

Universitätsexperte 3D-Videospielindustrie





tech technologische
universität

Universitätsexperte 3D-Videospielindustrie

- » 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/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-3d-videospielindustrie

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

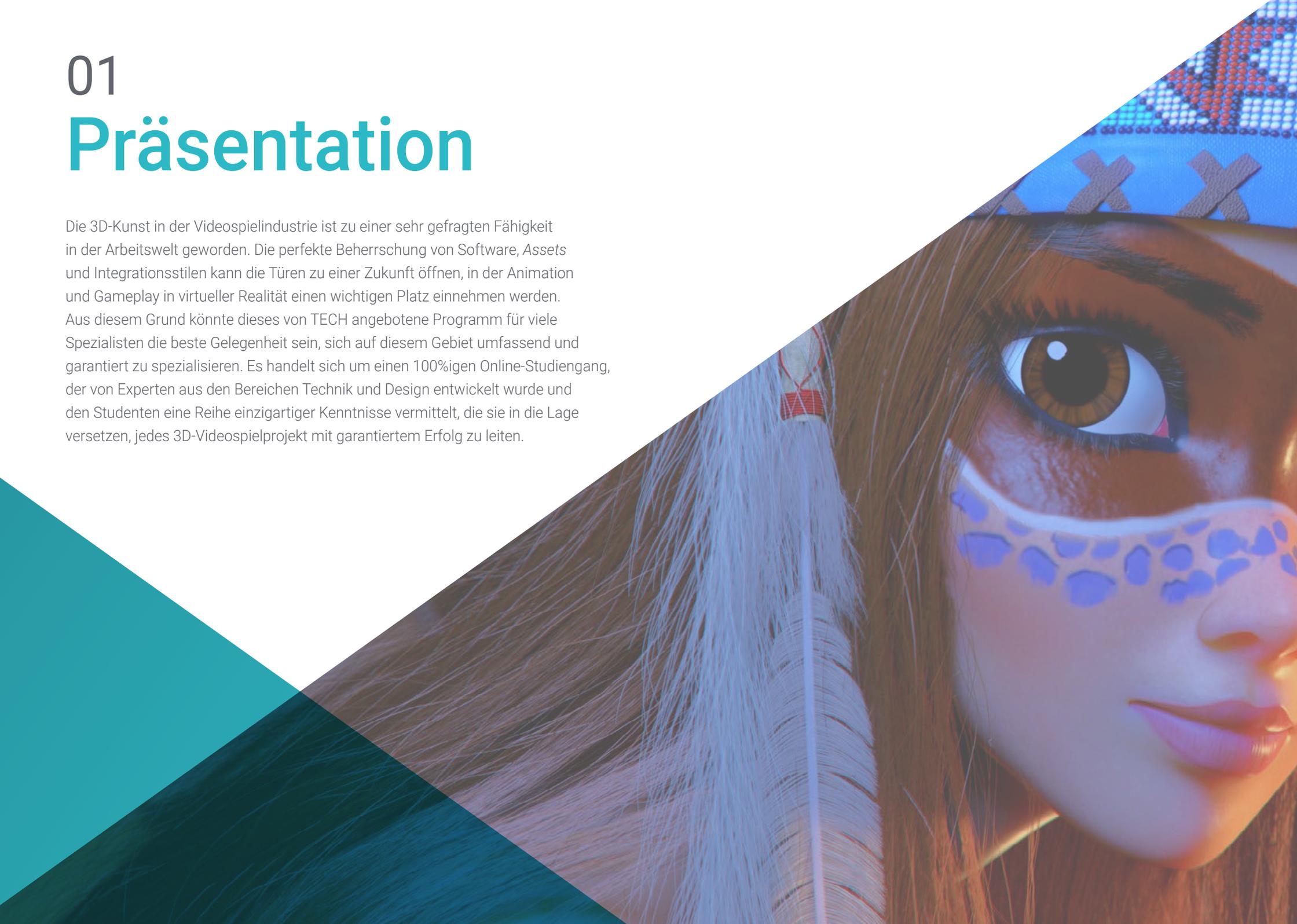
Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die 3D-Kunst in der Videospiegelindustrie ist zu einer sehr gefragten Fähigkeit in der Arbeitswelt geworden. Die perfekte Beherrschung von Software, Assets und Integrationsstilen kann die Türen zu einer Zukunft öffnen, in der Animation und Gameplay in virtueller Realität einen wichtigen Platz einnehmen werden. Aus diesem Grund könnte dieses von TECH angebotene Programm für viele Spezialisten die beste Gelegenheit sein, sich auf diesem Gebiet umfassend und garantiert zu spezialisieren. Es handelt sich um einen 100%igen Online-Studiengang, der von Experten aus den Bereichen Technik und Design entwickelt wurde und den Studenten eine Reihe einzigartiger Kenntnisse vermittelt, die sie in die Lage versetzen, jedes 3D-Videospiegelprojekt mit garantiertem Erfolg zu leiten.





