

Universitätsexperte

Soundtracks und Harmonisierung für Videospiele



Universitätsexperte Soundtracks und Harmonisierung 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-soundtracks-harmonisierung-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

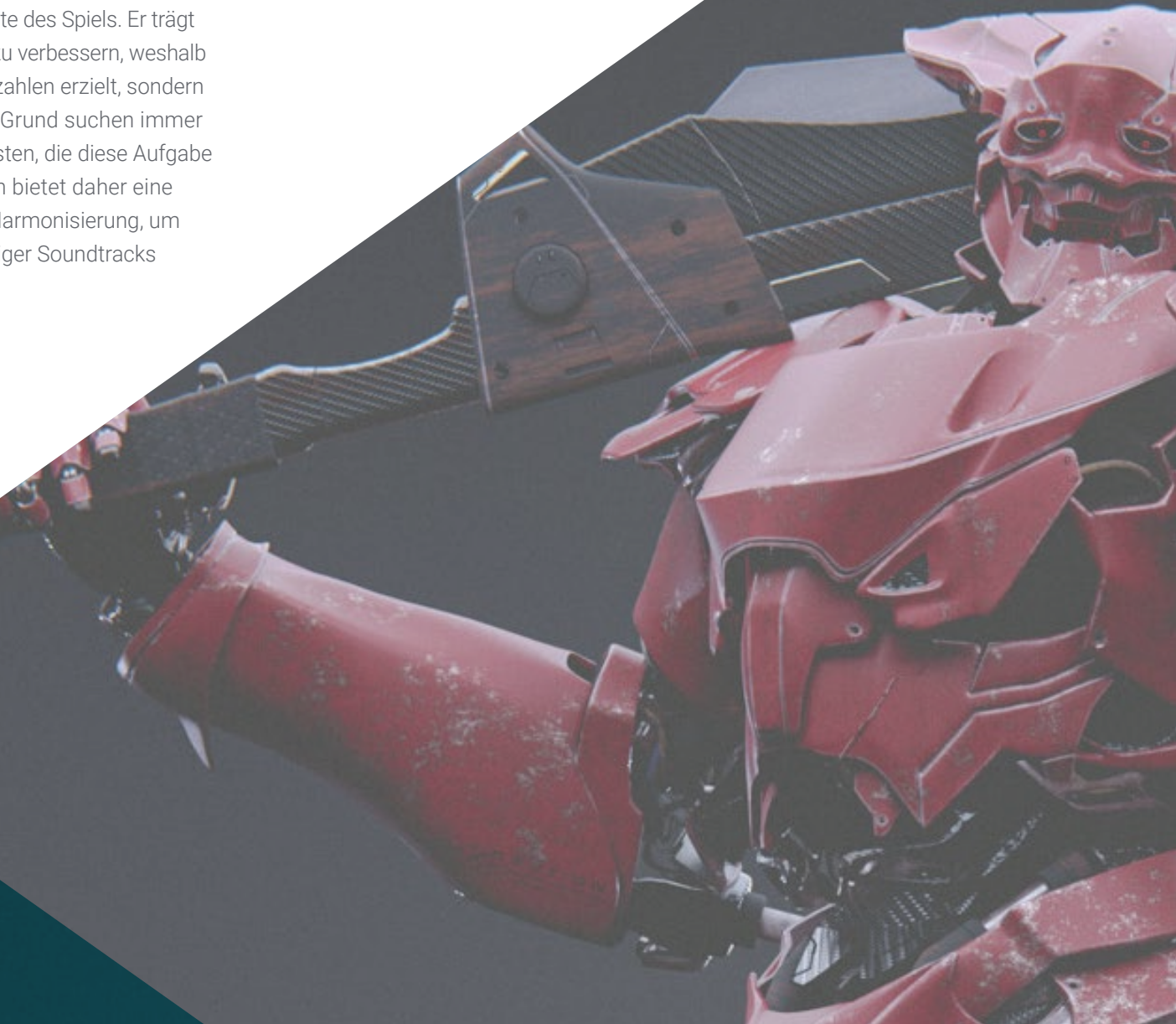
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Der Soundtrack eines Videospiele ist eines der wichtigsten Elemente des Spiels. Er trägt dazu bei, die Identität des Spiels zu formen und das Spielerlebnis zu verbessern, weshalb ein Titel mit einem guten Soundtrack nicht nur bessere Verkaufszahlen erzielt, sondern auch bei den Spielern besser im Gedächtnis bleibt. Aus diesem Grund suchen immer mehr Unternehmen der Branche nach herausragenden Komponisten, die diese Aufgabe übernehmen und ihnen zum Erfolg verhelfen. Diese Qualifikation bietet daher eine eingehende Untersuchung der musikalischen Komposition und Harmonisierung, um den Fachleuten die besten Werkzeuge für die Produktion großartiger Soundtracks für Videospiele an die Hand zu geben.





