

Universitätsexperte

Kompositions- und Produktionstechniken
für Videospiele



Universitätsexperte Kompositions- und Produktionstechniken 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/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kompositions-produktionstechniken-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 geht es nicht nur um Talent und Ideen: Um gute Musikstücke zu schaffen, muss man die besten Techniken beherrschen. Dieser Studiengang bietet den Studenten die Möglichkeit, sich eingehend mit der Tonproduktion zu befassen und eine umfassende Weiterbildung in diesem Bereich zu erhalten, wobei der Schwerpunkt stets auf Videospielen liegt. So können sie sich im Laufe des Studiums mit Themen wie thematischer Struktur, Kontrapunkt und vielem mehr auseinandersetzen. Das macht sie zu wertvollen Fachkräften, die von den besten Unternehmen der Branche sehr geschätzt werden.





“

Spezialisieren Sie sich auf die Musikproduktion und -komposition für Videospiele dank dieses Universitätsexperten, der Ihnen alle Werkzeuge an die Hand gibt, die Sie brauchen, um sich in diesem faszinierenden Bereich beruflich zu entwickeln”

Das enorme Wachstum der Videospiegelindustrie in den letzten Jahren hat zu einem Bedarf an hochspezialisierten Fachkräften in verschiedenen Bereichen geführt. Der Komponist von Videospielemusik wird daher immer wichtiger, und die großen Unternehmen der Branche suchen nach talentierten Fachleuten, die in der Lage sind, Soundtracks für ihre Videospiele zu komponieren und zu produzieren.

Der Universitätsexperte in Kompositions- und Produktionstechniken für Videospiele bietet Profis die Möglichkeit, sich mit den modernsten Kompositions- und Produktionstechniken vertraut zu machen, wobei unter anderem Themen wie linearer *Loop*, vertikales *Layering*, Aufnahmesessions, Mischtechniken und Stereomikrofonie behandelt werden.

All dies wird mit Hilfe einer innovativen 100%igen Online-Studienmethode vermittelt, die sehr flexibel ist und sich an die Lebensumstände jedes einzelnen Studenten anpasst, so dass er seine Arbeit mit dem Studium verbinden kann. Darüber hinaus können sie zahlreiche Multimedia-Ressourcen nutzen, wie z. B. Videoerklärungen und -verfahren, theoretische und praktische Übungen, interaktive Zusammenfassungen und Meisterklassen.

Dieser **Universitätsexperte in Kompositions- und Produktionstechniken für Videospiele** 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“

Lernen Sie die besten Kompositions- und Produktionstechniken für Videospielemusik, wie z. B. den linearen Loop, in diesem Universitätsexperten”

“

Dieser Studiengang ermöglicht es Ihnen, tiefer in den Prozess der Komposition von Soundtracks für Videospiele einzutauchen, wobei der Schwerpunkt auf den Produktions- und Aufnahmeaspekten liegt“

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.

Entscheiden Sie selbst, wann, wie und wo Sie studieren möchten - dank der Lernmethodik von TECH, die sich an Ihre beruflichen und persönlichen Umstände anpasst.

Dieses Programm ermöglicht Ihnen, ein großartiger Musikproduzent mit Spezialisierung auf Videospiele zu werden.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Kompositions- und Produktionstechniken für Videospiele besteht darin, den Studenten die besten Fähigkeiten und Kenntnisse in diesen Bereichen zu vermitteln, damit sie diese sofort in ihrer täglichen Arbeit anwenden können. Dadurch verbessern sie ihre Berufsaussichten in der sich ständig weiterentwickelnden Videospieldindustrie, die Spezialisten benötigt, die diese Aspekte beherrschen, um die Soundtracks für die nächsten Blockbuster-Titel zu erstellen.



