

Universitätsexperte Videospiele-Design





Universitätsexperte Videospiele-Design

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-videospiel-design

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

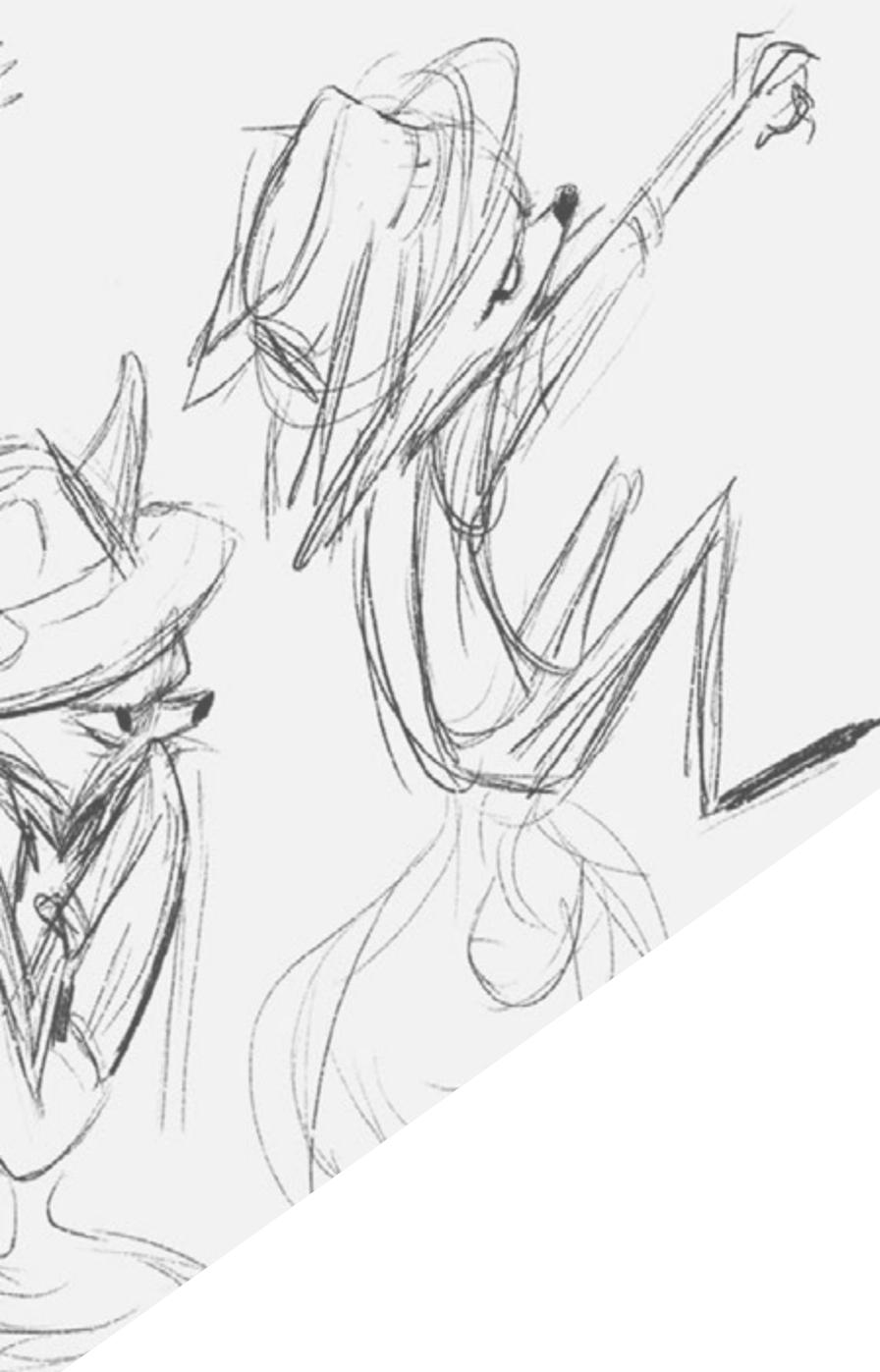
Seite 28

01

Präsentation

Die Form der Unterhaltung, die heute alles in der Welt beherrscht, sind Videospiele. Menschen unterschiedlichen Alters, von Kindern bis zu Senioren, und aus unterschiedlichen Kontexten und Hintergründen spielen regelmäßig Spiele, entweder zum Spaß oder beruflich. Aus diesem Grund benötigen Unternehmen, die Videospiele entwerfen und entwickeln, Personal, das in der Lage ist, mit den verschiedenen Facetten umzugehen, die mit der Konzeption eines dieser Produkte verbunden sind. Dieses Programm bietet Studenten die Möglichkeit, sich zu spezialisieren, um sich diesem Arbeitsbereich zu widmen und Videospiele zu entwerfen, die sie bewundert, gespielt und genossen haben, und öffnet ihnen die Türen zu den besten Unternehmen der Branche.





“

Lernen Sie, Videospiele zu entwerfen wie die besten Experten der Branche und arbeiten Sie für die großen Unternehmen, die Sie kennen und bewundern”

Die Welt ist ohne Videospiele nicht mehr zu verstehen. Sie nehmen einen zentralen Platz in der Unterhaltung des gesamten Planeten ein und umfassen alle Bevölkerungsgruppen, da sie von Menschen unterschiedlichen Alters und Hintergrunds gespielt werden. Tatsächlich sind Videospiele eines der wenigen Elemente, die Menschen verbinden können, die an so unterschiedlichen Orten leben und einen so unterschiedlichen sozialen Kontext haben, so wichtig sind sie in der heutigen Kultur.

Das liegt zum großen Teil daran, dass Videospiele eine multidimensionale Disziplin sind, die Elemente des Spaßes und der Herausforderung für die *Gamers* enthält, aber auch Produkte sind, bei denen die Erzählung, das *Storytelling* und andere Fragen im Zusammenhang mit Kunst und Sensibilität sehr wichtig sind. Aus diesem Grund gibt es Videospiele der verschiedensten Arten und Genres: kostenlose und kostenpflichtige, für verschiedene Medien und Plattformen, einige werden online und andere offline gespielt. Darüber hinaus gibt es eine Vielzahl von Genres: Sport- und Autosimulatoren, Strategiespiele, RPGs, Ego- und Third-Person-Shooters, künstlerische und Low-Budget-Spiele, Spiele, die von großen Unternehmen entwickelt wurden, usw.

