

# Universitätsexperte

## Testing für Videospiele





## Universitätsexperte Testing 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-testing-videospiele](http://www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-testing-videospiele)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

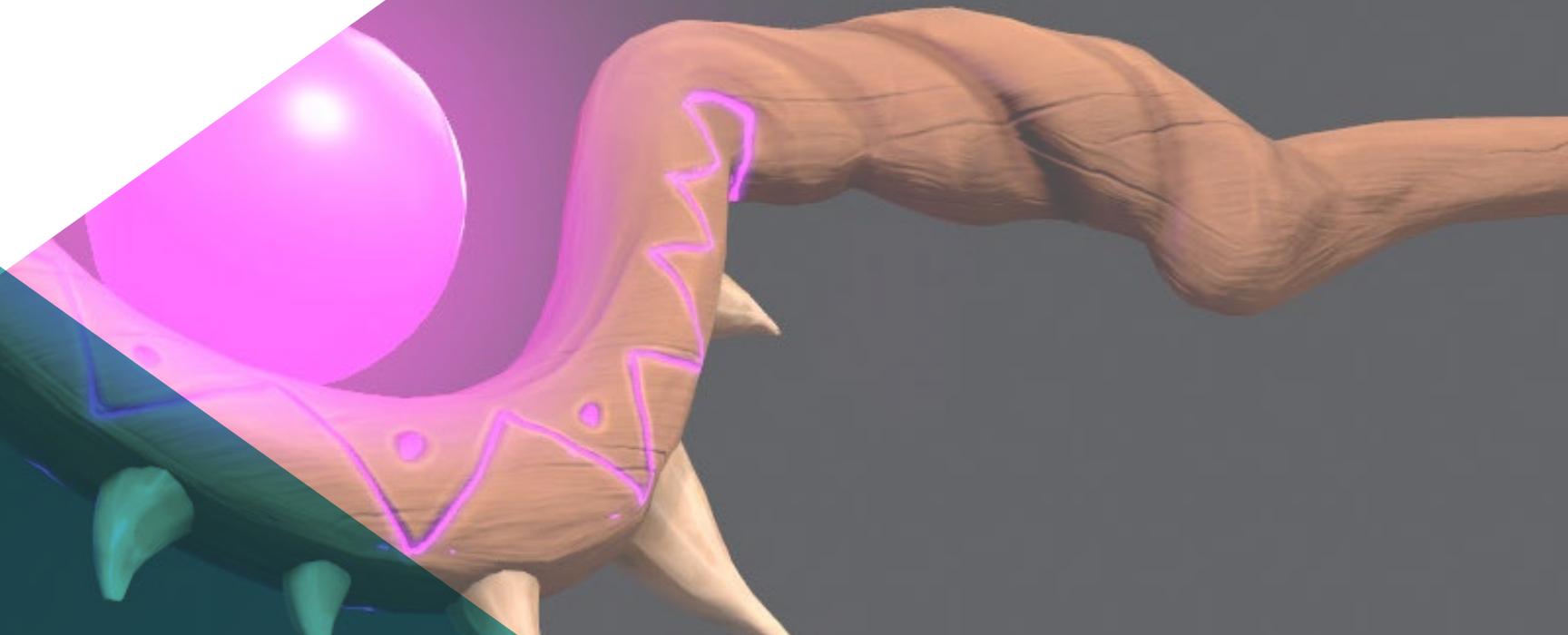
---

Seite 26

# 01

# Präsentation

Im Laufe der Jahre sind viele Videospiele voller Bugs veröffentlicht worden, die ganze Unternehmen in den Ruin getrieben haben. Es gibt eine Aufgabe, die dies hätte verhindern können: *Testing*. Dabei handelt es sich um einen Überprüfungsprozess, dem ein Werk unterzogen wird, um so viele Fehler und Mängel wie möglich zu finden, damit das Spiel so perfekt wie möglich veröffentlicht wird. Große Unternehmen brauchen daher talentierte Tester, um ihren Werken zum Erfolg zu verhelfen. Dieser Studiengang bietet seinen Studenten das nötige Wissen, um Spezialisten für diese Aufgabe zu werden und sich in der Videospiegelindustrie zu behaupten.





