

# Universitätsexperte Videospieldesign





## Universitätsexperte Videospieldesign

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-videospieldesign](http://www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-videospieldesign)

# 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

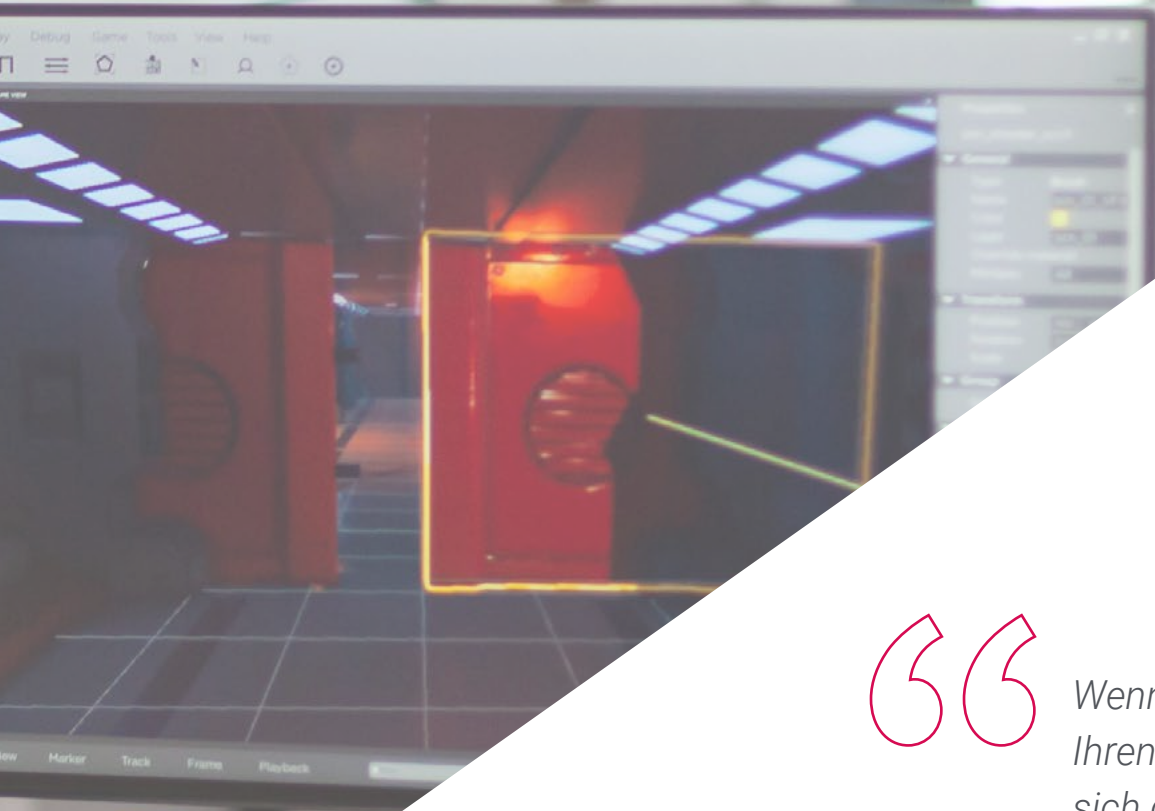
---

Seite 28

# 01 Präsentation

Die Entwicklung von Videospiele erfordert leidenschaftliche Menschen, die dieses kulturelle und künstlerische Medium verstehen. Viele junge Menschen, vor allem Fanatiker, haben schon einmal über eine Karriere in diesem Bereich nachgedacht. Da sie aber nicht genau wissen, wie es gemacht wird, entscheiden sich viele, das Risiko nicht einzugehen. Für Designer, die sich in diesem Bereich fortbilden lassen wollen, wurde daher dieses Programm entwickelt, das alle notwendigen Voraussetzungen erfüllt, um den Studenten zu helfen, ihre Kompetenzen auf diesem Gebiet zu erweitern. Mit dem Erwerb der Qualifikation können Sie also neue Produkte schaffen, die denen, die Sie Ihr ganzes Leben lang genossen haben, gleichwertig oder sogar besser sind.