Es gibt also eine große Anzahl von Spielern und um diese Nachfrage zu befriedigen, gibt es auch eine große Anzahl von Unternehmen, die Tausende von Videospiele entwickeln. Sie sind ein wesentliches kulturelles Element in der heutigen Welt, und es ist auch eine Industrie, die Jahr für Jahr wächst und Arbeitsplätze und neue berufliche Möglichkeiten schafft. Ausgebildete Experten, die sich auf Videospiele-Design spezialisiert haben, werden daher benötigt, um die Anforderungen von Unternehmen und *Gamers* zu erfüllen, die sehnsüchtig auf die Veröffentlichung neuer Titel warten.

Der Universitätsexperte in Videospiele-Design bereitet die Studenten auf eine zukünftige Karriere in diesem spannenden Bereich vor, der ständig neue Ideen und talentierte Leute braucht, die sie entwickeln wollen. Durch die Lehrmodule und dank der besten Dozenten werden die Studenten alles lernen können, was sie brauchen, um ein Profi im Bereich Videospieldesign zu werden.

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

- ◆ Eintauchen in die Welt des Videospiele-Designs, mit dem der Student alle notwendigen Kenntnisse erhält, um in diesem Bereich zu arbeiten
- ◆ Lernen durch praktische Übungen, so dass der Student seine Fähigkeiten auf eine unmittelbare Weise erwirbt
- ◆ Der Inhalt konzentriert sich auf praktisches Lernen, wobei eine Vielzahl von Formaten und Methoden zum Einsatz kommt
- ◆ Flexibilität, die es den Studenten ermöglicht, das Programm so zu absolvieren, wie es ihren persönlichen und beruflichen Umständen am besten entspricht
- ◆ Die Unterstützung durch das Dozententeam, das dafür sorgt, dass der Student in angemessener Weise erlernt
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Videospiele sind die Gegenwart und die Zukunft der audiovisuellen Industrie: Sie könnten auch Ihre Gegenwart und Zukunft sein"

