

Universitätsexperte

Programmier-Management für Videospiele



Universitätsexperte Programmier-Management für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-programmier-management-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Von allen Abteilungen, aus denen ein Videospieleunternehmen besteht, ist die Programmierabteilung eine der wichtigsten. Auch wenn andere Abteilungen wie Marketing oder Design vielleicht sichtbarer sind, ist die Programmierabteilung von entscheidender Bedeutung, da die Entwicklung der meisten Bereiche von ihr abhängt. Es handelt sich also um eine komplexe und heikle Aufgabe, die Manager erfordert, die in der Lage sind, diese Art von Projekten zu leiten. Aus diesem Grund ist diese Qualifizierung für alle Fachkräfte, die sich auf das Projektmanagement bei der Programmierung von Videospiele spezialisieren möchten, unerlässlich, da sie ihnen alle notwendigen Kompetenzen vermittelt, um diese Aufgabe effizient und erfolgreich zu bewältigen.



“

*Werden Sie dank dieses Universitätsexperten
verantwortlich für die Programmierung
der besten Videospiele der Zukunft”*

Management- und Koordinationspositionen sind für audiovisuelle Projekte unerlässlich. Diese Art von Initiative erfordert Personal, das in verschiedenen Bereichen spezialisiert ist, sowohl in künstlerischer als auch in technischer Hinsicht. Bei Videospielen ist dies nicht anders, auch wenn sie eine Reihe von Besonderheiten aufweisen, die sie zu etwas Besonderem machen. So bedeutet das Vorhandensein von Programmieraufgaben, dass Videospiele einen sehr heiklen Entwicklungsprozess durchlaufen.

Die Programmierung ist ein zentrales Thema bei der Entwicklung eines Videospieles, da sie die grundlegenden Anweisungen enthält, die das Spiel zu dem machen, was es ist. Die Programmierung ist beispielsweise daran beteiligt, wie die Grafik auf die Bewegungen der Figuren reagiert oder wie die Interaktion mit den verschiedenen Elementen des Spiels funktioniert. Ohne Code wäre ein Videospiele also kaum unterhaltsam.

Und um diese komplexe und wichtige Aufgabe zu koordinieren, braucht es Spezialisten, die wissen, wie man Videospiele erfolgreich programmiert. Aus diesem Grund ist der Universitätsexperte in Programmier-Management für Videospiele die Antwort für all diejenigen, die sich alle notwendigen Kompetenzen aneignen möchten, um eine Entwicklungsabteilung in einem großen Videospieleunternehmen zu leiten.

Dank der erworbenen Kompetenzen stehen den Studenten dieses Studiengangs zahlreiche berufliche Möglichkeiten offen, die sie in eine privilegierte Position versetzen, wenn es darum geht, sich um die besten Positionen in den großen Unternehmen des Sektors zu bewerben.

Dieser **Universitätsexperte in Programmier-Management für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten in Programmier-Management für Videospiele vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen 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



Programmieren ist für ein Videospiele unerlässlich. Spezialisieren Sie sich und machen Sie sich in Ihrem Unternehmen unentbehrlich“

“

Leiten Sie die Programmierabteilung eines großen Videospieldienstunternehmens und führen Sie es mit den Fähigkeiten, die Sie in diesem Programm erwerben, zum Erfolg”

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen 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.

