

Universitätsexperte

Leveldesign für Videospiele





Universitätsexperte Leveldesign für Videospiele

- » 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-leveldesign-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

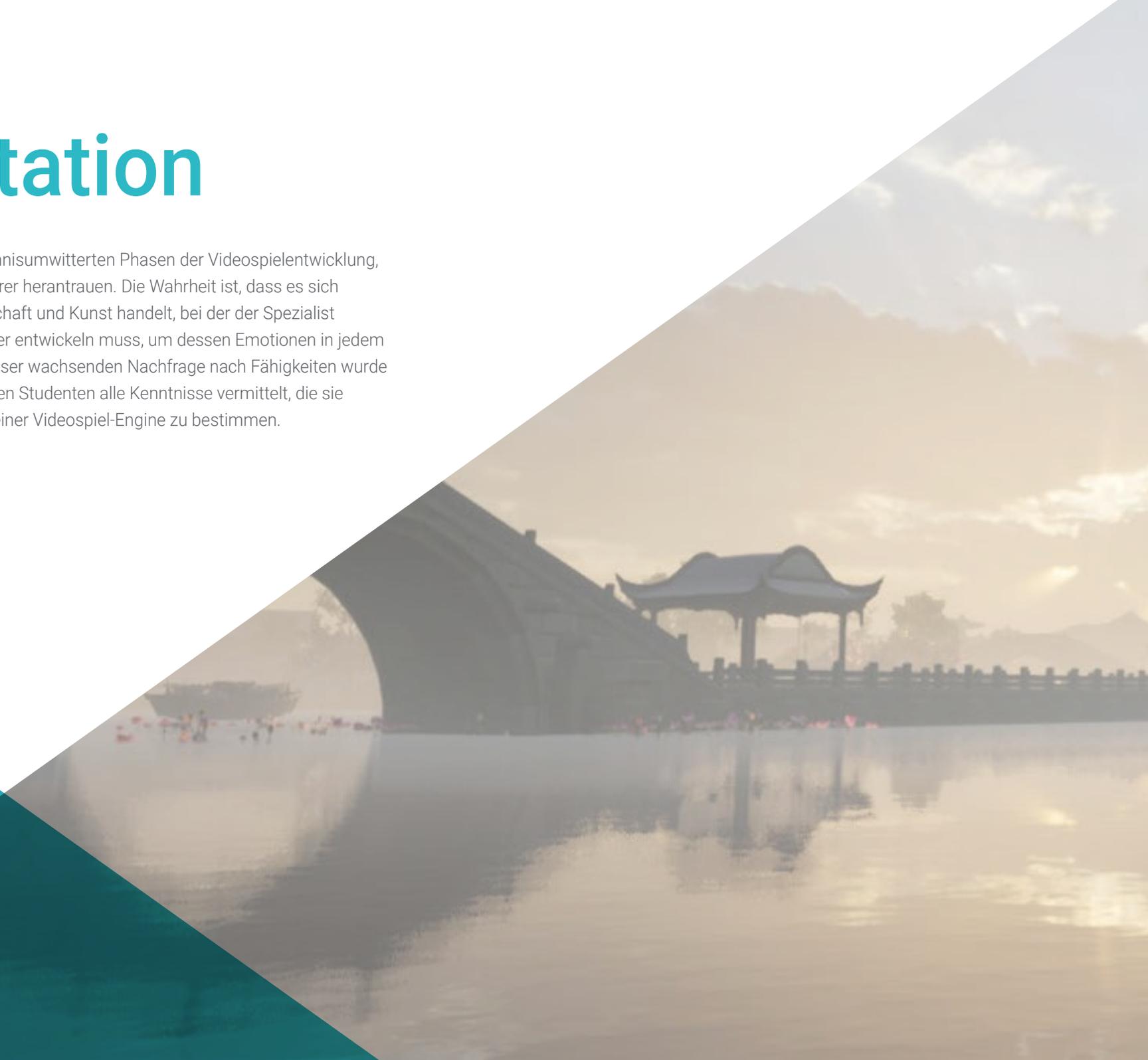
Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Das Leveldesign ist eine der geheimnisumwitterten Phasen der Videospieldentwicklung, an die sich nur wenige Programmierer herantrauen. Die Wahrheit ist, dass es sich um eine Kombination aus Wissenschaft und Kunst handelt, bei der der Spezialist Einfühlungsvermögen für den Spieler entwickeln muss, um dessen Emotionen in jedem Level zu manipulieren. Aufgrund dieser wachsenden Nachfrage nach Fähigkeiten wurde dieses Programm entwickelt, das den Studenten alle Kenntnisse vermittelt, die sie benötigen, um die interne Struktur einer Videospiele-Engine zu bestimmen.



