

Universitätskurs

Sound- und Musikdesign für Videospiele





tech technologische
universität

Universitätskurs Sound- und Musikdesign für Videospiele

- » Modalität: online
- » Durata: 6 Wochen
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/sound-musikdesign-videospiele

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

Kino und Videospiele haben viele Gemeinsamkeiten: Sie nutzen Fotografie und Erzählung, fiktive und realistische Welten, Schauspieler und vor allem den Soundtrack, um Emotionen zu erzeugen. Daher wurde in den letzten Jahren der Musik und den Sounds von Videospiele immer mehr Bedeutung beigemessen, was die Unternehmen dazu veranlasst hat, Spezialisten für diesen Bereich zu suchen. Aus diesem Grund zielt dieses Programm darauf ab, den Studenten dabei zu helfen, ihr Profil als Designer zu vervollständigen und ihnen die Werkzeuge an die Hand zu geben, die sie benötigen, um Musikstücke zu schaffen, die bei den Spielern einen Eindruck hinterlassen.



“

Videospielmusik wird bereits als künstlerischer Ausdruck betrachtet. Lernen Sie, wie man sie komponiert, indem Sie sich für dieses Programm einschreiben”

Musik in Videospielen ist zu einem Mittel geworden, um bei den Spielern Emotionen hervorzurufen. Damit kann eine Szene so eingestellt werden, dass die Nutzer erkennen können, ob sich ein Feind nähert oder ob ein Film zu Ende ist. Diese Ressource ist in der Branche weit verbreitet und ermöglicht es, verschiedene Titel wie *Pac-Man* und das ikonische "mec-mec" der "kleinen Geister" über die Zeit zu verewigen.

Daher ist der Sound eines Spiels entscheidend für seinen Erfolg. Deshalb suchen die großen Unternehmen nach Fachleuten, die diese Aufgabe übernehmen und das musikalische Mitgefühl für alle Titel aufbringen. Der Universitätskurs in Sound- und Musikdesign für Videospiele zielt also darauf ab, Designer in diesem Bereich zu spezialisieren und ihnen einen Aufstieg auf der Karriereleiter zu ermöglichen.

Sie werden lernen, wie man den *Soundtrack* eines Videospiele mit Hilfe verschiedener Produktionssoftware gestaltet und die Melodien findet, die die Szenen des Spiels beleben und die Charaktere identifizieren. Auf diese Weise wird der künftige Absolvent in der Lage sein, sich selbständig zu machen, ein persönliches Projekt zu starten oder sich der Gründung einer auf diesen Bereich ausgerichteten Produktionsfirma zu widmen.

Dieser **Universitätskurs in Sound- und Musikdesign für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Dynamische Lehrmethoden, so dass der Student durch Üben lernt, wie man Sounds komponiert und gestaltet
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Der Wunsch, den Studenten die Besonderheiten der Videospieleindustrie näher zu bringen
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“

Die Musik begleitet den Spieler durch das gesamte Abenteuer. Schreiben Sie sich für das Programm ein und entwerfen Sie ein einzigartiges Soundmodell”

“

Dies ist eine hervorragende Gelegenheit, Ihre berufliche Laufbahn unabhängig zu beginnen. Spezialisieren Sie sich in diesem Programm auf Sound- und Musikdesign für Videospiele”

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 situierendes 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.