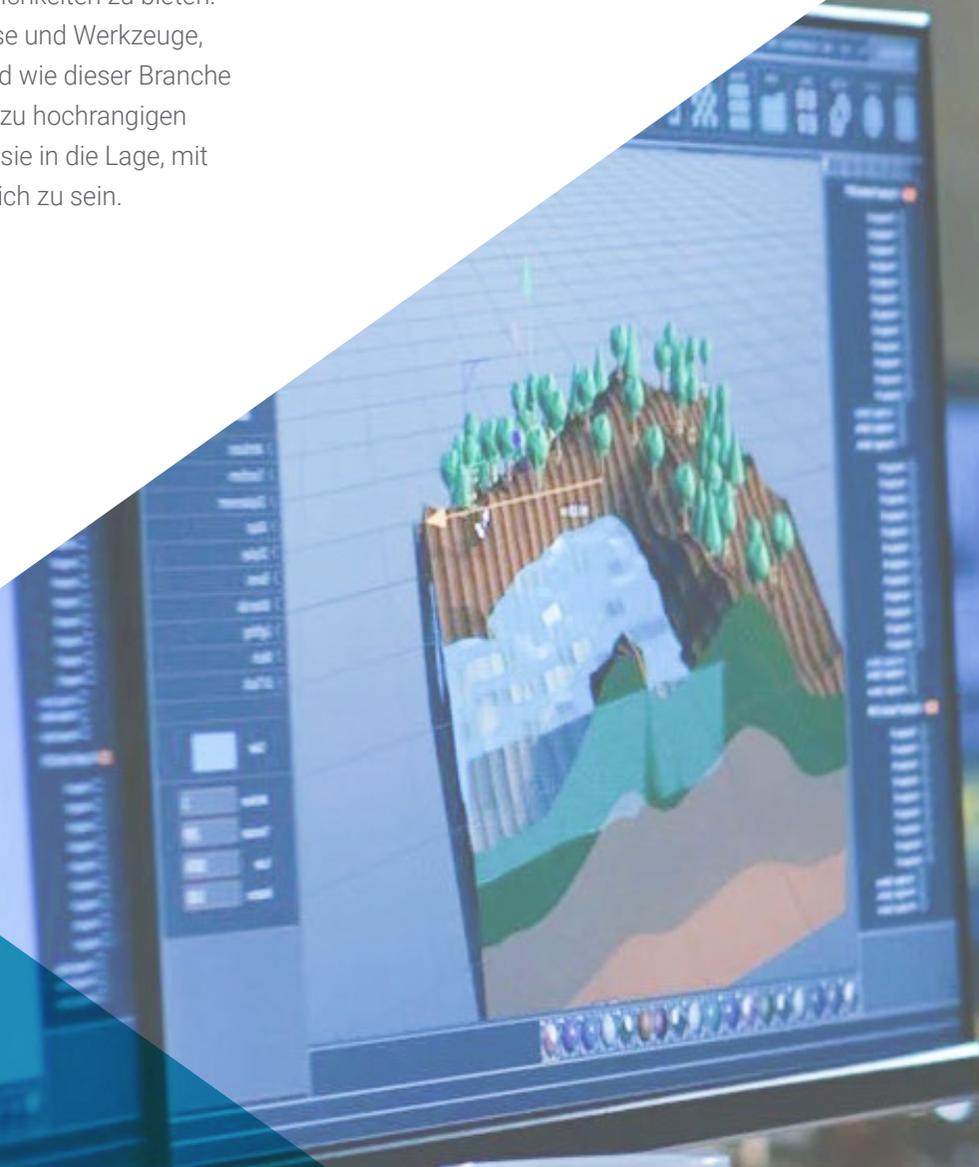
Managen Sie erfolgreich alle Arten von Videospieldienstprogrammprojekten dank dieses Universitätsexperten.

Schließen Sie diesen Studiengang ab und öffnen Sie sich die Türen zur Videospieldienstindustrie. Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Programmier-Management für Videospiele ist es, den Studenten die besten Karrieremöglichkeiten zu bieten. Zu diesem Zweck vermittelt er ihnen die besten Kenntnisse und Werkzeuge, um sich in einem so wettbewerbsintensiven Arbeitsumfeld wie dieser Branche zu behaupten. Der Studiengang qualifiziert die Studenten zu hochrangigen Programmier-Managern und -Koordinatoren und versetzt sie in die Lage, mit ihren neu erworbenen Fähigkeiten in der Branche erfolgreich zu sein.



