

# Universitätsexperte Gamification und Videospiegelgeräte





**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte

### Gamification und Videospiegelgeräte

Modalität: Online

Dauer: 6 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 450 Std.

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-gamification-videospielgerate](http://www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-gamification-videospielgerate)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26

# 01 Präsentation

Videospiele haben in den letzten Jahren eine beeindruckende Entwicklung durchgemacht. Die frühen Tage der Spielhallen sind längst vorbei. Videospiele sind inzwischen zu einer häufig genutzten Freizeitbeschäftigung für Nutzer aller Altersgruppen geworden. Daher haben Unternehmen in dieser Nische eine Möglichkeit gefunden, erfolgreich zu sein. Das am häufigsten verwendete Instrument ist die Gamification, die Elemente von Videospielen nutzt, um die Motivation zu beeinflussen und zu steigern, die Produktivität zu verbessern und die Benutzer zu aktivieren, um Ziele zu erreichen. Vor diesem Hintergrund wurde der vorliegende Studienplan entwickelt, um diesen Prozess und seine Anwendung in anderen Bereichen wie Bildung und Forschung zu verstehen.



NO GEHIAGO DAKIZULA  
USTE AL DUZU?



Eneko Bilbao-(e)k Jokin  
Egileor-(e)ri borroka irabazi dio eta  
500 puntu irabazi ditu.

Oraín dela 1 egun



Eneko Bilbao-(e)k Irati Oribe-(r)en  
kontra borroka bat galdu du.  
Hurrengoan zorte hobeeagoa  
edukiko duzu.

Oraín dela 1 egun



Leire Jiménez-(e)k 1go maila  
gainditu du. Zorionak!

Oraín dela 2 egun



María Solís-(e)k sailkapenaren 5.  
postura igo da. Segi horrela!

Oraín dela 1 egun



Jokin-(e)k María Solís-(e)ri borroka  
irabazi dio eta 500 puntu irabazi  
ditu.



EMRITZ  
TXOSTEN



LETA **NORGEHIAGOKAK** **FOROR** **SAILKAPENA** **LAGUNTZA**

Oraindik **10** norgehiagoketan har dezakezu parte.



**NORGEHIAGOKA**  
**SORTU**

“

Gamification hat einen einfachen Mechanismus: Wenn der Spieler einen Kampf gewinnt, erhält er einen Preis und einen Platz in der Rangliste"

Der technologische Fortschritt hat zu einem rasanten Aufstieg der Videospiele weltweit geführt. In den ersten Jahren war die Dynamik eines Spiels einfach: Sie brauchten nur einen Gegner, gegen den Sie antreten konnten. Heute hat sich das geändert, dank neuer Erfindungen wie Virtual Reality, die es den Spielern ermöglichen, ein immersives Erlebnis zu genießen und die Geschichte des Spiels besser zu fühlen, zu sehen, zu erleben und mit ihr verbunden zu sein. Aber all dies wäre nicht möglich, wenn die Benutzer nicht motiviert werden könnten, an diesen Abenteuern teilzunehmen.

Daher wird dieser Universitätsexperte den Studenten helfen, die Richtlinien zu verstehen, die von den Entwicklern bei der Erstellung von süchtig machenden und stimulierenden Spielen verwendet werden. Das Programm beginnt mit einem Verständnis für die Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit von Anwendungen und der Interaktion von Menschen mit Computern. Dies hilft dem Programmierer, die Oberfläche eines Spiels an die Bedürfnisse der Benutzer anzupassen.

Anschließend wird die Bedeutung von Gamification analysiert, um die Belohnungen und Anreize zu verstehen, die Menschen dazu bringen, jeden Tag zu spielen. Schließlich wird die Architektur von Netzwerken und Multiplayer-Systemen für die Entwicklung von Online-Spielen beschrieben.

