

Universitätskurs

Produktion und Management von Videospiele





Universitätskurs Produktion und Management von Videospielen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/produktion-managment-videospielen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

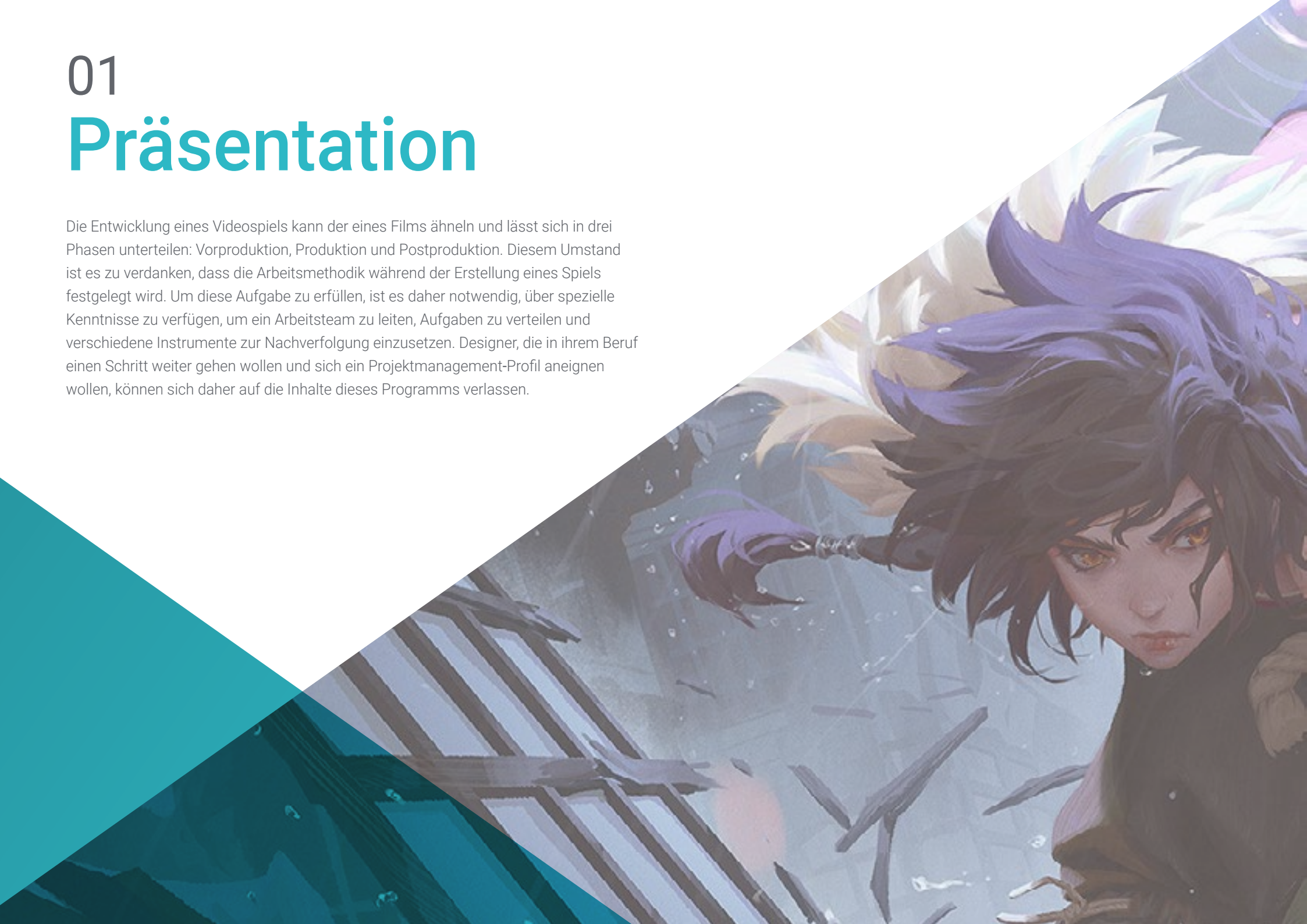
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Entwicklung eines Videospiele kann der eines Films ähneln und lässt sich in drei Phasen unterteilen: Vorproduktion, Produktion und Postproduktion. Diesem Umstand ist es zu verdanken, dass die Arbeitsmethodik während der Erstellung eines Spiels festgelegt wird. Um diese Aufgabe zu erfüllen, ist es daher notwendig, über spezielle Kenntnisse zu verfügen, um ein Arbeitsteam zu leiten, Aufgaben zu verteilen und verschiedene Instrumente zur Nachverfolgung einzusetzen. Designer, die in ihrem Beruf einen Schritt weiter gehen wollen und sich ein Projektmanagement-Profil aneignen wollen, können sich daher auf die Inhalte dieses Programms verlassen.





