

# Universitätskurs

## Transmedia Storytelling in der Videospiegelindustrie



## Universitätskurs Transmedia Storytelling in der Videospiegelindustrie

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/transmedia-storytelling-videospielindustrie](http://www.techtitude.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/transmedia-storytelling-videospielindustrie)

# 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 Welt der Videospiele passt sich rasch an die technologischen Innovationen an, die es den Nutzern ermöglichen, ein bereicherndes Erlebnis zu erhalten. Aus diesem Grund setzt sie in letzter Zeit auf *Transmedia Storytelling*, um Geschichten zu kreieren, die das Publikum wirklich berühren und an denen es teilhaben kann. Mit diesem Programm ist der Student einen Schritt näher daran, ein Hersteller von Videospiele zu werden, der in der Lage ist, Emotionen und Interesse beim Publikum zu wecken, um alle Produkte zu konsumieren, die mit der Geschichte oder den Figuren eines bestimmten Videospiele zusammenhängen.







“

*Dank der Techniken des Transmedia  
Storytelling kann der Nutzer aktiv an der  
Entwicklung von Videospiele mitwirken"*

Die Verbraucher von Videospiele werden immer anspruchsvoller. Vorbei sind die Zeiten, in denen Fans die erfolgreichsten Titel kauften, um stundenlang vor dem Computer oder Bildschirm zu sitzen. Jetzt wollen die Nutzer etwas mehr, sie wollen umfassendere Geschichten durch qualitativ hochwertigere ergänzende Inhalte erleben. Aus diesem Grund hat sich die Videospieleindustrie voll und ganz auf die Welt der Transmedialität eingelassen und bietet zusätzliche Erfahrungen an.

Vom Zugang zu *Podcasts*, *Webinaren* oder ergänzenden Websites bis hin zum Verkauf von *Merchandising* oder Kostümen für Cosplay-Treffen usw. gibt es eine ganze Reihe von Möglichkeiten, die die Videospielebranche nutzen kann, um neue Geschäftsmöglichkeiten zu schaffen und höhere Gewinne zu erzielen. Damit all dies möglich ist, bedarf es jedoch hochqualifizierter Fachleute, die in der Lage sind, die Techniken des *Transmedia Storytelling* bei der Erstellung ihrer Entwürfe anzuwenden.

In diesem neuen Szenario, in dem es darum geht, spannende Geschichten zu erzählen, kommt dem Profil von Journalisten und Kommunikatoren eine wichtige Rolle zu. Aus diesem Grund richtet sich dieses Programm an alle Fachleute, die eine höhere Qualifikation in diesem Bereich erwerben und in ein ständig wachsendes Berufsfeld einsteigen möchten. Zu diesem Zweck schlagen wir die Absolvierung dieses Universitätskurses in *Transmedia Storytelling* in der Videospieleindustrie vor, dank dem Sie die Qualitäten und die Fortbildung erhalten, die von den wichtigsten Unternehmen des Sektors in den Profilen, die sie in ihre Belegschaft integrieren möchten, verlangt werden.

Dieser **Universitätskurs in Transmedia Storytelling in der Videospieleindustrie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Kommunikationsexperten vorgestellt werden
- ♦ Ihre anschaulichen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte vermitteln theoretische und praktische Informationen über die für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen
- ♦ Neuigkeiten über *Transmedia Storytelling* in der Videospieleindustrie
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden in *Transmedia Storytelling* in der Videospieleindustrie
- ♦ Das interaktive Lernsystem, welches auf Algorithmen zur Entscheidungsfindung in gegebenen Situationen basiert
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Die Nutzer suchen nach umfassenden Erfahrungen, die über den Bildschirm hinausgehen und Teil ihres täglichen Lebens werden. Sie können ein wichtiger Teil dieser Kreation sein"*

“

*Videospiele setzen zunehmend auf Transmedialität, um dem Nutzer ein besseres Erlebnis zu bieten. Dank Ihrer Fortbildung in diesem Bereich werden Sie Zugang zu den wichtigsten Unternehmen des Sektors haben"*

Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus dem Bereich der Kommunikation, die ihre Berufserfahrung in dieses Programm einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Lernprogramm für die Fortbildung in realen Situationen bietet.

Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Lernen Sie die wichtigsten Techniken des Transmedia Storytelling kennen und wenden Sie sie bei der Gestaltung Ihrer Videospiele sicher an.*

*Möchten Sie in der Videospielebranche arbeiten, haben aber kein spezielles Studium? Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein und machen Sie den ersten Schritt zum Ziel.*



# 02 Ziele

Die Videospiegelbranche gewinnt dank der Verbesserung der neuen Technologien immer mehr an Bedeutung. Darüber hinaus gibt es dank des Einsatzes von Techniken des *Transmedia Storytelling* einen großen Unterschied in der Qualität im Vergleich zu den Produkten von vor Jahrzehnten. Heutzutage stehen dem Nutzer mehr Inhalte zur Verfügung, um ein umfassenderes, an seine Bedürfnisse angepasstes Erlebnis zu genießen. Das Hauptziel dieses Programms ist es, den Studenten die nötige Fortbildung zu vermitteln, damit sie in der Lage sind, ergänzende Inhalte für ihre eigenen Videospiele zu erstellen.







“

*Dank des Transmedia Storytelling werden Sie in der Lage sein, Geschichten für Ihre Videospiele zu kreieren, die die Akzeptanz des Publikums erreichen"*



### Allgemeines Ziel

---

- Vertiefung in die neuesten Entwicklungen des *Transmedia Storytelling* in technologischen Bereichen wie virtuelle Realität oder Videospiele



*Im transmedialen Universum will der Videospieľfan viel mehr als nur Stunden vor dem Bildschirm verbringen. Sie werden dafür verantwortlich sein, ihm ein viel umfassenderes und befriedigenderes Erlebnis zu bieten"*





## Spezifische Ziele

---

- Vertiefung der Beziehung zwischen *Transmedia Storytelling* und der Videospelindustrie
- Verständnis der Rolle des Videospels als Speerspitze der Nutzererfahrung im transmedialen Universum





# 03

## Kursleitung

Die TECH Technologische Universität hat ein erstklassiges Dozententeam für diesen Universitätskurs zusammengestellt. Dozenten mit umfassender Erfahrung in der Erstellung von transmedialen Inhalten, die die wichtigsten und relevantesten Informationen zu diesem für die Videospiegelindustrie sehr interessanten Thema zusammengestellt haben. Zweifellos eine einzigartige Gelegenheit, um von den besten Experten des Sektors zu profitieren.







“

*Die Dozenten dieses Programms werden Sie in die Geheimnisse des Transmedia Storytelling einführen, das sich auf die Videospiegelindustrie konzentriert"*

## Internationaler Gastdirektor

Im Bereich der darstellenden Künste und Medien ist der Name Magda Romanska auf internationaler Ebene unverkennbar. Die Expertin hat unter anderem als leitende Forscherin am metaLAB der Harvard University gearbeitet und leitet das Transmedia Arts Seminar am renommierten Mahindra Humanities Center. Darüber hinaus hat sie zahlreiche Studien in Verbindung mit Institutionen wie dem Zentrum für Europäische Studien und dem Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien entwickelt.

Ihre Arbeitsbereiche konzentrieren sich auf die Überschneidung von Kunst, Geisteswissenschaften, Technologie und transmedialem Storytelling. Zu diesem umfassenden Rahmen gehören auch Multiplattform- und Metaverse-Dramaturgie sowie die Interaktion zwischen Menschen und künstlicher Intelligenz in der Performance. Auf der Grundlage ihrer eingehenden Studien in diesen Bereichen hat sie Drametrics entwickelt, eine quantitative und computergestützte Analyse von dramatischen Texten.