Dieser **Universitätsexperte in Gamification und Videospiegelgeräte** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Drehbuch und Narration in Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Die Idee der Gamification in Videospiele wurde auf den Bildungsbereich übertragen, um Kinder durch Belohnungen zum Lernen zu motivieren"*

“

*Ein Spiel mit guten Herausforderungen und Aufgaben wird die Aufmerksamkeit der Benutzer aufrechterhalten und sie motivieren, mehr Stunden zu spielen"*

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

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

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

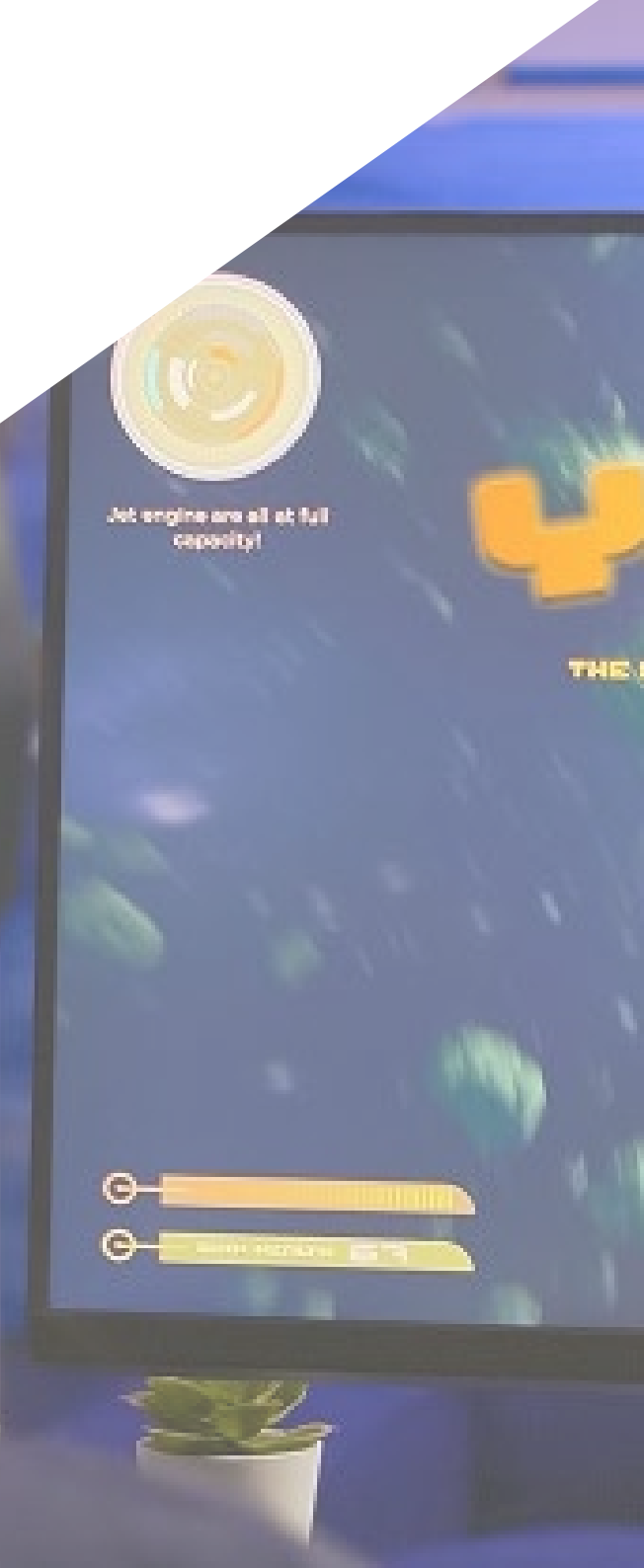
*Die Herausforderungen der Spiele helfen der sozialen Zusammenarbeit und der Bürgerbeteiligung in großem Umfang.*

*Ein gutes Spiel macht Spaß und öffnet Türen zum Mitmachen, Lernen und Kommunizieren auf eine andere Art und Weise.*