“

Ihre Ziele sind in greifbarer Nähe, wenn Sie diesen Universitätsexperten absolvieren”



Allgemeine Ziele

- ◆ Erlernen der verschiedenen Programmiersprachen und Methoden, die bei Videospielen angewandt werden
- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über den Produktionsprozess von Videospielen und die Integration der Programmierung in diese Phasen
- ◆ Erlernen von Managementfähigkeiten im Bereich der Programmierung von Videospielen
- ◆ Beherrschen der grundlegenden Programmiersprachen, die in Videospielen verwendet werden
- ◆ Anwenden von Kenntnissen in *Software Engineering* und spezialisierter Programmierung auf Videospiele
- ◆ Verstehen, welche Rolle die Programmierung bei der Entwicklung eines Videospieles spielt



Verpassen Sie nicht diese Gelegenheit und werden Sie ein hervorragender Spezialist für das Management der Videospieldprogrammierung. Ihre Karriere wird umgehend Fortschritte machen. Schreiben Sie sich ein und überzeugen Sie sich selbst"





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen der Programmierung

- ◆ Verstehen der grundlegenden Struktur eines Computers, der Software und der allgemeinen Programmiersprachen
- ◆ Analysieren der wesentlichen Elemente eines Computerprogramms, wie z. B. die verschiedenen Datentypen, Operatoren, Ausdrücke, Anweisungen, E/A und Steueranweisungen
- ◆ Interpretieren von Algorithmen, die die notwendige Grundlage für die Entwicklung von Computerprogrammen sind

Modul 2. Softwaretechnik

- ◆ Unterscheiden der Grundlagen der Softwaretechnik sowie des Softwareprozesses und der verschiedenen Softwareentwicklungsmodelle einschließlich agiler Technologien
- ◆ Erkennen des Anforderungsmanagements, seiner Entwicklung, Ausarbeitung, Verhandlung und Validierung, um die wichtigsten Standards in Bezug auf Softwarequalität und Projektmanagement zu verstehen

Modul 3. Videospiele-Engines

- ◆ Entdecken der Funktionsweise und Architektur einer Videospiele-Engine
- ◆ Verstehen der grundlegenden Eigenschaften bestehender Videospiele-Engines
- ◆ Programmieren von Anwendungen, die korrekt und effizient auf Videospiele-Engines angewendet werden
- ◆ Auswählen des am besten geeigneten Paradigmas und der Programmiersprachen zur Programmierung von Anwendungen für *Video Game Engines*



03

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätsexperten wurden sorgfältig von Fachleuten entwickelt, die die Videospelindustrie genau kennen. Sie wissen daher genau, was die Unternehmen benötigen und haben das Wissen dieses Abschlusses auf diesen Bereich ausgerichtet, so dass die Studenten es direkt in ihrem Berufsfeld anwenden können. Dank dieses Lernprozesses sind die Studenten auf alle Herausforderungen vorbereitet, die sie in ihrer zukünftigen Karriere erwarten.





“

Mit diesem Abschluss können Sie Projekte auf hohem Niveau leiten. Schreiben Sie sich ein und starten Sie Ihre Karriere in der Videospieleindustrie“