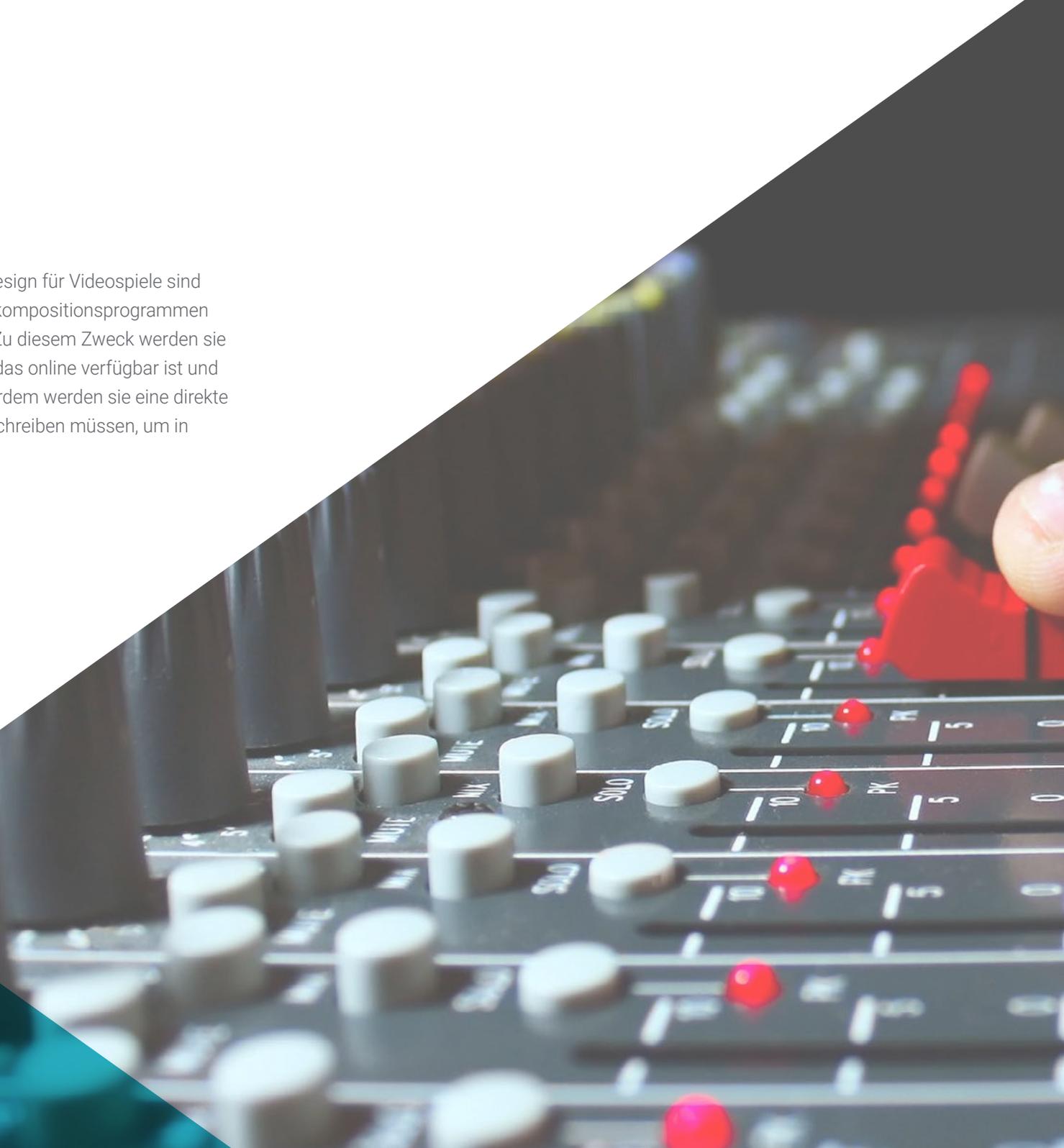
Musik ist ein weiterer großer Protagonist von Videospiele. Werden Sie dank dieses Universitätskurses ein angesehener Komponist.

Dank der Direktqualifikation dieses Programms erhalten Sie einen Abschluss, ohne Abschlussarbeit, in Sounddesign für Videospiele.



02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätskurses in Sound- und Musikdesign für Videospiele sind klar: Er soll den Designern helfen, den Umgang mit Musikkompositionsprogrammen zu erlernen und sich in diesem Bereich zu spezialisieren. Zu diesem Zweck werden sie über ein einzigartiges und aktuelles Programm verfügen, das online verfügbar ist und von jedem Ort der Welt aus absolviert werden kann. Außerdem werden sie eine direkte Qualifikation erlangen, bei der sie keine Abschlussarbeit schreiben müssen, um in dieser Branche zu arbeiten.





“

Wenn es Ihr Ziel ist, den nächsten Final Fantasy-Soundtrack zu kreieren, ist dieses Programm genau das Richtige für Sie”



Allgemeine ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospiegelgenres, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospieleen oder bei der Gestaltung von Videospieleen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospielees und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieleedesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieleedesigner kennen sollte
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospielees





Spezifische ziele

- ◆ Erstellen von Musikkompositionen und -entwicklungen
- ◆ Entwickeln von Software zur Musikkomposition
- ◆ Wissen, wie man den Produktions- und Postproduktionsprozess durchführt
- ◆ Lernen, wie man interne Abmischung und Sounddesign vornimmt
- ◆ Verwenden von Soundbibliotheken, synthetischem Sound und *Foley*
- ◆ Kennen der Techniken zur Gestaltung von Videospielen