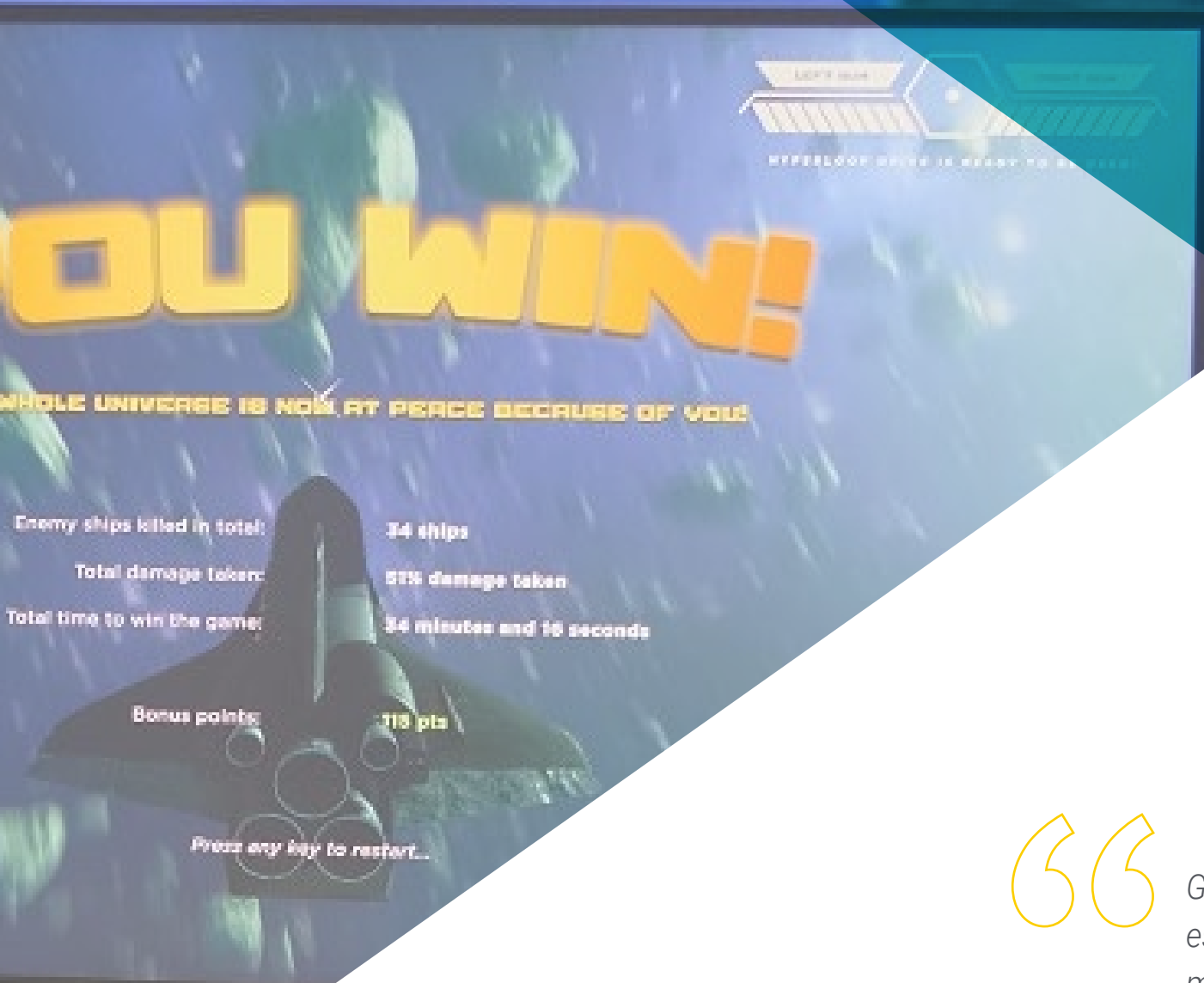


# 02 Ziele

Der Universitätsexperte in Gamification und Videospiegelgeräte bietet den Studenten die Möglichkeit, sich mit dem aktuellen Wissen auf diesem Gebiet vertraut zu machen und sich eingehend mit den Auswirkungen auf den Bereich Bildung und Forschung zu befassen. Auf diese Weise erstellen die Studenten kollaborative und didaktische Spiele, die die soziale Zusammenarbeit zwischen den Nutzern fördern und sie dazu motivieren, Levels abzuschließen und Rätsel zu lösen.







