

Universitätsexperte Drehbuchgestaltung für Videospiele





Universitätsexperte Drehbuchgestaltung für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-drehbuchgestaltung-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

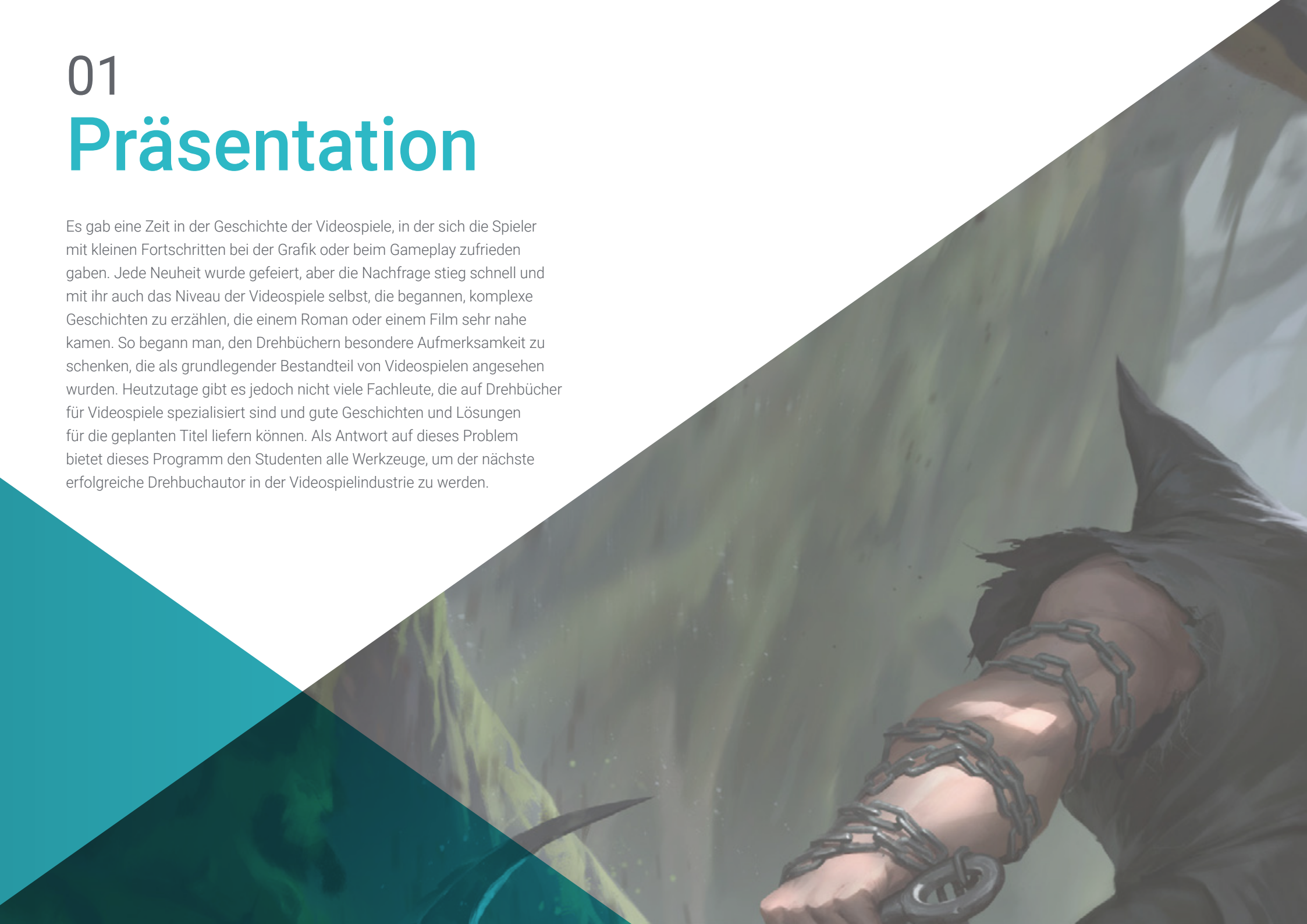
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Es gab eine Zeit in der Geschichte der Videospiele, in der sich die Spieler mit kleinen Fortschritten bei der Grafik oder beim Gameplay zufrieden gaben. Jede Neuheit wurde gefeiert, aber die Nachfrage stieg schnell und mit ihr auch das Niveau der Videospiele selbst, die begannen, komplexe Geschichten zu erzählen, die einem Roman oder einem Film sehr nahe kamen. So begann man, den Drehbüchern besondere Aufmerksamkeit zu schenken, die als grundlegender Bestandteil von Videospiele angesehen wurden. Heutzutage gibt es jedoch nicht viele Fachleute, die auf Drehbücher für Videospiele spezialisiert sind und gute Geschichten und Lösungen für die geplanten Titel liefern können. Als Antwort auf dieses Problem bietet dieses Programm den Studenten alle Werkzeuge, um der nächste erfolgreiche Drehbuchautor in der Videospieleindustrie zu werden.



