

Universitätskurs

Spielen in den Serious Games



Universitätskurs Spielen in den Serious Games

- » 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/universitatskurs/spielen-serious-games

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

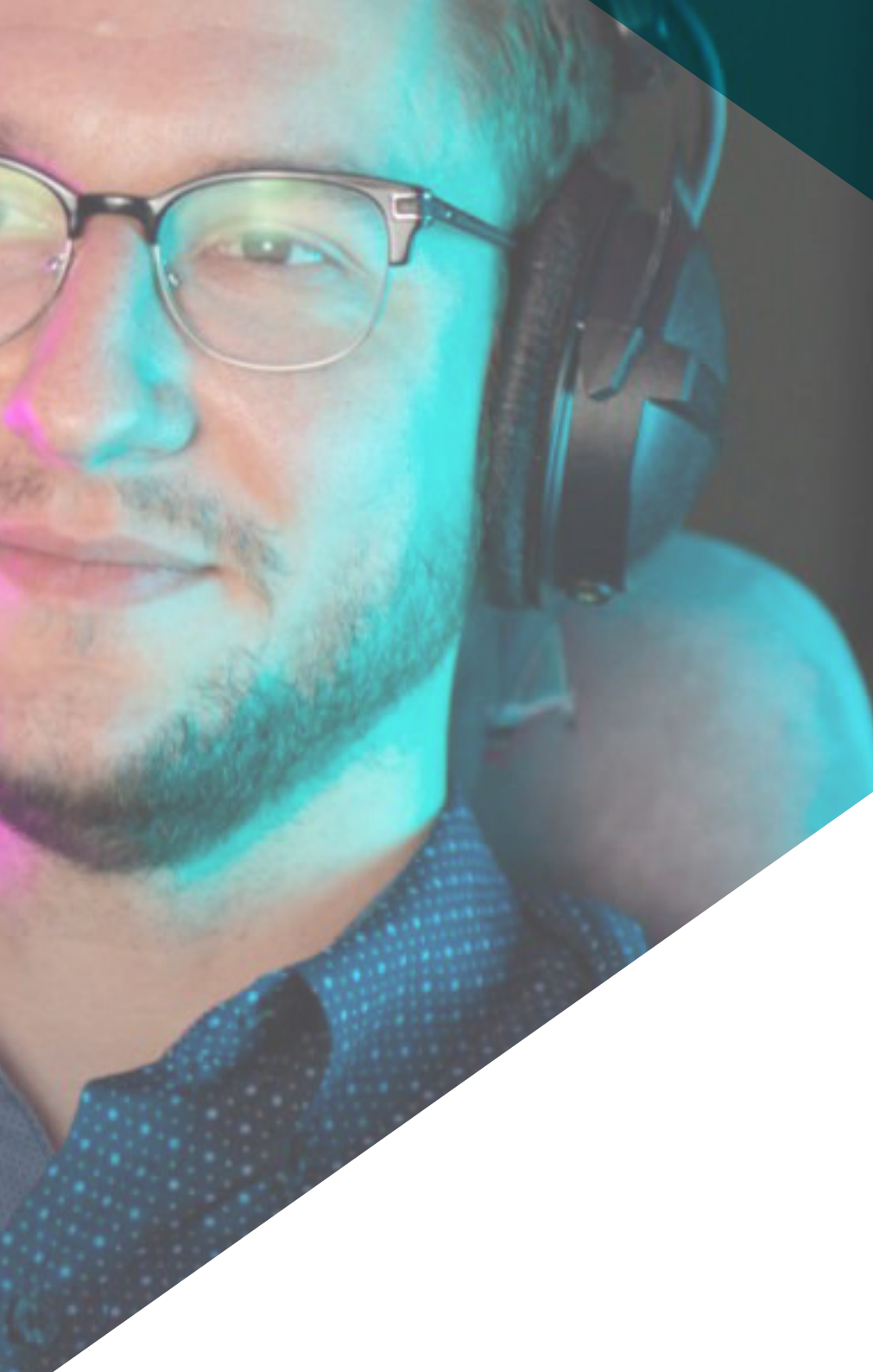
Seite 28

01

Präsentation

Serious Games sind auf dem Vormarsch, das ist eine Tatsache. Die fantastischen Ergebnisse, die dieses Genre in den letzten Jahren erzielt hat, haben es Tausenden von Fachleuten aus der ganzen Welt ermöglicht, weiterhin an der Entwicklung von Videospielen mit unterschiedlichen Ansätzen zu arbeiten, aber mit einem klaren Ziel: die Gesellschaft für die verschiedenen Probleme unserer Zeit zu sensibilisieren. Deshalb kann heutzutage ein Studiengang, der einen Spezialisierungsgrad in diesem Bereich bescheinigt, jedem Kreativen die Türen öffnen. Aus diesem Grund hat TECH dieses Programm ins Leben gerufen, das Ihnen das Wissen vermittelt, das Sie benötigen, um diesen Teil der Glücksspielindustrie im Detail zu verstehen - von den Auswirkungen auf die Kultur und die Wirtschaft bis hin zu den Besonderheiten des Designs. Und das alles in einem bequemen, 100%igen Online-Format, das für Ihre berufliche Entwicklung sehr förderlich ist.