“

Dieser Universitätsexperte macht Sie zu einem Spezialisten für die Komposition von Soundtracks für Videospiele"

Von den längsten und komplexesten Videospiele von heute bis hin zu den einfachsten und ältesten - alle erfolgreichen Titel der Geschichte haben eines gemeinsam: ihre Soundtracks sind einprägsam. Klassiker wie Tetris oder Medieval, aber auch moderne Videospiele wie The Witcher 3: Sie alle wurden mit Musik unterlegt, die das Spielerlebnis deutlich verbessert hat.

Deshalb brauchen die Entwickler die talentiertesten und fähigsten Komponisten, um ihren Werken eine starke klangliche Identität zu verleihen. Der Universitätsexperte in Soundtracks und Harmonisierung für Videospiele bietet den Studenten alle Werkzeuge, um ihre Kompositionen effizient zu harmonisieren, so dass sie nach Abschluss ihres Studiums in der Lage sind, für die besten Unternehmen der Branche zu arbeiten.

Darüber hinaus werden sie von einer innovativen Lehrmethode profitieren, die zu 100% online erfolgt und es den Studenten ermöglicht, ihre berufliche Laufbahn mit ihrem Studium zu verbinden. Darüber hinaus wird ihnen ein hoch qualifiziertes Dozententeam zur Seite stehen, das sie während des gesamten Lernprozesses begleitet und ihnen zahlreiche multimediale Lehrmittel wie interaktive Zusammenfassungen und praktische Übungen zur Verfügung stellt.

Dieser **Universitätsexperte in Soundtracks und Harmonisierung 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



Erforschen Sie die musikalische Harmonie, um kraftvolle und einprägsame Soundtracks für kommende Videospiele-Blockbuster zu kreieren"

“

Dieser Universitätsexperte bereitet Sie darauf vor, ein großer Experte für Harmonie zu werden und lehrt Sie, dieses Wissen mit verschiedenen emotionalen und ästhetischen Motivationen im Soundtrack eines Videospieles anzuwenden"

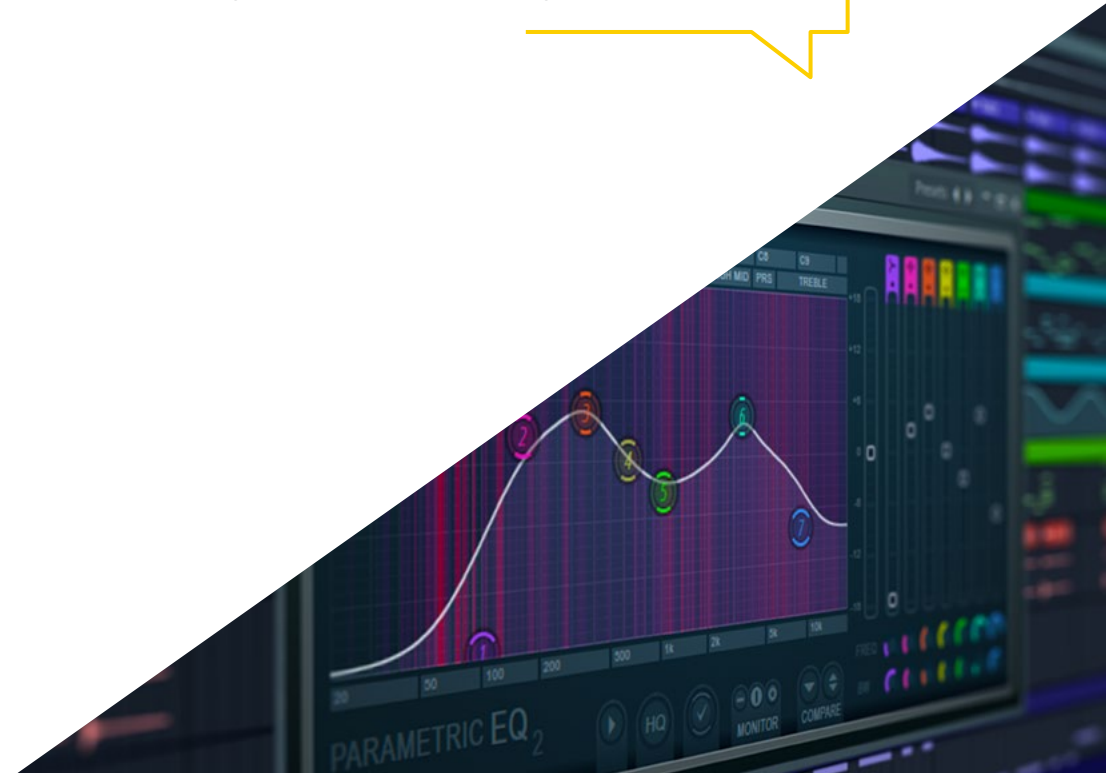
Denken Sie an Ihre Lieblingsvideospiele: Sie haben alle tolle Soundtracks. Spezialisieren Sie sich und komponieren Sie Musik, die zu diesen Werken passt.