“

*Bringen Sie Ihr Unternehmen zum Erfolg, indem Sie Ihre Videospiele mit Hilfe dieses Universitätsexperten fehlerfrei veröffentlichen lassen“*

Wenn ein Videospiel ohne ordnungsgemäße Tests veröffentlicht wird, kann es zu negativen Ereignissen für das Unternehmen kommen: Die Spieler geben Geld für ein unfertiges Produkt aus, was dazu führt, dass ihre Beschwerden das Ansehen des Unternehmens senken, was wiederum dazu führt, dass die Verkäufe dieses Videospieles und zukünftiger Werke ebenfalls sinken.

So kann eine unzureichende oder nicht vorhandene *Testing*-Phase letztendlich zum Ruin des Unternehmens führen. Deshalb ist sie so wichtig und deshalb messen Unternehmen der Position des *Testers* immer mehr Bedeutung bei. Um diese Aufgabe zu erfüllen, müssen Sie jedoch über spezielle Kenntnisse auf diesem Gebiet verfügen, denn nicht jeder kann eine solch verantwortungsvolle Position bekleiden.

Aus diesem Grund ist dieser Universitätsexperte in *Testing* für Videospiele die Antwort für all diejenigen, die in diese Branche einsteigen wollen, indem sie die Position eines *Testers* in einem der großen Unternehmen einnehmen. Diese Qualifikation vermittelt den Studenten alle notwendigen Kenntnisse, um verschiedene Arten von Tests und Simulationen an Videospiele durchzuführen, so dass sie sicherstellen können, dass diese fehlerfrei veröffentlicht werden, was ihren kommerziellen Erfolg garantiert.

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

- ♦ Die Entwicklung von praktischen Fällen, die von Experten für Testing von Videospiele präsentiert 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
- ♦ Ihr 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



*Das Wissen, das Sie brauchen,  
um ein großartiger Videospiele-  
Tester zu werden, finden Sie hier“*

“

*Sie wollten schon immer die Ersten sein, die neue Videospiele testen, und diese Qualifikation wird Ihnen genau das ermöglichen"*

Zu den Dozenten 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 den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale 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 gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

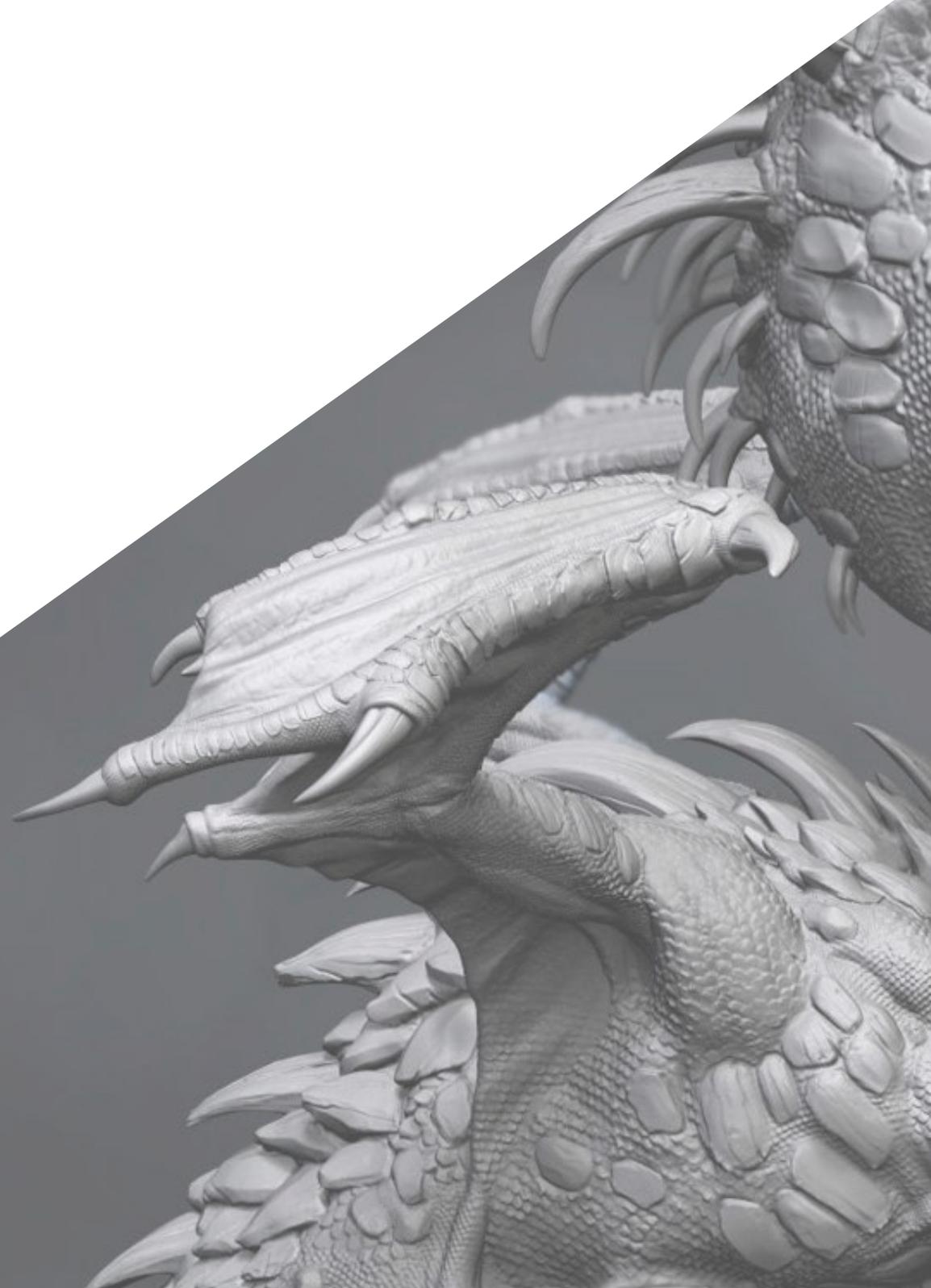
*Unternehmen sind auf der Suche nach Testing-Spezialisten, um ihre Videospiele erfolgreich zu machen.*