“

Sony, Microsoft und Nintendo suchen immer mehr Fachkräfte, die 3D-Techniken beherrschen. Möchten Sie dazu gehören?”

Die Entwicklung neuer Technologien in den letzten zehn Jahren und der Einsatz von IoT-Tools haben in Branchen wie der Videospieleindustrie zu einem exponentiellen Wachstum geführt. Zu den Techniken, die zu den besten Ergebnissen geführt haben, gehören 3D-Design und 3D-Modellierung, die es zusammen mit *Virtual-Reality*-Software ermöglicht haben, völlig eindrucksvolle und immer realistischere Szenarien zu schaffen. Beispiele hierfür sind Elden Ring, Soutice, Overwatch oder Battlefield, Titel, die auf verschiedenen Multimillionen-Dollar-Plattformen wie PlayStation, Nintendo, Microsoft oder Xbox erhältlich sind.

Es handelt sich also um einen Sektor mit großem Wachstumspotenzial, in dem sich jeder Profi, der sich in diesem Bereich auskennt, profilieren kann. Mit diesem Ziel vor Augen hat TECH diesen Universitätsexperten entwickelt. Es handelt sich um ein dynamisches und fundiertes Programm, das den Absolventen die Möglichkeit bietet, sich mit den Besonderheiten der 3D-Branche vertraut zu machen, ihre Werkzeuge zu beherrschen, VR-Projekte zu entwickeln und die Produktion und *Post Mortem* von Videospiele zu analysieren. Eine einzigartige akademische Gelegenheit, sich in diesem Bereich zu spezialisieren und sich Kenntnisse anzueignen, die Sie in die Lage versetzen, in großen Unternehmen wie Sony oder Tencent zu arbeiten.

All dies dank einer 100%igen Online-Qualifizierung, die über einen Zeitraum von 6 Monaten entwickelt wurde und 450 Stunden der besten theoretischen, praktischen und ergänzenden Inhalte umfasst: detaillierte Videos, Übungen zur Selbsterkenntnis, Bilder, reale Simulationen, Forschungsartikel, ergänzende Lektüre usw. Darüber hinaus sind alle Inhalte vom ersten Tag an verfügbar und können auf jedes Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden, sei es ein PC, ein Tablet oder ein Computer. Auf diese Weise können Berufstätige eine akademische Erfahrung machen, die sie stärkt und auf ihre Bedürfnisse und die des aktuellen Arbeitsmarktes zugeschnitten ist.

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Videospielindustrie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele und Technologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Der besondere Schwerpunkt liegt auf der 3D-Modellierung und Animation in virtuellen Umgebungen
- ♦ 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



Die Kenntnis der typischen Probleme, die bei 3D-VR-Projekten häufig auftreten, und ihrer Lösungen wird es Ihnen ermöglichen, die Erfolgchancen eines jeden Videospieleplans, an dem Sie beteiligt sind, zu erhöhen“

“

Möchten Sie das Design von Soundtracks, Soundeffekten und Stimmen in Videospielen beherrschen? Mit diesem Programm werden Sie daran arbeiten, indem Sie die neuesten Entwicklungen im Bereich der akustischen Identität in der Branche anwenden”

Sie erhalten zusätzliches hochwertiges Material in verschiedenen Formaten, um sich mit Aspekten wie der Integration der Assets in die verschiedenen Ebenen und Tests zu befassen.

Mit diesem Universitätsexperten werden Sie Ihr Talent steigern, um den anspruchsvollsten Anforderungen von Unternehmen wie Tencent oder Ubisoft gerecht zu werden.

Das Dozententeam des Programms besteht aus Spezialisten 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 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.