“*Heute spielen Sie, morgen könnten Sie Videospiele entwerfen. Machen Sie den ersten Schritt mit diesem Universitätsexperten*”

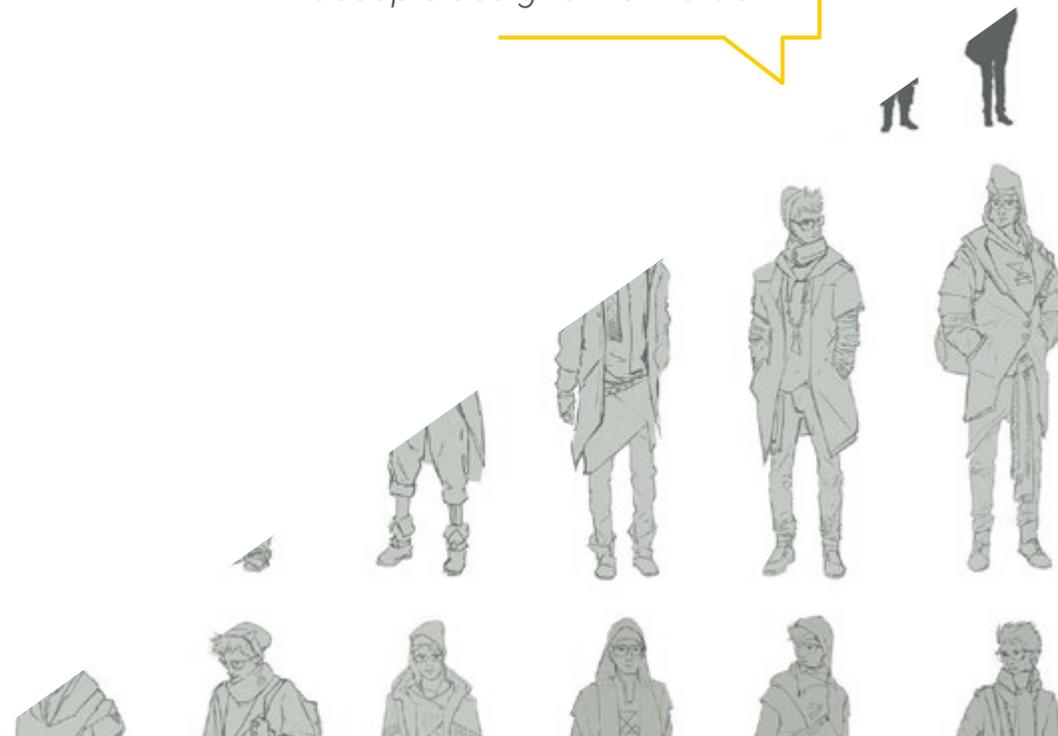
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit 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 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.