“

*Gamification in Videospiele ermöglicht es den Nutzern, eine völlig andere und motivierende Erfahrung zu machen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verstehen der verschiedenen Elemente, aus denen eine Geschichte besteht
- ◆ Anwenden von narrativen Strukturen auf das Format eines Videospiele
- ◆ Vertiefen des Prozesses der Erstellung von Drehbüchern und *Storyboards* für ein Videospiele, wobei alle Phasen, aus denen es sich zusammensetzt, unterschieden werden
- ◆ Analysieren der wichtigsten Konzepte und Komponenten, die in einem Drehbuch enthalten sein müssen
- ◆ Studieren der Grundlagen der Erzählung und der Reise des Helden als eine der wichtigsten Formen des Geschichtenerzählens
- ◆ Untersuchen des Storyboards und der Animationen und Betonen ihrer Bedeutung im Prozess des Drehbuchschreibens
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Genres und Narrationen in der Welt der Videospiele
- ◆ Erfahren, wie man anhand des Drehbuchs wirkungsvolle Dialoge entwickelt



*Mit diesem Universitätsexperten können Sie in jedem Level des Spiels verschiedene Herausforderungen erstellen und programmieren und so die Loyalität Ihrer Benutzer zum erneuten Spielen erreichen"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Interaktion zwischen Mensch und Computer

- ◆ Erkunden der verschiedenen Zugänglichkeitsrichtlinien, der Standards, die sie festlegen, und der Tools, die ihre Bewertung ermöglichen, sowie der verschiedenen Methoden der Interaktion mit dem Computer mit Hilfe von Peripheriegeräten und Geräten
- ◆ Verstehen der Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit von Anwendungen und der verschiedenen Arten von menschlicher Vielfalt, der damit verbundenen Einschränkungen und der Anpassung von Schnittstellen an die spezifischen Bedürfnisse jedes Einzelnen
- ◆ Erlernen des Prozesses der Schnittstellengestaltung, von der Anforderungsanalyse bis zur Bewertung
- ◆ Durchlaufen der verschiedenen Zwischenstufen, die für die Realisierung einer geeigneten Schnittstelle erforderlich sind

### Modul 2. Videospiele und Simulationen für Forschung und Bildung

- ◆ Untersuchen der Hauptmerkmale von repräsentativen Serious Games in den Bereichen Bildung und Forschung
- ◆ Verstehen, wie Videospiele den emotionalen Zustand von Personen beeinflussen können
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, Videospiele anhand ihrer verschiedenen Ansätze zu bewerten

### Modul 3. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- ◆ Beschreiben der Architektur des Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) und der grundlegenden Funktionsweise von drahtlosen Netzwerken
- ◆ Analysieren der Sicherheit in Bezug auf Videospiele
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, Multiplayer-Online-Spiele zu entwickeln



# 03

## Struktur und Inhalt

Der Universitätsexperte in Gamification und Videospiegelgeräte wurde entwickelt, um die Fähigkeiten der Studenten in diesem Bereich zu fördern. Mit einem exzellenten Dozententeam werden sie in den Genuss aktueller Inhalte kommen, die ihnen helfen, die verschiedenen Herausforderungen und Ranglisten zu verstehen, die ein Titel haben muss, um die Aufmerksamkeit des Spielers zu halten. Dazu lernen sie die Methoden für eine effektive Gamification durch die Theorie des Spaßes und neue Technologien kennen.





“

*Im Rahmen dieses Universitätsexperten werden Sie in der Lage sein, ein unterhaltsames Multiplayer-Spiel zu entwickeln, indem Sie Tools mit Unreal oder Unity verwenden"*