*Für die Arbeit als Tester benötigen Sie spezielle Kenntnisse. In diesem Bildungsprogramm lernen Sie alles über den Beruf.*



# 02 Ziele

Das Testen von Videospielen ist für Unternehmen von entscheidender Bedeutung. Eine Spezialisierung kann daher große berufliche Chancen für diejenigen mit sich bringen, die spezifische Kenntnisse auf diesem Gebiet erwerben. Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in *Testing* für Videospiele besteht also darin, den Studenten alle notwendigen Fähigkeiten und Kompetenzen zu vermitteln, damit sie zu großartigen, von ihren Unternehmen hochgeschätzten Spezialisten werden, die alle Arten von Tests und Kontrollen ihrer Produkte durchführen können, um sicherzustellen, dass sie ordnungsgemäß funktionieren.





“

*Dank dieses Universitätsexperten werden  
Sie alle Ihre Ziele erreichen können"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Erfahren, wie man *Testing* für Videospiele durchführt
- ◆ Fehler in Videospiele in der Testphase erkennen
- ◆ Die verschiedenen Arten von Fehlern kennen, die in der *Testing*-Phase entdeckt werden können
- ◆ Wissen, wie man ein Videospiele entwirft und entwickelt, um das *Testing* effizienter durchführen zu können

“

*Führen Sie die Tests verschiedener Arten von Videospiele erfolgreich durch und werden Sie für Ihr Unternehmen unverzichtbar“*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Programmierung in Echtzeit

- ◆ Analyse der wichtigsten Merkmale einer Echtzeit-Programmiersprache, die sie von einer herkömmlichen Programmiersprache unterscheiden
- ◆ Verstehen der grundlegenden Konzepte von Computersystemen
- ◆ Erlangung der Fähigkeit, die wichtigsten Grundlagen und Techniken der Echtzeitprogrammierung anzuwenden

### Modul 2. Videospielekonsolen und -geräte

- ◆ Die grundlegende Funktionsweise der wichtigsten Ein- und Ausgabeperipheriegeräte kennen
- ◆ Die wichtigsten Auswirkungen der verschiedenen Plattformen auf das Design verstehen
- ◆ Den Aufbau, die Organisation, den Betrieb und die Verbindung von Geräten und Systemen untersuchen
- ◆ Die Rolle des Betriebssystems und der Entwicklungskits für mobile Geräte und Videospieleplattformen verstehen

### Modul 3. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- ◆ Beschreibung der Architektur des Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) und der grundlegenden Funktionsweise von drahtlosen Netzwerken, Analyse der Sicherheit im Zusammenhang mit Videospiele
- ◆ Die Fähigkeit erlangen, Multiplayer-Online-Spiele zu entwickeln