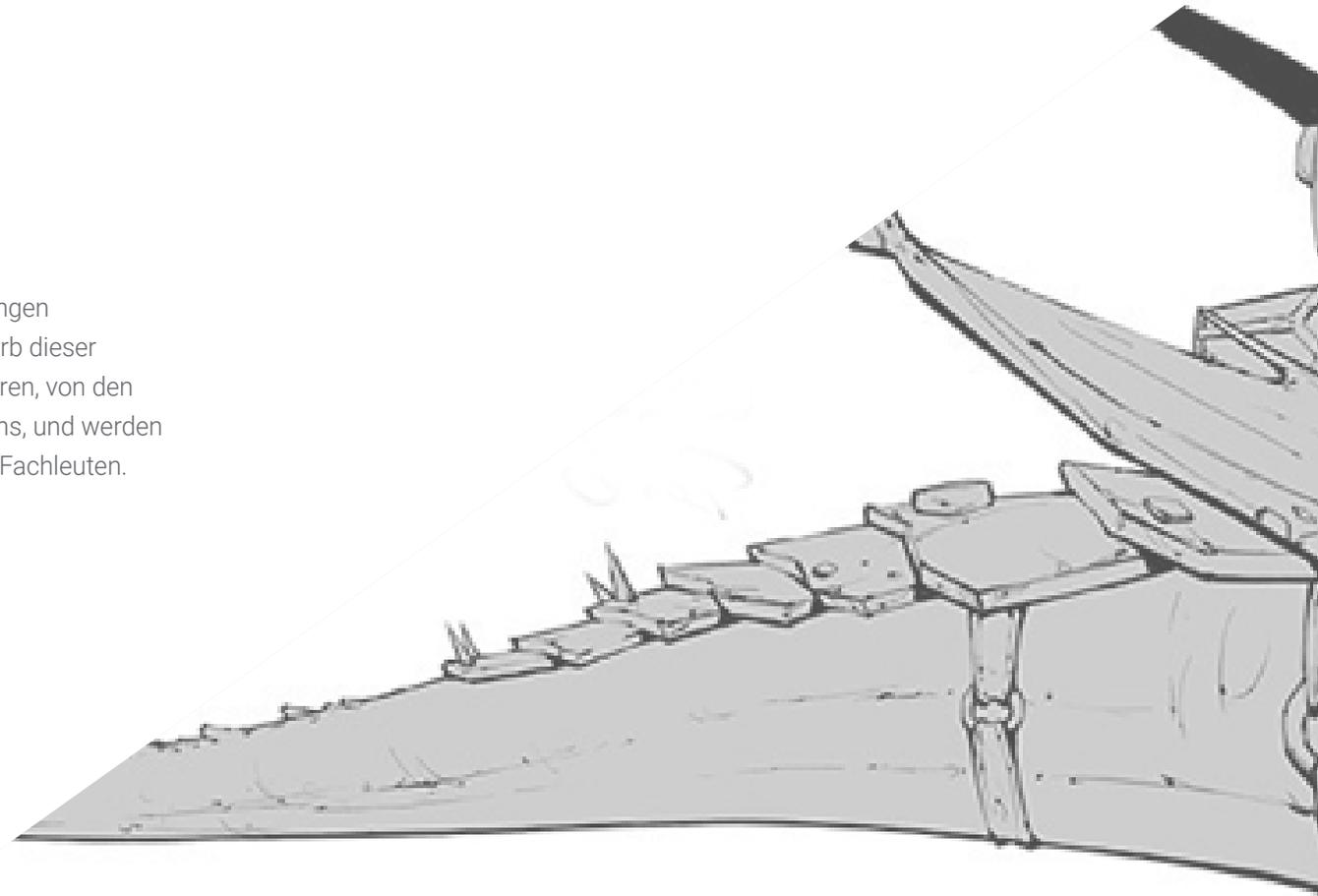
Talentierte Menschen mit Ideen werden gebraucht, um die nächsten erfolgreichen Videospiele zu entwickeln: das könnten Sie sein.

