

Universitätsexperte

Programmier-Management für Videospiele



Universitätsexperte Programmier-Management 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-programmier-management-videospiele

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

Die Programmierung von Videospielen ist ein sehr spezifisches Gebiet, das sehr tiefgehende und spezialisierte Kenntnisse erfordert. Es reicht nicht aus, die wesentlichen Grundlagen der Disziplin zu kennen, denn das Gebiet der Videospiele unterscheidet sich stark von dem der Entwicklung für andere Umgebungen. Aus diesem Grund ist die Leitung von Programmiererteams für Videospiele eine Angelegenheit, auf die man sich angemessen vorbereiten muss. Diese Qualifikation bietet den Studenten die besten Werkzeuge für das Programmiermanagement, damit sie auf die verschiedenen Herausforderungen reagieren können, die bei der Entwicklung eines erfolgreichen Videospieles auftreten können.





“

*Managen Sie hochrangige
Programmierteams dank
dieses Universitätsexperten”*

Obwohl es sich um eine Branche handelt, die viele Gemeinsamkeiten mit anderen audiovisuellen und digitalen Bereichen aufweist, haben Videospiele eine große Anzahl spezifischer Merkmale, die ihnen auf professioneller Ebene einen eigenen Platz einräumen. Das bedeutet, dass die verschiedenen Mitarbeiter des Sektors eine auf dieses Umfeld ausgerichtete Weiterbildung benötigen, um erfolgreich zu sein, da es viele Details gibt, die nicht von anderen ähnlichen Disziplinen extrapoliert werden können.

Aus diesem Grund ist es unerlässlich, in jeder Position im Unternehmen eine entsprechende Fortbildung und Kenntnisse über Videospiele zu erhalten, aber dies ist besonders wichtig, wenn es um die Programmierung geht.

Die Programmierung ist das Herzstück eines Videospieles und der Erfolg des Titels hängt von ihr ab, da sie die grundlegendsten und komplexesten Elemente wie das Gameplay, die allgemeine Funktionsweise, die Grafikintegration und andere Aspekte bestimmt.

Aus diesem Grund ist dieser Universitätsexperte in Programmier-Management für Videospiele der Schlüssel für all jene Fachleute, die in der Branche mitarbeiten und Programmierer werden wollen, die von den besten Videospielefirmen der Welt geschätzt werden.

Dieser **Universitätsexperte in Programmier-Management für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien die von Experten in Programmierung für Videospiele vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Ihr 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



Erfahren Sie in diesem Lernprogramm alles über die Programmierung eines erfolgreichen Videospieles“



Große Videospieleunternehmen brauchen Experten für das Programmiermanagement, um ihre Projekte zu verwalten”

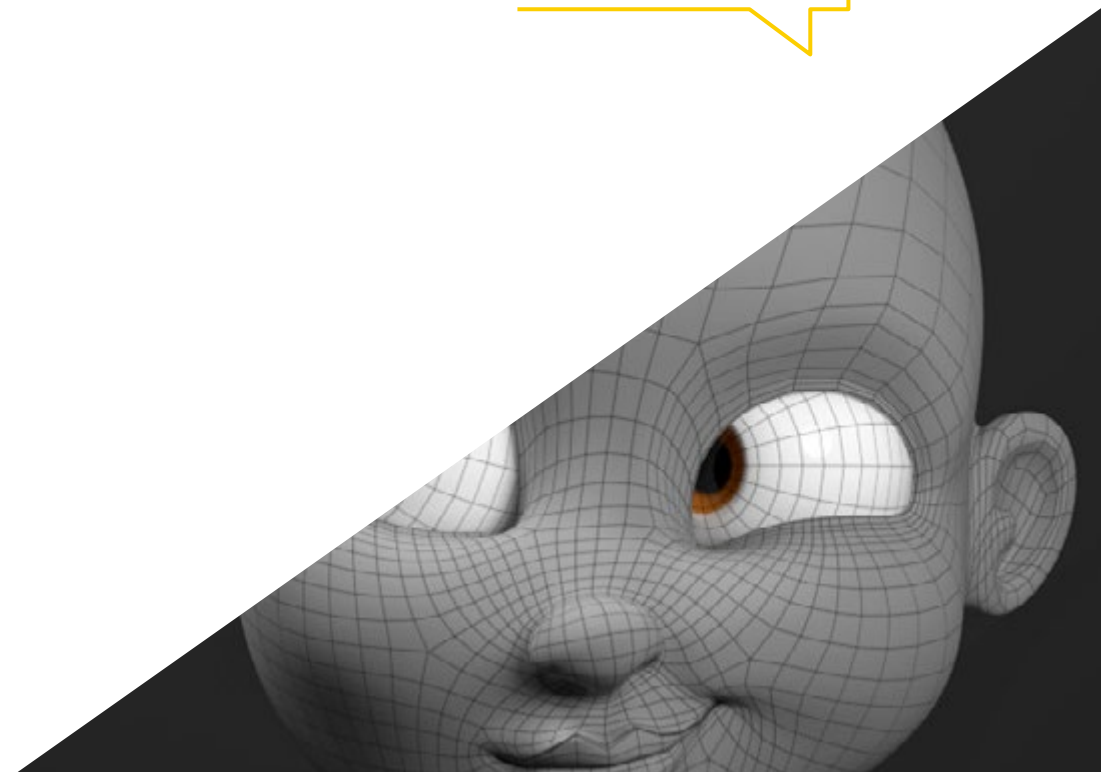
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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