In dieser Qualifikation werden Sie von Fachleuten unterrichtet, die Ihnen die neuesten Inhalte im Bereich der Musikkomposition für Videospiele vermitteln.

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.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Soundtracks und Harmonisierung für Videospiele besteht darin, den Studenten die umfassendsten und innovativsten Inhalte im Bereich der Musikkomposition für Videospiele zu vermitteln. Am Ende ihres Studiums werden sie über alle notwendigen Werkzeuge und beruflichen Fähigkeiten verfügen, um in diesem faszinierenden und immer wichtiger werdenden Bereich der Videospieldentwicklung zu arbeiten.



“

Ihr Ziel ist es, die Soundtracks für die großen Videospiele der Gegenwart und der Zukunft zu komponieren, und dieser Abschluss wird Ihnen dabei helfen, dieses Ziel zu erreichen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertieftes Verstehen des Aufbaus und der Grundbewegungen von Akkorden
- ◆ Unterscheiden und Verwenden der verschiedenen Arten der modernen Modi
- ◆ Umfassendes Lernen, wie man harmonische Konstruktionen außerhalb der Tonart handhabt
- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Instrumente und angemessenes Einsetzen eines traditionellen und eines virtuellen Orchesters
- ◆ Fundiertes Kennen und Beherrschen der verschiedenen spezifischen Techniken der Videospielkomposition





Spezifische Ziele

Modul 1. Der Soundtrack im Videospiel

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

Modul 2. Grundlegende Harmonie

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

Modul 3. Sound-Design

- ◆ Auswählen der Bearbeitungsmethode, die am besten zu den 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 zu den entsprechenden Ereignissen



Dank dieses Universitätsexperten werden Sie beruflich weiterkommen, denn er wird Ihnen alles bieten, was Sie brauchen, um ein angesehener Komponist in der Videospiegelindustrie zu werden"

03

Kursleitung

Dieser Universitatsexperte in Soundtracks und Harmonisierung fur Videospiele verfugt uber ein hoch talentiertes und erfahrenes Dozententeam in diesem Bereich. Die Dozenten wissen, wie die Branche funktioniert und sind Spezialisten fur Musikkomposition und -harmonie, so dass die Studenten uber die nutzlichsten und innovativsten Werkzeuge und Kenntnisse verfugen, um in der komplexen Videospielebranche erfolgreich zu sein.





“

Ein Dozententeam, das sich auf die Komposition von Musik für Videospiele spezialisiert hat, wird Sie zu einer angesehenen Fachkraft machen, die bei den großen Unternehmen des Sektors gefragt ist"

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

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



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätsexperten in Soundtracks und Harmonisierung für Videospiele unterteilt den Inhalt in drei spezialisierte Module, die es den Studenten ermöglichen, sich mit Themen wie musikalische Komposition entsprechend dem Genre und der Art des Videospiele, Grundlagen des Klangs, harmonische Progressionen, melodische Dissonanz, Dominantseptime, Foley oder Soundbearbeitungsmethoden zu befassen, unter vielen anderen.