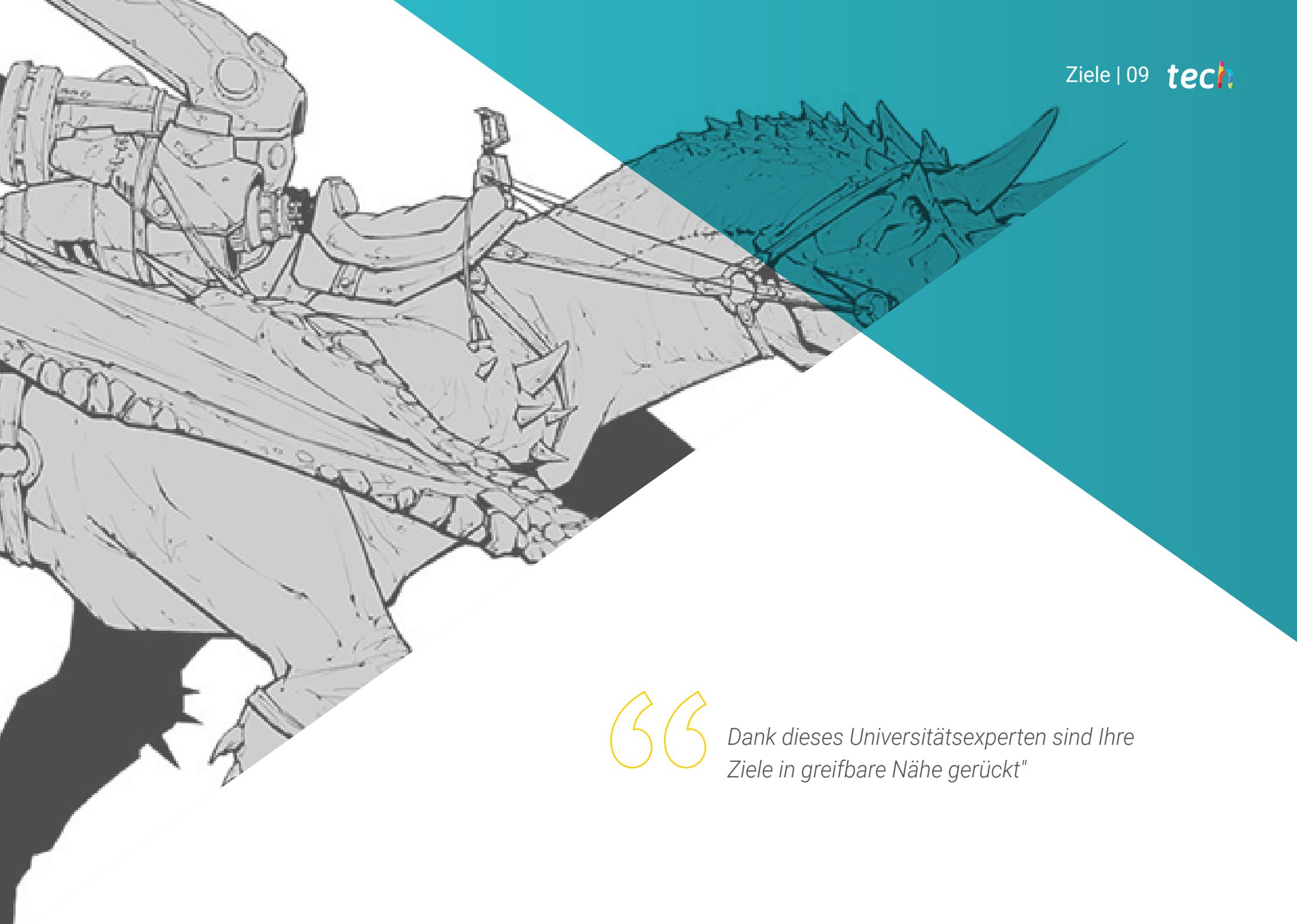
Dieses Programm bietet Ihnen alles, was Sie brauchen, um ein großartiger Videospieldesigner zu werden.



02 Ziele

Dieses Programm ist so konzipiert, dass es den Studenten alles beibringen kann, was sie brauchen, um Videospieldesigner zu werden. Nach Erwerb dieser Qualifikation sind sie in der Lage, eine Vielzahl von Aufgaben auszuführen, von den einfachsten bis zu den komplexesten im Bereich des Videospieldesigns, und werden so zu gefragten und von Kunden und Unternehmen hoch geschätzten Fachleuten.





“

Dank dieses Universitätsexperten sind Ihre Ziele in greifbare Nähe gerückt"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigns, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen in den Produktionsprozess eines Videospieles und in die Scrum-Methodologie für die Produktion von Projekten
- ◆ Erlernen der Grundlagen des Videospieldesigns und des theoretischen Wissens, das ein Videospieldesigner kennen muss
- ◆ Entwickeln von Ideen und Erstellung von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles
- ◆ Vertiefen der Kenntnisse der 2D- und 3D-Animation sowie der Schlüsselemente der Objekt- und Charakteranimation.
- ◆ Durchführen professioneller Programmierung mit der Unity 3D-Engine
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen

“

Sie träumen davon, Spiele wie die zu entwerfen, die Sie tagelang wachgehalten haben? Mit diesem Programm können Sie das“