Das Konzept dieses Studiengangs 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.

Die Videospieleindustrie braucht großartige Programmierspezialisten. Sie könnten einer von ihnen sein.

Programmieren Sie hochwertige Videospiele mit dieser Qualifikation.



02 Ziele

TECH möchte, dass seine Studenten ihre Träume verwirklichen. Deshalb achtet sie darauf, ihnen den besten Unterricht zu bieten, damit sie alles lernen, was sie zur Erfüllung ihrer Träume brauchen. Aus diesem Grund besteht das Hauptziel des Universitätsexperten in Programmier-Management für Videospiele darin, seinen Studenten die innovativsten und tiefgreifendsten Kenntnisse in der Entwicklung von Videospielen zu vermitteln, damit sie Zugang zu den berühmtesten Unternehmen der Branche erhalten und an der Schaffung der erfolgreichsten Titel der Zukunft mitwirken können.





“

*Erreichen Sie alle Ihre Ziele im
Bereich der Videospiele dank der
TECH Technologischen Universität”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Die unterschiedlichen Programmiersprachen und Methoden für Videospiele kennenlernen
- ◆ Vertiefung in den Produktionsprozess eines Videospieles und in die Integration der Programmierung in diese Phasen
- ◆ Erlernen von Managementfähigkeiten im Bereich der Programmierung von Videospiele
- ◆ Beherrschung der grundlegenden Programmiersprachen, die in Videospiele verwendet werden
- ◆ Anwenden von Kenntnissen der Softwaretechnik und der speziellen Programmierung auf Videospiele
- ◆ Die Rolle der Programmierung bei der Entwicklung eines Videospieles verstehen



*Mit unseren Hilfsmitteln
erreichen Sie Ihre Ziele
und werden dabei von den
besten Fachleuten begleitet*





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen der Programmierung

- ◆ Die Grundstruktur eines Computers, Software und allgemeine Programmiersprachen verstehen
- ◆ Analyse der wesentlichen Elemente eines Computerprogramms, wie z.B. die verschiedenen Datentypen, Operatoren, Ausdrücke, Anweisungen, E/A und Steueranweisungen
- ◆ Interpretation von Algorithmen, die die notwendige Grundlage für die Entwicklung von Computerprogrammen sind

Modul 2. Software-Entwicklung

- ◆ Die Grundlagen des Software-Engineerings sowie den Softwareprozess und die verschiedenen Modelle für dessen Entwicklung, einschließlich agiler Technologien, kennen
- ◆ Das Requirements Engineering, seine Entwicklung, Ausarbeitung, Verhandlung und Validierung kennen, um die wichtigsten Standards in Bezug auf Softwarequalität und Projektmanagement verstehen

Modul 3. Videospiele-Engines

- ◆ Die Funktionsweise und Architektur einer Videospiele-Engine entdecken
- ◆ Die grundlegenden Eigenschaften bestehender Spiel-Engines verstehen
- ◆ Programmierung von Anwendungen, die korrekt und effizient auf Videospiele-Engines angewendet werden
- ◆ Auswahl des am besten geeigneten Paradigmas und der Programmiersprachen für die Programmierung von Anwendungen, die auf Videospiele-Engines angewendet werden