“

*Entwickeln Sie überzeugende
Drehbücher und verwandeln
Sie in erfolgreiche Videospiele"*

Obwohl sie nicht so sichtbar oder greifbar sind wie andere Elemente, insbesondere Grafik und Gameplay, sind Drehbücher ein wesentlicher Bestandteil erfolgreicher Videospiele. Das Drehbuch legt fest, was passiert, wie es passiert und wann es passiert, so dass der Rest der Komponenten des Videospieles die entwickelte Geschichte begleitet. Kurz gesagt: Ohne Drehbuch gibt es kein Videospiele.

Dies haben Unternehmen und Spieler schnell verinnerlicht, so dass Drehbücher zu einem der am meisten analysierten und am besten vorbereiteten Themen während der Entwicklung eines Spiels geworden sind. Gute Drehbuchautoren sind eine der am meisten geschätzten und gepflegten Humanressourcen in der Branche, denn sie sind nicht im Überfluss vorhanden.

Aus diesem Grund ist dies ein entscheidender Moment, um in diesem Bereich zu lernen und sich zu qualifizieren, denn es werden Drehbuchautoren gesucht, die originelle und interessante Geschichten schreiben können, die die so genannte neunte Kunst auf eine andere erzählerische Ebene bringen. Studenten, die sich in diesem Bereich spezialisieren möchten, können dies also mit diesem Universitätsexperten in Drehbuchgestaltung für Videospiele tun, mit dem sie Wissen und spezifische Werkzeuge für Videospiele erwerben können, mit denen sie alle Ideen und Geschichten, die sie im Kopf haben, strukturieren und in Drehbücher verwandeln können, die zum Leben erweckt werden.

Diese Qualifikation bietet also die Lösung für alle, die mit dem Gedanken spielen, in diese Branche einzusteigen. Sie bringt Talent und Originalität in einen Sektor, der nach Fachleuten sucht, die neue Geschichten in Videospiele erzählen.

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

- ◆ Fachkenntnisse in Drehbuchgestaltung für Videospiele, einer neuen und interessanten Disziplin
- ◆ Die praktische Methodik, die den Schwerpunkt auf die Anwendung von Wissen in konkreten und realen Fällen legt
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie haben viele Ideen, und dieses Programm wird Ihnen helfen, sie zu strukturieren und in Drehbücher umzusetzen"

“

Das Drehbuch ist beim Spielen nicht zu sehen, aber es ist eines der wichtigsten Elemente eines Videospieles. Machen Sie sich unentbehrlich durch diesen Universitätsexperten"

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute 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 situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