Spezifische Ziele

Modul 1. Videospiel-Design

- ◆ Kennen der Theorie des Videospiel-Designs
- ◆ Vertiefen der Elemente von Design und Gamification
- ◆ Kennenlernen der Arten von Spielern, ihre Motivationen und Eigenschaften
- ◆ Kennen der Spielmechanik, Wissen über MDA und andere Theorien zum Spieldesign
- ◆ Erlernen der kritischen Grundlagen der Videospieleanalyse anhand von Theorie und Beispielen
- ◆ Lernen über das Design von Spielebenen, wie man Rätsel in diesen Ebenen erstellt und wie man Designelemente in der Umgebung platziert

Modul 2. Entwurfsdokument

- ◆ Entwerfen und Illustrieren eines professionellen Design-Dokuments
- ◆ Kennen jedes Teils des Designs: allgemeine Idee, Markt, *Gameplay*, Mechanik, Levels, Progression, Spielelemente, HUD und Interface
- ◆ Kennen des Verfahrens zur Erstellung eines Design-Dokuments oder GDD, um die eigene Spielidee in einem verständlichen, professionellen und gut ausgearbeiteten Dokument darstellen zu können

Modul 3. Produktion und Verwaltung

- ◆ Kennen der Produktion eines Videospiels und der verschiedenen Phasen der Produktion
- ◆ Kennenlernen der Arten von Produzenten
- ◆ Kennen des *Project Managements* für die Entwicklung von Videospielen
- ◆ Verwenden verschiedener Werkzeuge für die Produktion
- ◆ Koordinieren der Teams und des Projektmanagements

03

Kursleitung

Das Design von Videospiele ist eine komplexe, aber aufregende Aufgabe, weshalb die besten Dozenten benötigt werden, um Studenten durch diesen Prozess zu führen. Der Universitätsexperte in Videospiele-Design verfügt über die besten Dozenten, die über viel Erfahrung und das neueste Wissen verfügen, um den Studenten alle wichtigen Grundlagen des Videospiele-Designs zu vermitteln, so dass sie von dem Moment an, in dem sie das Studium abschließen, qualifizierte Fachleute sein werden.





“

*Die besten Dozenten werden Sie so anleiten,
dass Sie am Ende das Videospiel Ihrer
Träume entwerfen”*

Leitung



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer bei Saona Studios, Spanien
- Narrative Designer bei Stage Clear Studios, der ein exklusives Produkt entwickelt
- Narrative Designer bei HeYou Games für das Projekt "Youturbo"
- Designer und Drehbuchautor von E-Learning-Produkten und Serious Games für Telefónica Learning Services, TAK und Bizpills
- Leveldesigner bei Indigo für das Projekt "Meatball Marathon"
- Dozent für Drehbuchschreiben im Rahmen des Masterstudiengangs für die Entwicklung von Videospielen an der Universität von Málaga
- Dozent im Bereich Videospiele in narrativem Design und Produktion an der TAI-Filmabteilung, Madrid
- Dozent für narratives Design und Drehbuch-Workshops sowie für den Studiengang Videospieldesign an der ESCAV, Granada
- Hochschulabschluss in spanischer Philologie an der Universität von Granada
- Masterstudiengang in Kreativität und Drehbuchschreiben für das Fernsehen an der Universität Rey Juan Carlos



Professoren

Fr. Molas, Alba

- ◆ Videospiele-Designerin
- ◆ Hochschulabschluss in Film und Medien. Filmschule von Katalonien. 2015
- ◆ Studium der 3D-Animation, Videospiele und interaktiven Umgebungen Currnet – CEV. 2020
- ◆ Spezialisierte Weiterbildung in Drehbuchschreiben für Kinderanimationen. Showrunners BCN. 2018
- ◆ Mitglied der Vereinigung Women in Games
- ◆ Mitglied der Vereinigung FemDevs

“

*Dank dieses umfassenden
Programms lernen Sie alle Details
des Videospiele-Designs kennen”*

04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm wurde speziell als kompletter, breit angelegter und tiefgehender Studienplan konzipiert, der alle notwendigen Elemente enthält, um Ihre Studenten zu Experten zu machen. Es wurde so gestaltet, dass es eine allgemeine Perspektive bietet, sich aber auf spezifische Aspekte des Videospiele-Designs konzentriert, so dass die Studenten spezielle Kenntnisse erwerben. Auf diese Weise erwerben die Studenten in den drei Modulen dieses Universitätsexperten alle Kenntnisse, die sie benötigen, um sich in ihrem beruflichen Umfeld zu entwickeln.



