

Universitätskurs

Englisch für Videospiele

Paulie: We doin' this?



Universitätskurs Englisch für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/englisch-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01 Präsentation

Videospiele sind eine internationale Unterhaltungsindustrie, die die Musik- und Filmindustrie zusammen in den Schatten stellt. Millionen von Menschen auf der ganzen Welt spielen eine Vielzahl von Titeln auf einer Vielzahl von Konsolen, viele davon auf Englisch. Die englische Sprache ist zur dominierenden Sprache in der Videospielindustrie geworden. Daher ist es unerlässlich, dass alle Fachleute in diesem Sektor, unabhängig von ihrem Tätigkeitsbereich, fließend Englisch sprechen. Dieses Programm ermöglicht es den Studenten, sich fließend in jeder Art von Konversation zu unterhalten, sowohl in technischer als auch in allgemeiner Hinsicht, und bereitet sie auf professionelle Vorstellungsgespräche und Meetings speziell in der Videospelbranche vor.





“

Dieser Universitätskurs wird Sie in die Lage versetzen, ohne Schwierigkeiten Gespräche mit Branchenexperten aus der ganzen Welt zu führen"

Englisch ist die vorherrschende Sprache in der Videospiegelindustrie. So sehr, dass sogar viele Spieler, die keine englischen Sprachkenntnisse hatten, durch das Spielen ihrer Lieblingsspiele Englisch gelernt haben. Darüber hinaus verwendet die Branche viele englische Begriffe wie Endgame, NPC, V-Sync oder Advergaming, mit denen jeder, der in dieser Branche arbeitet, vertraut sein sollte.

Aus diesem Grund erweitert der Universitätskurs in Englisch für Videospiele die Kenntnisse der Studenten in diesem Bereich erheblich und bereitet sie auf alle Arten von Gesprächen oder Informationsaustausch vor, mit denen sie in der Branche konfrontiert werden könnten. Der umfangreiche Studienplan behandelt Themen wie die üblichen Debatten rund um Videospiele, die gängigste angelsächsische Software und die Fachsprache von Online-Videospielen.

Auch spezifischere Themen wie Robotik, Urheberrecht oder Cloud Computing werden behandelt, so dass die Studenten problemlos kommunizieren können, wenn sie einen fachkundigeren und professionelleren Dialog entwickeln müssen. Der Student wird in der Lage sein, Vorstellungsgespräche und Fachkonferenzen auf Englisch zu führen.

Hinzu kommt der Vorteil, dass die Fortbildung zu 100% online durchgeführt wird, was dem Studenten ein Maximum an Flexibilität beim Studium der Inhalte ermöglicht. Da kein Bedarf besteht, ein physisches Zentrum zu besuchen oder sich an feste Stundenpläne zu halten, können die Studenten diesen Universitätskurs in Englisch für Videospiele an ihre persönlichen, beruflichen oder familiären Bedürfnisse anpassen.

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

- ◆ Umfassende Kenntnisse des angelsächsischen Vokabulars für Videospiele, von allgemeinen und üblichen Themen bis hin zu technischeren und präziseren Themen
- ◆ Inhalte mit starker audiovisueller Unterstützung, die die Aneignung des vermittelten Wissens erleichtern
- ◆ Praktische Übungen zur Selbsteinschätzung des Lernprozesses
- ◆ Moderne und innovative Methoden, die an die aktuellen Trends der Branche angepasst sind
- ◆ Von Experten auf dem Gebiet entwickelter Studienplan
- ◆ Vollständiger Zugriff auf Inhalte von jedem Gerät mit Internetverbindung



Nach dem Erwerb dieses Universitätskurses in Englisch für Videospiele werden Sie sich nicht scheuen, mit den größten Namen der Branche wie Phil Spencer oder Gabe Newell zu sprechen"



Bleiben Sie nicht AFK und aktualisieren Sie Ihren Wortschatz dank dieses Universitätskurses"

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 situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses 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.