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

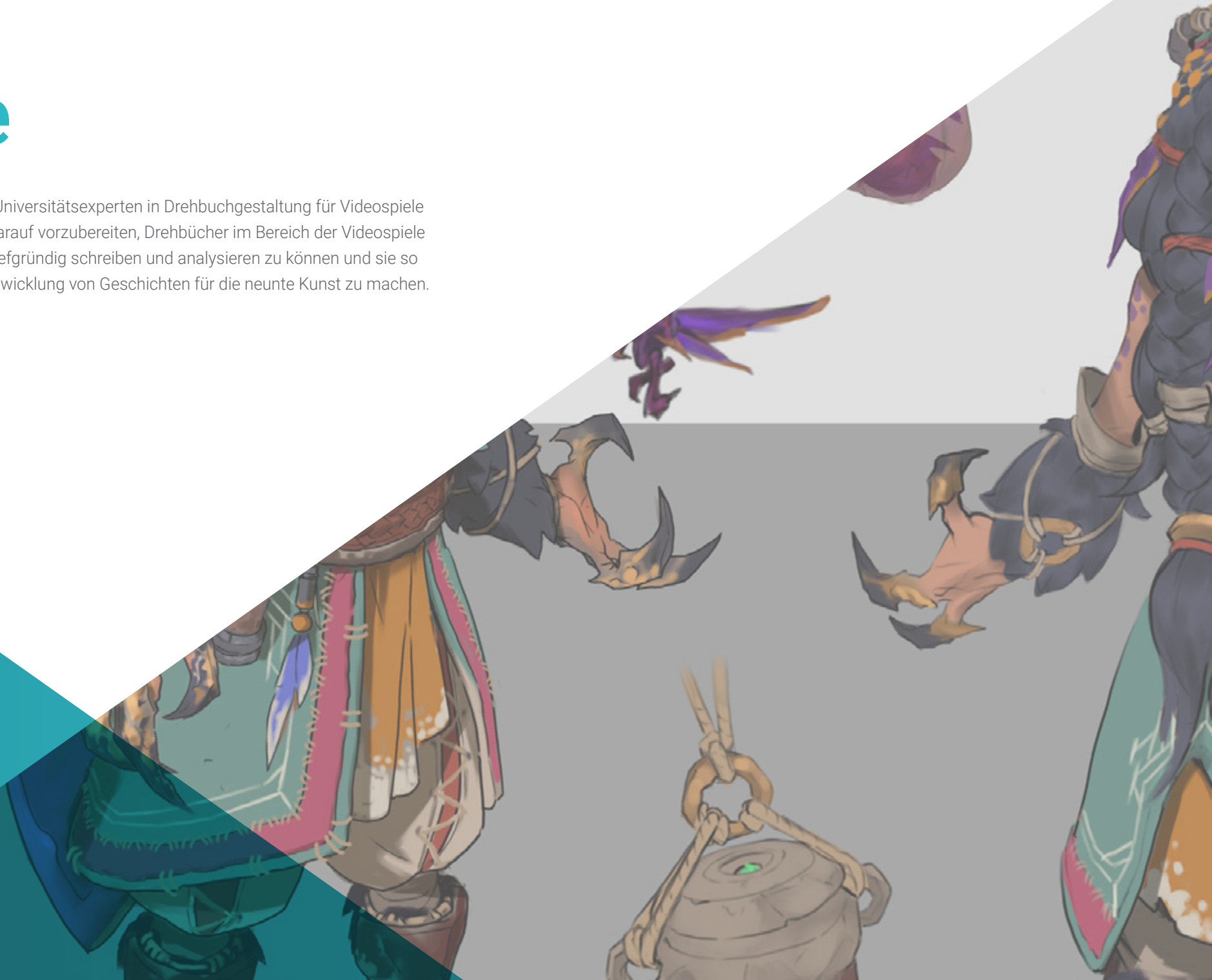
Die Videospiegelindustrie sucht nach Spezialisten, die einprägsame Drehbücher entwickeln können. Dieses Programm ist Ihr Schlüssel zum Erfolg.

