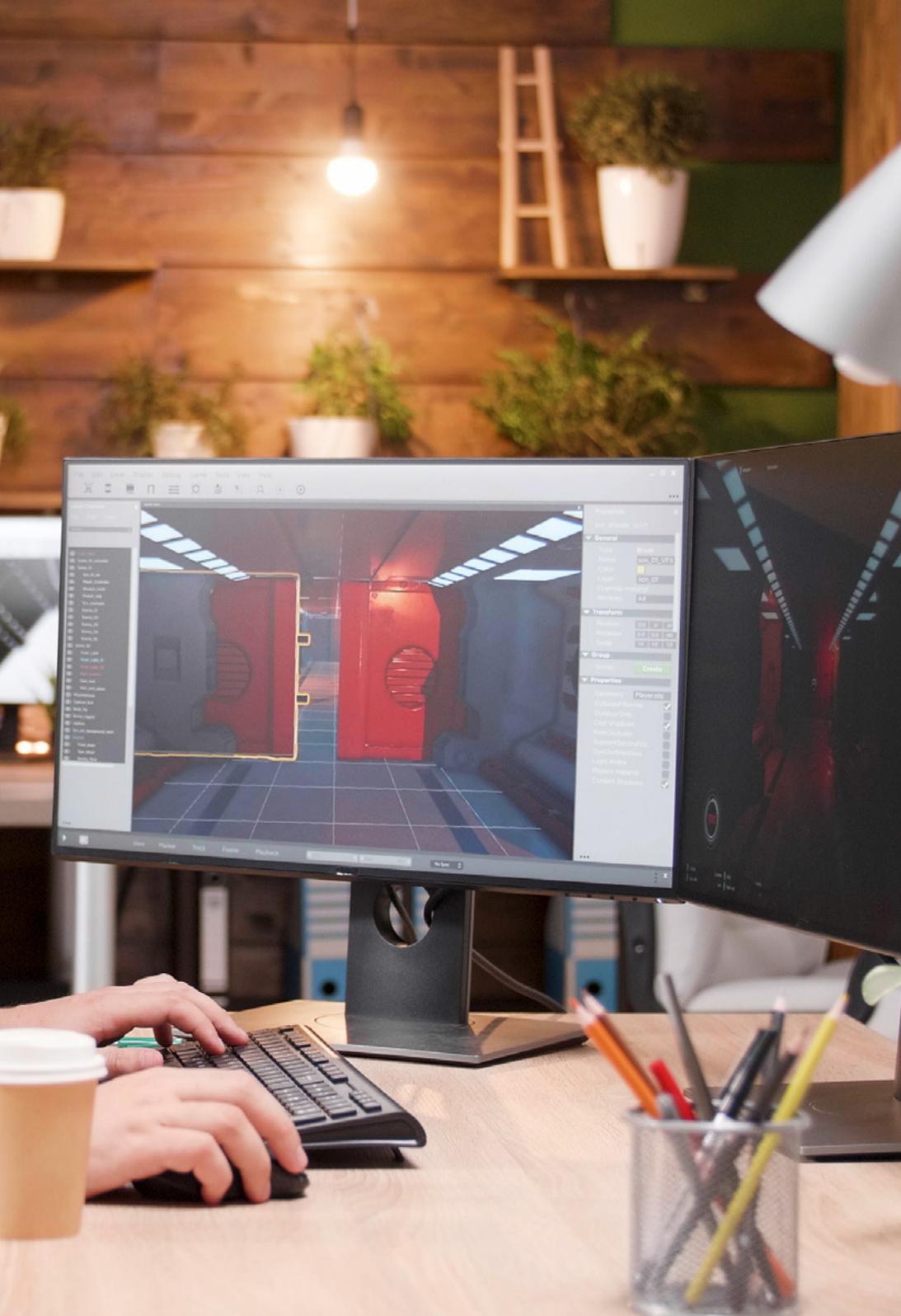
- 2.1. Serious Games und Bewusstseinsbildung
 - 2.1.1. Denunzieren
 - 2.1.2. Bewusstseinsbildung
 - 2.1.3. Spielbare Geschichten
- 2.2. Serious Games über Denunzieren und dessen Ziele
 - 2.2.1. Zweck
 - 2.2.2. Lernen
 - 2.2.3. Entwürfe
- 2.3. Spielgenres in Videospielen des Denunzierens
 - 2.3.1. Komplexität
 - 2.3.2. Spielverlauf
 - 2.3.3. *Story*
- 2.4. Handlungen und Entscheidungen in Serious Games des Denunzierens
 - 2.4.1. Experimentieren
 - 2.4.2. Lernen
 - 2.4.3. Design
- 2.5. Konzeptualisierung eines Videospieles des Denunzierens
 - 2.5.1. Katalogisierung
 - 2.5.2. Denunzieren
 - 2.5.3. Design
- 2.6. Regeln und Ziele von Lernvideospielen des Denunzierens
 - 2.6.1. Mechanik
 - 2.6.2. Dynamik
 - 2.6.3. Ziele