“

Das Ideal ist es, Rätsel zu erstellen, die eine Herausforderung für die Benutzer darstellen und ihre Aufmerksamkeit auf die Beendigung des Spiels lenken"

Der Leveldesigner ist eine Schlüsselposition in einem Projekt, denn er kann ein Spiel spannend machen oder das Publikum enttäuschen. Daher ist es notwendig, die Dynamik des Spielers zu verstehen, der nicht stundenlang versuchen will, Rätsel zu lösen, um zum nächsten Level aufzusteigen. Auf diese Weise wird der Leveldesigner zum Hauptakteur bei der Suche nach dem Gleichgewicht zwischen einer anregenden und einer langweiligen Herausforderung.

In Anbetracht der Tatsache, wie wichtig es ist, die Aufmerksamkeit des Benutzers im Spiel zu halten, wurde das folgende Programm entwickelt, um den Studenten zu helfen, die interne Struktur der Videospiele, die sie spielen, zu bestimmen. Zu diesem Zweck lernen sie, wie man 3D-Modelle erstellt und dabei den entsprechenden Programmiercode befolgt. Darüber hinaus wird eine Studie über den Designprozess durchgeführt, in der die Schnittstelle der Spiele und die Methoden der Bewertung mit den Nutzern evaluiert werden.

Andererseits lernen Sie die Funktionsweise und die grundlegenden Eigenschaften von Game Engines kennen, wie z.B. Gamer Maker, eine Software, die auf einer interpretierten Programmiersprache basiert, um Videospiele zu erstellen. Wir werden uns auch mit der Unreal Engine 4 beschäftigen, einer der weltweit am häufigsten verwendeten Plattformen für die Erstellung realistischer und innovativer Spiele.

Schließlich wird die Interaktion zwischen Mensch und Computer erforscht, wobei Zugänglichkeitsrichtlinien, die Standards, die sie festlegen, und die Tools, die zu ihrer Bewertung beitragen, analysiert werden. Dies vermittelt ein Verständnis für die Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit von Anwendungen und die verschiedenen Arten der menschlichen Vielfalt.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Drehbuch und Narration in Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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
- ◆ Ein 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



Entwickeln Sie Ihr Einfühlungsvermögen für den Benutzer, damit er die Erfahrung genießt, an einem Spiel teilzunehmen, das seine Wettbewerbsfähigkeiten stimuliert"

“

Lernen Sie den Prozess der Schnittstellengestaltung kennen, von der Anforderungsanalyse bis zur Bewertung"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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 in 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.

Programmieren Sie Anwendungen, die korrekt und effizient auf Videospiele-Engines angewendet werden.

Verstehen Sie die Funktionen der einzelnen Komponenten eines Videospieles, um neue Titel zu entwickeln.



02 Ziele

Das Ziel dieses Programms ist es, den Studenten zu helfen, die Prozesse zu verstehen, die mit der Erstellung und dem Design der Levels eines Videospiele verbunden sind. Dazu müssen sie sich Kenntnisse in der 3D-Modellierung und der Bedienung verschiedener Game-Engines aneignen und diejenige auswählen, die am besten zu den Anforderungen des Projekts passt. All dies wird für den Studenten von grundlegender Bedeutung sein, um ein echter Spezialist zu werden und den nächsten globalen Erfolg zu schaffen.