Erstellen Sie Drehbücher für Videospiele auf dem Niveau von Tarantino.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Drehbuchgestaltung für Videospiele ist es, die Studenten darauf vorzubereiten, Drehbücher im Bereich der Videospiele effizient, schnell und tiefgründig schreiben und analysieren zu können und sie so zu Experten für die Entwicklung von Geschichten für die neunte Kunst zu machen.





“

Diese Qualifikation hilft Ihnen, Ihr Ziel zu erreichen: Ihre Drehbücher in den besten Videospiele zu erwecken"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigns, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen in den Produktionsprozess eines Videospieles und in die Scrum-Methodologie für die Produktion von Projekten
- ◆ Erlernen der Grundlagen des Videospieldesigns und des theoretischen Wissens, das ein Videospieldesigner kennen muss
- ◆ Entwickeln von Ideen und Erstellung von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales *Startup* zu gründen



Die besten Unternehmen sind auf der Suche nach neuen Geschichten für die Entwicklung ihrer nächsten Videospiele: Sie könnten die Lösung sein"





Spezifische Ziele

Modul 1. Videospiele-Design

- ◆ Kennenlernen der Theorie des Videospieldesigns
- ◆ Vertiefen der Elemente von Design und Gamification
- ◆ Kennenlernen der Arten von Spielern, ihre Motivationen und Eigenschaften
- ◆ Lernen über Spielmechanik, Kennenlernen von MDA und anderen Theorien des Videospiele-Designs
- ◆ Erlernen der kritischen Grundlagen der Videospieleanalyse anhand von Theorie und Beispielen
- ◆ Lernen über das Design von Spielebenen, wie man Rätsel in diesen Ebenen erstellt und wie man Designelemente in der Umgebung platziert

Modul 2. Entwurfsdokument

- ◆ Entwerfen und Illustrieren eines professionellen Design-Dokuments
- ◆ Verstehen eines jeden Teils des Designs: allgemeine Idee, Markt, Gameplay, Mechanik, Levels, Progression, Spielelemente, HUD und Interface
- ◆ Kennen des Verfahrens zur Erstellung eines Design-Dokuments oder GDD, um die eigene Spielidee in einem verständlichen, professionellen und gut ausgearbeiteten Dokument darstellen zu können

Modul 3. Erzählung und Drehbuchgestaltung

- ◆ Verstehen der allgemeinen Erzählung und der Erzählung in Videospielen
- ◆ Kennen der komplexen Elemente der Erzählung wie Charaktere, Ziel und Schauplatz
- ◆ Vertiefen des Verständnisses narrativer Strukturen und komplexer Anwendungen bei der Entwicklung von Videospielen
- ◆ Kennen der neuesten Nachrichten über das Universum und Schauplätze wie Fantasy oder Science Fiction und deren Eigenschaften in den Geschichten
- ◆ Verfügen über umfassende und funktionierende Kenntnisse einer Storyline
- ◆ Erlernen der Erstellung von Haupt- und Nebenfiguren
- ◆ Ergründen der Strukturierung eines Videospiele-Drehbuchs und den Unterschied zwischen Videospielen und Kino
- ◆ Kennen des Verfahrens zur Erstellung eines Drehbuchs und der Merkmale und Elemente für seine Erstellung

03

Kursleitung

Dieses Programm verfügt über die besten Dozenten, die bereit sind, den Studenten ihre Erfahrung und ihr Wissen über die Videospelindustrie und das Schreiben von Drehbüchern zur Verfügung zu stellen, damit sie direkt von erfahrenen Profis lernen können. Auf diese Weise können die Studenten die Tricks und Kniffe, die die Dozenten vermitteln können, bei ihrer Arbeit anwenden und so einen unmittelbaren Wissenstransfer erzielen.