Modul 1. Grundlagen der Programmierung

- 1.1. Einführung in die Programmierung
 - 1.1.1. Grundlegende Struktur eines Computers
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Programmiersprachen
 - 1.1.4. Lebenszyklus einer Softwareanwendung
- 1.2. Algorithmusentwurf
 - 1.2.1. Lösung von Problemen
 - 1.2.2. Deskriptive Techniken
 - 1.2.3. Elemente und Struktur eines Algorithmus
- 1.3. Elemente eines Programms
 - 1.3.1. Herkunft und Merkmale der Sprache C++
 - 1.3.2. Die Entwicklungsumgebung
 - 1.3.3. Konzept des Programms
 - 1.3.4. Arten von grundlegender Daten
 - 1.3.5. Betreiber
 - 1.3.6. Ausdrücke
 - 1.3.7. Sätze
 - 1.3.8. Dateneingabe und -ausgabe
- 1.4. Kontrollsätze
 - 1.4.1. Sätze
 - 1.4.2. Verzweigungen
 - 1.4.3. Schleifen
- 1.5. Abstraktion und Modularität: Funktionen
 - 1.5.1. Modularer Aufbau
 - 1.5.2. Konzept der Funktion und des Nutzens
 - 1.5.3. Definition einer Funktion
 - 1.5.4. Ausführungsablauf beim Aufruf einer Funktion
 - 1.5.5. Prototyp einer Funktion
 - 1.5.6. Rückgabe der Ergebnisse
 - 1.5.7. Aufrufen einer Funktion: Parameter
 - 1.5.8. Übergabe von Parametern per Referenz und per Wert
 - 1.5.9. Kennung des Geltungsbereichs
- 1.6. Statische Datenstrukturen
 - 1.6.1. Arrays
 - 1.6.2. Matrizen. Polyeder
 - 1.6.3. Suchen und Sortieren
 - 1.6.4. Zeichenketten. E/A-Funktionen für Zeichenketten
 - 1.6.5. Strukturen. Verbindungen
 - 1.6.6. Neue Datentypen
- 1.7. Dynamische Datenstrukturen: Zeiger
 - 1.7.1. Konzept. Definition von Zeiger
 - 1.7.2. Operatoren und Operationen mit Zeigern
 - 1.7.3. Arrays von Zeigern
 - 1.7.4. Zeiger und Arrays
 - 1.7.5. Zeiger auf Zeichenketten
 - 1.7.6. Zeiger auf Strukturen
 - 1.7.7. Multiple Indirektion
 - 1.7.8. Zeiger auf Funktionen
 - 1.7.9. Übergabe von Funktionen, Strukturen und Arrays als Funktionsparameter
- 1.8. Dateien
 - 1.8.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.8.2. Dateioperationen
 - 1.8.3. Datentypen
 - 1.8.4. Organisation von Dateien
 - 1.8.5. Einführung in C++ Dateien
 - 1.8.6. Handhabung von Dateien
- 1.9. Rekursion
 - 1.9.1. Definition von Rekursion
 - 1.9.2. Arten der Rekursion
 - 1.9.3. Vorteile und Nachteile
 - 1.9.4. Überlegungen
 - 1.9.5. Rekursiv-iterative Umwandlung
 - 1.9.6. Der Rekursionsstapel



- 1.10. Prüfung und Dokumentation
 - 1.10.1. Programm-Tests
 - 1.10.2. *White Box*-Tests
 - 1.10.3. *Black Box*-Tests
 - 1.10.4. Test-Tools
 - 1.10.5. Programm-Dokumentation

Modul 2. Softwaretechnik

- 2.1. Einführung in die Softwaretechnik und Modellierung
 - 2.1.1. Die Natur der Software
 - 2.1.2. Die Besonderheit von *Webapps*
 - 2.1.3. Softwaretechnik
 - 2.1.4. Der Software-Prozess
 - 2.1.5. Die Praxis der Softwaretechnik
 - 2.1.6. Software-Mythen
 - 2.1.7. Wie alles beginnt
 - 2.1.8. Objektorientierte Konzepte
 - 2.1.9. Einführung in UML
- 2.2. Der Software-Prozess
 - 2.2.1. Ein allgemeines Prozessmodell
 - 2.2.2. Vorgeschriebene Prozessmodelle
 - 2.2.3. Spezialisierte Prozessmodelle
 - 2.2.4. Einheitlicher Prozess
 - 2.2.5. Personal- und Teamprozessmodelle
 - 2.2.6. Was ist Agilität?
 - 2.2.7. Was ist ein agiler Prozess?
 - 2.2.8. Scrum
 - 2.2.9. Werkzeugkasten für agile Prozesse
- 2.3. Prinzipien als Leitfaden für die Praxis der Softwareentwicklung
 - 2.3.1. Prinzipien als Leitfaden des Prozesses
 - 2.3.2. Prinzipien als Leitfaden für die Praxis
 - 2.3.3. Prinzipien der Kommunikation
 - 2.3.4. Prinzipien der Planung
 - 2.3.5. Prinzipien der Modellierung
 - 2.3.6. Prinzipien der Konstruktion
 - 2.3.7. Prinzipien der Einführung