“

Sie werden alle Ihre beruflichen Ziele erreichen: warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein”



Allgemeine Ziele

- ◆ 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
- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Möglichkeiten, den Sound eines Videospieles zu erzeugen
- ◆ Verknüpfen des Tons mit den verschiedenen Teilen des Videospieles
- ◆ Auswählen der richtigen Bearbeitungsmethode, um den Klang einer Figur oder einer Umgebung zu erzeugen



Dieses Programm ist genau das, wonach Sie gesucht haben, um ein wichtiger Komponist in der Videospieldindustrie zu werden“





Spezifische Ziele

Modul 1. Kompositionstechniken

- ◆ Tiefgehendes Verstehen der verschiedenen Grundelemente für die thematische Gestaltung
- ◆ Verstehen des Verhaltens bei der Schaffung des Kontrapunkts
- ◆ Aneignen der Funktionsweise der musikalischen Begleitung
- ◆ Unterscheiden und Erstellen verschiedener Arten von Themenmelodien
- ◆ Umfassendes Verstehen der Merkmale und der Typologie des *Stinger*
- ◆ Erstellen von *One Shot*-Musikkompositionen
- ◆ Komponieren mit interaktiven Techniken wie *Layering* oder horizontale Sequenzierung
- ◆ Verstehen der Funktionsweise der verschiedenen Varianten der dynamischen Musik

Modul 2. Musik- und Audioproduktion

- ◆ Unterscheiden und Klassifizieren der verschiedenen Arten von Mikrofonen nach ihrer Bauweise und Richtcharakteristik
- ◆ Verwenden der verschiedenen Stereo-Aufnahmetechniken
- ◆ Verstehen der verschiedenen Techniken der Multi-Mikrofonierung und *Surround*-Sound-Aufnahme
- ◆ Verstehen und Anwenden der verschiedenen Arten von Filtern in einem Equalizer um die Frequenzen eines Instruments auszugleichen
- ◆ Verstehen und Anwenden der verschiedenen Prozessoren zur Korrektur der Dynamik eines Instruments
- ◆ Verstehen und Nutzen des Nachhalls, um ein Instrument in einem Klangraum zu platzieren
- ◆ Verstehen und Einsetzen der verschiedenen Effektprozessoren, um einer Spur Räumlichkeit zu verleihen
- ◆ Beherrschen der Klangkonstruktion auf der Grundlage audiovisueller Standards

Modul 3. Voice-Over

- ◆ Verstehen der Bedürfnisse und Funktionen der Stimme
- ◆ Erlernen des Einsatzes von Sprache in Verbindung mit Animation
- ◆ Organisieren und Analysieren des *Voice-Over*-Bedarfs
- ◆ Auswählen und Vorbereiten der für eine Sprachaufnahme erforderlichen Materialien
- ◆ Verwenden der verschiedenen Bearbeitungsmethoden je nach Art der Szene
- ◆ Leiten der Endbearbeitung von *Voice-Over*-Bearbeitungen
- ◆ Kennen und ausgiebiges Nutzen der technischen Voraussetzungen für die Sprachaufzeichnung
- ◆ Lernen der Aufnahmetechniken aus der Sicht des Sprechers
- ◆ Steuern des spezifischen Mischprozesses für Gesang

03

Kursleitung

Dieser Studiengang ist auf die Komposition und Produktion von Videospielen spezialisiert und verfügt über ein Dozententeam, das auf diese Bereiche spezialisiert ist und den Studenten alle notwendigen Kenntnisse vermittelt, um nicht nur Soundtracks für Videospiele zu komponieren und zu produzieren, sondern auch alle Arten von Musik und andere ergänzende Arbeiten wie *Voice-Overs*, die in den heutigen Videospielen so präsent und wichtig sind. Die Absolventen dieses Studiengangs verfügen somit über die nützlichsten Kenntnisse, die in diesem komplexen Bereich von erfahrenen Dozenten vermittelt werden.