“

*Erfahren Sie von den Spezialisten
dieses Programms, wie man komplette
Drehbücher für Videospiele entwickelt"*

Leitung



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer bei Saona Studios, Spanien
- Narrative Designer bei Stage Clear Studios, der ein exklusives Produkt entwickelt
- Narrative Designer bei HeYou Games für das Projekt "Youturbo"
- Designer und Drehbuchautor von E-Learning-Produkten und Serious Games für Telefónica Learning Services, TAK und Bizpills
- Leveldesigner bei Indigo für das Projekt "Meatball Marathon"
- Dozent für Drehbuchschreiben im Rahmen des Masterstudiengangs für die Entwicklung von Videospiele an der Universität von Málaga
- Dozent im Bereich Videospiele in narrativem Design und Produktion an der TAI-Filmabteilung, Madrid
- Dozent für narratives Design und Drehbuch-Workshops sowie für den Studiengang Videospieldesign an der ESCAV, Granada
- Hochschulabschluss in spanischer Philologie an der Universität von Granada
- Masterstudiengang in Kreativität und Drehbuchschreiben für das Fernsehen an der Universität Rey Juan Carlos



Professoren

Fr. Molas, Alba

- ◆ Videospiele-Designerin
- ◆ Hochschulabschluss in Film und Medien, Schule für Film von Katalonien
- ◆ 3D-Animation, Videospiele und interaktive Umgebungen. Currnet-CEV
- ◆ Spezialisierte Ausbildung im Schreiben von Drehbüchern für Kinderanimationen Showrunners BCN
- ◆ Mitglied der Vereinigung Women in Games
- ◆ Mitglied der Vereinigung FemDevs