## Modul 1. Interaktion zwischen Mensch und Computer

- 1.1. Einführung in die Mensch-Computer-Interaktion
  - 1.1.1. Was ist Mensch-Computer-Interaktion?
  - 1.1.2. Beziehung der Mensch-Computer-Interaktion zu anderen Disziplinen
  - 1.1.3. Die Benutzeroberfläche
  - 1.1.4. Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit
  - 1.1.5. Benutzererfahrung und benutzerzentriertes Design
- 1.2. Der Computer und die Interaktion: Benutzeroberfläche und Interaktionsparadigmen
  - 1.2.1. Interaktion
  - 1.2.2. Interaktionsparadigmen und Interaktionsstile
  - 1.2.3. Entwicklung von Benutzeroberflächen
  - 1.2.4. Klassische Benutzeroberflächen: WIMP/GUI, Befehle, Stimme, Virtuelle Realität
  - 1.2.5. Innovative Benutzeroberflächen: mobil, tragbar, kollaborativ, BCI
- 1.3. Der menschliche Faktor: psychologische und kognitive Aspekte
  - 1.3.1. Die Bedeutung des menschlichen Faktors in der Interaktion
  - 1.3.2. Menschliche Informationsverarbeitung
  - 1.3.3. Die Eingabe und Ausgabe von Informationen: visuell, auditiv und taktil
  - 1.3.4. Wahrnehmung und Aufmerksamkeit
  - 1.3.5. Wissen und mentale Modelle: Darstellung, Organisation und Erwerb
- 1.4. Der menschliche Faktor: sensorische und physische Einschränkungen
  - 1.4.1. Funktionelle Vielfalt, Behinderung und Beeinträchtigung
  - 1.4.2. Visuelle Vielfalt
  - 1.4.3. Akustische Vielfalt
  - 1.4.4. Kognitive Vielfalt
  - 1.4.5. Motorische Vielfalt
  - 1.4.6. Der Fall der digitalen Einwanderer
- 1.5. Der Designprozess (I): Anforderungsanalyse für die Gestaltung der Benutzeroberfläche
  - 1.5.1. Benutzerzentriertes Design
  - 1.5.2. Was ist eine Anforderungsanalyse?
  - 1.5.3. Sammeln von Informationen
  - 1.5.4. Analyse und Interpretation der Informationen
  - 1.5.5. Der Designprozess (II): Prototyping und Aufgabenanalyse
- 1.6. Analyse der Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit
  - 1.6.1. Konzeptioneller Entwurf
  - 1.6.2. Prototyping
  - 1.6.3. Hierarchische Aufgabenanalyse
- 1.7. Der Designprozess (III): Bewertung
  - 1.7.1. Bewertung im Designprozess: Ziele und Methoden
  - 1.7.2. Bewertungsmethoden ohne Benutzer
  - 1.7.3. Bewertungsmethoden mit Benutzern
  - 1.7.4. Bewertungsstandards und -normen
- 1.8. Zugänglichkeit: Definition und Leitlinien
  - 1.8.1. Barrierefreiheit und universelles Design
  - 1.8.2. WAI-Initiative und WCAG-Richtlinien
  - 1.8.3. WCAG-Richtlinien 2.0 und 2.1
- 1.9. Zugänglichkeit: Bewertung und Funktionsvielfalt
  - 1.9.1. Tools zur Bewertung der Barrierefreiheit im Web
  - 1.9.2. Zugänglichkeit und Funktionsvielfalt
- 1.10. Der Computer und die Interaktion: Peripheriegeräte und Zubehör
  - 1.10.1. Herkömmliche und Peripheriegeräte
  - 1.10.2. Alternative und Peripheriegeräte
  - 1.10.3. Handys und Tablets
  - 1.10.4. Funktionsvielfalt, Interaktion und Peripheriegeräte