“

Wenn Sie sich von Fachleuten in diesem Bereich unterstützen lassen möchten, ist dies die richtige Qualifikation für Sie. Schreiben Sie sich ein und erhalten Sie Zugang zu einem Dozententeam, das die Videospiegelbranche in- und auswendig kennt”

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 Videospelbranche 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 Videospel-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



Professoren

Hr. Martín, Álvaro

- ◆ Tontechniker (Raum) bei SDI MEDIA IBERIA
- ◆ Tontechniker bei EDM
- ◆ Hochschulabschluss in Tontechnik

Fr. Valencia Loaiza, Carolina

- ◆ Komponistin, spezialisiert auf Videospiele
- ◆ Lehrerin für Klavier und Einführung in die Musiktheorie
- ◆ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität del Valle
- ◆ Masterstudiengang in Audiovisueller Medienkomposition

“

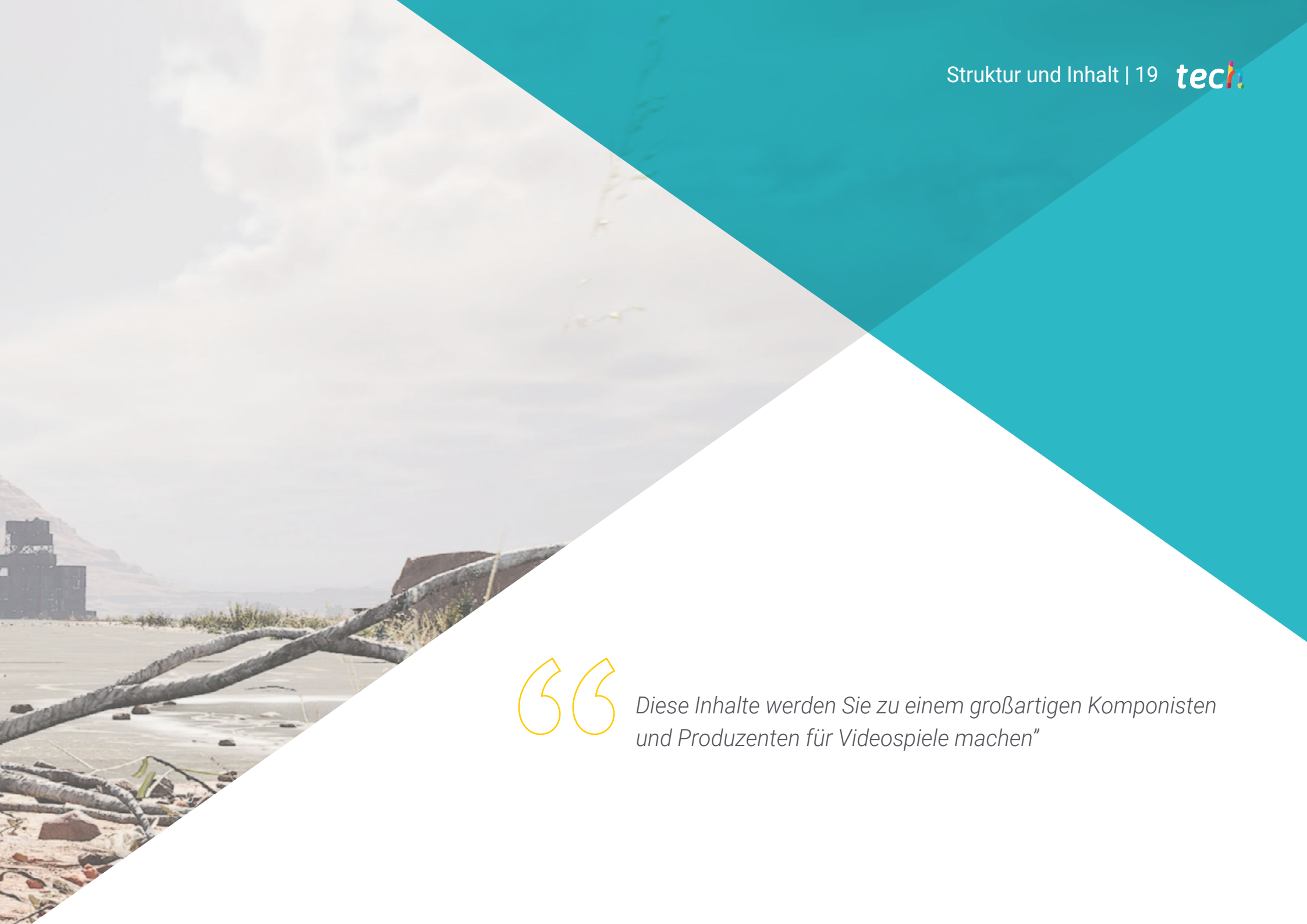
Die führenden Fachleute auf diesem Gebiet haben sich zusammengetan, um Ihnen das umfassendste Wissen zu vermitteln, damit Sie sich mit absoluter Erfolgsgarantie weiterentwickeln können”