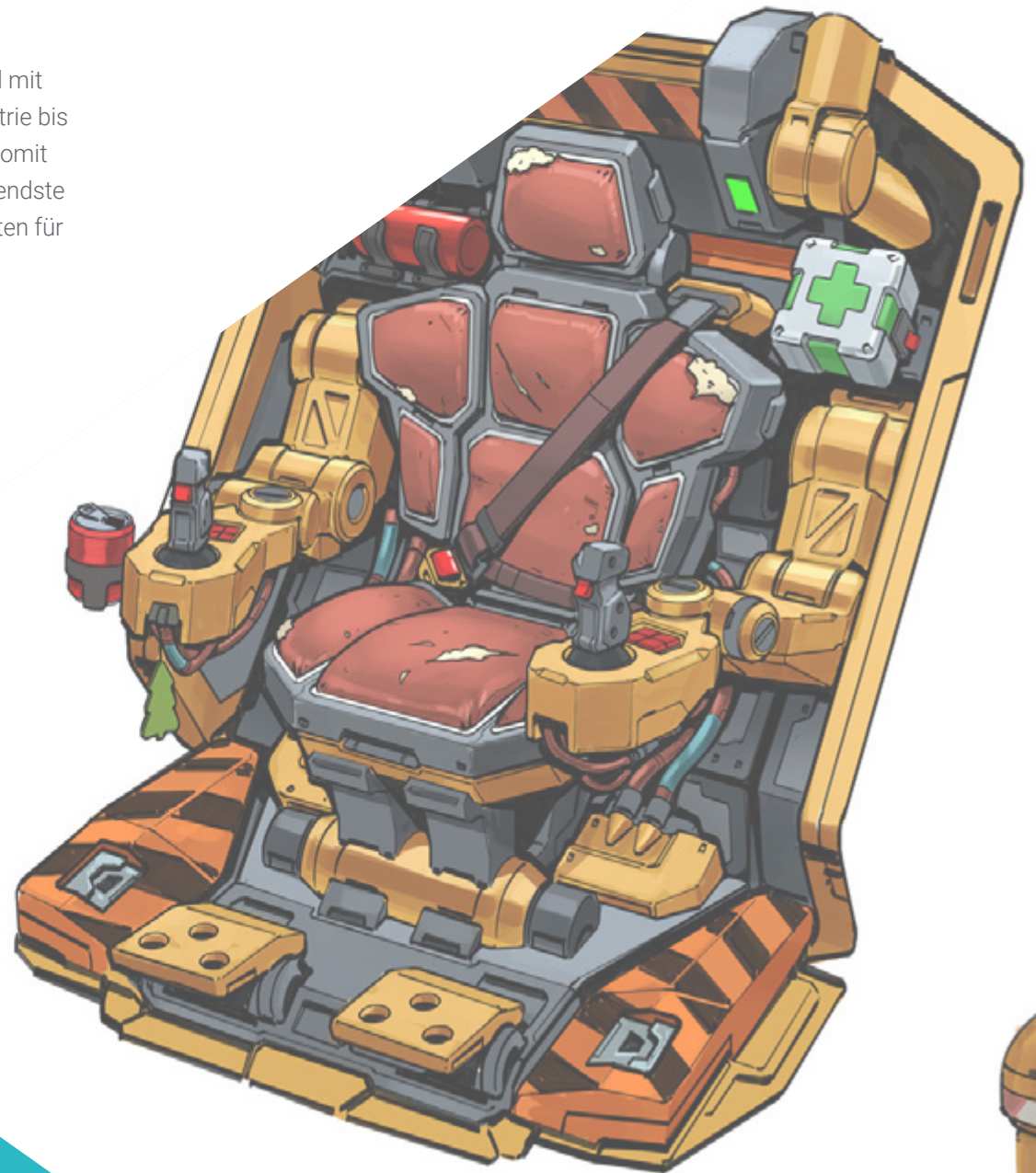
“

Mit diesem vollständigen Programm lernen Sie alle Details der Drehbuchgestaltung für Videospiele kennen"

04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Programms bietet den Studenten das beste Wissen, beginnend mit einem allgemeinen Überblick über das Design von Videospiele und deren Industrie bis hin zu sehr spezifischen Aspekten des Drehbuchschreibens für diese Disziplin. Somit ist dieser Universitätsexperte in Drehbuchgestaltung für Videospiele die umfassendste Qualifikation auf dem Markt, was das Schreiben von Drehbüchern und Geschichten für Videospiele angeht.





“

*Die besten Inhalte bereiten Sie
darauf vor, Ihr Drehbuchschreiben
für Videospiele zu perfektionieren”*

Modul 1. Videospiel-Design

- 1.1. Design
 - 1.1.1. Entwurf
 - 1.1.2. Arten von Entwürfen
 - 1.1.3. Design-Prozess
- 1.2. Elemente des Designs
 - 1.2.1. Regeln
 - 1.2.2. Ausgleich
 - 1.2.3. Spaß
- 1.3. Spieler-Typen
 - 1.3.1. Explorativ und sozial
 - 1.3.2. Mörder und Sieger
 - 1.3.3. Unterschiede
- 1.4. Fähigkeiten des Spielers
 - 1.4.1. Fähigkeiten im Rollenspiel
 - 1.4.2. Handlungskompetenz
 - 1.4.3. Plattform-Fähigkeiten
- 1.5. Spielmechanik I
 - 1.5.1. Elemente
 - 1.5.2. Physisch
 - 1.5.3. Items
- 1.6. Spielmechanik II
 - 1.6.1. Schlüssel
 - 1.6.2. Plattformen
 - 1.6.3. Feinde
- 1.7. Andere Elemente
 - 1.7.1. Mechanik
 - 1.7.2. Dynamik
 - 1.7.3. Ästhetik
- 1.8. Videospiel-Analyse
 - 1.8.1. Gameplay-Analyse
 - 1.8.2. Künstlerische Analyse
 - 1.8.3. Stil-Analyse

- 1.9. Level-Design
 - 1.9.1. Gestaltung von Levels in Innenräumen
 - 1.9.2. Entwerfen von Outdoor-Levels
 - 1.9.3. Gemischte Level entwerfen
- 1.10. Fortgeschrittenes Level-Design
 - 1.10.1. Puzzles
 - 1.10.2. Feinde
 - 1.10.3. Umgebung