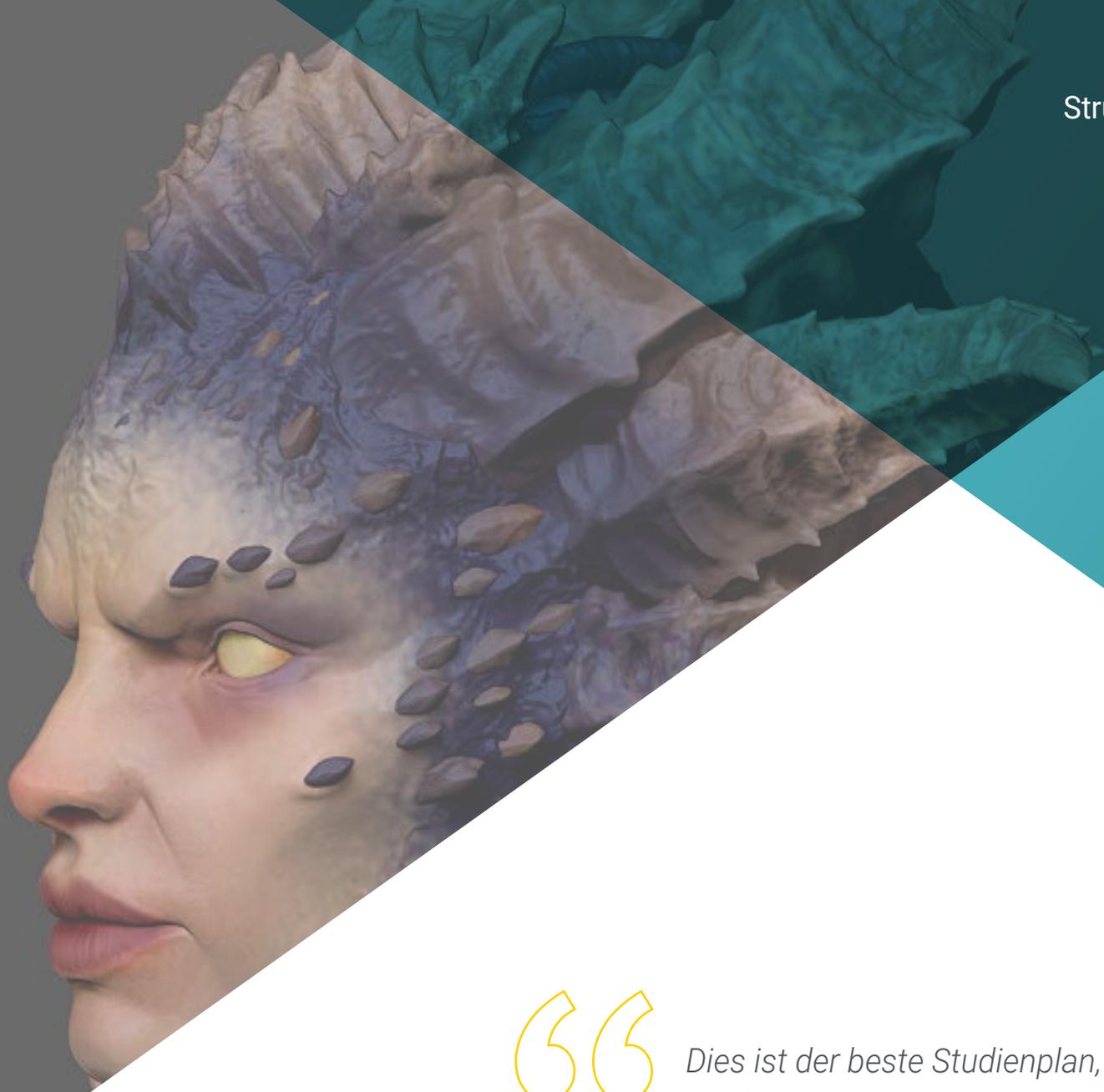


# 03

## Struktur und Inhalt

Um sicherzustellen, dass die Studenten alles erlernen, was sie brauchen, um großartige Tester zu werden, bietet dieser Universitatsexperte in *Testing* fur Videospiele ihnen die besten Inhalte in diesem Bereich und entwickelt spezifisches und panoramisches Wissen, damit die Studenten eine umfassende Weiterbildung erhalten. Sie werden also alles uber Echtzeitprogrammierung, uber die Bedienung von Konsolen und Geraten sowie uber Netzwerke und Multiplayersysteme lernen konnen. Mit diesem Studienplan werden die Studenten zu groen Spezialisten im *Testing* von Videospiele.