“

*Ein multidisziplinärer und intensiver
Universitätskurs, der Ihnen das
umfassendste Wissen über die Welt des
Serious Game und seine verschiedenen
Ansätze in der Spieleindustrie vermittelt"*

Obwohl der Serious-Game-Sektor erst in den letzten Jahren so richtig in Schwung gekommen zu sein scheint, hat Atari bereits 1980 mit der gescheiterten Einführung von Army Battlezone und dessen Anwendung für die militärische Ausbildung daran gearbeitet. Jahrzehntlang fristete dieses Genre jedoch ein Schattendasein, das im Zuge der technologischen und kulturellen Entwicklung immer mehr an Bedeutung gewonnen hat. Aus diesem Grund ist es heutzutage üblich, Bildungsprojekte zu finden, die mit Videospielen zu tun haben.

All dies hat viele öffentliche und private Unternehmen dazu veranlasst, eigene Titel zu entwickeln und auf den Markt zu bringen, die ein gemeinsames Ziel verfolgen: auf ein bestimmtes soziales oder kulturelles Problem aufmerksam zu machen und zu versuchen, es durch Unterhaltung und öffentliche Aufmerksamkeit zu bekämpfen. Aus diesem Grund und angesichts der steigenden Nachfrage nach Fachleuten in diesem Bereich hat TECH dieses Programm für Serious Games entwickelt. Es handelt sich um ein sehr komplettes Programm, das den Studenten ein umfassendes und aktuelles Wissen über das Genre der Videospiele vermittelt, mit besonderem Schwerpunkt auf den Spezifikationen des Designs und den verschiedenen Phasen, die den kreativen Prozess ausmachen.

All dies geschieht mit Hilfe eines Programms, das von Fachleuten des Sektors entwickelt wurde und in einem bequemen und zugänglichen 100%igen Online-Format gestaltet ist, das Ihnen nicht nur den Zugang zum virtuellen Klassenzimmer ermöglicht, wann immer Sie wollen und von jedem Gerät mit Internetanschluss aus, sondern Ihnen auch hilft, den Rest Ihrer Arbeit und Ihrer beruflichen Aktivitäten zu organisieren. Zweifellos ist dies eine einmalige Gelegenheit, eine hochmoderne Fortbildung zu erhalten, die Sie in nur 6 Wochen zu einer hochqualifizierten Fachkraft im Bereich Serious Game macht.

Dieser **Universitätskurs in Spielen in den Serious Games** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden sich mit der Kultur der Videospiele und der Soziologie ihres Formats befassen, mit besonderem Augenmerk auf den Schlüsselfaktoren ihrer Gestaltung"

“

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss auf das virtuelle Klassenzimmer zugreifen und das Programm von jedem beliebigen Ort aus und in Ihrem eigenen Tempo studieren"

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 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.

Der Lehrplan befasst sich mit der Theorie der Mathematik in Spielen und erklärt die Schlüssel zu ihrer Verwendung im Entwicklungsprozess.

Sie werden in der Lage sein, Ihre kreativen Fähigkeiten zu verfeinern und sie bei der Entwicklung von Videospielen als Erzähl- und Bildungssysteme anzuwenden.



02 Ziele

Die Relevanz, die Serious Games heutzutage haben, und die Rolle, die sie als Sensibilisierungsmittel vor allem für junge Menschen spielen, hat diese Universität dazu bewogen, einen Studiengang zu schaffen, mit dem jeder Student die Schlüssel zu diesem Genre im Detail erlernen kann. Aus diesem Grund besteht das Ziel dieses Universitätskurses darin, Ihnen den besten Lehrplan und die neuesten akademischen Hilfsmittel zur Verfügung zu stellen, die es Ihnen ermöglichen, tiefer in diesen Sektor einzutauchen und ein breites und spezialisiertes Wissen über die wichtigsten Themen zu erwerben, um diesen Teil der Welt der Videospiele perfekt zu beherrschen.



“

Wenn es zu Ihren Zielen gehört, alles zu wissen, was Sie wissen müssen, um Simulationen in Videospiele zu managen und gleichzeitig die Effizienz zu maximieren, dann wird dieser Universitätskurs das Geheimnis der besten kreativen Strategien lüften"



Allgemeine Ziele

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





Spezifische Ziele

- ♦ Erwerben einer Spezialisierung im Bereich des Designs von Serious Games
- ♦ Beherrschen spezifischer Entwurfsverfahren
- ♦ Erstellen eines professionellen Serious Game mit einem Ziel und einer Mechanik, die dieses Ziel unterstützt



Nach Beendigung des Studiums werden Sie in der Lage sein, ein Serious Game von Grund auf mit den modernsten und effektivsten Werkzeugen und Softwareprogrammen zu entwickeln, die heute verfügbar sind"

03

Kursleitung

Die Erfahrung der Dozenten und ihre langjährige aktive Teilnahme an Projekten in verschiedenen Bereichen von Serious Games sind zwei Aspekte, die diesem Studiengang einen realistischen, kritischen, aktuellen und hochwertigen Charakter verleihen, Aspekte, welche die Studenten nutzen können, um das Beste aus ihrer akademischen Erfahrung zu machen. Darüber hinaus wird sich das Engagement der Dozenten für ihre berufliche Weiterentwicklung in den individuellen Tutorien widerspiegeln, die die Kreativen jederzeit vereinbaren können, um Zweifel zu beseitigen oder Fragen zum Lehrplan oder zur Videospielebranche zu stellen.





