

Universitätsexperte

Harmonie und Orchestrierung
für Videospiele



Universitätsexperte Harmonie und Orchestrierung für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/spezialisierung/spezialisierung-harmonie-orchestrierung-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Beim Komponieren eines Soundtracks sind Harmonie und Orchestrierung zwei der wichtigsten Elemente. Eine gute Harmonie verleiht einem Musikstück Bedeutung und macht es angenehm zu hören. Die Beherrschung der Orchestrierung ermöglicht es dem Komponisten, die für ein bestimmtes Stück am besten geeigneten Instrumente auszuwählen und sie ausgewogen zu kombinieren. Diese Qualifikation bietet den Studenten die Möglichkeit, diese Aspekte zu vertiefen, immer mit Bezug auf Videospiele, um am Ende der Weiterbildung die besten Soundtracks für die erfolgreichsten Werke von heute und morgen zu schaffen.



“

Lernen Sie die Grundlagen der Harmonielehre und der musikalischen Orchestrierung und komponieren Sie tolle Soundtracks für die nächsten erfolgreichen Videospiele”

Zwei der wichtigsten Elemente der musikalischen Komposition sind Harmonie und Orchestrierung. Wenn ein Musiker diese beiden Elemente beherrscht, ist er in der Lage, komplexe Stücke zu entwickeln und zu komponieren, die verschiedene Bereiche abdecken. Die Welt der Videospiele erfordert jedoch eine spezifische Fortbildung, die alle ihre Besonderheiten berücksichtigt. Daher ist dieser Universitätsexperte in Harmonie und Orchestrierung für Videospiele ideal für alle, die sich mit diesen beiden Themen beschäftigen möchten.

So behandelt diese Qualifikation unter anderem Aspekte wie Akkordaufbau, Umkehrungen, Modi und modale harmonische Beziehungen, ethnische und synthetische Modi, harmonische Farben, Dodekaphonie, Orchestrierung für jede Instrumentenfamilie oder Orchestrierungstechniken für Sampler.

Die Studenten profitieren außerdem von einer innovativen Lehrmethode, die zu 100% online verfügbar ist, den Schwerpunkt auf die Praxis legt und sich an alle ihre Lebensumstände anpasst, so dass sie ihr Berufsleben mit dem Studium verbinden können. Darüber hinaus stehen ihnen ein hochkarätiges Dozententeam, bestehend aus renommierten Musikkomponisten, sowie eine Reihe didaktischer Ressourcen in multimedialem Format zur Verfügung, die den gesamten Lernprozess erleichtern.

Dieser **Universitätsexperte in Harmonie und Orchestrierung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von auf Videospiele spezialisierten Experten für Komposition und Tonproduktion vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“

Beherrschen Sie die Besonderheiten jeder Instrumentenfamilie und wenden Sie sie auf Ihre Orchestrierungen für die Soundtracks der international bekanntesten Videospiele an“



Eine angemessene Orchestrierung ist für den Erfolg eines Videospiele unerlässlich. Spezialisieren Sie sich und machen Sie berufliche Fortschritte dank der neuen Fähigkeiten, die Sie mit diesem Abschluss entwickeln werden“