“

*Dies ist der beste Studienplan, den Sie finden können, um ein großartiger Videospieletester zu werden"*

## Modul 1. Programmierung in Echtzeit

- 1.1. Grundlegende Konzepte der parallelen Programmierung
  - 1.1.1. Grundlegende Konzepte
  - 1.1.2. Parallelität
  - 1.1.3. Vorteile der Parallelität
  - 1.1.4. Parallelität und Hardware
- 1.2. Grundlegende Strukturen zur Unterstützung der Parallelität in Java
  - 1.2.1. Parallelität in Java
  - 1.2.2. *Threads* erstellen
  - 1.2.3. Methoden
  - 1.2.4. Synchronisierung
- 1.3. *Threads*, Lebenszyklus, Prioritäten, Unterbrechungen, Zustände, Executors
  - 1.3.1. *Threads*
  - 1.3.2. Lebenszyklus
  - 1.3.3. Prioritäten
  - 1.3.4. Unterbrechungen
  - 1.3.5. Zustände
  - 1.3.6. Umsetzer
- 1.4. Gegenseitiger Ausschluss
  - 1.4.1. Was bedeutet gegenseitiger Ausschluss?
  - 1.4.2. Dekkers Algorithmus
  - 1.4.3. Petersons Algorithmus
  - 1.4.4. Gegenseitiger Ausschluss in Java
- 1.5. Abhängigkeiten vom Zustand
  - 1.5.1. Injektion von Abhängigkeiten
  - 1.5.2. Java-Implementierung des Musters
  - 1.5.3. Wege zur Injektion von Abhängigkeiten
  - 1.5.4. Beispiel





- 1.6. Entwurfsmuster
  - 1.6.1. Einführung
  - 1.6.2. Muster für die Erstellung
  - 1.6.3. Struktur-Muster
  - 1.6.4. Verhaltensmuster
- 1.7. Verwendung von Java-Bibliotheken
  - 1.7.1. Was sind Bibliotheken in Java?
  - 1.7.2. *Mockito-all, mockito-core*
  - 1.7.3. Guava
  - 1.7.4. Commons-io
  - 1.7.5. Commons-lang, commons-lang3
- 1.8. *Shaders*-Programmierung
  - 1.8.1. 3D-Pipeline und Raster
  - 1.8.2. Vertex Shading
  - 1.8.3. *Pixel Shading*: Beleuchtung I
  - 1.8.4. *Pixel Shading*: Beleuchtung II
  - 1.8.5. Post-Effekte
- 1.9. Programmierung in Echtzeit
  - 1.9.1. Einführung
  - 1.9.2. Verarbeitung von Unterbrechungen
  - 1.9.3. Synchronisierung und Kommunikation zwischen Prozessen
  - 1.9.4. Planungssysteme in Echtzeit
- 1.10. Planung in Echtzeit
  - 1.10.1. Konzepte
  - 1.10.2. Referenzmodell für Echtzeitsysteme
  - 1.10.3. Planungspolitik
  - 1.10.4. Zyklische Planer
  - 1.10.5. Planer mit statischen Eigenschaften
  - 1.10.6. Planer mit dynamischen Eigenschaften