03

Struktur und Inhalt

Dieses Programm wurde von führenden Experten für die Entwicklung von Videospiele entwickelt, so dass die Studenten in den Genuss der besten Inhalte in diesem Bereich kommen. Dadurch wird sichergestellt, dass das erlernte Wissen direkt in ihrer beruflichen Laufbahn angewendet werden kann und sie dank der in diesem Studium erworbenen Fähigkeiten beruflichen Erfolg haben. Sie lernen unter anderem die Grundlagen der Programmierung und des Software-Engineerings und erfahren mehr über den Einsatz von Videospiele-Engines.





“

Programmieren Sie dank dieser hervorragenden Inhalte wie die besten Entwickler der Welt”

Modul 1. Grundlagen der Programmierung

- 1.1. Einführung in die Programmierung
 - 1.1.1. Grundlegende Struktur eines Computers
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Programmiersprachen
 - 1.1.4. Lebenszyklus einer Softwareanwendung
- 1.2. Algorithmusentwurf
 - 1.2.1. Lösung von Problemen
 - 1.2.2. Deskriptive Techniken
 - 1.2.3. Elemente und Struktur eines Algorithmus
- 1.3. Elemente eines Programms
 - 1.3.1. Ursprung und Merkmale der Sprache C++
 - 1.3.2. Die Entwicklungsumgebung
 - 1.3.3. Konzept des Programms
 - 1.3.4. Arten von grundlegender Daten
 - 1.3.5. Betreiber
 - 1.3.6. Ausdrücke
 - 1.3.7. Sätze
 - 1.3.8. Dateneingabe und -ausgabe
- 1.4. Kontrollsätze
 - 1.4.1. Sätze
 - 1.4.2. Verzweigungen
 - 1.4.3. Schleifen
- 1.5. Abstraktion und Modularität: Funktionen
 - 1.5.1. Modularer Aufbau
 - 1.5.2. Konzept der Funktion und des Nutzens
 - 1.5.3. Definition einer Funktion
 - 1.5.4. Ausführungsablauf beim Aufruf einer Funktion
 - 1.5.5. Prototyp einer Funktion
 - 1.5.6. Rückgabe der Ergebnisse
 - 1.5.7. Aufrufen einer Funktion: Parameter
 - 1.5.8. Übergabe von Parametern per Referenz und per Wert
 - 1.5.9. Kennung des Geltungsbereichs
- 1.6. Statische Datenstrukturen
 - 1.6.1. Arrays
 - 1.6.2. Matrizen. Polyeder
 - 1.6.3. Suchen und Sortieren
 - 1.6.4. Zeichenketten. E/A-Funktionen für Zeichenketten
 - 1.6.5. Strukturen. Verbindungen
 - 1.6.6. Neue Datentypen
- 1.7. Dynamische Datenstrukturen: Zeiger
 - 1.7.1. Konzept. Definition von Zeiger
 - 1.7.2. Operatoren und Operationen mit Zeigern
 - 1.7.3. Arrays von Zeigern
 - 1.7.4. Zeiger und Arrays
 - 1.7.5. Zeiger auf Zeichenketten
 - 1.7.6. Zeiger auf Strukturen
 - 1.7.7. Multiple Indirektion
 - 1.7.8. Zeiger auf Funktionen
 - 1.7.9. Übergabe von Funktionen, Strukturen und Arrays als Funktionsparameter
- 1.8. Dateien
 - 1.8.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.8.2. Dateioperationen
 - 1.8.3. Datentypen
 - 1.8.4. Organisation von Dateien
 - 1.8.5. Einführung in C++ Dateien
 - 1.8.6. Handhabung von Dateien
- 1.9. Rekursion
 - 1.9.1. Definition von Rekursion
 - 1.9.2. Arten der Rekursion
 - 1.9.3. Vorteile und Nachteile
 - 1.9.4. Überlegungen
 - 1.9.5. Rekursiv-iterative Umwandlung
 - 1.9.6. Der Rekursionsstapel