Sie ist außerdem Gründerin, CEO und Chefredakteurin von TheTheatreTimes.com, dem weltweit größten digitalen Theaterportal. Sie hat auch Performap.org ins Leben gerufen, eine interaktive digitale Karte von Theaterfestivals, die durch das Labor für Digitale Geisteswissenschaften in Yale und einen Innovationszuschuss der LMDA finanziert wurde. Sie war auch für die Entwicklung des International Online Theatre Festival (IOTF) verantwortlich, einem jährlichen globalen Streaming-Theaterfestival, das bisher mehr als eine Million Teilnehmer erreicht hat. Darüber hinaus wurde diese Initiative mit dem zweiten internationalen Kultur-Online-Preis für das „Beste Online-Projekt“ ausgezeichnet, der unter 452 anderen Vorschlägen aus 20 Ländern vergeben wurde.

Dr. Romanska wurde außerdem mit den MacDowell, Apothetae und Lark Theatre Playwriting Fellowships der Time Warner Foundation ausgezeichnet. Darüber hinaus wurde sie mit dem PAHA Creative-Preis und dem Elliott Hayes Award for Excellence in Playwriting



## Dra. Romanska, Magda

---

- Leitende Forscherin am metaLAB von Harvard
- Geschäftsführende Direktorin und Chefredakteurin bei TheTheatreTimes.com
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Minda-Zentrum für Europäische Studien in Güzburg
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien
- Professorin für Darstellende Künste am Emerson College
- Außerordentliche Professorin am Berkman-Zentrum für Internet und Gesellschaft
- Promotion in Theater, Film und Tanz von der Cornell University
- Masterstudiengang in Modernes Denken und Literatur an der Stanford University
- Absolventin der Yale School of Drama und der Abteilung für Vergleichende Literaturwissenschaft
- Präsidentin des Seminars für Transmediale Künste am Mahindra Humanities Center
- Mitglied des Beirats von Digital Theatre+

“

*Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”*

## Leitung



### Dr. Regueira, Javier

- ♦ Vizepräsident und Mitbegründer der spanischen Vereinigung für Branded Content
- ♦ Geschäftsführer der spezialisierten Agentur für Branded Content ZOND (Teil der MIO Group)
- ♦ Dozent an der Päpstlichen Universität Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- ♦ Ehemaliger Marketingleiter bei BDF Nivea und Imperial Tobacco
- ♦ Autor, Blogger und TEDx Speaker
- ♦ Promotion in Markeninhalten
- ♦ Hochschulabschluss in CC.EE. Europäische ICADE E4
- ♦ Masterstudiengang in Marketing

## Professoren

### Fr. Rosendo, Nieves

- ♦ Dozentin Universität Granada
- ♦ Doktorandin in Transmedialer Kommunikation





# 04

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses in Transmedia Storytelling in der Videospieldindustrie wurde für Fachleute entwickelt, die in der Lage sind, fesselnde Geschichten zu kreieren, die über die Grenzen hinausgehen und das Interesse des Publikums wecken. Zu diesem Zweck befasst sich der Lehrplan mit den Anfängen des Sektors im transmedialen Bereich, seiner Bedeutung in Medienkonglomeraten, der Erzählung in dieser Art von Produkten und der Schaffung von Charakteren, die über das reine Spiel hinausgehen. Auf diese Weise erhalten die Studenten einen Überblick über einen neuen Bereich, auf den sie ihre berufliche Zukunft ausrichten können.





