

Universitätsexperte

Testing für Videospiele





Universitätsexperte Testing für Videospiele

- » 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/informatik/spezialisierung/spezialisierung-testing-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

Bevor ein Videospiele auf den Markt kommt, durchläuft es von der Entwicklung bis zur Veröffentlichung zahlreiche Prozesse und Phasen. Eine der wichtigsten Phasen ist das Testen. Um sicherzustellen, dass ein Videospiele keine Fehler enthält, wird umfangreiches *Testing* durchgeführt, um *Bugs* und Fehlfunktionen aufzudecken. Um diese Aufgabe erfüllen zu können, ist ein fundiertes Wissen über die Materie erforderlich, denn man muss wissen, wie man diese Fehler findet und warum sie auftreten. Diese Qualifikation vermittelt den Studenten alle notwendigen Fähigkeiten, um ein hervorragender *Tester* von Videospiele zu werden und eröffnet ihnen zahlreiche Berufsmöglichkeiten in diesem dynamischen Sektor.



“

*Minimieren Sie die Fehler in den
Videospiele Ihres Unternehmens und
werden Sie zu einer unentbehrlichen
Fachkraft dank dieses Universitätsexperten"*

Die letzte Phase eines Videospieldprojekts ist die Markteinführung. Das ist der Moment, in dem die Benutzer und Spieler das Spiel genießen können. Um dieses Stadium zu erreichen, müssen jedoch eine Reihe komplexer Prozesse durchlaufen werden, die von der künstlerischen und narrativen Konzeption über die Marketingstrategie bis hin zur Programmierung und anderen wichtigen Aspekten reichen.

Es gibt jedoch eine wichtige Aufgabe, die außerhalb der Branche oft übersehen wird: das Testen. Die Phase des *Testing* ist für den Erfolg eines Videospieles absolut entscheidend, denn hier werden die Fehler gefunden, die zum Scheitern des Spiels führen können. Aus diesem Grund muss diese Aufgabe echten Spezialisten anvertraut werden, die wissen, wie man damit umgeht und wie man möglichst viele *Bugs* findet, um sie vor der Veröffentlichung des Videospieles zu beheben.

Aus diesem Grund bietet dieser Universitätsexperte in Testing für Videospiele den Studenten die besten Werkzeuge und Kenntnisse, die sie in ihrer beruflichen Laufbahn anwenden können, um Schlüsselfiguren in den renommiertesten Unternehmen der Branche zu werden.

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

- ♦ Die Entwicklung von praktischen Fällen, die von Experten für *Testing* von Videospiele präsentiert 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



Das Testing ist in jeder Videospielefirma unerlässlich. Schreiben Sie sich ein und machen Sie Karriere"

“

Ohne Ihre Arbeit als Tester würden die Videospiele Ihres Unternehmens scheitern. Spezialisieren Sie sich und erzielen Sie sofort beruflichen Erfolg”

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Ihre Arbeit als Tester wird zum Erfolg der Videospiele Ihres Unternehmens führen.

Warten Sie nicht länger. Dies ist die Qualifikation, nach der Sie gesucht haben, um in der Videospiegelindustrie zu glänzen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Testing für Videospiele ist es, die Studenten zu hervorragenden Testexperten zu machen, damit sie in den besten Unternehmen der Branche arbeiten können, die diese wichtige Aufgabe erfüllen. Daher sind die Inhalte und der Fokus vollständig darauf ausgerichtet, dass die Studenten die besten beruflichen Leistungen erbringen, die ihnen die Türen zu dieser komplexen Branche öffnen und ihre Karriere sofort voranbringen.





“

Machen Sie große berufliche Fortschritte in der Videospiegelindustrie dank dieses Universitätsexperten”



Allgemeine Ziele

- ◆ Lernen, wie man *Testing* für Videospiele durchführt
- ◆ Erkennen von Fehlern in Videospiele in der Testphase
- ◆ Kennen der verschiedenen Arten von Fehlern, die in der *Testing*-Phase entdeckt werden können
- ◆ Wissen, wie man ein Videospiele entwirft und entwickelt, um das *Testing* effizienter durchführen zu können



Ihr Unternehmen wird Ihre Arbeit als Tester zu schätzen wissen. Schreiben Sie sich jetzt ein"





Spezifische Ziele

Modul 1. Echtzeit-Programmierung

- ◆ Analysieren der wichtigsten Merkmale einer Echtzeit-Programmiersprache, die sie von einer traditionellen Programmiersprache unterscheiden
- ◆ Verstehen der grundlegenden Konzepte von Computersystemen
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, die wichtigsten Grundlagen und Techniken der Echtzeit-Programmierung anzuwenden