- 2.7. Konflikte in Videospiele des Denunzierens
 - 2.7.1. Story
 - 2.7.2. Konflikt
 - 2.7.3. Entwürfe
- 2.8. Serious Games des Denunzierens
 - 2.8.1. Katalogisierung
 - 2.8.2. Experimentieren
 - 2.8.3. Praktisches Denunzieren
- 2.9. Die Welt von *Fake it to make it* erkunden
 - 2.9.1. Fake it to Make It
 - 2.9.2. Entwürfe
 - 2.9.3. Experimentieren
- 2.10. *Briefings*, Denunzieren und Serious Games
 - 2.10.1. *Briefing*
 - 2.10.2. Anwendbarkeit
 - 2.10.3. Fälle

Modul 3. Serious Games und autobiografische Spiele

- 3.1. Autobiografische Serious Games
 - 3.1.1. Autobiografie
 - 3.1.2. Entwürfe
 - 3.1.3. Ziele
- 3.2. Ziele der autobiografischen Videospiele
 - 3.2.1. Zweck
 - 3.2.2. Lernen
 - 3.2.3. Entwürfe
- 3.3. Auf autobiografische Videospiele anwendbare Genres
 - 3.3.1. Angewandte Autobiografie
 - 3.3.2. Katalogisierung
 - 3.3.3. Entwürfe
- 3.4. Handlungen und Entscheidungen in autobiografischen Videospiele
 - 3.4.1. Experimentieren
 - 3.4.2. Lernen
 - 3.4.3. Entwürfe





- 3.5. Konzeptualisierung eines autobiografischen Videospiele
 - 3.5.1. Katalogisierung
 - 3.5.2. Autobiografien
 - 3.5.3. Entwürfe
- 3.6. Regeln und Ziele von autobiografischen Videospiele
 - 3.6.1. Mechanik
 - 3.6.2. Dynamik
 - 3.6.3. Ziele
- 3.7. Konflikte in autobiografischen Videospiele
 - 3.7.1. Story
 - 3.7.2. Konflikt
 - 3.7.3. Entwürfe
- 3.8. Autobiografische Serious Games: Praktische Anwendungen
 - 3.8.1. Katalogisierung
 - 3.8.2. Experimentieren
 - 3.8.3. Serious Games
- 3.9. Erkundung der Welt von Dys4ia
 - 3.9.1. Dys4ia
 - 3.9.2. Entwürfe
 - 3.9.3. Experimentieren
- 3.10. Fortgeschrittene UV Rizom
 - 3.10.1. Briefing
 - 3.10.2. Anwendbarkeit
 - 3.10.3. Fälle

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 Edukative Serious Games 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 **Universitätsexperte in Edukative Serious Games** 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 Edukative Serious Games**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Edukative Serious Games

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

Universitätsexperte

Edukative Serious Games