“

*Erreichen Sie Ihre Ziele mit diesem
Universitätsexperten und schaffen Sie
das beste Videospiel der Welt, indem
Sie anregende und herausfordernde
Level für die Benutzer entwickeln"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der verschiedenen Elemente, aus denen eine Geschichte besteht
- ◆ Anwenden von narrativen Strukturen auf das Format eines Videospiele
- ◆ Vertiefen des Prozesses der Erstellung von Drehbüchern und Storyboards für ein Videospiele, wobei alle Phasen, aus denen es sich zusammensetzt, unterschieden werden
- ◆ Analysieren der wichtigsten Konzepte und Komponenten, die in einem Drehbuch enthalten sein müssen
- ◆ Studieren der Grundlagen der Erzählung und der Reise des Helden als eine der wichtigsten Formen des Geschichtenerzählens
- ◆ Untersuchung von *Storyboard* und Animationen und Hervorhebung ihrer Bedeutung im Prozess des Drehbuchschreibens
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Genres und Narrationen in der Welt der Videospiele
- ◆ Erfahren, wie man anhand des Drehbuchs wirkungsvolle Dialoge entwickelt



Entwickeln und realisieren Sie die Benutzeroberfläche eines Videospiele und lösen Sie alle Probleme auf geniale Weise"





Spezifische Ziele

Modul 1. 3D-Modellierung

- ◆ Bestimmen der internen Struktur einer Videospiele-Engine
- ◆ Erarbeiten der Elemente einer modernen Videospielearchitektur
- ◆ Verstehen der Funktionen der einzelnen Komponenten eines Videospieles
- ◆ Veranschaulichen von Videospieles mit 2D- und 3D-Grafiken

Modul 2. Videospiele-Engines

- ◆ Entdecken der Funktionsweise und Architektur einer Videospiele-Engine
- ◆ Verstehen der grundlegenden Eigenschaften bestehender Spiel-Engines
- ◆ Programmieren von Anwendungen, die korrekt und effizient auf Videospiele-Engines angewendet werden
- ◆ Wählen eines geeigneten Paradigmas und einer geeigneten Programmiersprache für die Programmierung von Anwendungen für Videospiele-Engines

Modul 3. Interaktion zwischen Mensch und Computer

- ◆ Erkunden der verschiedenen Zugänglichkeitsrichtlinien, der Standards, die sie festlegen, und der Tools, die ihre Bewertung ermöglichen, sowie der verschiedenen Methoden der Interaktion mit dem Computer mit Hilfe von Peripheriegeräten und Geräten
- ◆ Verstehen der Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit von Anwendungen und der verschiedenen Arten von menschlicher Vielfalt, der damit verbundenen Einschränkungen und der Anpassung von Schnittstellen an die spezifischen Bedürfnisse jedes Einzelnen
- ◆ Erlernen des Prozesses der Schnittstellengestaltung, von der Anforderungsanalyse bis zur Bewertung
- ◆ Durchlaufen der verschiedenen Zwischenstufen, die für die Realisierung einer geeigneten Schnittstelle erforderlich sind

03

Struktur und Inhalt

Der Universitätsexperte in Leveldesign für Videospiele verfügt über einen Studienplan, der alle grundlegenden Inhalte zum Aufbau der internen Architektur eines Spiels zusammenfasst. Auf diese Weise erhält der Student theoretische und praktische Kenntnisse, die den Anforderungen des Sektors entsprechen. In diesem Sinne verstehen sie, wie man 3D-Modelle erstellt, die Funktionsweise der am häufigsten verwendeten Videospiele-Engines auf dem Markt und schließlich die Werkzeuge, die es ihnen ermöglichen, die verschiedenen Methoden der Interaktion zwischen Menschen und dem Computer zu bewerten.





“

*Dies ist der beste Zeitpunkt, um zu lernen,
wie die Unreal Engine 4 funktioniert, die am
häufigsten verwendete Spiele-Engine der Welt"*