Modul 2. Spielkonsolen und Geräte

- ◆ Verstehen der grundlegenden Funktionsweise der wichtigsten Ein- und Ausgabeperipheriegeräte
- ◆ Verstehen der wichtigsten Auswirkungen des Designs der verschiedenen Plattformen
- ◆ Studieren der Struktur, Organisation, Funktionsweise und Verbindung mit Geräten und Systemen
- ◆ Verstehen der Rolle von Betriebssystemen und Entwicklungskits für mobile Geräte und Videospieldattformen

Modul 3. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- ◆ Beschreiben der Architektur des Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) und der grundlegenden Funktionsweise von drahtlosen Netzwerken
- ◆ Analysieren der Sicherheit in Bezug auf Videospiele
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, Multiplayer-Online-Spiele zu entwickeln

03

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätsexperten in Testing für Videospiele sind die aktuellsten auf dem Markt, was bedeutet, dass die Studenten die innovativsten Fähigkeiten und Kenntnisse in diesem Bereich erwerben und diese während ihrer beruflichen Laufbahn direkt in ihren Unternehmen anwenden können. Mit diesem Abschluss lernen die Studenten alles, was sie brauchen, um effektive Tests durchzuführen, Fehler zu entdecken, die zum Scheitern ihrer Videospiele führen können, und werden so zu unverzichtbaren Mitgliedern ihrer Unternehmen.





“

Testen ist ein wesentlicher Bestandteil des Entwicklungsprozesses eines Videospieles. Spezialisieren Sie sich auf eine der begehrtesten Positionen in den Unternehmen dieser Branche"

Modul 1. Echtzeit-Programmierung

- 1.1. Grundlegende Konzepte der parallelen Programmierung
 - 1.1.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.1.2. Parallelität
 - 1.1.3. Vorteile der Parallelität
 - 1.1.4. Parallelität und Hardware
- 1.2. Grundlegende Strukturen zur Unterstützung der Parallelität in Java
 - 1.2.1. Parallelität in Java
 - 1.2.2. *Threads* erstellen
 - 1.2.3. Methoden
 - 1.2.4. Synchronisierung
- 1.3. *Threads*, Lebenszyklus, Prioritäten, Unterbrechungen, Zustände, Executors
 - 1.3.1. *Threads*
 - 1.3.2. Lebenszyklus
 - 1.3.3. Prioritäten
 - 1.3.4. Unterbrechungen
 - 1.3.5. Zustände
 - 1.3.6. Umsetzer
- 1.4. Gegenseitiger Ausschluss
 - 1.4.1. Was bedeutet gegenseitiger Ausschluss?
 - 1.4.2. Dekkers Algorithmus
 - 1.4.3. Petersons Algorithmus
 - 1.4.4. Gegenseitiger Ausschluss in Java
- 1.5. Abhängigkeiten vom Zustand
 - 1.5.1. Injektion von Abhängigkeiten
 - 1.5.2. Java-Implementierung des Musters
 - 1.5.3. Wege zur Injektion von Abhängigkeiten
 - 1.5.4. Beispiel
- 1.6. Entwurfsmuster
 - 1.6.1. Einführung
 - 1.6.2. Erzeugungsmuster
 - 1.6.3. Struktur-Muster
 - 1.6.4. Verhaltensmuster
- 1.7. Verwendung von Java-Bibliotheken
 - 1.7.1. Was sind Bibliotheken in Java?
 - 1.7.2. Mockito-All, Mockito-Core
 - 1.7.3. Guava
 - 1.7.4. Commons-io
 - 1.7.5. Commons-lang, Commons-Lang3
- 1.8. *Shaders*-Programmierung
 - 1.8.1. 3D-Pipeline und Raster
 - 1.8.2. *Vertex Shading*
 - 1.8.3. *Pixel Shading*: Beleuchtung I
 - 1.8.4. *Pixel Shading*: Beleuchtung II
 - 1.8.5. Post-Effekte
- 1.9. Programmierung in Echtzeit
 - 1.9.1. Einführung
 - 1.9.2. Verarbeitung von Unterbrechungen
 - 1.9.3. Synchronisierung und Kommunikation zwischen Prozessen
 - 1.9.4. Planungssysteme in Echtzeit
- 1.10. Planung in Echtzeit
 - 1.10.1. Konzepte
 - 1.10.2. Referenzmodell für Echtzeitsysteme
 - 1.10.3. Planungspolitik
 - 1.10.4. Zyklische Planer
 - 1.10.5. Planer mit statischen Eigenschaften
 - 1.10.6. Planer mit dynamischen Eigenschaften