Konzentrieren Sie sich auf Ihre Englischkenntnisse und sorgen Sie dafür, dass Ihr Lebenslauf auch die modernsten Unternehmen überzeugt.

Melden Sie sich für diesen Universitätskurs in Englisch für Videospiele an und beherrschen Sie die gängigsten Fachausdrücke in jeder professionellen Konversation.



02 Ziele

Diese Fortbildung zielt darauf ab, den Studenten die Beherrschung der gängigen Terminologie in der Videospiegelindustrie zu vermitteln, sowohl auf einer allgemeineren und informellen Ebene als auch auf der Ebene der technischen Bereiche mit ihrem eigenen Jargon, der ein tieferes Wissen erfordert, um erfolgreich kommunizieren zu können. Auf diese Weise wird der Student in der Lage sein, in jedem Bereich der Branche auf natürliche Weise zu interagieren und Missverständnisse oder peinliche Momente zu vermeiden.





“

Wenn Sie für Sony, Microsoft oder Nintendo arbeiten wollen, müssen Sie die technische und konventionelle Sprache der Videospieldwelt zu 100% beherrschen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Erlernen, wie man sich in einem internationalen Umfeld, in dem Englisch die vorherrschende Sprache ist, zurechtfindet
- ◆ Kennenlernen der gesamten Terminologie im Zusammenhang mit der Welt der Videospiele, um zu einer besseren Integration in globale Arbeitsteams beizutragen
- ◆ Erkunden der spezifischen Fachbegriffe in Bereichen wie Online-Videospiele oder Urheberrecht
- ◆ Befähigen zum Verfassen von Geschäftstexten auf Englisch, z.B. E-Mails, Berichte oder Präsentationen
- ◆ Studieren der Ursprünge und der Geschichte der Videospieleindustrie, um zu verstehen, wie sie kommuniziert
- ◆ Erkennen des aktuellen Umfangs von Gamification als Sprachlernwerkzeug auf der ganzen Welt



Es gibt kein industrielles, allgemeines oder technisches Thema, über das Sie nach dem Studium dieses Universitätskurses in Englisch für Videospiele nicht sprechen können"





Spezifische Ziele

- ◆ Beherrschen der englischen Sprache für mündliche Präsentationen, tägliche Interaktionen und Teamarbeit
- ◆ Entwickeln der Fähigkeit des Studenten, Telefongespräche oder persönliche und virtuelle Meetings auf Englisch zu führen
- ◆ Behandeln allgemeiner Probleme in der Branche wie Gewalt, Bewegungsmangel und psychische Gesundheit
- ◆ Vertiefen der verschiedenen aktuellen Betriebssysteme und der jeweiligen Sprache der einzelnen Systeme
- ◆ Analysieren von internationalen Rechtsfragen und Fällen von Plagiaten in der Welt der Videospiele
- ◆ Entdecken der Rechtschreibkorrektur in Videospiele und die Bedeutung von Untertiteln
- ◆ Besprechen der Erstellung eines Lebenslaufs in englischer Sprache, sowie internationale Stellenangebote und Vorstellungsgespräche
- ◆ Erlernen der spezifischen Terminologie im Bereich Web-Engineering und Cloud-Infrastruktur für Videospiele

03

Struktur und Inhalt

Dieses Programm in Englisch für Videospiele ist in 2 verschiedene Module unterteilt, die ihrerseits jeweils 10 Themen enthalten, in denen das gesamte didaktische Material erklärt und verteilt wird. TECH hat ein Team von Experten aus der Videospielebranche zusammengestellt, die die englische Sprache sehr gut beherrschen, so dass den Studenten der Zugang zu den besten verfügbaren Inhalten garantiert ist. Der Studienplan ist klar und übersichtlich gestaltet, was den Zugang zu den Informationen und die Arbeit am Lernstoff selbst erleichtert.