Modul 2. Entwurfsdokument

- 2.1. Aufbau eines Dokuments
 - 2.1.1. Entwurfsdokument
 - 2.1.2. Struktur A
 - 2.1.3. Stil
- 2.2. Allgemeine Idee, Markt und Referenzen
 - 2.2.1. Allgemeine Idee
 - 2.2.2. Markt
 - 2.2.3. Referenzen
- 2.3. Schauplatz, Geschichte und Charaktere
 - 2.3.1. Umgebung
 - 2.3.2. Geschichte
 - 2.3.3. Personen
- 2.4. *Gameplay*, Mechanik und Feinde
 - 2.4.1. *Gameplay*
 - 2.4.2. Mechanik
 - 2.4.3. Feinde und NPCs
- 2.5. Kontrollen
 - 2.5.1. Steuerung
 - 2.5.2. Handheld-Geräte
 - 2.5.3. Computer
- 2.6. Levels und Progression
 - 2.6.1. Ebenen
 - 2.6.2. Route
 - 2.6.3. Progression

- 2.7. Items, Fähigkeiten und Elemente
 - 2.7.1. Items
 - 2.7.2. Fertigkeiten
 - 2.7.3. Elemente
- 2.8. Errungenschaften
 - 2.8.1. Medaillen
 - 2.8.2. Geheime Charaktere
 - 2.8.3. Bonuspunkte
- 2.9. HUD und Schnittstelle
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.1. Schnittstelle
 - 2.9.2. Struktur
- 2.10. Speichern und Anhängen
 - 2.10.1. Speichern
 - 2.10.2. Beigefügte Informationen
 - 2.10.3. Letzte Details

Modul 3. Erzählung und Drehbuchgestaltung

- 3.1. Videospiel-Erzählung
 - 3.1.1. Archetypen
 - 3.1.2. Die Reise des Helden
 - 3.1.3. Die Struktur des Monomythos
- 3.2. Elemente der Erzählung
 - 3.2.1. Linear
 - 3.2.2. Verzweigt
 - 3.2.3. Trichter
- 3.3. Narrative Strukturen
 - 3.3.1. Nicht-lineare Erzählung: Blöcke
 - 3.3.2. Umweltbezogene Erzählungen und Nebenhandlungen
 - 3.3.3. Andere Arten von Strukturen: Kurzgeschichten, 4 Akte
- 3.4. Ressourcen
 - 3.4.1. Callbacks
 - 3.4.2. Foreshadowing
 - 3.4.3. Planting und Pay-Off

- 3.5. Handlung
 - 3.5.1. Handlung
 - 3.5.2. Dramatische Spannung
 - 3.5.3. Interessenskurve
- 3.6. Charaktere I
 - 3.6.1. Rund und flach
 - 3.6.2. Charakterentwicklung
 - 3.6.3. Sekundäre Charaktere
- 3.7. Charakterentwicklung II
 - 3.7.1. Psychologie
 - 3.7.2. Motivation
 - 3.7.3. Fertigkeiten
- 3.8. Arten von Dialogen
 - 3.8.1. Intern
 - 3.8.2. Extern
 - 3.8.3. Andere
- 3.9. Drehbuch: die Elemente
 - 3.9.1. Merkmale des Drehbuchs
 - 3.9.2. Szenen und Sequenzen
 - 3.9.3. Elemente des Drehbuchs
- 3.10. Drehbuch: Schreiben
 - 3.10.1. Struktur
 - 3.10.2. Stil
 - 3.10.3. Andere Details



Die speziellsten Inhalte für Sie, um der beste Drehbuchautor für Videospiele in Ihrer Umgebung zu sein"

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.