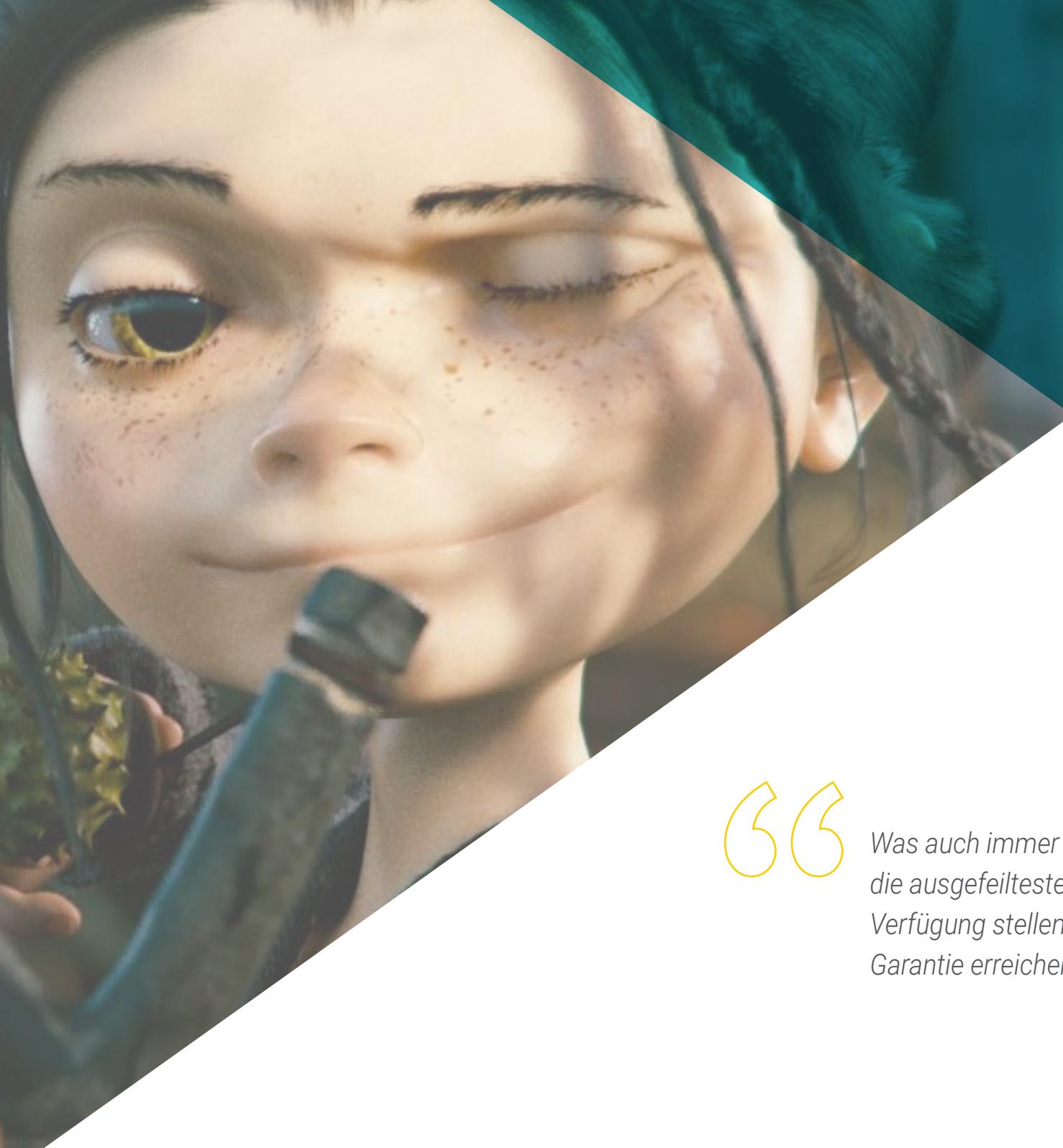
Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Dabei wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem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



02 Ziele

Die beruflichen Möglichkeiten, die sich einer Fachkraft im Bereich der 3D-Videospielindustrie bieten, sind der Grund, warum TECH beschlossen hat, diesen Universitätsexperten zu schaffen. Aus diesem Grund findet der Student, der darauf zugreift, die präzisesten und umfassendsten Informationen, die auf den neuesten Entwicklungen des Sektors basieren und nach den speziellen Kriterien eines Teams mit umfassender Erfahrung in diesem Bereich entwickelt wurden. Darüber hinaus stehen ihm die besten und ausgefeiltesten akademischen Hilfsmittel zur Verfügung, die diesen Studiengang zu einer dynamischen, eindringlichen und sehr befähigenden Erfahrung machen.