Modul 2. Spielkonsolen und Geräte

- 2.1. Geschichte der Videospiegelprogrammierung
 - 2.1.1. Atari (1977-1985)
 - 2.1.2. NES und SNES (1985-1995)
 - 2.1.3. PlayStation/PlayStation 2 (1995-2005)
 - 2.1.4. Xbox 360, PS3 und Wii (2005-2013)
 - 2.1.5. Xbox One, PS2,y Wii U-Switch (2013-heute)
 - 2.1.6. Die Zukunft
- 2.2. Geschichte des Gameplays in Videospielen
 - 2.2.1. Einführung
 - 2.2.2. Sozialer Kontext
 - 2.2.3. Strukturelles Diagramm
 - 2.2.4. Zukunft
- 2.3. Anpassung an die moderne Zeit
 - 2.3.1. Bewegungs-basierte Spiele
 - 2.3.2. Virtual Reality
 - 2.3.3. Augmented Reality
 - 2.3.4. Gemischte Realität
- 2.4. *Unity: Scripting I* und Beispiele
 - 2.4.1. Was ist ein *Script*?
 - 2.4.2. Unser erstes *Script*
 - 2.4.3. Hinzufügen eines *Scripts*
 - 2.4.4. Öffnen eines *Scripts*
 - 2.4.5. MonoBehaviour
 - 2.4.6. *Debugging*
- 2.5. *Unity: Scripting II* und Beispiele
 - 2.5.1. Tastatur- und Mauseingabe
 - 2.5.2. Raycast
 - 2.5.3. Instanziierung
 - 2.5.4. Variablen
 - 2.5.5. Öffentliche und serialisierte Variablen
- 2.6. *Unity: Scripting III* und Beispiele
 - 2.6.1. Beschaffung von Komponenten
 - 2.6.2. Komponenten modifizieren
 - 2.6.3. Testen
 - 2.6.4. Mehrere Objekte
 - 2.6.5. *Colliders* und *Triggers*
 - 2.6.6. Quaternionen
- 2.7. Peripheriegeräte
 - 2.7.1. Entwicklung und Klassifizierung
 - 2.7.2. Peripheriegeräte und Schnittstellen
 - 2.7.3. Aktuelle Peripheriegeräte
 - 2.7.4. Nahe Zukunft
- 2.8. Videospiele: Zukunftsperspektiven
 - 2.8.1. Cloud-basiertes Spielen
 - 2.8.2. Abwesenheit von Controllern
 - 2.8.3. Immersive Realität
 - 2.8.4. Andere Alternativen
- 2.9. Architektur
 - 2.9.1. Besondere Anforderungen für Videospiele
 - 2.9.2. Entwicklung der Architektur
 - 2.9.3. Zeitgenössische Architektur
 - 2.9.4. Unterschiede zwischen den Architekturen
- 2.10. Entwicklungskits und ihre Evolution
 - 2.10.1. Einführung
 - 2.10.2. Entwicklungskits der dritten Generation
 - 2.10.3. Entwicklungskits der vierten Generation
 - 2.10.4. Entwicklungskits der fünften Generation
 - 2.10.5. Entwicklungskits der sechsten Generation

Modul 3. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- 3.1. Geschichte und Entwicklung von Multiplayer-Spielen
 - 3.1.1. Das Jahrzehnt 1970: Erste Multiplayer-Spiele
 - 3.1.2. 1990er Jahre: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 3.1.3. Der Aufstieg der Multiplayer-Videospiele
 - 3.1.4. Lokaler und Online-Multiplayer
 - 3.1.5. Partyspiele
- 3.2. Multiplayer-Geschäftsmodelle
 - 3.2.1. Entstehung und Funktionsweise von neuen Geschäftsmodellen
 - 3.2.2. Online-Verkaufsdienstleistungen
 - 3.2.3. Frei zum Spielen
 - 3.2.4. Micropayments
 - 3.2.5. Werbung
 - 3.2.6. Abonnement mit monatlichen Zahlungen
 - 3.2.7. Pay-Per-Play
 - 3.2.8. Testen vor dem Kauf
- 3.3. Lokale Spiele und vernetzte Spiele
 - 3.3.1. Lokale Spiele: Erste Schritte
 - 3.3.2. Partyspiele: Nintendo und Familienzusammengehörigkeit
 - 3.3.3. Netzwerkspiele: Anfänge
 - 3.3.4. Entwicklung von Netzwerkspielen
- 3.4. OSI-Modell: Schichten I
 - 3.4.1. OSI-Modell: Einführung
 - 3.4.2. Physikalische Schicht
 - 3.4.3. Datenübertragungsschicht
 - 3.4.4. Netzwerkschicht
- 3.5. OSI-Modell: Schichten II
 - 3.5.1. Transportschicht
 - 3.5.2. Sitzungsschicht
 - 3.5.3. Präsentationsschicht
 - 3.5.4. Anwendungsschicht