“

Musik verstärkt das Erlebnis der Spieler. Schreiben Sie sich jetzt ein und werden Sie ein erfolgreicher Sound Designer”

03

Kursleitung

Die Lehrkräfte, die für dieses Programm verantwortlich sind, werden den Studenten alle Kenntnisse und Fähigkeiten vermitteln, die für einen selbständigen Einstieg in den Sektor erforderlich sind. Dank seiner umfangreichen Erfahrung können die Teilnehmer dieses Universitätskurses lernen, wie man den Produktions- und Postproduktionsprozess einer Musikkomposition durchführt.





“

Um die besten Soundtracks zu erstellen, werden Sie von den besten Profis 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 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

Hr. Carrión, Rafael

- ♦ Audio-Programmierer bei Women in Games
- ♦ Sounddesigner und Unity3D-Audio-Programmierer
- ♦ Hochschulabschluss in Wirtschaftsingenieurwesen. Polytechnische Universität von Valencia
- ♦ Masterstudiengang in Videospieldesign. Offene Universität von Katalonien
- ♦ Kurs in Audioproduktion für Spiele mit WWISE. Berkeley



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses entspricht den aktuellen Anforderungen des Sektors. In den 10 Themen, aus denen sich das Programm zusammensetzt, werden die Studenten lernen, wie man die Musik für ein Videospiel komponiert und entwickelt und dabei verschiedene Programme verwendet. Sie werden auch erfahren, wo sie die in der Branche am häufigsten verwendeten Sounds und die neuesten Kompositionstechniken finden. Damit wird der Designer in der Lage sein, in seiner Karriere einen Schritt weiter zu gehen und sich selbständig zu machen.





“

Dieses Programm wird Ihnen dabei helfen, Ihre Karriere aufzubauen und Ihre Ziele zu verwirklichen: ein eigenes Musikstudio für Videospiele zu leiten”

Modul 1. Sound- und Musikdesign

- 1.1. Zusammensetzung
 - 1.1.1. Lineare Zusammensetzung
 - 1.1.2. Nicht-Lineare Zusammensetzung
 - 1.1.3. Themen erstellen
- 1.2. Entwicklung der Musik
 - 1.2.1. Instrumentierung
 - 1.2.2. Das Orchester und seine Abteilungen
 - 1.2.3. Elektronik
- 1.3. Software
 - 1.3.1. Cubase Pro
 - 1.3.2. Virtuelle Instrumente
 - 1.3.3. Plugins
- 1.4. Orchestrierung
 - 1.4.1. MIDI Orchestrierung
 - 1.4.2. Synthesizer und digitale Instrumente
 - 1.4.3. Vormischung
- 1.5. Postproduktion
 - 1.5.1. Postproduktion
 - 1.5.2. Finale
 - 1.5.3. Plugins
- 1.6. Mischen
 - 1.6.1. Internes Mischen
 - 1.6.2. Formate
 - 1.6.3. Sound Design
- 1.7. Produktion
 - 1.7.1. Sound Bibliotheken
 - 1.7.2. Synthetischer Klang
 - 1.7.3. Foley





- 1.8. Kompositionstechniken für Videospiele
 - 1.8.1. Analyse I
 - 1.8.2. Analyse II
 - 1.8.3. Bildung von *Loops*
- 1.9. Adaptive Systeme
 - 1.9.1. Horizontale Re-Sequenzierung
 - 1.9.2. Vertikales Remixen
 - 1.9.3. Übergänge und Stinger
- 1.10. Integration
 - 1.10.1. Unity 3D
 - 1.10.2. FMOD
 - 1.10.3. Mater Audio

“

In einem einzigen Programm werden Sie lernen, wofür andere viele Jahre gebraucht haben. 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.