## Modul 2. Videospielekonsolen und -geräte

- 2.1. Geschichte der Videospieleprogrammierung
  - 2.1.1. Atari-Zeit (1977-1985)
  - 2.1.2. NES und SNES Zeit (1985-1995)
  - 2.1.3. PlayStation/PlayStation 2 Zeit (1995-2005)
  - 2.1.4. Xbox 360, PS3 und Wii Zeit (2005-2013)
  - 2.1.5. Xbox One, PS2.y Wii U-Switch Zeit (2013-heute)
  - 2.1.6. Die Zukunft
- 2.2. Geschichte des Gameplays in Videospielen
  - 2.2.1. Einführung
  - 2.2.2. Sozialer Kontext
  - 2.2.3. Strukturelles Diagramm
  - 2.2.4. Zukunft
- 2.3. Anpassung an die moderne Zeit
  - 2.3.1. Bewegungs-basierte Spiele
  - 2.3.2. Virtuelle Realität
  - 2.3.3. Augmented Reality
  - 2.3.4. Gemischte Realität
- 2.4. Unity: *Scripting* I und Beispiele
  - 2.4.1. Was ist ein *Skript*?
  - 2.4.2. Unser erstes *Skript*
  - 2.4.3. Hinzufügen eines *Skripts*
  - 2.4.4. Öffnen eines *Skripts*
  - 2.4.5. MonoBehaviour
  - 2.4.6. *Debugging*
- 2.5. Unity: *Scripting* II und Beispiele
  - 2.5.1. Tastatur- und Mauseingabe
  - 2.5.2. Raycast
  - 2.5.3. Instanziierung
  - 2.5.4. Variablen
  - 2.5.5. Öffentliche und serialisierte Variablen
- 2.6. Unity: *Scripting* III und Beispiele
  - 2.6.1. Beschaffung von Komponenten
  - 2.6.2. Komponenten modifizieren
  - 2.6.3. Testen
  - 2.6.4. Mehrere Objekte
  - 2.6.5. *Colliders und Triggers*
  - 2.6.6. Quaternionen
- 2.7. Peripheriegeräte
  - 2.7.1. Entwicklung und Klassifizierung
  - 2.7.2. Peripheriegeräte und Schnittstellen
  - 2.7.3. Aktuelle Peripheriegeräte
  - 2.7.4. Nahe Zukunft
- 2.8. Videospiele: Zukunftsperspektiven
  - 2.8.1. Cloud-basiertes Spielen
  - 2.8.2. Treiberlos
  - 2.8.3. Immersive Realität
  - 2.8.4. Andere Alternativen
- 2.9. Architektur
  - 2.9.1. Besondere Anforderungen für Videospiele
  - 2.9.2. Entwicklung der Architektur
  - 2.9.3. Zeitgenössische Architektur
  - 2.9.4. Unterschiede zwischen den Architekturen
- 2.10. Entwicklungskits und ihre Entwicklung
  - 2.10.1. Einführung
  - 2.10.2. Entwicklungskits der dritten Generation
  - 2.10.3. Entwicklungskits der vierten Generation
  - 2.10.4. Entwicklungskits der fünften Generation
  - 2.10.5. Entwicklungskits der sechsten Generation

## Modul 3. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- 3.1. Geschichte und Entwicklung von Multiplayer-Spielen
  - 3.1.1. 1970er Jahre: erste Multiplayer-Spiele
  - 3.1.2. 1990er Jahre: Duke Nukem, Doom, Quake
  - 3.1.3. Der Aufstieg der Multiplayer-Videospiele
  - 3.1.4. Lokaler und Online-Multiplayer
  - 3.1.5. Partyspiele
- 3.2. Multiplayer-Geschäftsmodelle
  - 3.2.1. Entstehung und Funktionsweise von neuen Geschäftsmodellen
  - 3.2.2. Online-Verkaufsdienstleistungen
  - 3.2.3. Frei zum Spielen
  - 3.2.4. Micropayments
  - 3.2.5. Werbung
  - 3.2.6. Abonnement mit monatlichen Zahlungen
  - 3.2.7. Pay-per-play
  - 3.2.8. Testen vor dem Kauf
- 3.3. Lokale Spiele und vernetzte Spiele
  - 3.3.1. Lokale Spiele: Erste Schritte
  - 3.3.2. Partyspiele: Nintendo und Familienzusammengehörigkeit
  - 3.3.3. Netzwerkspiele: Anfänge
  - 3.3.4. Entwicklung von Netzwerkspielen
- 3.4. OSI-Modell: Schichten I
  - 3.4.1. OSI-Modell: Einleitung
  - 3.4.2. Physikalische Schicht
  - 3.4.3. Datenübertragungsschicht
  - 3.4.4. Netzwerkschicht
- 3.5. OSI-Modell: Schichten II
  - 3.5.1. Transportschicht
  - 3.5.2. Sitzungsschicht
  - 3.5.3. Präsentationsschicht
  - 3.5.4. Anwendungsschicht
- 3.6. Computernetzwerke und das Internet
  - 3.6.1. Was ist ein Computernetzwerk?
  - 3.6.2. Software
  - 3.6.3. Hardware
  - 3.6.4. Server
  - 3.6.5. Netzwerkspeicher
  - 3.6.6. Netzwerk-Protokolle
- 3.7. Mobile und drahtlose Netzwerke
  - 3.7.1. Mobiles Netzwerk
  - 3.7.2. Drahtloses Netzwerk
  - 3.7.3. Betrieb von mobilen Netzwerken
  - 3.7.4. Digitale Technologie
- 3.8. Sicherheit
  - 3.8.1. Persönliche Sicherheit
  - 3.8.2. *Hacks und Cheats* in Videospielen
  - 3.8.3. Anti-Fallen-Sicherheit
  - 3.8.4. Analyse von Sicherheitssystemen gegen Betrug
- 3.9. Mehrspielersysteme: Server
  - 3.9.1. Server-Hosting
  - 3.9.2. MMO-Videospiele
  - 3.9.3. Dedizierte Videospiel-Server
  - 3.9.4. LAN Parties
- 3.10. Design und Programmierung von Multiplayer-Videospielen
  - 3.10.1. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unreal
  - 3.10.2. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unity
  - 3.10.3. Wie man ein Multiplayer-Spiel unterhaltsam gestaltet
  - 3.10.4. Jenseits eines Controllers: Innovation in der Multiplayer-Steuerung