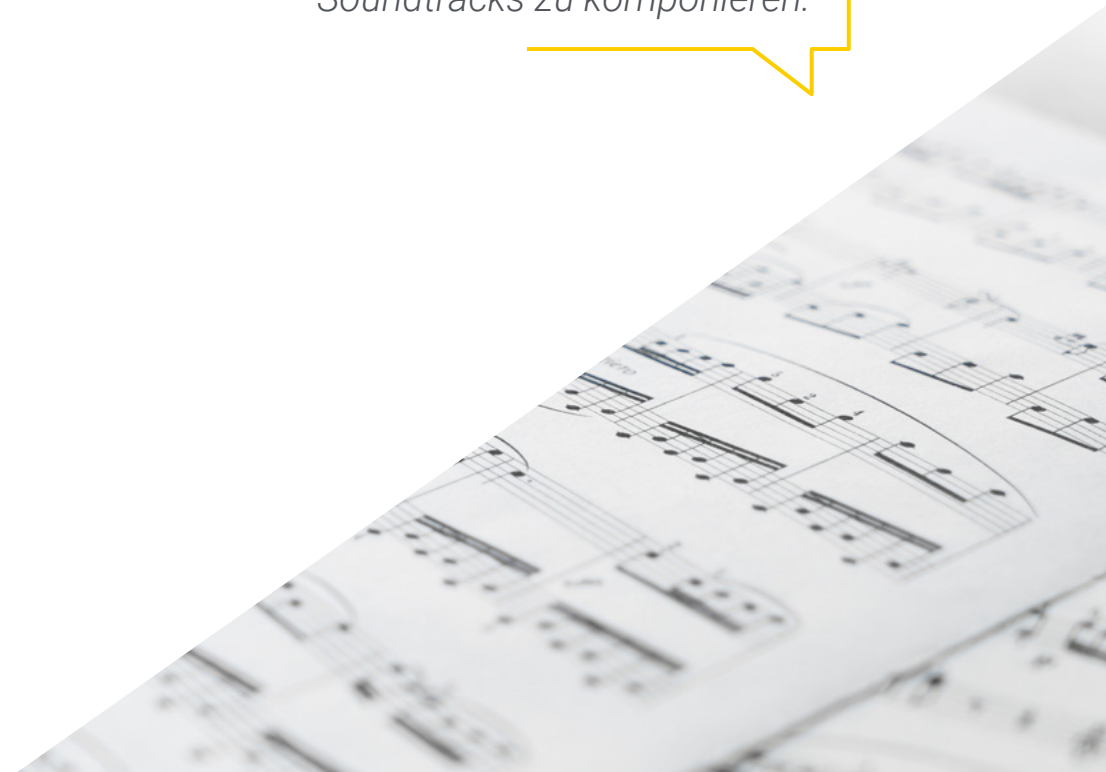
Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Spezialisten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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 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.

Das 100%ige Online-Studiensystem von TECH ermöglicht es Ihnen, Ihre Arbeit und Ihr Studium miteinander zu verbinden, da es sich an Ihre persönlichen und beruflichen Umstände anpasst.

Tauchen Sie ein in fortgeschrittene Harmonien, um die von Gamern am meisten geschätzten Soundtracks zu komponieren.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Harmonie und Orchestrierung für Videospiele besteht darin, sicherzustellen, dass die Studenten am Ende ihres Studiums über alle notwendigen Werkzeuge verfügen, um großartige Musikstücke für jede Art von Videospiele zu komponieren. Unter Berücksichtigung der Konzepte von Harmonie und Orchestrierung bereitet der Studiengang Fachleute auf die aktuellen Herausforderungen der Videospieldomäne vor, so dass sie alle erforderlichen Fähigkeiten in ihre Arbeit integrieren können, um die Aufmerksamkeit der großen Entwicklungsunternehmen der Branche auf sich zu ziehen.



“

Dank allem, was Sie in diesem Universitätsexperten über Harmonie lernen, werden Sie in der Lage sein, großartige Soundtracks zu komponieren”