THE GAME AWARDS

“

Geben Sie Ihrer Karriere den internationalen Fokus, den sie braucht, mit diesem Universitätskurs in Englisch für Videospiele"

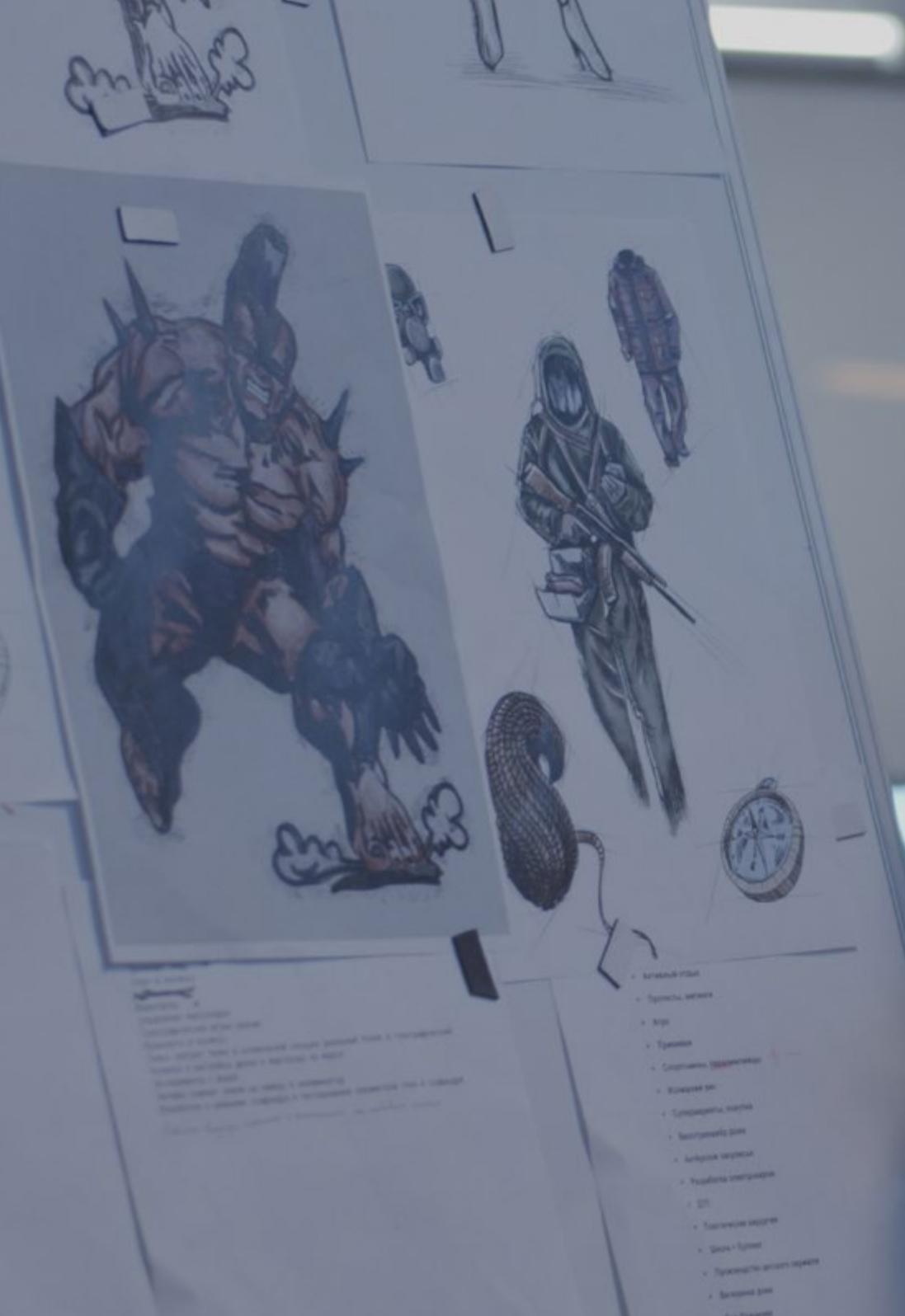
Modul 1. Englisch für Videospiele I

- 1.1. Eine mündliche Präsentation
 - 1.1.1. Vorbereitende Schritte- die Präsentationsphase
 - 1.1.2. Effektive Techniken für eine gute Präsentation
 - 1.1.3. Strategien für den Umgang mit Folgefragen
- 1.2. Lösung von Problemen
 - 1.2.1. Analyse FODA
 - 1.2.2. Lösungen vorschlagen
 - 1.2.3. Die Rolle des kritischen Denkens beim Lösen von Problemen
- 1.3. Teamarbeit
 - 1.3.1. E-Mail
 - 1.3.2. Tägliche Interaktionen mit Mitarbeitern
 - 1.3.3. Die Bedeutung der Teamarbeit in Remote-Teams
- 1.4. Die Rolle der Kommunikation in internationalen Unternehmen
 - 1.4.1. Der Projektbericht
 - 1.4.2. Das Telefongespräch
 - 1.4.3. Persönliche und virtuelle Treffen
- 1.5. Diskussionen in der Welt der Videospiele
 - 1.5.1. Gewalt
 - 1.5.2. Sesshafter Lebensstil und Videospiele
 - 1.5.3. Psychische Gesundheit
- 1.6. Ethik in der technologischen Welt
 - 1.6.1. Die digitale Kluft
 - 1.6.2. Informationsüberflutung
 - 1.6.3. Die Rolle der externen Werbung im Bereich der Videospiele
- 1.7. Historische Überlegungen
 - 1.7.1. Die Anfänge der Videospieldentwicklung
 - 1.7.2. Wichtige Meilensteine im Prozess der Massenvermarktung
 - 1.7.3. Die Rolle der Videospiele in den USA in den 1990er Jahren