Modul 1. 3D-Modellierung

- 1.1. Einführung in C#
 - 1.1.1. Was ist OOP?
 - 1.1.2. Visual Studio Umgebung
 - 1.1.3. Datentypen
 - 1.1.4. Typen Konvertierungen
 - 1.1.5. Bedingungen
 - 1.1.6. Objekte und Klassen
 - 1.1.7. Modularität und Verkapselung
 - 1.1.8. Vererbung
 - 1.1.9. Abstrakte Klassen
 - 1.1.10. Polymorphismen
- 1.2. Mathematische Grundlagen
 - 1.2.1. Mathematische Tools in der Physik: skalare und vektorielle Größen
 - 1.2.2. Mathematische Tools in der Physik: Skalarprodukt
 - 1.2.3. Mathematische Tools in der Physik: Vektorprodukt
 - 1.2.4. Mathematische Tools in OOP
- 1.3. Physikalische Grundlagen
 - 1.3.1. Der starre Festkörper
 - 1.3.2. Kinematik
 - 1.3.3. Dynamik
 - 1.3.4. Kollisionen
 - 1.3.5. Projektile
 - 1.3.6. Flug
- 1.4. Grundlagen der Computergrafik
 - 1.4.1. Grafik-Systeme
 - 1.4.2. 2D-Grafiken
 - 1.4.3. 3D-Grafiken
 - 1.4.4. Raster Systeme
 - 1.4.5. Geometrische Modellierung
 - 1.4.6. Versteckte Teile entfernen
 - 1.4.7. Realistische Visualisierung
 - 1.4.8. OpenGL-Grafikbibliothek





- 1.5. Unity: Einführung und Installation
 - 1.5.1. Was ist Unity?
 - 1.5.2. Warum Unity?
 - 1.5.3. Merkmale von Unity
 - 1.5.4. Installation
- 1.6. Unity: 2D und 3D
 - 1.6.1. *Gameplay* in 2D: *Sprites und Tilemaps*
 - 1.6.2. *Gameplay* in 2D: *2D Physics*
 - 1.6.3. Beispiele für Videospiele, die mit Unity 2D entwickelt wurden
 - 1.6.4. Einleitung zu Unity 3D
- 1.7. Unity: Instanziierung und Objekterstellung
 - 1.7.1. Hinzufügen von Komponenten
 - 1.7.2. Entfernen von Komponenten
 - 1.7.3. Importieren von Assets und Texturen
 - 1.7.4. Materialien und Karten für Materialien
- 1.8. Unity: Interaktionen und Physik
 - 1.8.1. *Rigidbody*
 - 1.8.2. *Colliders*
 - 1.8.3. *Joints* (Gelenke)
 - 1.8.4. *Character Controllers*
 - 1.8.5. *Continuous Collision Detection (CCD)*
 - 1.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 1.9. Unity: grundlegende künstliche Intelligenz für NPCs
 - 1.9.1. *Pathfinding* in Unity: NavMesh
 - 1.9.2. Feind mit KI
 - 1.9.3. NPC Aktionsbaum
 - 1.9.4. NPC-Hierarchie und Scripts
- 1.10. Unity: Grundlagen und Implementierung von Animationen
 - 1.10.1. *Animation Controller*. Charakter Assoziation
 - 1.10.2. *Blend Tree*: Mischungsbaum
 - 1.10.3. Übergang zwischen Zuständen
 - 1.10.4. Änderung der Schwelle für Übergänge