- 1.10. Prüfung und Dokumentation
 - 1.10.1. Programm-Tests
 - 1.10.2. White Box-Tests
 - 1.10.3. Black Box-Tests
 - 1.10.4. Test-Tools
 - 1.10.5. Programm-Dokumentation

Modul 2. Software-Entwicklung

- 2.1. Einführung in die Softwareentwicklung und -modellierung
 - 2.1.1. Die Natur der Software
 - 2.1.2. Die einzigartige Natur von WebApps
 - 2.1.3. Software-Entwicklung
 - 2.1.4. Der Software-Prozess
 - 2.1.5. Die Praxis der Softwareentwicklung
 - 2.1.6. Software-Mythen
 - 2.1.7. Wie beginnt alles?
 - 2.1.8. Objektorientierte Konzepte
 - 2.1.9. Einführung in UML
- 2.2. Der Software-Prozess
 - 2.2.1. Ein allgemeines Prozessmodell
 - 2.2.2. Vorgeschriebene Prozessmodelle
 - 2.2.3. Spezialisierte Prozessmodelle
 - 2.2.4. Der vereinheitlichte Prozess
 - 2.2.5. Personal- und Teamprozessmodelle
 - 2.2.6. Was ist Agilität?
 - 2.2.7. Was ist ein agiler Prozess?
 - 2.2.8. Scrum
 - 2.2.9. Werkzeugkasten für agile Prozesse
- 2.3. Grundsätze für die Praxis der Softwareentwicklung
 - 2.3.1. Leitprinzipien des Prozesses
 - 2.3.2. Prinzipien als Leitfaden für die Praxis
 - 2.3.3. Grundsätze der Kommunikation
 - 2.3.4. Grundsätze der Planung
 - 2.3.5. Grundsätze der Modellierung
 - 2.3.6. Konstruktionsprinzipien
 - 2.3.7. Grundsätze für die Einführung
- 2.4. Verständnis der Anforderungen
 - 2.4.1. Anforderungsmanagement
 - 2.4.2. Schaffung der Grundlagen
 - 2.4.3. Bedarfsermittlung
 - 2.4.4. Entwicklung von Anwendungsfällen
 - 2.4.5. Ausarbeitung des Anforderungsmodells
 - 2.4.6. Aushandeln von Anforderungen
 - 2.4.7. Validierung der Anforderungen
- 2.5. Anforderungsmodellierung: Szenarien, Informations- und Analyseklassen
 - 2.5.1. Analyse der Anforderungen
 - 2.5.2. Szenario-basiertes Modell
 - 2.5.3. UML-Modelle, die den Anwendungsfall liefern
 - 2.5.4. Konzepte der Datenmodellierung
 - 2.5.5. Klassen-basiertes Modell
 - 2.5.6. Klassendiagramme
- 2.6. Anforderungsmodellierung: Fluss, Verhalten und Muster
 - 2.6.1. Anforderungen die die Strategien gestalten
 - 2.6.2. Flussorientierte Modellierung
 - 2.6.3. Zustandsdiagramme
 - 2.6.4. Erstellung eines Verhaltensmodells
 - 2.6.5. Sequenzdiagramme
 - 2.6.6. Kommunikationsdiagramme
 - 2.6.7. Muster für die Modellierung von Anforderungen
- 2.7. Konzepte des Designs
 - 2.7.1. Design im Kontext der Softwareentwicklung
 - 2.7.2. Der Entwurfsprozess
 - 2.7.3. Konzepte des Designs
 - 2.7.4. Objektorientierte Konzepte des Designs
 - 2.7.5. Das Designmodell