“

*Wenn Sie Ihre Entwürfe in die Tat umsetzen und mit Ihren eigenen Kreationen spielen wollen, sollten Sie sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, sich auf Videospieldesign zu spezialisieren"*

Videospiele nehmen einen sehr wichtigen Platz im Leben der Menschen ein. Sie umfassen eine Reihe perfekt aufeinander abgestimmter Elemente, die nicht nur eine Herausforderung für die Spieler darstellen, sondern auch eine Geschichte erzählen, die die Vorstellungskraft von Groß und Klein gleichermaßen anregt. Es ist daher nicht verwunderlich, dass viele ihre eigenen Videospiele entwickeln und gestalten wollen.

Wenn wir also von Videospieldesign sprechen, meinen wir eigentlich einen umfassenden Prozess der Kreativität und der Arbeit verschiedener Teams, die ein neues Spiel zum Leben erwecken werden. Daher umfasst diese Arbeit eine Reihe von Aktivitäten, wie z. B. die Gestaltung der Charaktere, der Geschichte, der Ziele, der Regeln, des Settings und vieles mehr. Es geht also darum, zu definieren, was das Spiel werden soll und wie man den Spieler dazu bringt, es zu vollenden.

Deshalb suchen führende Unternehmen nach Designern, die kreativ und erfinderisch sind, gute Ideen haben und vor allem eine Leidenschaft für Videospiele mitbringen. Um all dies zu verbessern, wurde dieser Universitätsexperte in Videospieldesign entwickelt, um aus einer aktualisierten und innovativen Perspektive alle Fähigkeiten zu maximieren, die den Studenten helfen werden, die Herausforderung der Entwicklung eines so wichtigen Projekts von Grund auf zu bewältigen.

Zunächst werden die Student n in die Theorie des Videospieldesigns eingeführt werden und beschäftigen sich mit Elementen, wie Herausforderungen und Gameplay, die die Spieler fesseln. Anschließend wird ein Präsentationsdokument erstellt und illustriert werden, das jeden Teil des Designs enthält: allgemeine Idee, Markt, *Gameplay*, Mechanik, Level, Progression, Spielelemente, HUD und Interface. Schließlich wird die Rolle des *Projektmanagements* bei der Entwicklung von Videospiele erläutert werden.

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

- ◆ Eintauchen in die Welt des Videospieldesigns, bei dem der Student alle notwendigen Kenntnisse erhält, um in diesem Bereich zu arbeiten
- ◆ Lernen durch praktische Übungen, so dass der Student seine Kompetenzen auf diese Weise noch schneller erwirbt
- ◆ Die Inhalte sind auf praktisches Lernen ausgerichtet, wobei eine Vielzahl von Formaten und Methoden eingesetzt wird
- ◆ Flexibilität, d. h. die Studenten können das Programm so absolvieren, wie es ihrer persönlichen und beruflichen Situation am besten entspricht
- ◆ Unterstützung durch die Lehrkraft, die dafür sorgt, dass der Student in angemessener Weise lernt
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Sie sind nur noch einen Schritt davon entfernt, neue Videospiele zu entwerfen und sie dem Unternehmen, an dem Sie Interesse haben, vorzustellen. Schreiben Sie sich ein, um mehr zu erfahren"*

“

*Möchten Sie Ihr eigenes Videospiel kreieren? In diesem Universitätsexperten werden Sie die Fähigkeiten entwickeln, um dies zu erreichen"*

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten von führenden Gesellschaften 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 in 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.

*Die Videospiegelindustrie sucht nach Designern wie Ihnen: kreativ, erfinderisch und leidenschaftlich.*

*Werden Sie der beste Videospieldesigner, indem Sie sich für diesen Universitätsexperten einschreiben.*



# 02 Ziele

Ein Videospieldesigner ist derjenige, der alle Schritte zur Verwirklichung eines Spiels auf kreative Weise leitet. Daher sind seine Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten sehr wertvoll. In diesem Sinne werden die Studenten mit dem folgenden Programm in der Lage sein, ein tiefes Verständnis dafür zu erlangen, wie dieser Prozess funktioniert, indem sie etwas über das Design von Spielebenen, die Erstellung von Rätseln innerhalb dieser Ebenen und die Platzierung von Designelementen in der Umgebung lernen. Auf diese Weise werden die Studenten zu Designern von der Größe eines Hideo Kojima.







