

Universitätskurs

Serious Games und Denunzieren





Universitätskurs Serious Games und Denunzieren

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitätskurs/serious-games-denunzieren

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

Seit mehr als 40 Jahren dienen Videospiele als Fluchtmöglichkeit für alle Arten von Menschen, von den Liebhabern von Autorennen bis hin zu denjenigen, die ein virtuelles Leben in einem durch Blöcke simulierten Szenario führen möchten. Ihre Kraft geht jedoch über die reine Unterhaltung hinaus, denn die Entwicklung von Serious Games kann bestimmte soziale Situationen sichtbar machen, die Sensibilität des Spielers ansprechen und ihn zum Nachdenken anregen. Um den Kreativen ein detailliertes Wissen über die Besonderheiten dieses Genres zu vermitteln, hat TECH dieses umfassende Programm entwickelt. Es handelt sich um ein 100%iges Online-Programm, das intensiv und in hohem Maße qualifizierend ist und Ihre berufliche Entwicklung auf umfassende und spezialisierte Weise beeinflussen wird.





“

Sie sind nur einen Schritt davon entfernt, den besten Aufbaustudiengang auf dem akademischen Markt zu erhalten, um sich in nur 6 Wochen intensiv auf Serious Games zu spezialisieren"

Serious Games können sich auch darauf konzentrieren, bestimmte soziale, kulturelle und politische Themen anzuprangern. Ein Beispiel dafür ist das bekannte Spiel „Fake it to make it“, das darauf abzielt, gefälschte Nachrichten zu entlarven und zu zeigen, wie einfach es ist, Informationen falsch darzustellen und für negative Zwecke zu verbreiten, die die Würde und Integrität von Personen und Organisationen ernsthaft verletzen. Diese Art von Videospiel wurde mit dem Ziel entwickelt, die Sensibilität der Verbraucher zu wecken und ihren kritischen Geist zu schärfen, indem sie zum Nachdenken über bestimmte Themen angeregt werden.

Die Beliebtheit dieses Genres auf dem Markt hat TECH dazu veranlasst, einen Studiengang zu entwickeln, der es jedem, der in diesem Bereich tätig ist, ermöglicht, die Besonderheiten dieses Genres im Detail kennen zu lernen. Es handelt sich um den Universitätskurs in Serious Games und Denunziation, ein 100%iges Online-Programm, das sich über 6 Wochen erstreckt und den Studenten Zugang zum besten Lehrplan bietet, der von Experten in diesem Bereich entwickelt wurde. Das Programm stützt sich auf die Anforderungen, die diese Art von Videospiele erfüllen müssen, um das Bewusstsein zu schärfen, und auf die Spezifikationen für ihr Design, um ihre Struktur und die empfohlenen Regeln und Ziele zu entwerfen.

All dies erfolgt über ein 100%iges Online-Programm, auf das von jedem internetfähigen Gerät aus zugegriffen werden kann. Auf diese Weise können sich die Studenten jederzeit und von jedem Ort aus einloggen. Darüber hinaus kann der gesamte Inhalt, einschließlich zusätzlicher Materialien in verschiedenen Formaten, jederzeit heruntergeladen werden, auch nach Abschluss des Programms dieser akademischen Erfahrung.

Dieser **Universitätskurs in Serious Games und Denunzieren** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Serious-Games-Experten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden in der Lage sein, sich mit der Bedeutung guter Regeln und Ziele zu befassen und auf einen Katalog von Empfehlungen für jeden Fall zuzugreifen"

“

Sie werden die Welt von Fake it to make it und ihre Gestaltung erkunden und in der Lage sein, Ihre eigenen Schlüsse über die Wirksamkeit bestimmter Spieltechniken und -strategien zu ziehen“

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

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

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Dabei wird sie durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Ein 100%iger Online-Universitätskurs, mit dem Sie in der Lage sein werden, die Ziele dieser Art von Videospiele zu erforschen und eine kreative Strategie zu entwickeln, um jedes dieser Ziele zu erreichen.

Sie werden Ihre Fortschritte vom ersten Tag an sehen, und nach 6 Wochen werden Sie die Spezifikationen der verschiedenen Genres des Anprangerns von Videospiele bis zur Perfektion gemeistert haben.