- 3.6. Computernetzwerke und das Internet
 - 3.6.1. Was ist ein Computernetzwerk?
 - 3.6.2. Software
 - 3.6.3. Hardware
 - 3.6.4. Server
 - 3.6.5. Netzwerkspeicher
 - 3.6.6. Netzwerk-Protokolle
- 3.7. Mobile und drahtlose Netzwerke
 - 3.7.1. Mobiles Netzwerk
 - 3.7.2. Drahtloses Netzwerk
 - 3.7.3. Betrieb von mobilen Netzwerken
 - 3.7.4. Digitale Technologie
- 3.8. Sicherheit
 - 3.8.1. Persönliche Sicherheit
 - 3.8.2. *Hacks* und *Cheats* in Videospielen
 - 3.8.3. Anti-Betrugsmaßnahmen-Sicherheit
 - 3.8.4. Analyse von Sicherheitssystemen gegen Betrug
- 3.9. Multiplayer-Systeme: Server
 - 3.9.1. Server-Hosting
 - 3.9.2. MMO-Videospiele
 - 3.9.3. Dedizierte Videospiele-Server
 - 3.9.4. LAN Parties
- 3.10. Design und Programmierung von Multiplayer-Videospielen
 - 3.10.1. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unreal
 - 3.10.2. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unity
 - 3.10.3. Wie gestaltet man ein Multiplayer-Spiel unterhaltsam?
 - 3.10.4. Jenseits eines Controllers: Innovation in der Multiplayer-Steuerung

“ Sie werden in der Branche dafür bekannt sein, dass Sie umfangreiche Tests für die neuen Videospiele Ihres Unternehmens durchführen“

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.



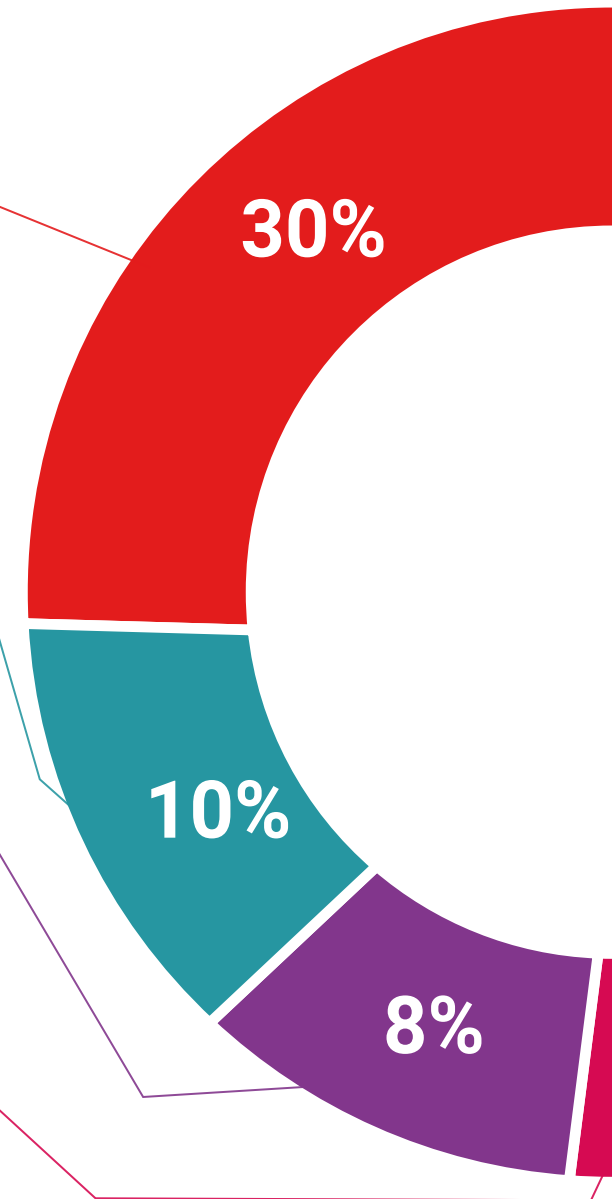
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Testing 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 Testing 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 Testing 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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Testing für Videospiele

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

Universitätsexperte

Testing für Videospiele