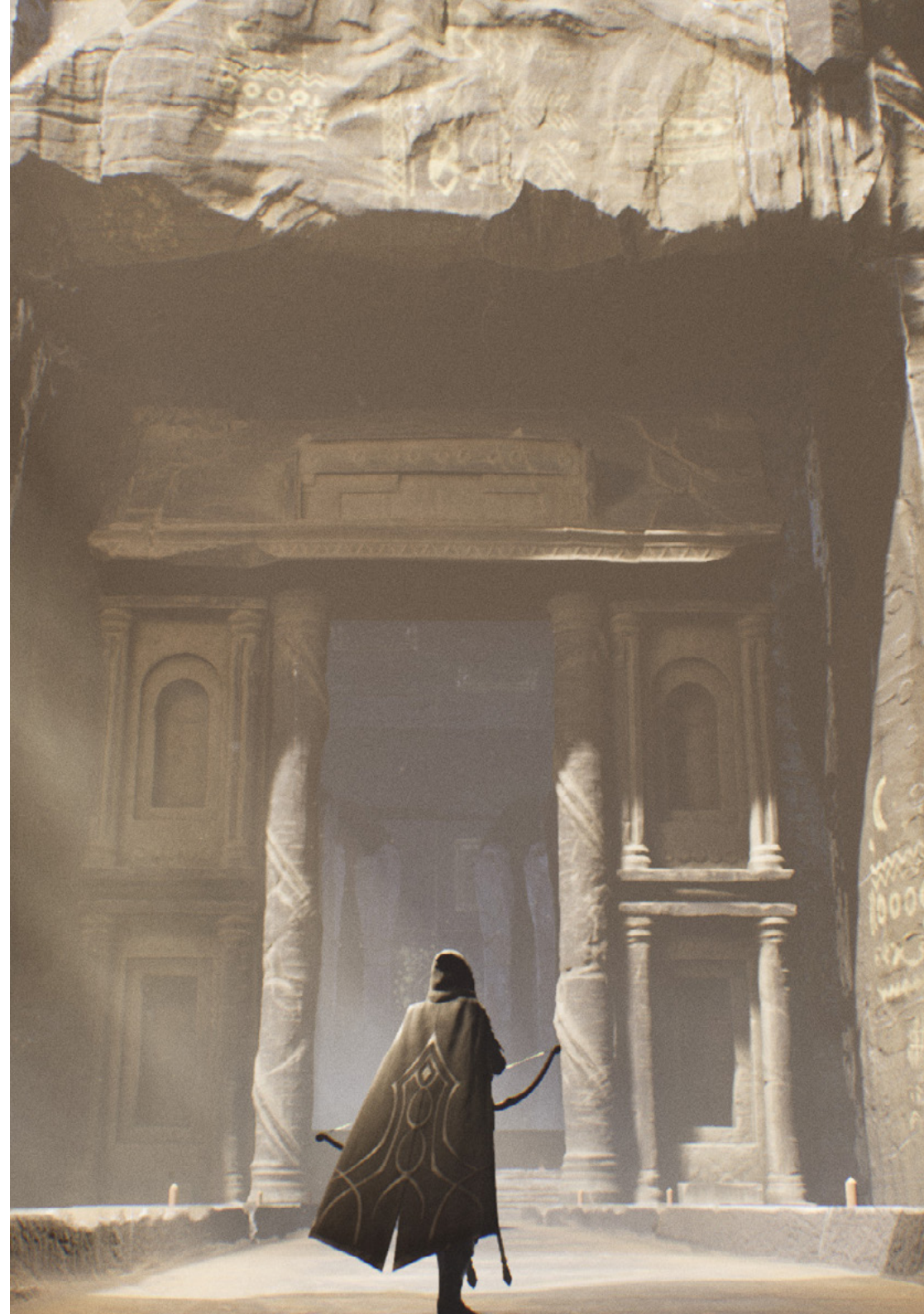


Allgemeine Ziele

- ◆ Vertieftes Verstehen des Aufbaus und der Grundbewegungen von Akkorden
- ◆ Unterscheiden und Verwenden der verschiedenen Arten der modernen Modi
- ◆ Umfassendes Lernen, wie man harmonische Konstruktionen außerhalb der Tonart handhabt
- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Instrumente und angemessenes Einsetzen eines traditionellen und eines virtuellen Orchesters
- ◆ Fundiertes Kennen und Beherrschen der verschiedenen spezifischen Techniken der Videospieldkomposition

“

Diese Qualifikation ist genau das, wonach Sie gesucht haben: Schreiben Sie sich ein und erhalten Sie Zugang zum besten Wissen über Harmonie und Orchestrierung für Videospiele”





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlegende Harmonie

- ◆ Erwerben eines umfassenden Verständnisses für die Konzepte der Harmonie
- ◆ Verstehen des Aufbaus und der Typologie von Akkorden
- ◆ Analysieren der charakteristischen Bewegungen und Regeln der Akkordverknüpfung
- ◆ Aneignen von Klangfunktionen, Spannungs-Ruhe-Bewegungen und harmonischen Rhythmen
- ◆ Umkehren eines Akkords in all seinen Formen
- ◆ Erlernen der verschiedenen harmoniefremden Töne
- ◆ Erlernen der verschiedenen harmoniefremden Töne der Melodie
- ◆ Verinnerlichen der Funktion der Dominante als harmonischer Abschnitt
- ◆ Verstehen der harmonischen Entwicklung von der Tonalität zur Chromatik

Modul 2. Erweiterte Harmonie

- ◆ Klassifizieren und Definieren der modernen Modi in Bezug auf ihre Bewegungen und Modalgrade
- ◆ Inbeziehungsetzen der verschiedenen Arten von Modalakkorden
- ◆ Umfassendes Erlernen des Aufbaus und der Verwendung der verschiedenen ethnischen Modi
- ◆ Umfassendes Lernen des Aufbaus und der Verwendung der verschiedenen synthetischen Modi

- ◆ Analysieren des Unterschieds zwischen Tonalität, Atonalität und den verschiedenen harmonischen Klangfarben
- ◆ Verinnerlichen der Konzepte der außertonalen Harmonie
- ◆ Vertieftes Verstehen und Differenzieren der verschiedenen Methoden der Avantgarde-Musik