“

*Ein hervorragender Studienplan, mit dem Sie die Techniken des Transmedia Storytelling kennenlernen, die Sie bei der Entwicklung von Videospielen anwenden können"*



## Modul 1. *Transmedia Storytelling* in der Videospieleindustrie

- 1.1. Eine historische Beziehung: Videospiele am Anfang der Theorien des *Transmedia Storytelling*
  - 1.1.1. Kontext
  - 1.1.2. Marsha Kinder und die Ninja Turtles
  - 1.1.3. Von Pokémon bis zur Matrix: Henry Jenkins
- 1.2. Die Bedeutung der Videospieleindustrie in Medienkonglomeraten
  - 1.2.1. Videospiele als Generatoren von Inhalten
  - 1.2.2. Einige Zahlen
  - 1.2.3. Der Sprung zu neuen und alten Medien
- 1.3. Bedeutung und Entwicklung von Videospiele als kulturelles Objekt und als Gegenstand wissenschaftlicher Studien
  - 1.3.1. Videospiele und Populärkultur
  - 1.3.2. Betrachtung als Kulturgut
  - 1.3.3. Videospiele an der Universität
- 1.4. *Storytelling* und Transmedialität in neuen Narrativen
  - 1.4.1. *Transmedia Storytelling* im Vergnügungspark
  - 1.4.2. Neue Überlegungen zur Narrative
  - 1.4.3. Aufkommende Geschichten
- 1.5. Über die Narrativität von Videospiele und ihr Gewicht in einer transmedialen Erzählung
  - 1.5.1. Frühe Diskussionen über Narrativität und Videospiele
  - 1.5.2. Der Wert der Erzählung in Videospiele
  - 1.5.3. Ontologie der Videospiele
- 1.6. Videospiele als Schöpfer von transmedialen Welten
  - 1.6.1. Die Regeln der Welt
  - 1.6.2. Spielbare Universen
  - 1.6.3. Unerschöpfliche Welten und Charaktere





- 1.7. Crossmedialität und Transmedialität: Die Anpassungsstrategie der Industrie an die neuen Anforderungen der Öffentlichkeit
  - 1.7.1. Derivate
  - 1.7.2. Ein neues Publikum
  - 1.7.3. Der Sprung zur Transmedialität
- 1.8. Transmediale Adaptionen und Erweiterungen von Videospielen
  - 1.8.1. Industrielle Strategie
  - 1.8.2. Gescheiterte Anpassungen
  - 1.8.3. Transmediale Erweiterungen
- 1.9. Videospiele und medienübergreifende Charaktere
  - 1.9.1. Reisende Charaktere
  - 1.9.2. Vom erzählenden Medium zum Videospiele
  - 1.9.3. Außerhalb unserer Kontrolle: der Sprung zu anderen Medien
- 1.10. Videospiele und *Fandom*: affektive Theorien und Follower
  - 1.10.1. *Cosplaying* Mario
  - 1.10.2. Wir sind, was wir spielen
  - 1.10.3. Fans ergreifen die Macht

“

*Gewinnen Sie eine einzigartige akademische Erfahrung, die Ihnen dabei hilft, hochwertige transmediale Inhalte für Videospiele zu entwickeln”*

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 Studierenden 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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. 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 kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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 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 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.