02 Ziele

Das Hauptziel von TECH ist es, hochqualifizierte und für die berufliche Entwicklung der Studenten nützliche Studiengänge zu schaffen. Aus diesem Grund finden die Kreativen, die an diesem Universitätskurs teilnehmen, die besten akademischen Werkzeuge, die auf den umfassendsten Inhalten und den vielfältigsten und innovativsten Zusatzmaterialien basieren. Auf diese Weise werden sie am Ende ihres Studiums über eine Serious-Game-Expertise verfügen, die sie in die Lage versetzt, ihre eigenen Projekte erfolgreich umzusetzen.



“

Ein Studiengang, der sich an engagierte Fachleute wie Sie wendet, die ihre persönliche Karriere durch ein hochgradig befähigendes Studienprogramm kontinuierlich verbessern wollen"



Allgemeine Ziele

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





Spezifische Ziele

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



Wenn es Ihr Ziel ist, das Experimentieren durch Handlungen und Entscheidungsfindung in Serious Games und Denunzieren zu beherrschen, wird Ihnen dieser Universitätskurs die Grundlagen dazu in weniger als 150 Stunden geben“

03

Kursleitung

Für die Ausarbeitung des Lehrplans dieses Universitätskurses in Serious Games und Denunzieren wurde ein Team von Experten des Sektors ausgewählt, die über eine langjährige Berufserfahrung verfügen. Es handelt sich um Fachleute auf diesem Gebiet, die im Laufe ihrer Karriere an zahlreichen Projekten teilgenommen und diese geleitet haben. Die Möglichkeit, sich auf diese Gruppe stützen zu können, wird den Studenten ein praktisches, realistisches und kritisches Bild vom aktuellen Stand der Branche vermitteln und es ihnen ermöglichen, die im Lehrplan vermittelten Informationen in einen besseren Kontext zu stellen.



TIME OVER

Looks like you need to head back
to space ship school!

0 minutes
10 minutes

That's why try to restart your adventure

“

Das Dozententeam hat für diesen Universitätskurs reale Fallbeispiele aus eigener Erfahrung ausgewählt, sodass Sie gemeinsam mit ihnen effektive und erfolgreiche Handlungsstrategien entwickeln können"

Leitung



Fr. Sánchez del Real, Gracia

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



Professoren

Fr. Arellano, Margarita

- ◆ Gründerin und Projektleiterin bei MyWay Spanien
- ◆ Universitätsexperte in Digitales Marketing und Kommunikation
- ◆ Universitätsexperte in Produktion von Kommunikationsmaterialien
- ◆ Hochschulabschluss in Informationswissenschaften, Spezialisierung auf Werbung und Digitales Marketing.

“

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden“

04

Struktur und Inhalt

Diese Universität zeigt ihr Engagement für ihre Studenten bei der Entwicklung jedes Studiengangs durch die Erstellung des besten Lehrplans und die Integration der vielfältigsten und dynamischsten Zusatzmaterialien. Durch die Anwendung der *Relearning*-Methode bei der Entwicklung der Inhalte und durch die oben genannten Maßnahmen wird das Lernpensum in jedem Studiengang erheblich reduziert, während gleichzeitig ein hohes Weiterbildungsniveau aufrechterhalten wird. Auf diese Weise können die Studenten einen Abschluss erwerben, der ihnen das Wissen vermittelt, das sie benötigen, um den Bereich der Serious Games zu beherrschen, ohne zusätzliche Stunden in ein Studium investieren zu müssen.



“

Mit der TECH und ihrer akademischen Methodik bestimmen Sie das Tempo und den Zeitplan, ohne Eile und Stress"