04

Struktur und Inhalt

In drei spezialisierten Modulen können sich die Studenten mit einer Reihe wichtiger Aspekte des Kompositions- und Produktionsprozesses von Videospielen befassen. Sie werden sich mit Themen wie thematischer Struktur und musikalischen Motiven in Verbindung mit Charakteren und Schauplätzen, Gesangsmelodien, der Verwendung von musikalischem Kontrapunkt, der Vorbereitung des Aufnahmestudios, der Aufnahme und der Erstellung von Stimmen für Animationen und vielem mehr befassen.





“

Diese Inhalte werden Sie zu einem großartigen Komponisten und Produzenten für Videospiele machen”

Modul 1. Kompositionstechniken

- 1.1. Thematischer Aufbau
 - 1.1.1. Die Form
 - 1.1.2. Das Motiv
 - 1.1.3. Die musikalische Phrase
- 1.2. Kontrapunkt
 - 1.2.1. Die musikalische Phrase
 - 1.2.2. Melodischer und harmonischer Rhythmus
 - 1.2.3. Mehrstimmiger Kontrapunkt
- 1.3. Begleitung
 - 1.3.1. Arten der Begleitung
 - 1.3.2. Motiv der Begleitung
 - 1.3.3. Die Basslinie
- 1.4. Die Melodie
 - 1.4.1. Gesangsmelodie
 - 1.4.2. Instrumentalmelodie
 - 1.4.3. Melodie zum Gegen thema
- 1.5. Kreative Techniken
 - 1.5.1. Das Pedal und das *Ostinato*
 - 1.5.2. Multiton und Wiederholungen
 - 1.5.3. Reharmonisierung
- 1.6. Kompositionstechniken für Videospiele: der lineare *Loop*
 - 1.6.1. Eigenschaften
 - 1.6.2. Methoden
 - 1.6.3. Technische Probleme
- 1.7. Kompositionstechniken für Videospiele: der *Stinger*
 - 1.7.1. Eigenschaften
 - 1.7.2. Typen
 - 1.7.3. *Stingers* im Einsatz
- 1.8. Kompositionstechniken für Videospiele: *One-shot*-Tracks
 - 1.8.1. Eigenschaften
 - 1.8.2. Zwischensequenzen und Szenen
 - 1.8.3. Gekriptete Ereignisse

- 1.9. Kompositionstechniken für Videospiele: interaktive Musik
 - 1.9.1. Einführung in die interaktive Musik
 - 1.9.2. Horizontale Sequenzierung
 - 1.9.3. Vertikales *Layering*
- 1.10. Dynamische Musik
 - 1.10.1. Generative Musik
 - 1.10.2. Adaptive Musik
 - 1.10.3. Probleme der dynamischen Musik