Modul 3. Akustische und virtuelle Orchestrierung

- ◆ Verstehen des Aufbaus und der verschiedenen Besetzungen des Orchesters
- ◆ Unterscheiden der Instrumente anhand ihrer Bauweise und der Art und Weise, wie sie ihren Klang erzeugen
- ◆ Umfassendes Verstehen des Einsatzes der Streicher für die verschiedenen Klangmomente
- ◆ Klassifizieren der verschiedenen Arten von Schlaginstrumenten nach ihrer Bauweise
- ◆ Detailliertes Lernen darüber, wie andere, im traditionellen Orchester weniger gebräuchliche Instrumente funktionieren
- ◆ Grundsätzliches Unterscheiden zwischen dem Verhalten eines echten Orchesters und dem eines virtuellen Orchesters
- ◆ Steuern der verschiedenen Sektionen eines virtuellen Orchesters

03

Kursleitung

Dieser Universitatsexperte in Harmonie und Orchestrierung fur Videospiele wird von erfahrenen Dozenten geleitet, die uber umfangreiche Erfahrungen in den Bereichen Komposition, Orchestrierung und Leitung von Musikensembles verfugen. Daruber hinaus verfugen sie uber fundierte Kenntnisse der Videospielindustrie und wissen, welche Berufsprofile und Fertigkeiten besonders gefragt sind, so dass sie den Studenten alle Voraussetzungen fur den Erfolg in dieser komplexen und aufregenden Branche mitgeben konnen.





“

Das Dozententeam dieser Universitätsexperten wird Sie mit allen wesentlichen Aspekten der Orchestrierung und Harmonie in der Videospieldkomposition vertraut machen”

Internationaler Gastdirektor

Dr. Alexander Horowitz ist ein führender Audiodirektor und Videospieldesigner mit einer soliden Karriere in der digitalen Unterhaltungsindustrie. Er war als Direktor für Criterion Audio bei Electronic Arts in Guildford, Großbritannien, tätig. Seine Spezialisierung auf das Sounddesign von Videospiele hat ihm die Arbeit an hochkarätigen Projekten ermöglicht, darunter sein Beitrag zum Soundtrack für Hogwarts Legacy, ein Spiel, das für einen Grammy Award nominiert wurde.

Im Laufe seiner Karriere hat er außerdem wertvolle Erfahrungen bei einer Reihe von bekannten Unternehmen der Videospielebranche gesammelt. So war er beispielsweise Audiodirektor bei Improbable und Audio Lead bei Studio Gobo in Brighton and Hove. Darüber hinaus hat er in seiner Karriere Schlüsselrollen bei der Entwicklung von Audioerlebnissen für AAA-Spiele wie Red Dead Redemption 2 und GTA V: Online für Rockstar North sowie Madden NFL 17 für Electronic Arts übernommen. Diese Erfahrungen haben es ihm ermöglicht, ein tiefes Verständnis für Audioproduktion und -regie im Kontext großer Projekte zu entwickeln.

International hat er Anerkennung für seine innovative Arbeit im Bereich des Videospiele-Sounddesigns erhalten. Für seine Arbeit an dem Kurzfilm Room 9 wurde er für einen BAFTA-Preis nominiert und war an der Entwicklung mehrerer von der Kritik hochgelobter Spiele beteiligt. Seine Fähigkeit, Kreativität und Technologie zu verbinden, hat ihm einen herausragenden Platz im internationalen Bereich des Audiodesigns für Videospiele eingebracht.

Neben seinen beruflichen Erfolgen hat Dr. Alexander Horowitz auch durch seine Forschungsarbeit zu seinem Fachgebiet beigetragen. So hat er unter anderem Veröffentlichungen und Studien zum Thema Ton für interaktive Medien verfasst, die wertvolle Erkenntnisse und Fortschritte in seinem Fachgebiet liefern.