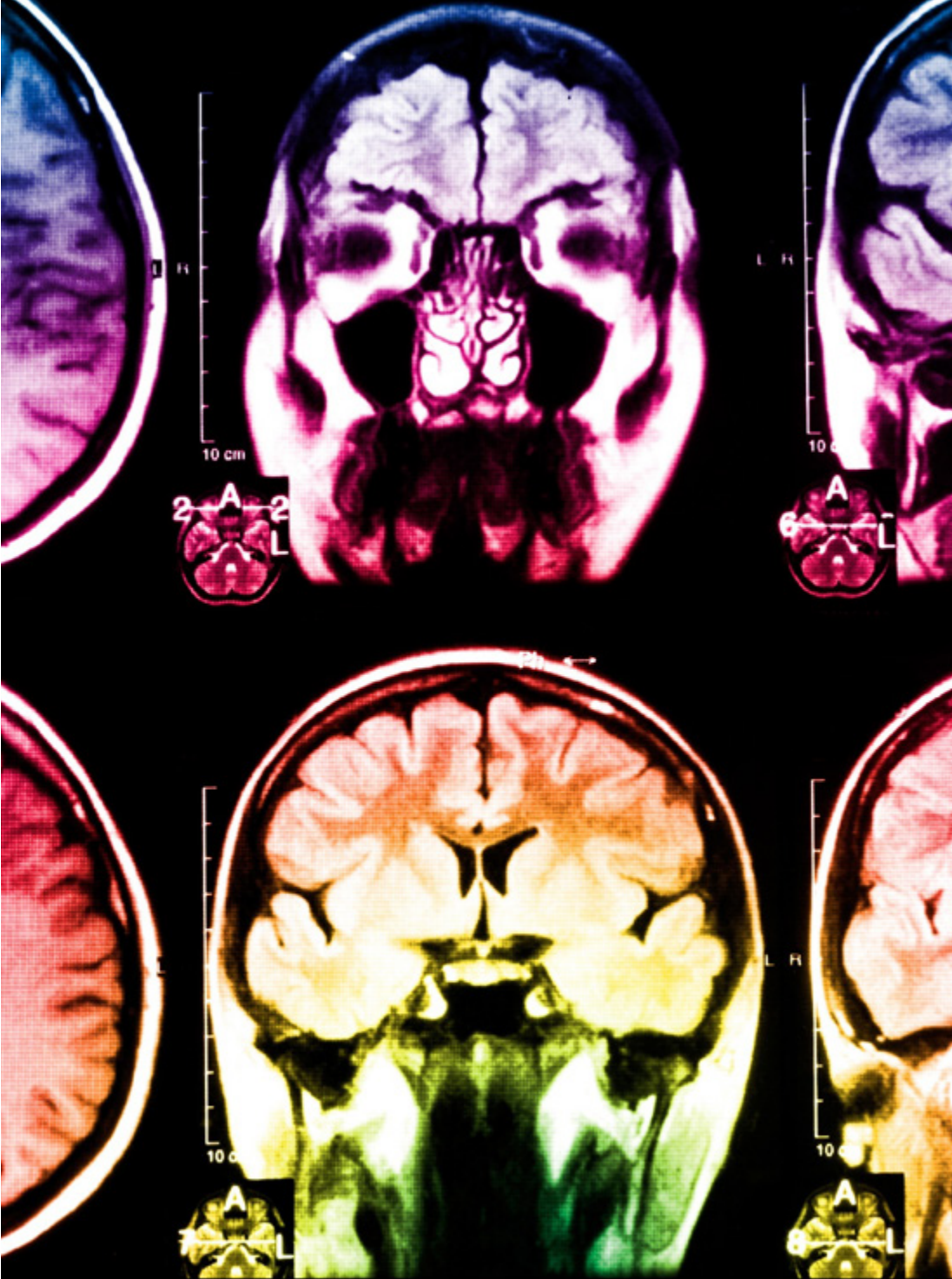


In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen 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 Drehbuchgestaltung für Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Drehbuchgestaltung 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 Drehbuchgestaltung 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
Drehbuchgestaltung
für Videospiele

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

Universitätsexperte Drehbuchgestaltung für Videospiele