- 2.8. Design der Architektur
 - 2.8.1. Software-Architektur
 - 2.8.2. Architektonische Gattungen
 - 2.8.3. Architektonische Stile
 - 2.8.4. Architektonischer Design
 - 2.8.5. Entwicklung von alternativen Designs für die Architektur
 - 2.8.6. Abbildung der Architektur mit Hilfe von Datenflüssen
- 2.9. Design auf Komponentenebene und musterbasierter Entwurf
 - 2.9.1. Was ist eine Komponente?
 - 2.9.2. Klassenbasiertes Komponentendesign
 - 2.9.3. Verwirklichung des Designs auf Komponentenebene
 - 2.9.4. Design der traditionellen Komponenten
 - 2.9.5. Komponentenbasierte Entwicklung
 - 2.9.6. Entwurfsmuster
 - 2.9.7. Musterbasiertes Softwaredesign
 - 2.9.8. Architektonische Muster
 - 2.9.9. Musterdesign auf Komponentenebene
 - 2.9.10. Musterdesign für Benutzeroberflächen
- 2.10. Softwarequalität und Projektmanagement
 - 2.10.1. Qualität
 - 2.10.2. Software Qualität
 - 2.10.3. Das Dilemma der Softwarequalität
 - 2.10.4. Erreichen von Softwarequalität
 - 2.10.5. Software-Qualitätssicherung
 - 2.10.6. Das administrative Spektrum
 - 2.10.7. Personal
 - 2.10.8. Das Produkt
 - 2.10.9. Der Prozess
 - 2.10.10. Das Projekt
 - 2.10.11. Grundsätze und Praktiken

Modul 3. Videospiel-Engines

- 3.1. Videospiele und IKTs
 - 3.1.1. Einführung
 - 3.1.2. Gelegenheiten
 - 3.1.3. Herausforderungen
 - 3.1.4. Schlussfolgerungen
- 3.2. Geschichte der Spiel-Engines
 - 3.2.1. Einführung
 - 3.2.2. Atari-Ära
 - 3.2.3. 1980er Ära
 - 3.2.4. Erste Motoren. 90er Jahre Ära
 - 3.2.5. Aktuelle Motoren
- 3.3. Videospiel-Engines
 - 3.3.1. Typen von Motoren
 - 3.3.2. Teile einer Videospiel-Engine
 - 3.3.3. Aktuelle Motoren
 - 3.3.4. Auswahl eines Motors für unser Projekt
- 3.4. *Motor Game Maker*
 - 3.4.1. Einführung
 - 3.4.2. Entwurf eines Szenarios
 - 3.4.3. *Sprites* und Animationen
 - 3.4.4. Kollisionen
 - 3.4.5. *Scripting* in GML
- 3.5. *Motor Unreal Engine 4: Einführung*
 - 3.5.1. Was ist die Unreal Engine 4? Was ist ihre Philosophie?
 - 3.5.2. Materialien
 - 3.5.3. UI
 - 3.5.4. Animationen
 - 3.5.5. Partikel System
 - 3.5.6. Künstliche Intelligenz
 - 3.5.7. FPS



- 3.6. Motor Unreal Engine 4: Visual Scripting
 - 3.6.1. Blueprint-Philosophie und *Visual Scripting*
 - 3.6.2. *Debugging*
 - 3.6.3. Arten von Variablen
 - 3.6.4. Grundlegende Flusskontrolle
- 3.7. Motor Unity 5
 - 3.7.1. Programmieren in C# und Visual Studio
 - 3.7.2. Erschaffen von *Prefabs*
 - 3.7.3. Verwendung von Gizmos zur Steuerung von Videospielen
 - 3.7.4. Adaptiver Motor: 2D y 3D
- 3.8. Godot-Motor
 - 3.8.1. Godot Design Philosophie
 - 3.8.2. Objektorientiertes Design und Komposition
 - 3.8.3. All-in-one-Paket
 - 3.8.4. Freie und von der Gemeinschaft betriebene Software
- 3.9. RPG Maker-Engine
 - 3.9.1. RPG Maker Philosophie
 - 3.9.2. Als Bezug nehmen
 - 3.9.3. Ein Spiel mit Persönlichkeit schaffen
 - 3.9.4. Erfolgreiche kommerzielle Spiele
- 3.10. Motor Source 2
 - 3.10.1. Source 2 Philosophie
 - 3.10.2. Source und Source 2: Entwicklung
 - 3.10.3. Nutzung der Community: audiovisuelle Inhalte und Videospiele
 - 3.10.4. Die Zukunft der Source 2 Engine
 - 3.10.5. Mods und erfolgreiche Spiele

“ Dank Ihres neuen Wissens
werden Sie die besten
Videospiele der Welt entwickeln”

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 Programmier-Management für Videospiele 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 Programmier-Management 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 Programmier-Management für Videospiele**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Programmier-Management
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Programmier-Management für Videospiele