Dr. Horowitz, Alexander

- Direktor für Criterion Audio bei Electronic Arts, Guildford, UK
- Audiodirektor bei Improbable
- Audio Lead bei Studio Gobo
- Führender Audioentwickler bei FundamentalVR
- Leiter der Abteilung Audio bei The Imaginati Studios Ltd.
- Spieltester bei Rockstar Games
- Audio-Produktionsassistent bei Electronic Arts (EA)
- Promotion in Spieleentwicklung an der Glasgow School of Art
- Masterstudiengang in Serious Games und Virtueller Realität an der Glasgow School of Art
- Masterstudiengang in Sound Design für das bewegte Bild von der Glasgow School of Art
- Hochschulabschluss in Komposition am Royal Conservatoire of Scotland

“

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

Leitung



Hr. Raya Buenache, Alberto

- Musiker, Spezialist für Performance und Komposition für audiovisuelle Medien
- Musikalischer Leiter der Colmejazz Big Band
- Dirigent des Jugendsinfonieorchesters Colmenar Viejo
- Dozent für Musikkomposition für audiovisuelle Medien und Musikproduktion am Künstlerischen Musikzentrum EA
- Hochschulabschluss in der Fachrichtung Performance des Königlichen Konservatoriums für Musik in Madrid
- Masterstudiengang in Komposition für audiovisuelle Medien des Katarina-Gurska-Zentrums für Hochschulbildung



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Harmonie und Orchestrierung für Videospiele besteht aus drei Modulen, in denen die Studenten Aspekte wie harmonische Dissonanz, Diatonik und Modulation, moderne Modi, Haupt- und Nebenakkorde, harmonische Auslassungen, Indeterminismus und Minimalismus sowie Hybridorchester, Orchestrierung für Metallblasinstrumente und zusammen mit Holzbläsern und Streichern oder Schriften, die sich unter anderem dem Kontrapunkt widmen, behandeln.



“

*Diese Inhalte werden Sie zu einem großartigen
Spezialisten für die Orchestrierung von
Videospiele machen”*

Modul 1. Grundlegende Harmonie

- 1.1. Harmonie
 - 1.1.1. Das Notensystem, Notenschlüssel, Noten und Notenwerte
 - 1.1.2. Takte
 - 1.1.3. Intervalle
- 1.2. Akkordaufbau: Typen und Anordnung
 - 1.2.1. Klassifizierung
 - 1.2.2. Akkordanordnung
 - 1.2.3. Verdopplungen
- 1.3. Akkordaufbau: Bewegungen
 - 1.3.1. Harmonische Bewegungen
 - 1.3.2. Oktaven, Unisono, aufeinanderfolgende und resultierende Quinten
 - 1.3.3. Akkordverkettung
- 1.4. Harmonische Progressionen
 - 1.4.1. Tonale Funktionen
 - 1.4.2. Harmonischer Rhythmus
 - 1.4.3. Kadenzen
- 1.5. Umkehrungen
 - 1.5.1. Die erste Umkehrung
 - 1.5.2. Die zweite Umkehrung
 - 1.5.3. Die Umkehrung in Kadenzen
- 1.6. Fremde Töne: Harmonische Dissonanz
 - 1.6.1. Harmonische und melodische Dissonanz
 - 1.6.2. Fremde Töne in der harmonischen Dissonanz
 - 1.6.3. Verzögerung und Vorschlag
- 1.7. Fremde Töne: Melodische Dissonanz
 - 1.7.1. Fremde Töne in der melodischen Dissonanz
 - 1.7.2. Durchgangston, Ausschmückungen, Eskapade, Vorausnahme und Klangverlängerung
 - 1.7.3. Kombinierte Wirkung von fremden Tönen
- 1.8. Fremde Töne in den Akkorden
 - 1.8.1. Dominante Septime
 - 1.8.2. Sensible Septime und Septime des zweiten Grades
 - 1.8.3. Verbleibende Septakkorde

- 1.9. Die Dominantenharmonie
 - 1.9.1. Dominantenharmonie
 - 1.9.2. Doppeldominante
 - 1.9.3. Zwischendominanten
- 1.10. Entwicklung zur Chromatik
 - 1.10.1. Diatonik und Modulation
 - 1.10.2. Die expressive Chromatik
 - 1.10.3. Verlust der tonalen Funktion