**Modul 2. Videospiele und Simulationen für Forschung und Bildung**

- 2.1. Einführung in Serious Games
  - 2.1.1. Was ist ein ernsthaftes Spiel?
  - 2.1.2. Eigenschaften
  - 2.1.3. Hervorzuhebende Aspekte
  - 2.1.4. Vorteile von Serious Games
- 2.2. Motivation und Ziele von Serious Games
  - 2.2.1. Erstellung von Serious Games
  - 2.2.2. Motivation von Serious Games
  - 2.2.3. Zielsetzung von Serious Games
  - 2.2.4. Schlussfolgerungen
- 2.3. Simulationsspiele
  - 2.3.1. Einführung
  - 2.3.2. Das Simulationsspiel
  - 2.3.3. Spiele und IKT
  - 2.3.4. Spiele, Simulationen und Management
- 2.4. Trainingsorientiertes Design: Gamification
  - 2.4.1. Gamification-Modell
  - 2.4.2. Belohnungen
  - 2.4.3. Incentivierung
  - 2.4.4. Gamification bei der Arbeit
- 2.5. Wie man eine effektive Gamification durchführt
  - 2.5.1. Die Theorie des Spaßes
  - 2.5.2. Gamification und Willenskraft
  - 2.5.3. Gamification und neue Technologien
  - 2.5.4. Berühmte Beispiele
- 2.6. Der Lernprozess: Spielfluss und Fortschritt
  - 2.6.1. Spielablauf
  - 2.6.2. Das Gefühl des Fortschritts
  - 2.6.3. Feedback
  - 2.6.4. Grad der Vollendung
- 2.7. Der Lernprozess: Spielbasierte Bewertung
  - 2.7.1. Kahoot!
  - 2.7.2. Methodik
  - 2.7.3. Ergebnisse
  - 2.7.4. Gezogene Schlussfolgerungen
- 2.8. Studienrichtungen: Pädagogische Anwendungen
  - 2.8.1. Fallstudie: Anwendung von Gamification-Techniken im Klassenzimmer
  - 2.8.2. Schritt 1: Benutzer- und Kontextanalyse
  - 2.8.3. Schritt 2: Definition der Lernziele
  - 2.8.4. Schritt 3: Gestaltung des Erlebnisses
  - 2.8.5. Schritt 4: Identifizierung von Ressourcen
  - 2.8.6. Schritt 5: Implementierung der Gamification-Elemente
- 2.9. Studienrichtungen: Simulation und Beherrschung von Fähigkeiten
  - 2.9.1. Gamification, Simulatoren und Orientierung am Unternehmertum
  - 2.9.2. Muster
  - 2.9.3. Datenerhebung
  - 2.9.4. Datenanalyse und Ergebnisse
  - 2.9.5. Schlussfolgerungen
- 2.10. Studienrichtungen: Therapieinstrumente (reale Fälle)
  - 2.10.1. Therapeutische Gamification: Hauptziele
  - 2.10.2. Virtual Reality-Therapien
  - 2.10.3. Therapien mit angepassten Peripheriegeräten
  - 2.10.4. Gezogene Schlussfolgerungen

### Modul 3. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- 3.1. Geschichte und Entwicklung von Multiplayer-Spielen
  - 3.1.1. 1970er Jahre: erste Multiplayer-Spiele
  - 3.1.2. 1990er Jahre: Duke Nukem, Doom, Quake
  - 3.1.3. Der Aufstieg der Multiplayer-Videospiele
  - 3.1.4. Lokaler und Online-Multiplayer
  - 3.1.5. Partyspiele
- 3.2. Multiplayer-Geschäftsmodelle
  - 3.2.1. Entstehung und Funktionsweise von neuen Geschäftsmodellen
  - 3.2.2. Online-Verkaufsdienstleistungen
  - 3.2.3. Frei zum Spielen
  - 3.2.4. Micropayments
  - 3.2.5. Werbung
  - 3.2.6. Abonnement mit monatlichen Zahlungen
  - 3.2.7. Pay-per-play
  - 3.2.8. Testen vor dem Kauf
- 3.3. Lokale Spiele und vernetzte Spiele
  - 3.3.1. Lokale Spiele: Erste Schritte
  - 3.3.2. Partyspiele: Nintendo und Familienzusammengehörigkeit
  - 3.3.3. Netzwerkspiele: Anfänge
  - 3.3.4. Entwicklung von Netzwerkspielen
- 3.4. OSI-Modell: Schichten I
  - 3.4.1. OSI-Modell: Einleitung
  - 3.4.2. Physikalische Schicht
  - 3.4.3. Datenübertragungsschicht
  - 3.4.4. Netzwerkschicht
- 3.5. OSI-Modell: Schichten II
  - 3.5.1. Transportschicht
  - 3.5.2. Sitzungsschicht
  - 3.5.3. Präsentationsschicht
  - 3.5.4. Anwendungsschicht