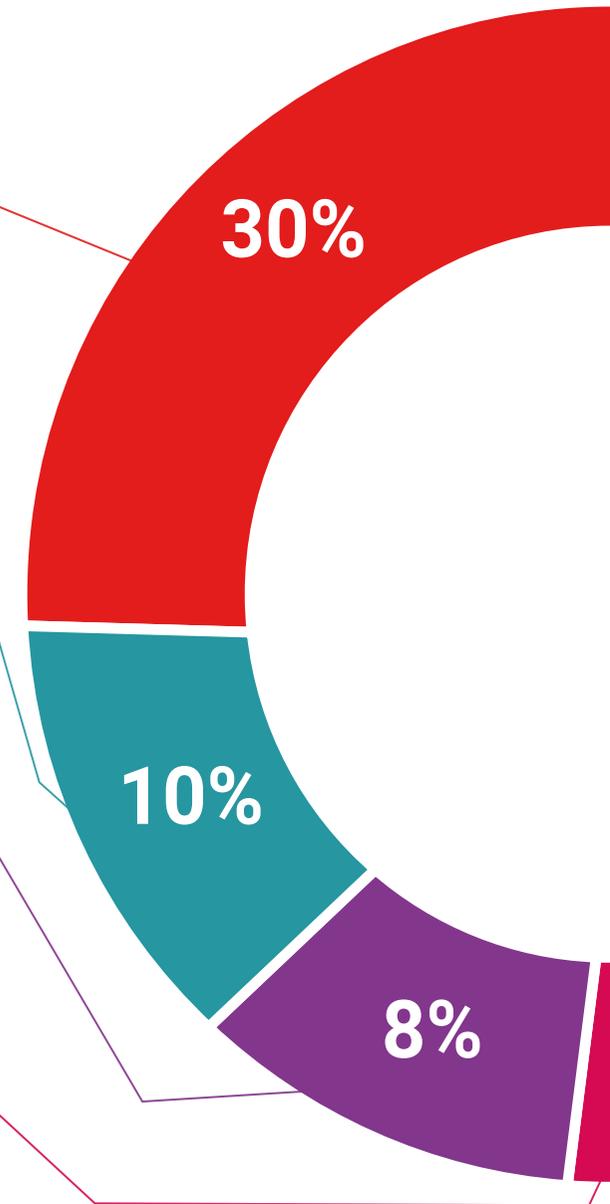
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

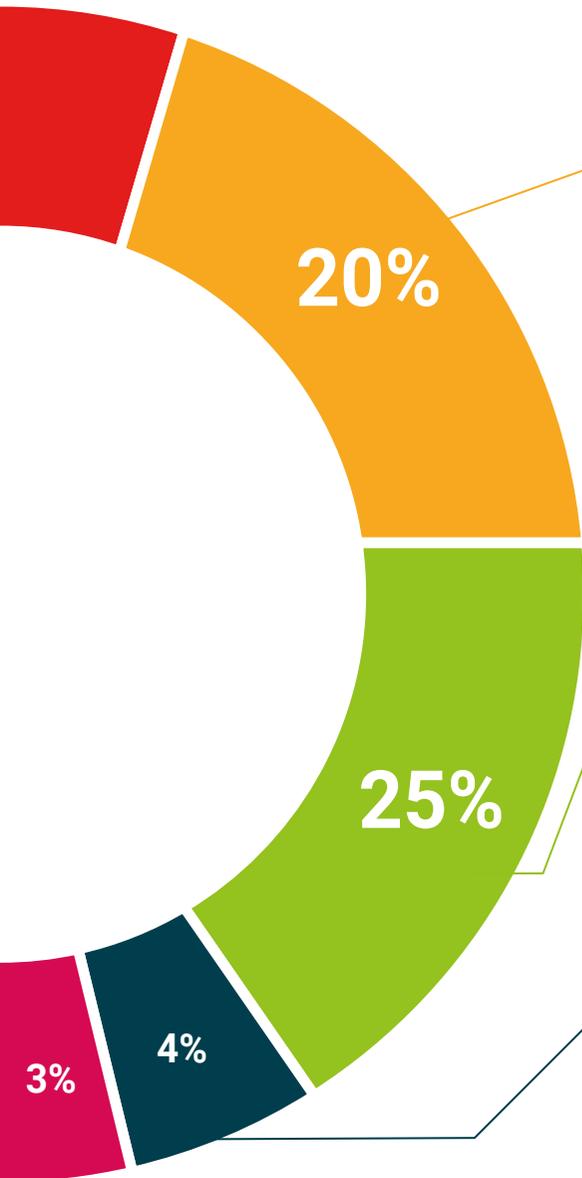
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Sound- und Musikdesign für Videospiele 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 Sound- und Musikdesign für 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 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 Sound- und Musikdesign für 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische universität

Universitätskurs
Sound- und Musikdesign
für Videospiele

- » Modalità: online
- » Durata: 6 Wochen
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Universitätskurs

Sound- und Musikdesign für Videospiele