Modul 2. Videospiele-Engines

- 2.1. Videospiele und IKTs
 - 2.1.1. Einführung
 - 2.1.2. Gelegenheiten
 - 2.1.3. Herausforderungen
 - 2.1.4. Schlussfolgerungen
- 2.2. Geschichte der Spiel-Engines
 - 2.2.1. Einführung
 - 2.2.2. Atari-Ära
 - 2.2.3. 1980er Ära
 - 2.2.4. Erste Motoren. 90er Jahre Ära
 - 2.2.5. Aktuelle Motoren
- 2.3. Videospiele-Engines
 - 2.3.1. Typen von Motoren
 - 2.3.2. Teile einer Videospiele-Engine
 - 2.3.3. Aktuelle Motoren
 - 2.3.4. Auswahl eines Motors für unser Projekt
- 2.4. Motor Game Maker
 - 2.4.1. Einführung
 - 2.4.2. Entwurf eines Szenarios
 - 2.4.3. *Sprites* und Animationen
 - 2.4.4. Kollisionen
 - 2.4.5. *Scripting* in GML
- 2.5. Motor Unreal Engine 4: Einführung
 - 2.5.1. Was ist die Unreal Engine 4? Was ist ihre Philosophie?
 - 2.5.2. Materialien
 - 2.5.3. UI
 - 2.5.4. Animationen
 - 2.5.5. Partikel System
 - 2.5.6. Künstliche Intelligenz
 - 2.5.7. FPS
- 2.6. Motor Unreal Engine 4: *Visual Scripting*
 - 2.6.1. *Blueprint*-Philosophie und *Visual Scripting*
 - 2.6.2. *Debugging*
 - 2.6.3. Arten von Variablen
 - 2.6.4. Grundlegende Flusskontrolle
- 2.7. Motor Unity 5
 - 2.7.1. Programmieren in C# und Visual Studio
 - 2.7.2. Erschaffen von *Prefabs*
 - 2.7.3. Verwendung von *Gizmos* zur Steuerung von Videospielen
 - 2.7.4. Adaptiver Motor: 2D und 3D
- 2.8. Godot-Motor
 - 2.8.1. Godot Design Philosophie
 - 2.8.2. Objektorientiertes Design und Komposition
 - 2.8.3. All-in-one-Paket
 - 2.8.4. Freie und von der Gemeinschaft betriebene Software
- 2.9. RPG Maker-Engine
 - 2.9.1. RPG Maker Philosophie
 - 2.9.2. Als Bezug nehmen
 - 2.9.3. Ein Spiel mit Persönlichkeit schaffen
 - 2.9.4. Erfolgreiche kommerzielle Spiele
- 2.10. Motor Source 2
 - 2.10.1. Source 2 Philosophie
 - 2.10.2. Source und Source 2: *Entwicklung*
 - 2.10.3. Nutzung der Community: audiovisuelle Inhalte und Videospiele
 - 2.10.4. Die Zukunft der Source 2 Engine
 - 2.10.5. *Mods* und erfolgreiche Spiele

Modul 3. Interaktion zwischen Mensch und Computer

- 3.1. Einführung in die Mensch-Computer-Interaktion
 - 3.1.1. Was ist Mensch-Computer-Interaktion?
 - 3.1.2. Beziehung der Mensch-Computer-Interaktion zu anderen Disziplinen
 - 3.1.3. Die Benutzeroberfläche
 - 3.1.4. Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit
 - 3.1.5. Benutzererfahrung und benutzerzentriertes Design
- 3.2. Der Computer und die Interaktion: Benutzeroberfläche und Interaktionsparadigmen
 - 3.2.1. Interaktion
 - 3.2.2. Interaktionsparadigmen und Interaktionsstile
 - 3.2.3. Entwicklung von Benutzeroberflächen
 - 3.2.4. Klassische Benutzeroberflächen: WIMP/GUI, Befehle, Stimme, Virtuelle Realität
 - 3.2.5. Innovative Benutzeroberflächen: mobil, tragbar, kollaborativ, BCI
- 3.3. Der menschliche Faktor: psychologische und kognitive Aspekte
 - 3.3.1. Die Bedeutung des menschlichen Faktors in der Interaktion
 - 3.3.2. Menschliche Informationsverarbeitung
 - 3.3.3. Die Eingabe und Ausgabe von Informationen: visuell, auditiv und taktil
 - 3.3.4. Wahrnehmung und Aufmerksamkeit
 - 3.3.5. Wissen und mentale Modelle: Darstellung, Organisation und Erwerb
- 3.4. Der menschliche Faktor: sensorische und physische Einschränkungen
 - 3.4.1. Funktionelle Vielfalt, Behinderung und Beeinträchtigung
 - 3.4.2. Visuelle Vielfalt
 - 3.4.3. Akustische Vielfalt
 - 3.4.4. Kognitive Vielfalt
 - 3.4.5. Motorische Vielfalt
 - 3.4.6. Der Fall der digitalen Einwanderer
- 3.5. Der Designprozess (I): Anforderungsanalyse für die Gestaltung der Benutzeroberfläche
 - 3.5.1. Benutzerzentriertes Design
 - 3.5.2. Was ist eine Anforderungsanalyse?
 - 3.5.3. Sammeln von Informationen
 - 3.5.4. Analyse und Interpretation der Informationen
 - 3.5.5. Der Designprozess (II): Prototyping und Aufgabenanalyse
- 3.6. Analyse der Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit
 - 3.6.1. Konzeptioneller Entwurf
 - 3.6.2. Prototyping
 - 3.6.3. Hierarchische Aufgabenanalyse
- 3.7. Der Designprozess (III): Bewertung
 - 3.7.1. Bewertung im Designprozess: Ziele und Methoden
 - 3.7.2. Bewertungsmethoden ohne Benutzer
 - 3.7.3. Bewertungsmethoden mit Benutzern
 - 3.7.4. Bewertungsstandards und -normen
- 3.8. Zugänglichkeit: Definition und Leitlinien
 - 3.8.1. Barrierefreiheit und universelles Design
 - 3.8.2. WAI-Initiative und WCAG-Richtlinien
 - 3.8.3. WCAG-Richtlinien 2.0 und 2.1
- 3.9. Zugänglichkeit: Bewertung und Funktionsvielfalt
 - 3.9.1. Tools zur Bewertung der Barrierefreiheit im Web
 - 3.9.2. Zugänglichkeit und Funktionsvielfalt
- 3.10. Der Computer und die Interaktion: Peripheriegeräte und Zubehör
 - 3.10.1. Herkömmliche und Peripheriegeräte
 - 3.10.2. Alternative und Peripheriegeräte
 - 3.10.3. Handys und Tablets
 - 3.10.4. Funktionsvielfalt, Interaktion und Peripheriegeräte