“

Was auch immer Ihre Ziele sind, TECH wird Ihnen die ausgefeiltesten akademischen Hilfsmittel zur Verfügung stellen, damit Sie diese mit absoluter Garantie erreichen können”



Allgemeine Ziele

- ◆ Vermitteln von Fachwissen in der 3D-Branche
- ◆ Verwenden der Software 3D Max zur Erstellung der verschiedenen Inhalte
- ◆ Vorschlagen einer Reihe von guten Praktiken und organisierter und professioneller Arbeit
- ◆ Generieren von Fachwissen über virtuelle Realität
- ◆ Bestimmen der Assets und Charaktere und deren Integration in die virtuelle Realität
- ◆ Analysieren der Bedeutung von Audio in einem Videospiel
- ◆ Entwickeln einer auf Videospiele angewandten Scrum- und Agile-Methode zur Verwaltung von Projekten
- ◆ Erstellen eines Systems zur Berechnung des Aufwands in Form von stundenbasierten Schätzungen
- ◆ Erstellen von Material zur Präsentation des Projekts bei Investoren

“

Wenn Sie im Detail wissen wollen, wie Sie bei einem 3D-Videospielprojekt Kosten, Zeit und Mühe sparen können, ist dieser Universitätsexperte genau das Richtige für Sie”





Spezifische Ziele

Modul 1. Die 3D-Industrie

- ◆ Untersuchen des aktuellen Stands der 3D-Industrie sowie ihrer Entwicklung in den letzten Jahren
- ◆ Erarbeiten von Fachwissen über die Software, die in der Branche üblicherweise zur Erstellung professioneller 3D-Inhalte verwendet wird
- ◆ Bestimmen der Schritte zur Entwicklung dieser Art von Inhalten durch eine an die Videospieldustrie angepasste *Pipeline*
- ◆ Analysieren der fortschrittlichsten 3D-Stile sowie deren Unterschiede, Vor- und Nachteile für die spätere Erstellung
- ◆ Integrieren der entwickelten Inhalte sowohl in der digitalen Welt (Videospiele, VR, etc.) als auch in der realen Welt (AR, MR/XR)
- ◆ Ermitteln der wichtigsten Schlüsselpunkte, die ein 3D-Projekt in der Videospieldustrie, im Kino, in Fernsehserien oder in der Welt der Werbung auszeichnen
- ◆ Erzeugen von 3D-Assets in professioneller Qualität mit 3D Max und lernen, wie man das Tool benutzt
- ◆ Organisieren des Arbeitsbereichs und Maximieren der Effizienz des Zeitaufwands bei der Erstellung von 3D-Inhalten

Modul 2. Kunst und 3D in der Videospieldustrie

- ◆ Untersuchen der Software zur Erstellung von 3D-Meshes und zur Bildbearbeitung
- ◆ Analysieren der möglichen Probleme und Lösungen in einem 3D-VR-Projekt
- ◆ In der Lage sein, die ästhetische Linie für die Erzeugung des künstlerischen Stils eines Videospieles zu definieren
- ◆ Bestimmen der Bezugsorte für die Suche nach Ästhetik
- ◆ Beurteilen der zeitlichen Beschränkungen für die Entwicklung eines Kunststils
- ◆ Erstellen von Assets und deren Integration in ein Szenario
- ◆ Erstellen von Charakteren und deren Einbindung in ein Szenario
- ◆ Beurteilen der Bedeutung von Audio und Sound in einem Videospiele

Modul 3. Videospieldustrie und Finanzierung

- ◆ Ermitteln der Unterschiede zwischen den Produktionsmethodiken vor Scrum und ihrer Entwicklung bis heute
- ◆ Anwenden von *Agile*-Denken in jeder Entwicklung, ohne dabei das Projektmanagement zu gefährden
- ◆ Entwickeln eines nachhaltigen Arbeitsrahmens für das gesamte Team
- ◆ Antizipieren des Personalbedarfs in der Produktion und Entwickeln einer grundlegenden Personalkalkulation
- ◆ Durchführen einer Voranalyse, um Schlüsselinformationen für die Kommunikation über die wichtigsten Werte unseres Projekts zu erhalten
- ◆ Untermauern der Verkaufs- und Finanzierungsargumente des Projekts mit Zahlen, die die potenzielle Zahlungsfähigkeit des Projekts belegen
- ◆ Bestimmen der notwendigen Schritte zur Ansprache von *Publishers* und Investoren