- 3.6. Computernetzwerke und das Internet
  - 3.6.1. Was ist ein Computernetzwerk?
  - 3.6.2. Software
  - 3.6.3. Hardware
  - 3.6.4. Server
  - 3.6.5. Netzwerkspeicher
  - 3.6.6. Netzwerk-Protokolle
- 3.7. Mobile und drahtlose Netzwerke
  - 3.7.1. Mobiles Netzwerk
  - 3.7.2. Drahtloses Netzwerk
  - 3.7.3. Betrieb von mobilen Netzwerken
  - 3.7.4. Digitale Technologie
- 3.8. Sicherheit
  - 3.8.1. Persönliche Sicherheit
  - 3.8.2. Hacks und Cheats in Videospielen
  - 3.8.3. Sicherheit gegen Betrug
  - 3.8.4. Analyse von Sicherheitssystemen gegen Betrug
- 3.9. Mehrspielersysteme: Server
  - 3.9.1. Server-Hosting
  - 3.9.2. MMO-Videospiele
  - 3.9.3. Dedizierte Videospiele-Server
  - 3.9.4. LAN Parties
- 3.10. Design und Programmierung von Multiplayer-Videospielen
  - 3.10.1. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unreal
  - 3.10.2. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unity
  - 3.10.3. Wie man ein Multiplayer-Spiel unterhaltsam gestaltet
  - 3.10.4. Jenseits eines Controllers: Innovation in der Multiplayer-Steuerung

# 04 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"*

Die Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



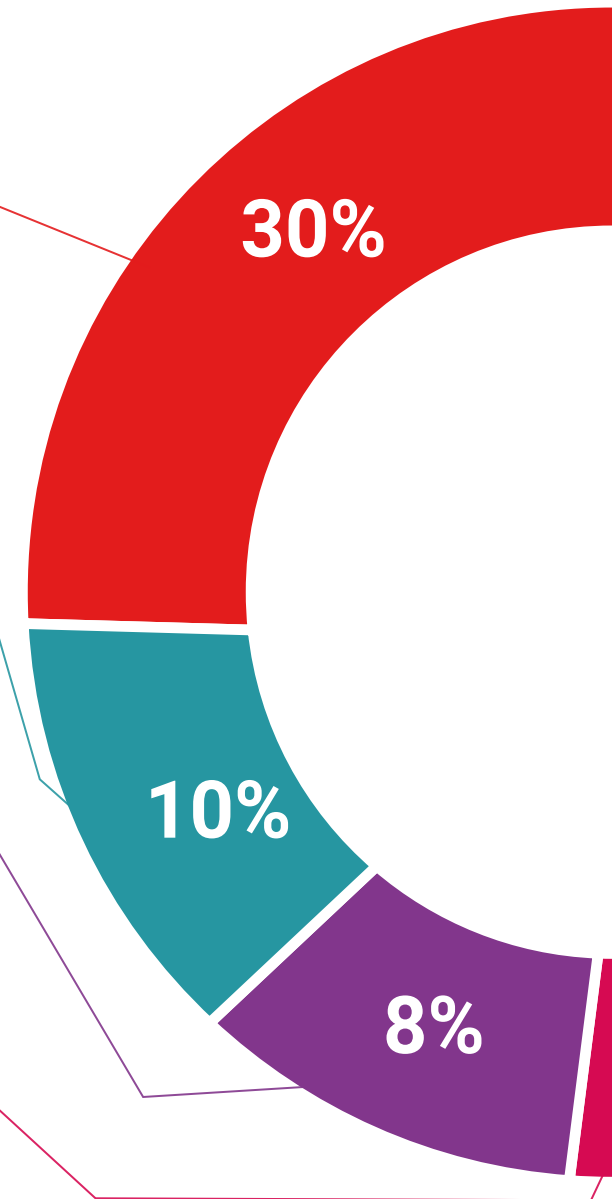
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.







#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Gamification und Videospiegelgeräte 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 Gamification und Videospiegelgeräte** 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 Gamification und Videospiegelgeräte**

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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

Gamification und  
Videospiegelgeräte

Modalität: Online

Dauer: 6 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 450 Std.

# Universitätsexperte Gamification und Videospiegelgeräte