Modul 1. Serious Games und Denunzieren

- 1.1. Serious Games und Bewusstseinsbildung
 - 1.1.1. Denunzieren
 - 1.1.2. Bewusstseinsbildung
 - 1.1.3. Spielbare Geschichten
- 1.2. Serious Games über Denunzieren und dessen Ziele
 - 1.2.1. Zweck
 - 1.2.2. Lernen
 - 1.2.3. Entwürfe
- 1.3. Spielgenres in Videospiele des Denunzierens
 - 1.3.1. Komplexität
 - 1.3.2. Spielverlauf
 - 1.3.3. Story
- 1.4. Handlungen und Entscheidungen in Serious Games des Denunzierens
 - 1.4.1. Experimentieren
 - 1.4.2. Lernen
 - 1.4.3. Design
- 1.5. Konzeptualisierung eines Videospiele des Denunzierens
 - 1.5.1. Katalogisierung
 - 1.5.2. Denunzieren
 - 1.5.3. Design
- 1.6. Regeln und Ziele von Lernvideospiele des Denunzierens
 - 1.6.1. Mechanik
 - 1.6.2. Dynamik
 - 1.6.3. Ziele
- 1.7. Konflikte in Videospiele des Denunzierens
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Konflikt
 - 1.7.3. Entwürfe
- 1.8. Serious Games des Denunzierens
 - 1.8.1. Katalogisierung
 - 1.8.2. Experimentieren
 - 1.8.3. Praktische Anzeige



- 1.9. Die Welt von *Fake it to make it* erkunden
 - 1.9.1. *Fake it to Make It*
 - 1.9.2. Entwürfe
 - 1.9.3. Experimentieren
- 1.10. *Briefings*. Denunzieren und Serious Games
 - 1.10.1. *Briefing*
 - 1.10.2. Anwendbarkeit
 - 1.10.3. Fälle

“ Es ist an der Zeit, eine sehr wichtige Entscheidung für Ihre Zukunft zu treffen. Wenn Sie sich für TECH entscheiden, setzen Sie auf eine qualitativ hochwertige Fortbildung, die von der größten Online-Universität der Welt unterstützt wird”



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 Fachkräfte 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.



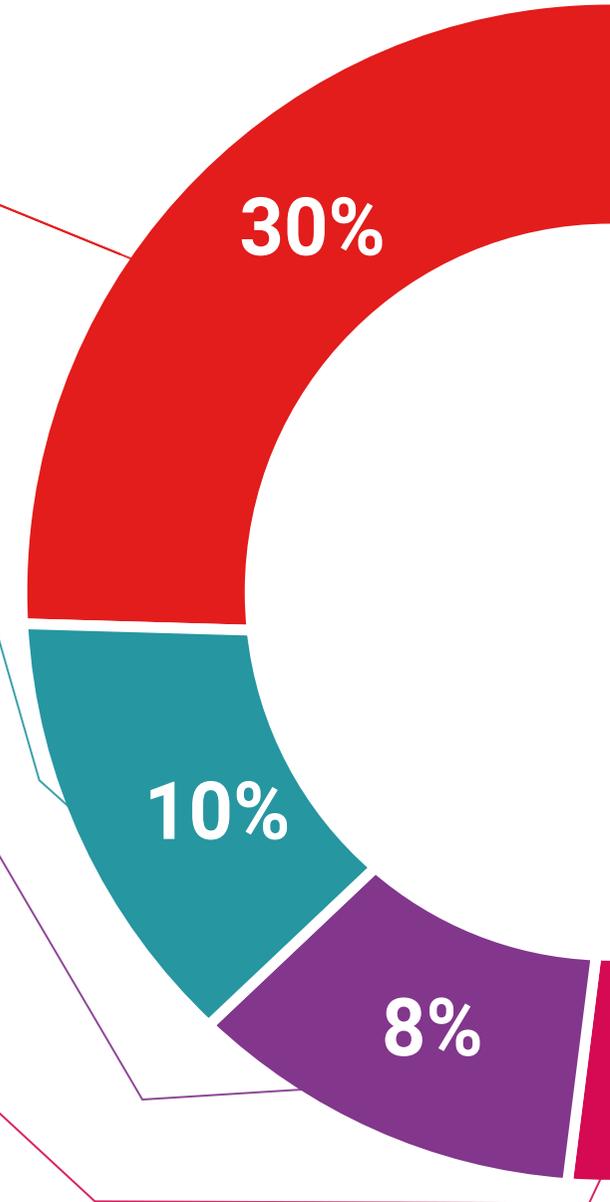
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Universitätskurs in Serious Games und Denunzieren 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 **Universitätskurs in Serious Games und Denunzieren** 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: **Universitätskurs in Serious Games und Denunzieren**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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

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

Universitätskurs
Serious Games
und Denunzieren

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

Universitätskurs

Serious Games und Denunzieren