Das Leveldesign ist eine der wichtigsten Phasen bei der Entwicklung eines Videospiele. Lernen Sie, wie Sie anregende Herausforderungen für Ihre Spieler schaffen können, indem Sie diesen Universitätsexperten absolvieren"

04

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.



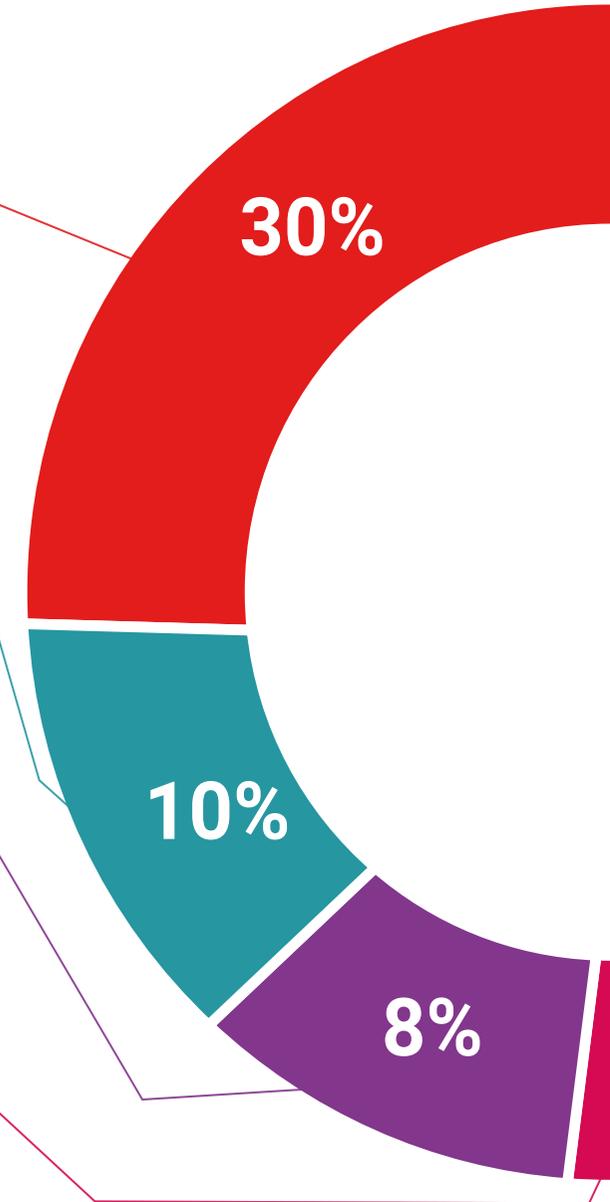
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Leveldesign 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 Leveldesign 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 Leveldesign 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Leveldesign für Videospiele

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

Universitätsexperte

Leveldesign für Videospiele