“

*Dank dieses umfassenden Programms lernen
Sie alle Details des Videospiele-Designs kennen”*

Modul 1. Videospiel-Design

- 1.1. Design
 - 1.1.1. Entwurf
 - 1.1.2. Arten von Entwürfen
 - 1.1.3. Design-Prozess
- 1.2. Elemente des Designs
 - 1.2.1. Regeln
 - 1.2.2. Ausgleich
 - 1.2.3. Spaß
- 1.3. Spieler-Typen
 - 1.3.1. Explorativ und sozial
 - 1.3.2. Mörder und Sieger
 - 1.3.3. Unterschiede
- 1.4. Fähigkeiten des Spielers
 - 1.4.1. Fähigkeiten im Rollenspiel
 - 1.4.2. Handlungskompetenz
 - 1.4.3. Plattform-Fähigkeiten
- 1.5. Spielmechanik I
 - 1.5.1. Elemente
 - 1.5.2. Physisch
 - 1.5.3. Items
- 1.6. Spielmechanik II
 - 1.6.1. Schlüssel
 - 1.6.2. Plattformen
 - 1.6.3. Feinde
- 1.7. Andere Elemente
 - 1.7.1. Mechanik
 - 1.7.2. Dynamik
 - 1.7.3. Ästhetik
- 1.8. Videospiel-Analyse
 - 1.8.1. Gameplay-Analyse
 - 1.8.2. Künstlerische Analyse
 - 1.8.3. Stil-Analyse

- 1.9. Level-Design
 - 1.9.1. Gestaltung von Levels in Innenräumen
 - 1.9.2. Entwerfen von Outdoor-Levels
 - 1.9.3. Gemischte Level entwerfen
- 1.10. Fortgeschrittenes Level-Design
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Feinde
 - 1.10.3. Umgebung

Modul 2. Entwurfsdokument

- 2.1. Aufbau eines Dokuments
 - 2.1.1. Entwurfsdokument
 - 2.1.2. Struktur
 - 2.1.3. Stil
- 2.2. Allgemeine Idee, Markt und Referenzen
 - 2.2.1. Allgemeine Idee
 - 2.2.2. Markt
 - 2.2.3. Referenzen
- 2.3. Schauplatz, Geschichte und Charaktere
 - 2.3.1. Umgebung
 - 2.3.2. Geschichte
 - 2.3.3. Personen
- 2.4. *Gameplay*, Mechanik und Feinde
 - 2.4.1. *Gameplay*
 - 2.4.2. Mechanik
 - 2.4.3. Feinde und NPCs
- 2.5. Kontrollen
 - 2.5.1. Steuerung
 - 2.5.2. Handheld-Geräte
 - 2.5.3. Computer
- 2.6. Levels und Progression
 - 2.6.1. Ebenen
 - 2.6.2. Route
 - 2.6.3. Progression

- 2.7. Items, Fähigkeiten und Elemente
 - 2.7.1. Items
 - 2.7.2. Fertigkeiten
 - 2.7.3. Elemente
- 2.8. Errungenschaften
 - 2.8.1. Medaillen
 - 2.8.2. Geheime Charaktere
 - 2.8.3. Bonuspunkte
- 2.9. HUD und Schnittstelle
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.1. Schnittstelle
 - 2.9.2. Struktur
- 2.10. Speichern und Anhängen
 - 2.10.1. Speichern
 - 2.10.2. Beigefügte Informationen
 - 2.10.3. Letzte Details