“

Die neuesten und vollständigsten Inhalte in Komposition und Harmonisierung für Videospiele sind hier: warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein"

Modul 1. Der Soundtrack im Videospiel

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

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

Modul 2. Grundlegende Harmonie

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

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

Modul 3. Sound-Design

- 3.1. Bearbeitungsmethoden
 - 3.1.1. Audio-Editor
 - 3.1.2. *Multitrack*-Editor
 - 3.1.3. Sequenzer
- 3.2. Der *Foley*
 - 3.2.1. Aufnahme vor Ort
 - 3.2.2. Studioaufnahme
 - 3.2.3. Bearbeitung
- 3.3. Sound-Bibliotheken
 - 3.3.1. Formate
 - 3.3.2. Typen
 - 3.3.3. Erstellung von Bibliotheken
- 3.4. Planung
 - 3.4.1. Klangräume
 - 3.4.2. Spielmechanik
 - 3.4.3. Anforderungen

- 3.5. Klangorganisation
 - 3.5.1. Referenzen
 - 3.5.2. Quellen
 - 3.5.3. Bearbeitung
- 3.6. Sound vs. Drehbuch
 - 3.6.1. Referenzen
 - 3.6.2. Verbindung mit narrativen Elementen
 - 3.6.3. Vorschläge
- 3.7. Sound vs. Bild
 - 3.7.1. Visuelle Klänge
 - 3.7.2. Stumme Klänge
 - 3.7.3. Unsichtbare Klänge
- 3.8. Bereinigung von Dialogen
 - 3.8.1. Organisation
 - 3.8.2. Verarbeitung von Stimmen
 - 3.8.3. Normalisierung
- 3.9. Sound-Effekte
 - 3.9.1. Organisation
 - 3.9.2. Typologie
 - 3.9.3. Kategorien
- 3.10. Anpassungen an Ereignisse
 - 3.10.1. Eigenschaften
 - 3.10.2. Arten von Veranstaltungen
 - 3.10.3. Synchronisierung



Sie werden sich mit den wesentlichen Elementen der Komposition einprägsamer Soundtracks befassen. Dies ist die Gelegenheit, nach der Sie gesucht haben“

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.





“

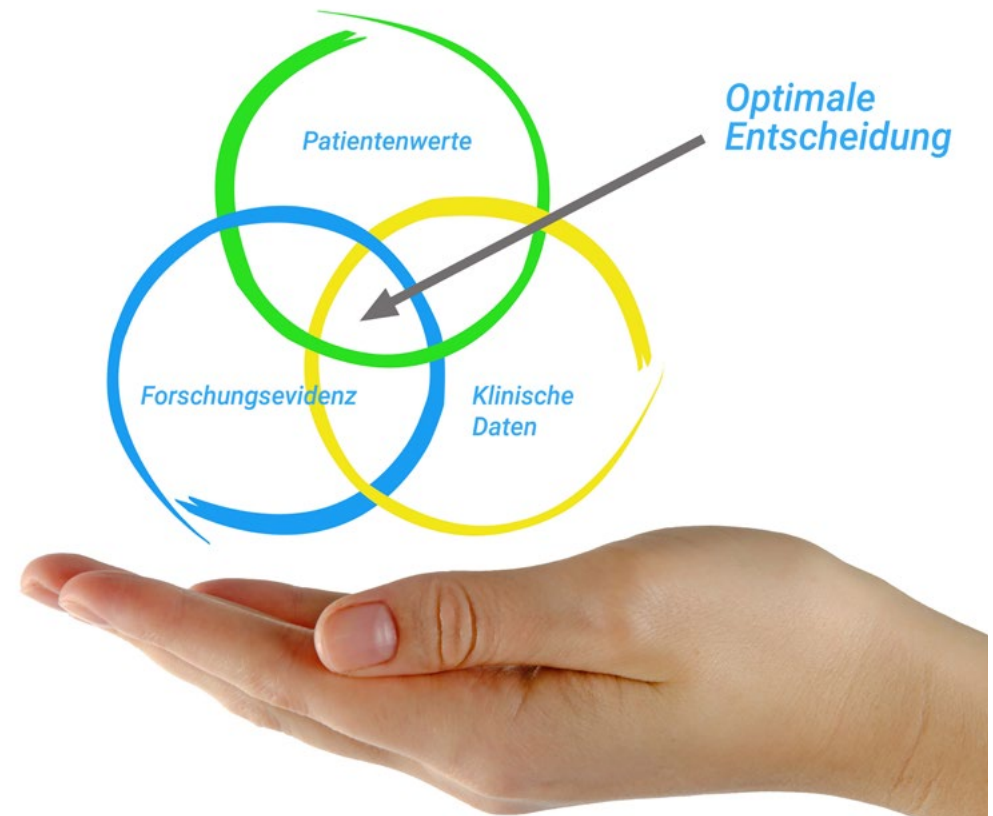
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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 Soundtracks und Harmonisierung 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 Soundtracks und Harmonisierung 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 Soundtracks und Harmonisierung 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 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

Soundtracks und
Harmonisierung
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Soundtracks und Harmonisierung für Videospiele