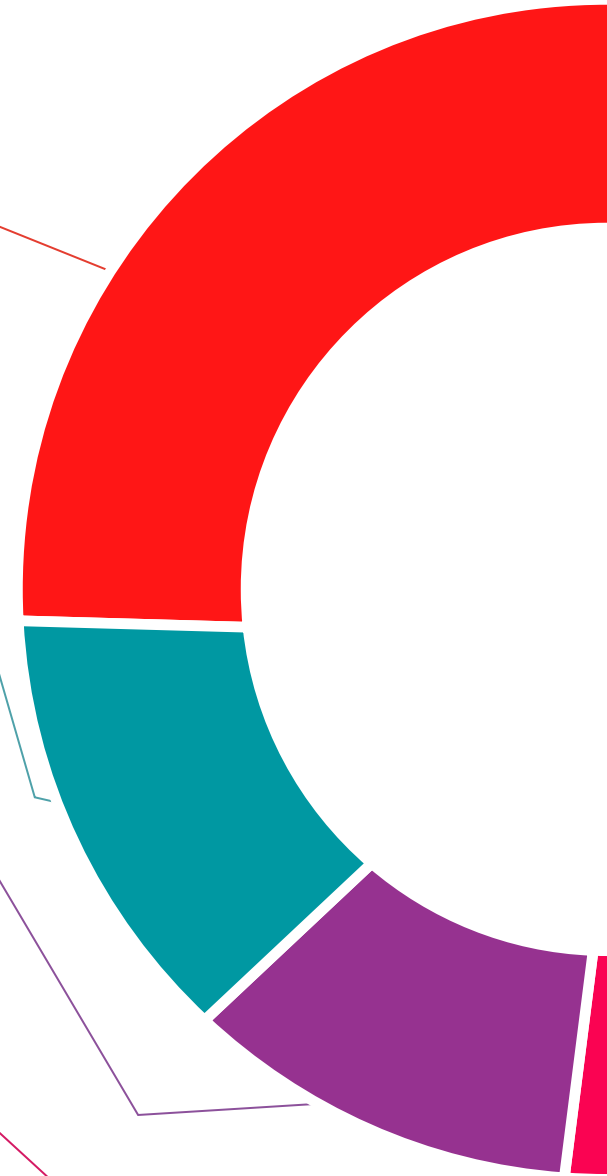
### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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.

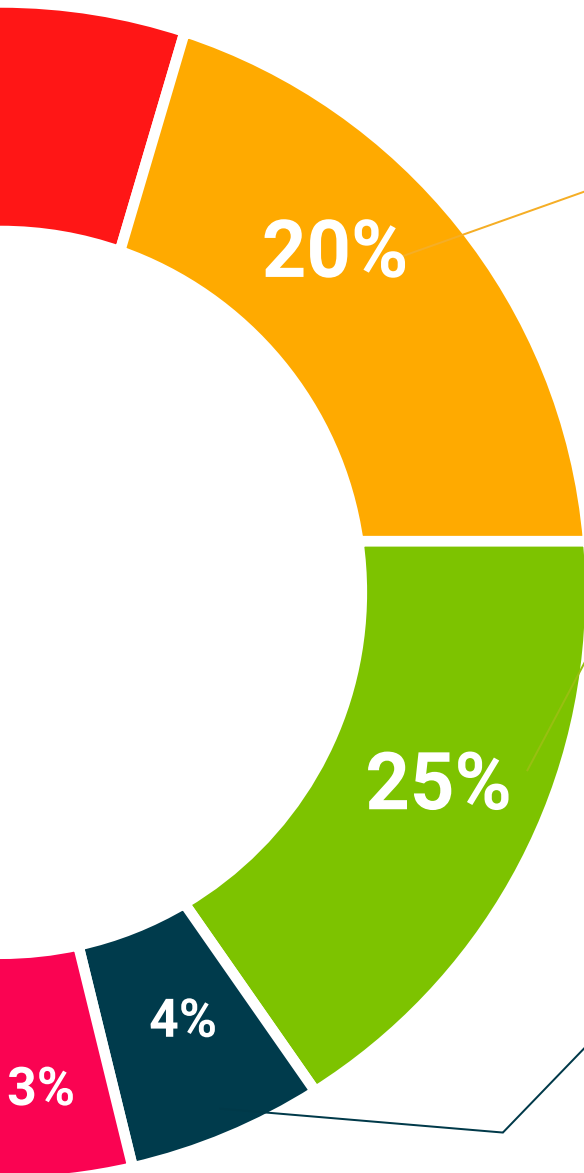


### Weitere Lektüren

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 Transmedia Storytelling in der Videospieleindustrie 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 Transmedia Storytelling in der Videospieldindustrie** 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 Transmedia Storytelling in der Videospieldindustrie**

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

Transmedia Storytelling  
in der Videospiegelindustrie

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

# Universitätskurs

## Transmedia Storytelling in der Videospieleindustrie