# 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

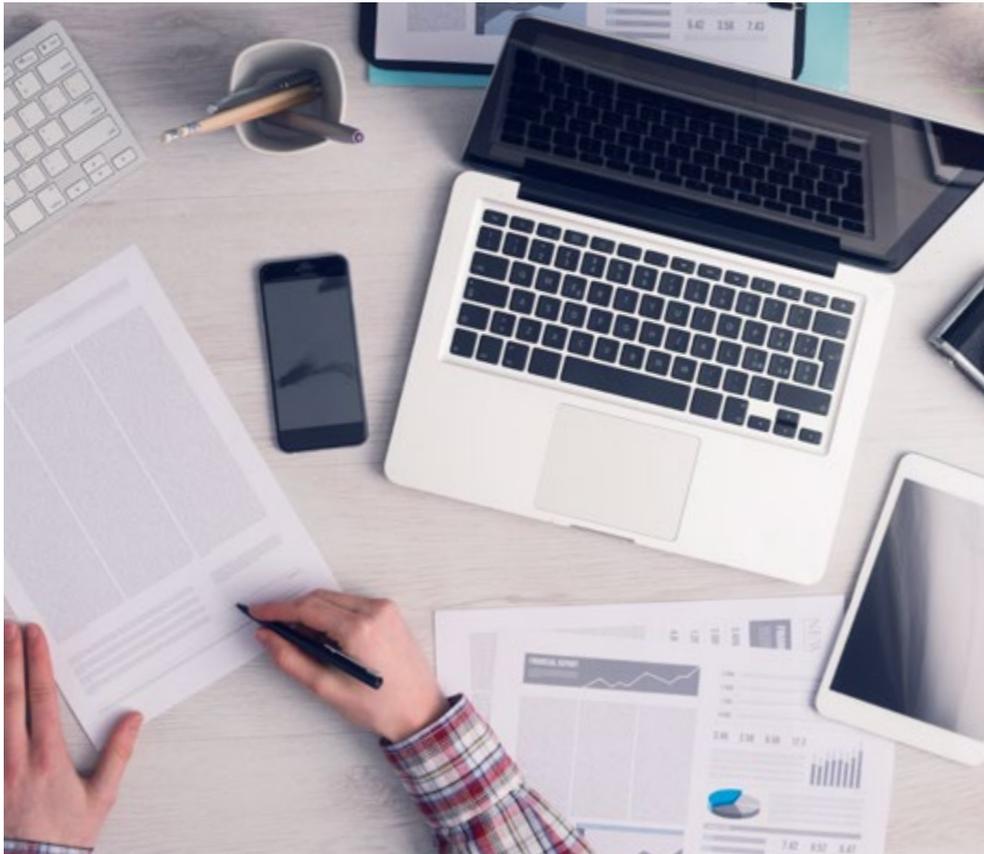
Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*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.

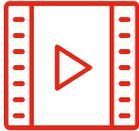
*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

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.

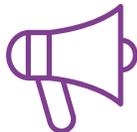
Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### 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.