“

Die Produktion eines Videospiele ist eine mühsame Arbeit, die bis zur Perfektion ausgeführt werden muss. Sie können der Projektmanager werden, den der Sektor braucht"

Die Produktion eines Spiels erfolgt nach dem gleichen Verfahren wie die eines Films. Insbesondere müssen eine Reihe von Aktivitäten und Personalressourcen verwaltet und organisiert werden, um die Harmonie im Team, die Erfüllung der Aufgaben und die Minimierung von Fehlern zu gewährleisten. Dies ist eine komplexe Aufgabe, und jeder in diesem Sektor ist sich der Notwendigkeit bewusst, sich in diesem Bereich zu spezialisieren.

Vor diesem Hintergrund vermittelt dieser Universitätskurs Designern, die nach neuen Möglichkeiten suchen, alle Kenntnisse und Fähigkeiten, die sie für eine Tätigkeit als Projektmanager mit Schwerpunkt auf Videospiele benötigen. Auf diese Weise lernen sie alle Schritte der Entwicklung eines Spiels kennen und erfahren, welche Hilfsmittel die großen Profis für ihre Arbeit verwenden.

Daher wird es nicht nur ein aktualisiertes Programm geben, das auf die Exzellenz des Designers als Projektmanager abzielt. Das Programm geht noch einen Schritt weiter und ermutigt die Studenten, ihre Zeit und ihre Bemühungen selbst in die Hand zu nehmen, indem sie ein eigenes Unternehmen zur Entwicklung und Animation von Videospiele gründen und leiten.

Dieser **Universitätskurs in Produktion und Management von Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Verwendung von Fallstudien, damit die Studenten mit Erfahrungen aus dem wirklichen Leben konfrontiert werden können, die ihnen in ihrer beruflichen Laufbahn helfen werden
- ♦ Umfassende und innovative Inhalte mit allem, was Sie brauchen, um in der Videospielebranche erfolgreich zu sein
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Seien Sie mehr als ein Designer.
Werden Sie die Person, die für
die Leitung und Überwachung
der Produktion eines Videospiele
verantwortlich ist“*

“

Ihre Liebe zum Detail bei der Gestaltung von Animationen wird Ihnen dabei helfen, die Entwicklung eines Videospieles bis auf den letzten Millimeter zu steuern"

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden dem Studenten 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 der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird er von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Am Ende dieses Programms werden Sie in der Lage sein, Ihr eigenes Unternehmen für die Entwicklung von Videospiele zu leiten.

Lassen Sie sich fortbilden und starten Sie eine großartige Karriere als Projektmanager für Videospiele.



02 Ziele

Ziel dieses Universitätskurses ist es, die Studenten mit den notwendigen Kompetenzen auszustatten, um ihr berufliches Profil zu entwickeln. Zu diesem Zweck werden sie mit Inhalten versorgt, die ihnen helfen, ihre Fähigkeiten in der Leitung eines Entwicklungsteams sowie in den Produktionsphasen eines Videospiegelprojekts zu verbessern. All dies ist in einem vollständig online durchgeführten Programm und einer Direktqualifikation zusammengefasst, die ohne Abschlussarbeiten auskommt und einen schnellen Einstieg in die Branche ermöglicht.