Modul 3. Produktion und Verwaltung

- 3.1. Produktion
 - 3.1.1. Der Produktionsprozess
 - 3.1.2. Produktion I
 - 3.1.3. Produktion II
- 3.2. Phasen der Entwicklung von Videospielen
 - 3.2.1. Konzeptionsphase
 - 3.2.2. Entwurfsphase
 - 3.2.3. Planungsphase
- 3.3. Phasen der Entwicklung von Videospielen II
 - 3.3.1. Produktionsphase
 - 3.3.2. Testphase
 - 3.3.3. Vertriebs- und Marketingphase
- 3.4. Produktion und Verwaltung
 - 3.4.1. CEO/Geschäftsführer
 - 3.4.2. Finanzdirektor
 - 3.4.3. Verkaufsdirektor

- 3.5. Produktionsprozess
 - 3.5.1. Vorproduktion
 - 3.5.2. Produktion
 - 3.5.3. Postproduktion
- 3.6. Jobs und Funktionen
 - 3.6.1. Designer
 - 3.6.2. Programmierung
 - 3.6.3. Künstler
- 3.7. *Game Designer*
 - 3.7.1. *Creative Designer*
 - 3.7.2. *Lead Designer*
 - 3.7.3. *Senior Designer*
- 3.8. Programmierung
 - 3.8.1. *Technical Director*
 - 3.8.2. *Lead Program*
 - 3.8.3. *Senior Programmer*
- 3.9. Kunst
 - 3.9.1. *Creative Artist*
 - 3.9.2. *Lead Artist*
 - 3.9.3. *Senior Artist*
- 3.10. Andere Profile
 - 3.10.1. *Lead Animator*
 - 3.10.2. *Senior Animator*
 - 3.10.3. *Juniors*



*Ein Programm, das sich an den
Bedürfnissen des Marktes orientiert*

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 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

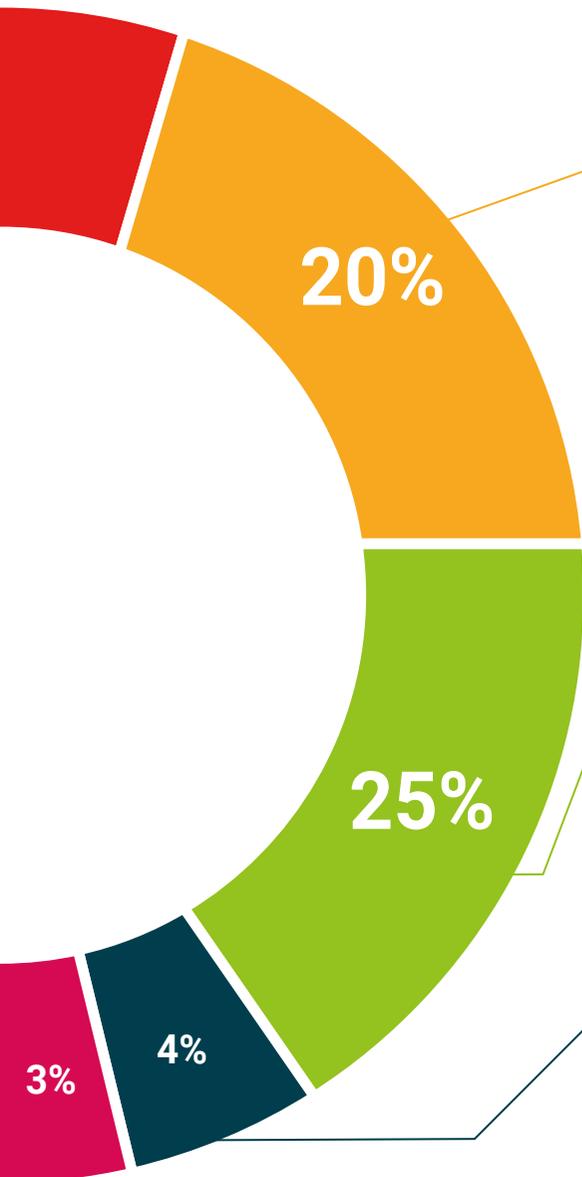
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Videospiele-Design 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 Videospiele-Design** 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 Videospiele-Design**

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
Videospiele-Design

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

Universitätsexperte Videospiegel-Design