Modul 2. Erweiterte Harmonie

- 2.1. Moderne Modi
 - 2.1.1. Klassifizierung der Modi
 - 2.1.2. Der Modalgrad
 - 2.1.3. Die modale Ausführung in der Musik
- 2.2. Modale harmonische Beziehungen
 - 2.2.1. Haupt- und Nebenakkorde
 - 2.2.2. Modale Kadenzen
 - 2.2.3. Modale Harmonisierung
- 2.3. Tonale Verwendung der Modalität
 - 2.3.1. Tonale Funktion des Modalakkords
 - 2.3.2. Tonale Kadenzen mit modalen Akkorden
 - 2.3.3. Tonale Nutzung des Modalakkords
- 2.4. Ethnische Modi
 - 2.4.1. Modalgrade
 - 2.4.2. Tonale Verwendung
 - 2.4.3. Modaler Akkord
- 2.5. Synthetische Modi
 - 2.5.1. Aufbau
 - 2.5.2. Modalgrade
 - 2.5.3. Tonale Verwendung
- 2.6. Tonale Verwendung von ethnischen und synthetischen Modi
 - 2.6.1. Die Idee
 - 2.6.2. Tonale Funktionen
 - 2.6.3. Der Akkord als harmonische Klangfarbe

- 2.7. Harmonische Klangfarben: Tonalität und Atonalität
 - 2.7.1. Tonalität vs. Atonalität
 - 2.7.2. Nicht funktionale Akkorde
 - 2.7.3. Harmonische Auslassung
- 2.8. Harmonische Klangfarben: Konstruktionen
 - 2.8.1. Akkordaufbau in verschiedenen Intervallen
 - 2.8.2. Überlappende Akkorde
 - 2.8.3. Modaler Farbakkoord
- 2.9. Außertonale Harmonie
 - 2.9.1. Bitonalität
 - 2.9.2. Poly-Tonalität vs. Atonalität
 - 2.9.3. Dodekaphonismus und Serialismus
- 2.10. Avantgarde-Musik
 - 2.10.1. Zufällige Musik
 - 2.10.2. Indeterminismus
 - 2.10.3. Minimalismus

Modul 3. Akustische und virtuelle Orchestrierung

- 3.1. Das Orchester
 - 3.1.1. Instrumente
 - 3.1.2. Formate
 - 3.1.3. Hybrides Orchester
- 3.2. Instrumente
 - 3.2.1. Konstruktion und Klassifizierung
 - 3.2.2. Techniken
 - 3.2.3. Klangfarben-Effekte
- 3.3. Orchestrierung für Streicher
 - 3.3.1. Klangebene
 - 3.3.2. Kontrapunktische vs. homophone Schreibweise
 - 3.3.3. Begleitung eines Solisten
- 3.4. Orchestrierung für Holzbläser- und Streicherensemble
 - 3.4.1. Kontrapunktische vs. homophone Schreibweise
 - 3.4.2. Verwendung von Hölzern für Farbkontraste
 - 3.4.3. Besondere Effekte

- 3.5. Orchestrierung für Blech-, Holzbläser- und Streicherensembles
 - 3.5.1. Verwendungen und Vervielfältigungen
 - 3.5.2. Melodie, homophone und kontrapunktische Schreibweise
 - 3.5.3. Klanghöhepunkte und Klangfarbeneffekte
- 3.6. Die Schlagzeugabteilung
 - 3.6.1. Klassifizierung von Instrumenten
 - 3.6.2. Anzahl und Verteilung der Instrumentalisten
 - 3.6.3. Notation von Schlaginstrumenten
- 3.7. Andere Instrumente
 - 3.7.1. Tasteninstrumente
 - 3.7.2. Saiteninstrumente ohne Streichbogen
 - 3.7.3. Orchestrierung für diese Instrumente
- 3.8. Unterschiede zwischen *Samplern* und echten Orchestern
 - 3.8.1. Dynamik, Balance und Panning
 - 3.8.2. *Layers*
 - 3.8.3. *Keyswitches*
- 3.9. Orchestrierungstechniken für *Sampler: Ensemble Patches*
 - 3.9.1. Voller und kraftvoller Klang
 - 3.9.2. Verwendung von *Ensemble Patches*
 - 3.9.3. Streicher: *Sustain, Tremolo* und *Staccato*
- 3.10. Orchestrierungstechniken für *Sampler: Zusammenspiel*
 - 3.10.1. Die Pauke
 - 3.10.2. Zusammenspiel von Orchester und Schlagzeug
 - 3.10.3. Zusammenspiel von Chor und Orchester



Schreiben Sie sich jetzt ein und werden Sie ein hochgeschätzter und gefragter Komponist, der von den besten Videospielentwicklungsunternehmen geschätzt wird“

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 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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie 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 Sie 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 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 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.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Harmonie und Orchestrierung 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 Harmonie und Orchestrierung 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 Harmonie und Orchestrierung für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450**



*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

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Harmonie und
Orchestrierung
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Harmonie und Orchestrierung
für Videospiele