“

Bei TECH werden Sie Ihren Namen in den Credits eines Videospieles sehen, nicht als Designer, sondern als Leiter der Entwicklungsabteilung"



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 des Produktionsprozesses eines Videospieles und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen





Spezifische Ziele

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

“

Sie sind nur noch einen Schritt von Spitzenleistungen entfernt. Schreiben Sie sich noch heute für diesen Universitätskurs ein und sehen Sie zu, wie Ihre Ziele Wirklichkeit werden"

03

Kursleitung

In ihrem Streben nach akademischer Exzellenz verfügt TECH über eine Gruppe von hochrangigen Fachkräften. In diesem Fall sind die Dozenten, die die Inhalte des Programms vermitteln werden, keine Ausnahme. Sie kennen die Videospelbranche in- und auswendig und wissen, welche Herausforderungen auf sie zukommen, so dass sie ihre Erfahrung und alle Schlüssel zum Erfolg in einem so komplexen und spannenden audiovisuellen Sektor weitergeben können.



“

Unsere Dozenten sind in vollem Umfang beteiligt, damit Sie auf einfache und effiziente Weise lernen"

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 Videospiele 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



04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses wurden entwickelt, um die akademische Exzellenz von Designern zu gewährleisten, die als Teamleiter an der Spitze des Sektors stehen wollen. So besteht dieser Kurs aus einem Modul von 10 Themen, in denen alles Notwendige zum Verständnis des Managements und der Produktion von Videospieldesignprojekten erklärt wird. Neben den Online-Inhalten und der direkten Qualifizierung öffnet dieses Programm die Tür zum selbständigen Einstieg in die Branche.