03

Kursleitung

TECH kann sich aufgrund ihrer Erfolgsbilanz als eine Universität bezeichnen, die sich sehr für die akademische und berufliche Entwicklung aller ihrer Studenten einsetzt. Aus diesem Grund hat sie für diesen Studiengang ein Dozententeam ausgewählt, das sich im Bereich der Videospiegelproduktion auskennt, so dass die Studenten die neuesten Entwicklungen des Sektors aus den Händen echter Experten im Detail kennenlernen können. Das Dozententeam zeichnet sich nicht nur durch seine berufliche Erfahrung, sondern auch durch seine menschlichen Qualitäten aus, Aspekte, die sich in dem ausführlichen Lehrplan deutlich widerspiegeln werden.



“

Ein Team von Dozenten, die sich auf dem Gebiet auskennen, wird Ihnen die Schlüssel zu einer guten Praxis bei der Produktion von Videospielen beibringen, damit Sie der beste Profi werden können”

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direktor für Technik und Gamification-Design bei der Intervenía Group
- ◆ Dozent an der ESNE in den Bereichen Videospiele-Design, Level-Design, Videospiele-Produktion, *Middleware*, *Creative Media Industries* etc.
- ◆ Beratung bei der Gründung von Unternehmen wie Avatar Games und Interactive Selection
- ◆ Autor des Buches *Videospiele-Design*
- ◆ Mitglied des Beirats von Nima World

Professoren

Dr. Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation für Videospiele
- ◆ 3D-Grafiker bei Dog Lab Studios
- ◆ Produzent bei Imagine Games und Leiter des Videospieleentwicklungsteams
- ◆ Grafiker bei Wildbit Studios mit 2D- und 3D-Arbeiten
- ◆ Lehrerfahrung an der ESNE und an der CFGS im Bereich 3D-Animation: Spiele und Bildungsumgebungen
- ◆ Hochschulabschluss in Design und Entwicklung von Videospiele an der Universität ESNE
- ◆ Masterstudiengang in Lehrerfortbildung an der Universität Rey Juan Carlos
- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation von der Voxel School



04

Struktur und Inhalt

Dieses von der TECH angebotene Programm wurde vom Dozententeam auf der Grundlage von zwei Grundpfeilern entwickelt: einerseits die umfassendsten und innovativsten Informationen im Zusammenhang mit der Produktion von Videospielen und andererseits die anspruchsvollen Qualitätsrichtlinien, die diese Universität zu einer der besten im internationalen Online-Panorama gemacht haben. Darüber hinaus enthält es stundenlanges zusätzliches Material, das in verschiedenen Formaten präsentiert wird. So können sich die Studenten individuell mit den Aspekten des Lehrplans befassen, die sie für ihre berufliche Leistung für besonders wichtig halten.





“

*Kennen Sie die Relearning-Methode?
Dank ihr ersparen Sie sich stundenlanges
Auswendiglernen und garantieren so ein
intensives und dynamisches Studium”*