- 2.4. Verständnis der Anforderungen
 - 2.4.1. Anforderungsmanagement
 - 2.4.2. Schaffung der Grundlagen
 - 2.4.3. Bedarfsermittlung
 - 2.4.4. Entwicklung von Anwendungsfällen
 - 2.4.5. Ausarbeitung des Anforderungsmodells
 - 2.4.6. Aushandeln von Anforderungen
 - 2.4.7. Validierung der Anforderungen
- 2.5. Modellierung der Anforderungen: Szenarien, Informationen und Arten der Analyse
 - 2.5.1. Analyse der Anforderungen
 - 2.5.2. Szenario-basiertes Modell
 - 2.5.3. UML-Modelle, die den Anwendungsfall liefern
 - 2.5.4. Konzepte der Datenmodellierung
 - 2.5.5. Klassen-basiertes Modell
 - 2.5.6. Klassendiagramme
- 2.6. Modellierung der Anforderungen: Fluss, Verhalten und Muster
 - 2.6.1. Anforderungen die die Strategien gestalten
 - 2.6.2. Flussorientierte Modellierung
 - 2.6.3. Zustandsdiagramme
 - 2.6.4. Erstellung eines Verhaltensmodells
 - 2.6.5. Sequenzdiagramme
 - 2.6.6. Kommunikationsdiagramme
 - 2.6.7. Muster für die Modellierung von Anforderungen
- 2.7. Konzepte des Designs
 - 2.7.1. Design im Kontext der Softwaretechnik
 - 2.7.2. Der Entwurfsprozess
 - 2.7.3. Konzepte des Designs
 - 2.7.4. Objektorientierte Konzepte des Designs
 - 2.7.5. Das Designmodell
- 2.8. Design der Architektur
 - 2.8.1. Software-Architektur
 - 2.8.2. Architektonische Gattungen
 - 2.8.3. Architektonische Stile
 - 2.8.4. Architektonisches Design
 - 2.8.5. Entwicklung von alternativen Designs für die Architektur
 - 2.8.6. Mapping der Architektur mit Hilfe von Datenflüssen
- 2.9. Design auf Komponentenebene und musterbasierter Entwurf
 - 2.9.1. Was ist eine Komponente?
 - 2.9.2. Klassenbasiertes Komponentendesign
 - 2.9.3. Verwirklichung des Designs auf Komponentenebene
 - 2.9.4. Design der traditionellen Komponenten
 - 2.9.5. Komponentenbasierte Entwicklung
 - 2.9.6. Entwurfsmuster
 - 2.9.7. Musterbasiertes Softwaredesign
 - 2.9.8. Architektonische Muster
 - 2.9.9. Musterdesign auf Komponentenebene
 - 2.9.10. Musterdesign für Benutzeroberflächen
- 2.10. Softwarequalität und Projektmanagement
 - 2.10.1. Qualität
 - 2.10.2. Softwarequalität
 - 2.10.3. Das Dilemma der Softwarequalität
 - 2.10.4. Erreichen von Softwarequalität
 - 2.10.5. Software-Qualitätssicherung
 - 2.10.6. Das administrative Spektrum
 - 2.10.7. Personal
 - 2.10.8. Das Produkt
 - 2.10.9. Der Prozess
 - 2.10.10. Das Projekt
 - 2.10.11. Grundsätze und Praktiken