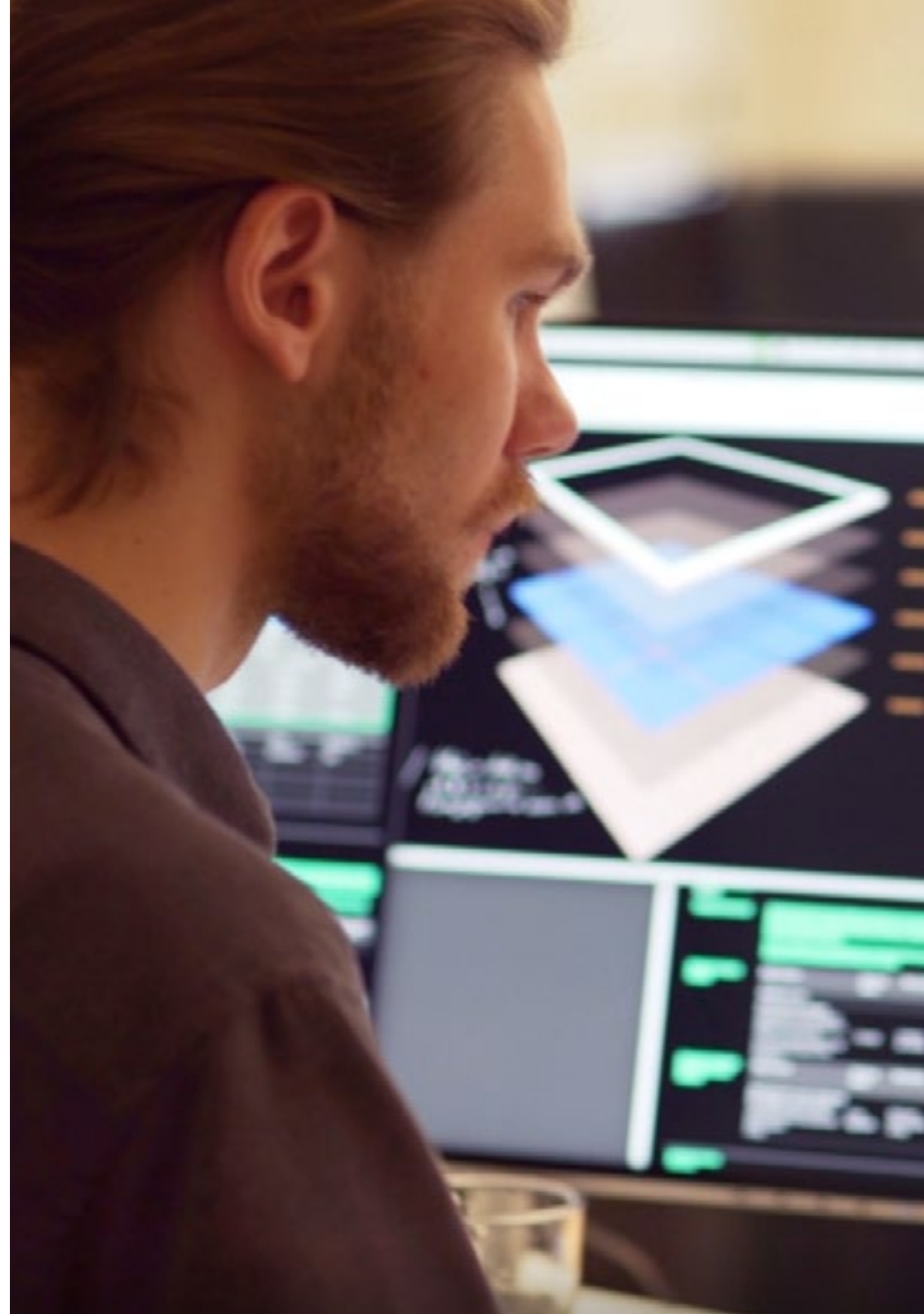


“

Dank dieses Programms werden Sie in der Lage sein, Ihre eigenen Videospiele zu produzieren und den Vor- und Nachbereitungsprozess zu kennen“

Modul 1. Produktion und Verwaltung

- 1.1. Produktion
 - 1.1.1. Der Produktionsprozess
 - 1.1.2. Produktion I
 - 1.1.3. Produktion II
- 1.2. Phasen der Entwicklung von Videospielen
 - 1.2.1. Konzeptionsphase
 - 1.2.2. Entwurfsphase
 - 1.2.3. Planungsphase
- 1.3. Phasen der Entwicklung von Videospielen II
 - 1.3.1. Produktion Phase
 - 1.3.2. Testphase
 - 1.3.3. Vertriebs- und Marketingphase
- 1.4. Produktion und Verwaltung
 - 1.4.1. CEO/Geschäftsführer
 - 1.4.2. Finanzdirektor
 - 1.4.3. Verkaufsdirektor
- 1.5. Produktionsprozess
 - 1.5.1. Vorproduktion
 - 1.5.2. Produktion
 - 1.5.3. Postproduktion
- 1.6. Jobs und Funktionen
 - 1.6.1. Designer
 - 1.6.2. Programmierung
 - 1.6.3. Künstler



- 1.7. *Game Designer*
 - 1.7.1. *Creative Designer*
 - 1.7.2. *Lead Designer*
 - 1.7.3. *Senior Designer*
- 1.8. *Programmierung*
 - 1.8.1. *Technical Director*
 - 1.8.2. *Lead Program*
 - 1.8.3. *Senior Programmer*
- 1.9. *Kunst*
 - 1.9.1. *Creative Artist*
 - 1.9.2. *Lead Artist*
 - 1.9.3. *Senior Artist*
- 1.10. *Andere Profile*
 - 1.10.1. *Lead Animator*
 - 1.10.2. *Senior Animator*
 - 1.10.3. *Juniors*



Wenn Sie schon seit Jahren mit dem Gedanken spielen, Ihr eigenes Unternehmen zu gründen, wird Ihnen dieses Programm den Einstieg erleichtern. Schreiben Sie sich jetzt ein"

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.