“

*Nutzen Sie Ihre Fähigkeiten, um neue Spiele zu entwickeln, die mit den großen Ikonen auf dem Markt konkurrieren können"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Kennen der verschiedenen Videospieldesigns, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Entwicklung von Videospieldesign anzuwenden
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospieles und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und der theoretischen Kenntnisse, die ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ Entwickeln von Ideen und Erstellen von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles
- ◆ Vertiefen der Kenntnisse in 2D- und 3D-Animation sowie der Schlüsselemente der Objekt- und Charakteranimation, zusätzlich zu 3D-Modellierungkenntnissen
- ◆ Professionelles Programmieren mit der Unity 3D-Engine
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen



*Es ist Zeit, Ihre Ziele zu verwirklichen. Starten Sie dieses Programm, um dies zu erreichen"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Videospieldesign

- ◆ Kennen der Theorie des Videospieldesigns
- ◆ 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 Videospieldesignanalyse anhand von Theorie und Beispielen
- ◆ Erlernen des Designs von Spielebenen, der Erstellung von Rätseln innerhalb dieser Ebenen und der Platzierung der Designelemente in der Umgebung

### 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 Videospieles und der verschiedenen Phasen der Produktion
- ◆ Kennenlernen der Arten von Produzenten
- ◆ *Project Management* für die Entwicklung von Videospiele erlernen
- ◆ Verwenden verschiedener Werkzeuge für die Produktion
- ◆ Koordinieren der Teams und des Projektmanagements

# 03

# Kursleitung

Die Entwicklung eines Videospiele ist eine umfangreiche, aber sehr spannende Aufgabe. Daher besteht ein Bedarf an Dozenten, die sich ebenso leidenschaftlich und engagiert für diesen Sektor einsetzen. Die Personen, die für die Vermittlung der Inhalte dieses Programms verantwortlich sind, haben sich also seit vielen Jahren auf die Entwicklung, Planung und natürlich das Design von international erfolgreichen Videospiele spezialisiert. Dadurch sind sie in der Lage, den Studenten alle wichtigen Aspekte des Berufes zu vermitteln.

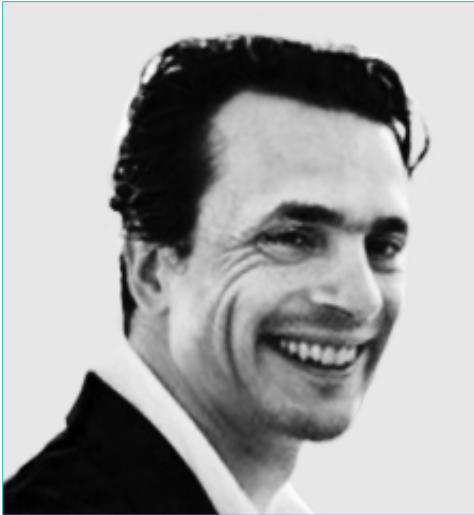




“

*Dieser Universitätsexperte  
wird Ihnen helfen, der beste  
Videospieldesigner zu werden"*

## Leitung



### Hr. 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 in 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
- ♦ Studentin 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



# 04

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten wurde von einer Gruppe von Experten ausgearbeitet, die die Bedürfnisse dieses Sektors kennen. So werden die Studenten einen tiefen Einblick in die spezifischen Aspekte des Videospieldesigns erhalten, beginnend mit der Planung von Herausforderungen und abschließend mit der Erstellung eines Präsentationsdokuments. In allen Modulen werden Sie die Fähigkeiten erwerben, die Sie für die Entwicklung von Videospielen bei großen Unternehmen wie Blizzard oder Sony benötigen.







“

*Alles, was Sie brauchen, um das nächste erfolgreiche Videospiele zu entwickeln, ist in diesem Universitätsexperten zusammengefasst“*

## Modul 1. Videospieldesign

- 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. Gegner
- 1.7. Andere Elemente
  - 1.7.1. Mechanik
  - 1.7.2. Dynamik
  - 1.7.3. Ästhetik
- 1.8. Videospiegel-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 A
  - 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
  - 2.9.2. Schnittstelle
  - 2.9.3. 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. Produktion Phase
  - 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*



*Sie wollen Ihre eigenen Geschichten erzählen?  
Ein neues und attraktives Videospiel  
entwerfen? Dieses Programm ist für Sie"*

# 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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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 Videospieldesign 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 Videospieldesign** 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 Videospieldesign**

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 innovativen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Videospieldesign

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

# Universitätsexperte

## Videospieldesign