“

TECH bietet Ihnen die Möglichkeit, mit Experten im Bereich der Serious Games akademisch und beruflich zu wachsen"

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 Sonderprojekte
- ♦ Masterstudiengang in Geschlechtergleichstellung
- ♦ Masterstudiengang in Personal, Executive und Business Coaching
- ♦ Universitätsexperte in Gleichstellung, weibliche Führung und Vielfalt
- ♦ Hochschulabschluss in Informationswissenschaft, Werbung und Öffentlichkeitsarbeit
- ♦ Universitätsexperte in Augmented Virtual Reality und Metaverse
- ♦ Universitätsexperte in die Entwicklung von interaktiven Spielen und Serious Games für Bildung, Ausbildung und Öffentlichkeitsarbeit
- ♦ Universitätsexperte in die Gamifizierung von Lernumgebungen im Bereich Sicherheit und Gesundheitsschutz am Arbeitsplatz, im industriellen Sektor, im Gesundheitssektor und im dritten Sektor

Professoren

Fr. Pascual Vicente, Virginia

- ♦ Universitätsexperte in digitales Marketing und Kommunikation
- ♦ Redaktionsleiterin für Multimedia bei der Infinity Group
- ♦ Hochschulabschluss in Informationswissenschaften



04

Struktur und Inhalt

TECH hat für diesen Universitätskurs die besten theoretischen und praktischen Inhalte des Bildungssektors ausgewählt, um den Teilnehmern die Möglichkeit zu geben, sich mit voller Garantie im Management und in der Erstellung von Projekten auf der Grundlage von Serious Games zu entwickeln. Aus diesem Grund findet der kreative Mensch, der an diesem Universitätskurs teilnimmt, darin die fortschrittlichste und innovativste akademische Technologie sowie den Lehrplan und das zusätzliche Material, das seinen beruflichen Bedürfnissen und Anforderungen am besten entspricht.



“

Sie haben Zugang zu hochwertigem Zusatzmaterial, das in verschiedenen Formaten präsentiert wird: ausführliche Videos, Fallstudien, ergänzende Lektüre und Forschungsartikel zur Vertiefung der einzelnen Abschnitte des Lehrplans"

Modul 1. Das Spiel in Serious Games

- 1.1. Kulturelle Videospiele
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Kultur
 - 1.1.3. Soziologie
- 1.2. Mathematische Spieltheorie
 - 1.2.1. Theorie
 - 1.2.2. Strategisch
 - 1.2.3. Mathematisch
- 1.3. Das Videospiele als Simulation
 - 1.3.1. Simulation
 - 1.3.2. Kreativität
 - 1.3.3. Effizienz
- 1.4. Das Videospiele als narratives System
 - 1.4.1. Narratologie
 - 1.4.2. Zeitlicher Raum
 - 1.4.3. Ludo-Erzählung
- 1.5. Videospiele als Ressourcen für Serious Games
 - 1.5.1. Spiele
 - 1.5.2. Lernen
 - 1.5.3. Spaß
- 1.6. Der Sinn von Videospiele in der Industrie
 - 1.6.1. Mechanik
 - 1.6.2. Dynamik
 - 1.6.3. Design
- 1.7. Die Sprache der Videospiele
 - 1.7.1. Emotionen
 - 1.7.2. Erfahrungen
 - 1.7.3. Kommunikation
- 1.8. Die fiktive Welt der Videospiele
 - 1.8.1. Fiktion
 - 1.8.2. Videospiele
 - 1.8.3. Themen



- 1.9. Spiele in der Erwachsenenbildung
 - 1.9.1. Lernen
 - 1.9.2. Erziehen
 - 1.9.3. Mechanik
- 1.10. Entwurfsphasen in einem Serious Game
 - 1.10.1. Forschung
 - 1.10.2. Phasen
 - 1.10.3. Entwürfe

“

Sie haben die beste Möglichkeit, sich auf einen boomenden Sektor zu spezialisieren und eine neue berufliche Laufbahn als Serious-Games-Kreativer zu beginnen"

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 Universitätskurs in Spielen in den Serious Games 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 **Universitätskurs in Spielen in den Serious Games** 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 Technologischen 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 Spielen in den Serious Games**

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 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

Universitätskurs Spielen in den Serious Games

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

Universitätskurs

Spielen in den Serious Games