Modul 1. Die 3D-Industrie

- 1.1. 3D-Industrie in Animation und Videospielen
 - 1.1.1. 3D-Animation
 - 1.1.2. 3D-Industrie in Animation und Videospielen
 - 1.1.3. 3D-Animation. Zukunft
- 1.2. Die 3D in Videospielen
 - 1.2.1. Videospiele. Beschränkungen
 - 1.2.2. Entwicklung eines 3D-Videospiels. Schwierigkeiten
 - 1.2.3. Lösungen für die Schwierigkeiten bei der Entwicklung eines Videospiels
- 1.3. Software für 3D-Videospiele
 - 1.3.1. Maya. Pro und Kontra
 - 1.3.2. 3Ds Max. Pro und Kontra
 - 1.3.3. Blender. Pro und Kontra
- 1.4. Pipeline für die Erstellung von 3D-Assets für Videospiele
 - 1.4.1. Idee und Zusammenbau aus einem *Model Sheet*
 - 1.4.2. Modellierung mit niedriger Geometrie und hohen Details
 - 1.4.3. Projektion von Details durch Texturen
- 1.5. Wichtige künstlerische Stile in 3D für Videospiele
 - 1.5.1. Cartoon-Stil
 - 1.5.2. Realistischer Stil
 - 1.5.3. *Cel Shading*
 - 1.5.4. *Motion Capture*
- 1.6. 3D-Integration
 - 1.6.1. 2D-Integration in die digitale Welt
 - 1.6.2. 3D-Integration in die digitale Welt
 - 1.6.3. Integration in die reale Welt (AR, MR/XR)
- 1.7. Schlüsselfaktoren von 3D für verschiedene Branchen
 - 1.7.1. 3D in Film und Serien
 - 1.7.2. 3D in Videospielen
 - 1.7.3. 3D in der Werbung
- 1.8. Render: Echtzeit-Render und *Pre-Rendering*
 - 1.8.1. Beleuchtung
 - 1.8.2. Definition von Schatten
 - 1.8.3. Qualität vs. Geschwindigkeit
- 1.9. Generierung von 3D-Assets in 3D Max
 - 1.9.1. Software 3D Max
 - 1.9.2. Schnittstelle, Menüs, Symbolleiste
 - 1.9.3. Kontrollen
 - 1.9.4. Schauplatz
 - 1.9.5. *Viewports*
 - 1.9.6. *Basic Shapes*
 - 1.9.7. Objekterzeugung, -modifikation und -transformation
 - 1.9.8. Erstellung einer 3D-Szene
 - 1.9.9. 3D-Modellierung von professionellen Assets für Videospiele
 - 1.9.10. Material-Editoren
 - 1.9.10.1. Materialien erstellen und bearbeiten
 - 1.9.10.2. Licht auf Materialien anwenden
 - 1.9.10.3. *UVW Map Modifikator*. *Mapping*-Koordinaten
 - 1.9.10.4. Erstellung von Texturen
- 1.10. Organisation des Arbeitsbereichs und bewährte Verfahren
 - 1.10.1. Ein Projekt erstellen
 - 1.10.2. Ordnerstruktur
 - 1.10.3. Benutzerdefinierte Funktionen

Modul 2. Kunst und 3D in der Videospieldustrie

- 2.1. 3D-Projekte in VR
 - 2.1.1. Software zur Erstellung von 3D-Netzen
 - 2.1.2. Software zur Bildbearbeitung
 - 2.1.3. Virtuelle Realität
- 2.2. Typische Probleme, Lösungen und Projektanforderungen
 - 2.2.1. Anforderungen des Projekts
 - 2.2.2. Potenzielle Probleme
 - 2.2.3. Lösungen
- 2.3. Ästhetische Linienstudie für die Erzeugung des künstlerischen Stils in Videospiele:
Vom Spieldesign zur 3D-Kunstgenerierung
 - 2.3.1. Die Wahl des Ziels des Videospiele. Wen wollen wir erreichen?
 - 2.3.2. Künstlerische Möglichkeiten des Entwicklers
 - 2.3.3. Endgültige Definition der ästhetischen Linie
- 2.4. Suche nach Referenzen und Analyse der Konkurrenz auf ästhetischer Ebene
 - 2.4.1. Pinterest und ähnliche Seiten
 - 2.4.2. Ein *Model Sheet* erstellen
 - 2.4.3. Nach Konkurrenten suchen
- 2.5. Erstellung der Bibel und *Briefing*
 - 2.5.1. Erstellung der Bibel
 - 2.5.2. Entwicklung einer Bibel
 - 2.5.3. Entwicklung eines *Briefings*
- 2.6. Szenarien und Assets
 - 2.6.1. Produktionsplanung von Assets in den Ebenen
 - 2.6.2. Entwurf von Szenarien
 - 2.6.3. Entwurf von Assets
- 2.7. Integration von Assets in Levels und Tests
 - 2.7.1. Prozess der Level-Integration
 - 2.7.2. Texturen
 - 2.7.3. Letzte Korrekturen

- 2.8. Charaktere
 - 2.8.1. Planung der Produktion von Charakteren
 - 2.8.2. Entwurf der Charaktere
 - 2.8.3. Design der Charakter-Assets
- 2.9. Integration der Charaktere in Szenarien und Tests
 - 2.9.1. Prozess der Integration von Charakteren in Levels
 - 2.9.2. Anforderungen des Projekts
 - 2.9.3. Animationen
- 2.10. Audio in 3D-Videospielen
 - 2.10.1. Interpretation des Projektdossiers für die Erstellung der Klangidentität des Videospiele
 - 2.10.2. Komposition und Produktionsprozesse
 - 2.10.3. Soundtrack-Design
 - 2.10.4. Design von Soundeffekten
 - 2.10.5. Gestaltung von Stimmen