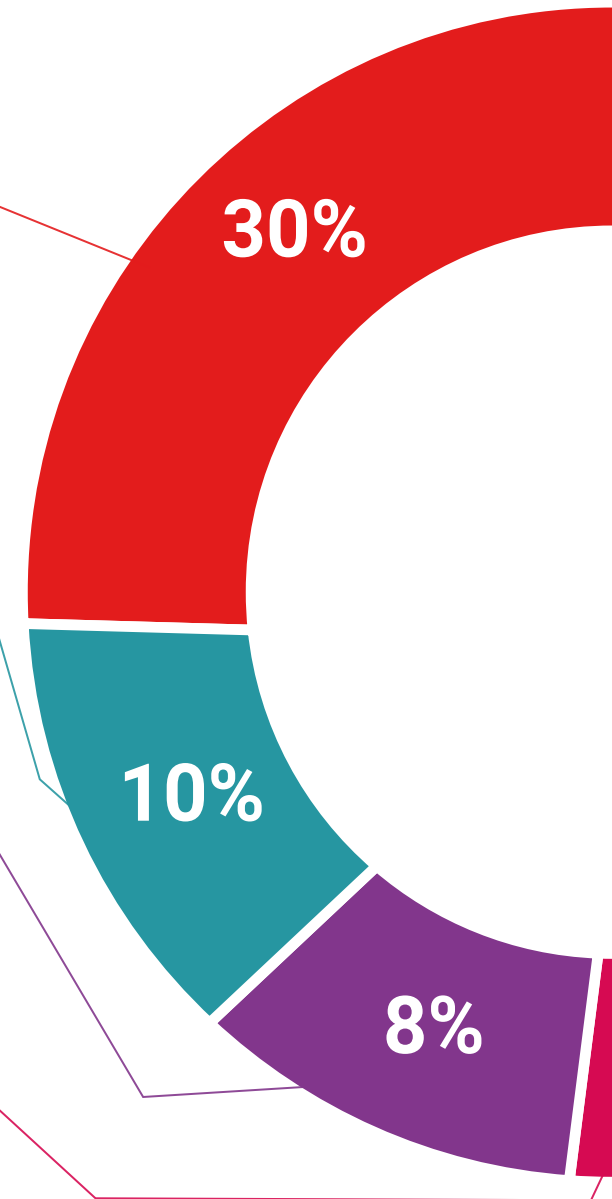
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

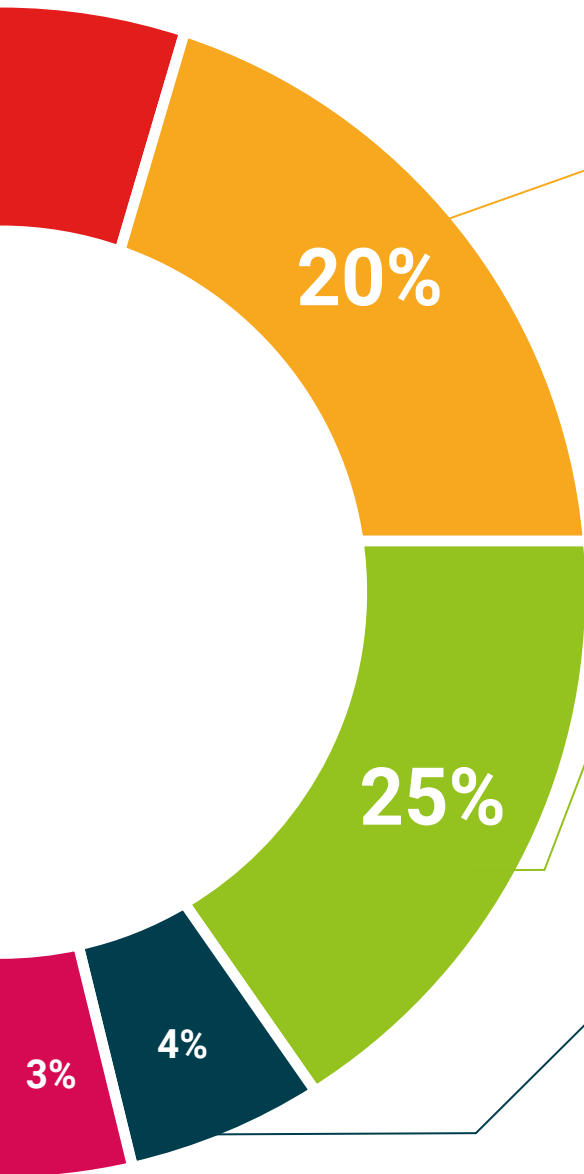
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätskurs in Produktion und Management von Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellt Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren
Universitätsabschluss ohne lästige
Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in Produktion und Management von Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Produktion und Management von Videospiele**

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Produktion und Management
von Videospielen

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

Universitätskurs

Produktion und Management von Videospiele