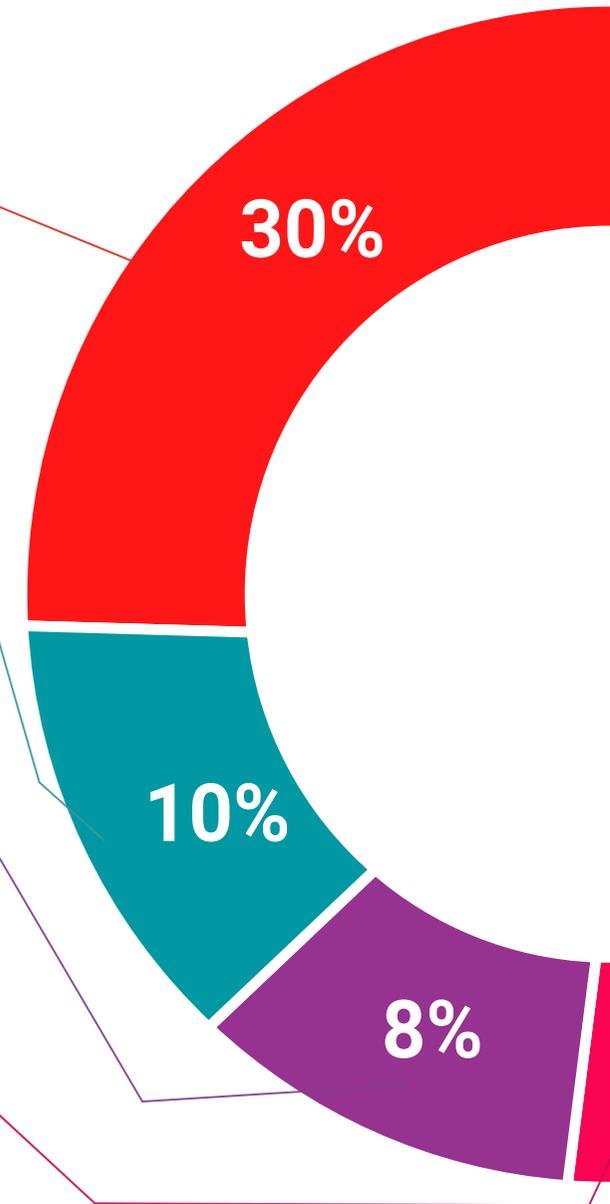
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

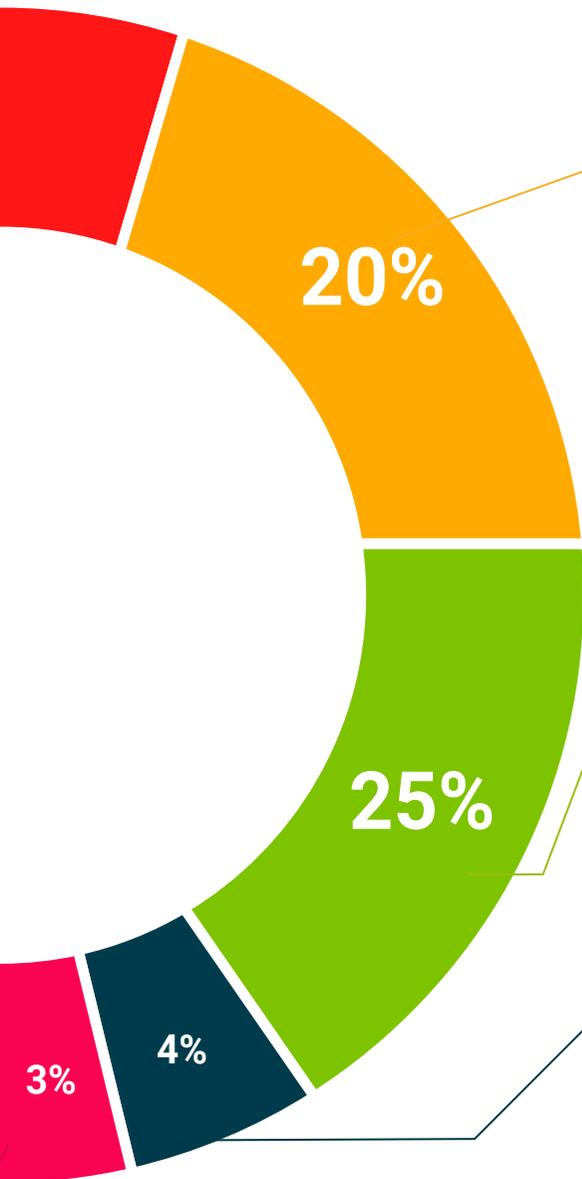
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 Testing 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 Testing 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 Testing 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 innovativ  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
virtuelles Klassenzimmer spielen

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Testing für Videospiele

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

# Universitätsexperte

## Testing für Videospiele