Modul 3. Videospiele-Engines

- 3.1. Videospiele und IKTs
 - 3.1.1. Einführung
 - 3.1.2. Gelegenheiten
 - 3.1.3. Herausforderungen
 - 3.1.4. Schlussfolgerungen
- 3.2. Geschichte der Videospiele-Engines
 - 3.2.1. Einführung
 - 3.2.2. Atari-Ära
 - 3.2.3. 1980er-Ära
 - 3.2.4. Erste Engines. 90er-Ära
 - 3.2.5. Aktuelle Motoren
- 3.3. Videospiele-Engines
 - 3.3.1. Typen von Engines
 - 3.3.2. Teile einer Videospiele-Engine
 - 3.3.3. Aktuelle Motoren
 - 3.3.4. Auswahl eines Motors für unser Projekt
- 3.4. *Motor Game Maker*
 - 3.4.1. Einführung
 - 3.4.2. Entwurf eines Szenarios
 - 3.4.3. *Sprites* und Animationen
 - 3.4.4. Kollisionen
 - 3.4.5. *Scripting* in GML
- 3.5. Motor Unreal Engine 4: Einführung
 - 3.5.1. Was ist die Unreal Engine 4? Was ist ihre Philosophie?
 - 3.5.2. Materialien
 - 3.5.3. UI
 - 3.5.4. Animationen
 - 3.5.5. Partikel System
 - 3.5.6. Künstliche Intelligenz
 - 3.5.7. FPS
- 3.6. Motor Unreal Engine 4: *Visual Scripting*
 - 3.6.1. *Blueprint*-Philosophie und *Visual Scripting*
 - 3.6.2. *Debugging*
 - 3.6.3. Arten von Variablen
 - 3.6.4. Grundlegende Flusskontrolle
- 3.7. Motor Unity 5
 - 3.7.1. Programmieren in C# und Visual Studio
 - 3.7.2. Erschaffen von Prefabs
 - 3.7.3. Verwendung von Gizmos zur Steuerung von Videospiele
 - 3.7.4. Adaptiver Motor: 2D und 3D
- 3.8. Godot-Motor
 - 3.8.1. Godot Design-Philosophie
 - 3.8.2. Objektorientiertes Design und Komposition
 - 3.8.3. *All-in-One*-Paket
 - 3.8.4. Freie und von der Gemeinschaft betriebene Software
- 3.9. RPG Maker-Engine
 - 3.9.1. RPG Maker-Philosophie
 - 3.9.2. Als Bezug nehmen
 - 3.9.3. Ein Spiel mit Persönlichkeit schaffen
 - 3.9.4. Erfolgreiche kommerzielle Spiele
- 3.10. Motor Source 2
 - 3.10.1. Source 2-Philosophie
 - 3.10.2. Source und Source 2: Entwicklung
 - 3.10.3. Verwendung der Gemeinschaften: Audiovisuelle Inhalte und Videospiele
 - 3.10.4. Die Zukunft der Source 2 Engine
 - 3.10.5. Mods und erfolgreiche Spiele

04 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 Informatikschulen der Welt, seit 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 die Studenten 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 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.



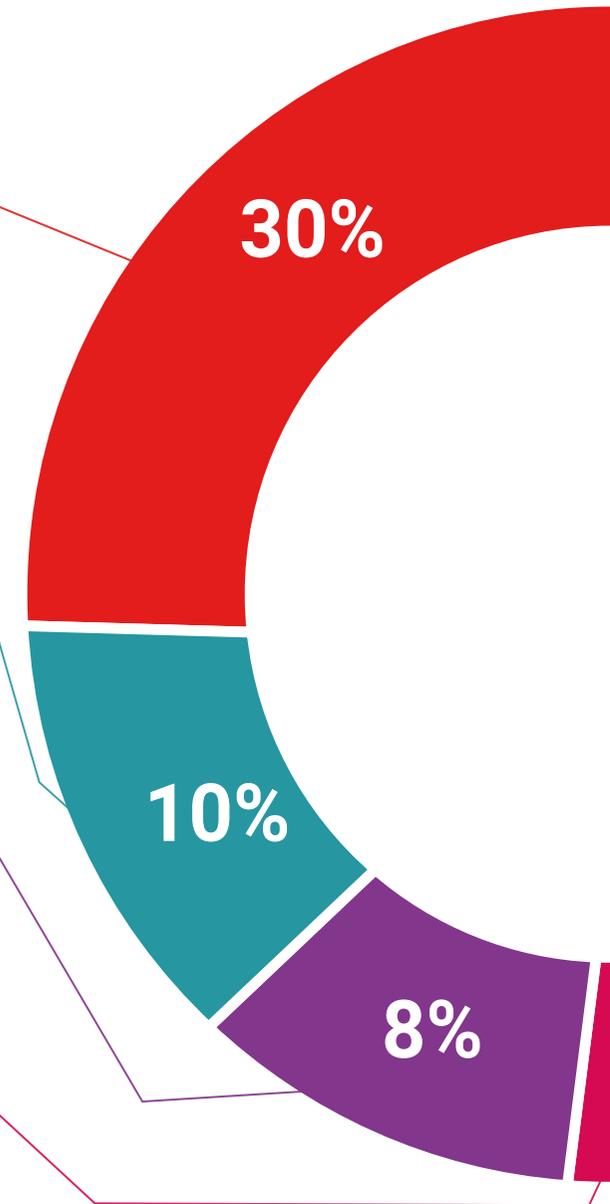
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Programmier-Management für Videospiele 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 **Universitätsexperte in Programmier-Management 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: **Universitätsexperte in Programmier-Management für Videospiele**

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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Programmier-Management
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Programmier-Management für Videospiele