Modul 3. Videospieldustrie und Finanzierung

- 3.1. Produktion von Videospielen
 - 3.1.1. Kaskaden-Methoden
 - 3.1.2. Kasuistik des mangelnden Projektmanagements und des Fehlens eines Arbeitsplans
 - 3.1.3. Die Folgen des Fehlens einer Produktionsabteilung in der Videospieldustrie
- 3.2. Das Entwicklungsteam
 - 3.2.1. Die wichtigsten Abteilungen bei der Entwicklung von Projekten
 - 3.2.2. Schlüsselprofile im Mikromanagement: *Lead* und *Senior*
 - 3.2.3. Problem der mangelnden Erfahrung bei Junior-Profilen
 - 3.2.4. Aufstellung eines Fortbildungsplans für unerfahrene Profile

- 3.3. Agile Methoden bei der Entwicklung von Videospiele
 - 3.3.1. *Scrum*
 - 3.3.2. *Agile*
 - 3.3.3. Hybride Methodiken
- 3.4. Schätzungen von Aufwand, Zeit und Kosten
 - 3.4.1. Der Preis der Videospieleentwicklung: Die wichtigsten Kostenkonzepte
 - 3.4.2. Zeitplanung der Aufgaben: kritische Punkte, Schlüssel und zu berücksichtigende Aspekte
 - 3.4.3. Schätzungen auf der Grundlage von Aufwandspunkten vs. Berechnung in Stunden
- 3.5. Priorisierung bei der Planung von Prototypen
 - 3.5.1. Festlegung der allgemeinen Projektziele
 - 3.5.2. Priorisierung der wichtigsten Funktionalitäten und Inhalte: Reihenfolge und Bedarf nach Abteilung
 - 3.5.3. Gruppierung der Funktionalitäten und Inhalte in der Produktion, um *Deliverables* (funktionale Prototypen) zu erstellen
- 3.6. Bewährte Praktiken bei der Produktion von Videospiele
 - 3.6.1. Besprechungen, *Daylies*, *Weekly Meeting*, Besprechungen am Ende eines Sprint, rBesprechungen zur Überprüfung der Ergebnisse von Meilensteinen ALFA, BETA und RELEASE
 - 3.6.2. Messung der *Sprint*-Geschwindigkeit
 - 3.6.3. Erkennung von mangelnder Motivation und geringer Produktivität und Vorwegnahme möglicher Probleme in der Produktion
- 3.7. Analyse in der Produktion
 - 3.7.1. Vorläufige Analyse 1: Überprüfung des Marktstatus
 - 3.7.2. Vorläufige Analyse 2: Ermittlung der wichtigsten Projektpreferenzen (direkte Wettbewerber)
 - 3.7.3. Schlussfolgerungen aus den vorläufigen Analysen





- 3.8. Kalkulation der Entwicklungskosten
 - 3.8.1. Personalwesen
 - 3.8.2. Technologie und Lizenzierung
 - 3.8.3. Externe Entwicklungskosten
- 3.9. Suche nach Investitionen
 - 3.9.1. Arten von Investoren
 - 3.9.2. Zusammenfassung
 - 3.9.3. *Pitch Deck*
 - 3.9.4. *Publishers*
 - 3.9.5. Selbstfinanzierung
- 3.10. Ausarbeitung von Projekt-*Post Mortems*
 - 3.10.1. Prozess der Ausarbeitung des *Post Mortem* im Unternehmen
 - 3.10.2. Analyse der positiven Aspekte des Projekts
 - 3.10.3. Analyse der negativen Aspekte des Projekts
 - 3.10.4. Vorschlag zur Verbesserung der negativen Punkte des Projekts und Schlussfolgerungen

“ Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, mit **TECH** und diesem fantastischen 100%igen Online-Programm ein *Universitätsexperte* zu werden”

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 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 Kurses 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 Universitätsexperte in 3D-Videospielindustrie 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 3D-Videospielindustrie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätsexperte in 3D-Videospielindustrie**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovativen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
3D-Videospielindustrie

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

Universitätsexperte 3D-Videospielindustrie