Modul 2. Musik- und Audioproduktion

- 2.1. Die Aufnahmesitzung
 - 2.1.1. Vorproduktion
 - 2.1.2. Vorbereitung/Auswahl des Studios
 - 2.1.3. Aufnahme der Sitzung
- 2.2. Mikrofone
 - 2.2.1. Mikrofone
 - 2.2.2. Arten von Mikrofonen
 - 2.2.3. Eigenschaften
- 2.3. Stereomikrofontechniken
 - 2.3.1. Passendes Paar
 - 2.3.2. Abgegrenztes Paar
 - 2.3.3. Nahezu übereinstimmendes Paar
- 2.4. Multi-Mikrofon- und *Surround*-Techniken
 - 2.4.1. Multi-Mikrofon-Techniken
 - 2.4.2. *Surround*-Aufnahme
 - 2.4.3. *Surround*-Aufnahmetechniken
- 2.5. Aufnahme von Instrumenten
 - 2.5.1. Saiteninstrumente
 - 2.5.2. Perkussionsinstrumente
 - 2.5.3. Blas- und verstärkte Instrumente
- 2.6. Mischtechniken: Entzerrung
 - 2.6.1. Entzerrung
 - 2.6.2. Arten von Filtern
 - 2.6.3. Anwendung auf dem Track

- 2.7. Mischtechniken: Dynamik
 - 2.7.1. Kompressoren und andere Prozessoren
 - 2.7.2. *Sidechain*
 - 2.7.3. Multiband-Kompression
- 2.8. Mischtechniken: Nachhall
 - 2.8.1. Merkmale eines Ambientes
 - 2.8.2. Funktionen und Algorithmen
 - 2.8.3. Parameter
- 2.9. Mischtechniken: andere Effekte
 - 2.9.1. *Echo/Delay*
 - 2.9.2. Modulationseffekte
 - 2.9.3. *Pitch*-Effekte
- 2.10. Mastering
 - 2.10.1. Eigenschaften
 - 2.10.2. Prozesse
 - 2.10.3. Anwendung in der Audio-Engine

Modul 3. *Voice-Over*

- 3.1. Zielsetzungen der Stimme
 - 3.1.1. Qualität
 - 3.1.2. Funktionen
 - 3.1.3. Eigenschaften
- 3.2. Sprachgestaltung: Stimme und Animation
 - 3.2.1. Die Stimme vor der Animation
 - 3.2.2. Die Stimme gleichzeitig mit der Animation
 - 3.2.3. Die Stimme nach der Animation
- 3.3. Sprachgestaltung: Typen und Drehbuch
 - 3.3.1. Arten von Stimmen
 - 3.3.2. Skripterstellung
 - 3.3.3. Liste der *Assets*
- 3.4. Auswahl des *Voice-Over*
 - 3.4.1. *Casting*
 - 3.4.2. Eigenes Studio vs. Spezialisiertes Studio
 - 3.4.3. Kosten und Nutzen des Einsatzes von *Voice-Over*

- 3.5. Aufnahmesitzungen
 - 3.5.1. Flüssigkeit der Sitzung
 - 3.5.2. Aufnahme
 - 3.5.3. Leitung
- 3.6. Bearbeitung
 - 3.6.1. Dialoge in Sequenzen
 - 3.6.2. Interaktion der Charaktere
 - 3.6.3. Stille
- 3.7. Fertigstellung
 - 3.7.1. Rendering
 - 3.7.2. Synchronisierung
 - 3.7.3. Exportieren
- 3.8. Aufnahme von Stimmen: Platzierung
 - 3.8.1. Arten von Mikrofonen
 - 3.8.2. Platzierung des *Voice-Over*
 - 3.8.3. Vorgehensweise bei der Sprachaufzeichnung
- 3.9. Aufnahme von Stimmen: *Sound-Sync*
 - 3.9.1. *Sound-Sync*
 - 3.9.2. Geschützte Dateien
 - 3.9.3. Ungeschützte Dateien
- 3.10. Verarbeitung der Stimme
 - 3.10.1. Entzerrung
 - 3.10.2. Dynamik
 - 3.10.3. Auswirkungen

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 Kompositions- und Produktionstechniken 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 Kompositions- und Produktionstechniken 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 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 Kompositions- und Produktionstechniken 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
Kompositions- und
Produktionstechniken
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Kompositions- und Produktionstechniken
für Videospiele