- 1.8. Entwicklung und neueste Entwicklungen bei angelsächsischer Software
 - 1.8.1. Künstliche Intelligenz: Herausforderungen und Entwicklungen für den Programmierer
 - 1.8.2. Interaktivität und Zusammenarbeit in Videospiele
 - 1.8.3. Die Rolle der Videospiele im amerikanischen Kino

- 1.9. Die Wirksamkeit von Betriebssystemen
 - 1.9.1. Xbox Betriebssysteme
 - 1.9.2. Playstation Betriebssysteme
 - 1.9.3. Nintendo Betriebssysteme
- 1.10. Die Fachsprache der Online-Videospiele
 - 1.10.1. Videospiel-Vokabeln
 - 1.10.2. Grammatikalische Strukturen in Videospiele
 - 1.10.3. Die Rolle der Stimme: Fragen der Aussprache

Modul 2. Englisch für Videospiele II

- 2.1. Plagiate in der Welt der Videospiele
 - 2.1.1. Internationale Rechtsfragen
 - 2.1.2. Analyse von realen Fällen
 - 2.1.3. Tribut und virtuelle Ostereier
- 2.2. Kommerzielle Initiativen
 - 2.2.1. E-Commerce
 - 2.2.2. Werbestrategien
 - 2.2.3. Erstellung von Anzeigen
- 2.3. Die Rolle des Schreibens
 - 2.3.1. Rechtschreibprüfung in Videospiele
 - 2.3.2. Untertitel
 - 2.3.3. Schriftliche Kommunikation mit Personen außerhalb des Unternehmens
- 2.4. Urheberrechte
 - 2.4.1. Copyright
 - 2.4.2. Creative Commons Lizenzen
 - 2.4.3. Die Grenzen der kreativen Freiheit
- 2.5. Beschäftigung in der Welt der Technologie
 - 2.5.1. Erstellung des Lebenslaufs
 - 2.5.2. Das Vorstellungsgespräch
 - 2.5.3. Gehaltserwartungen
- 2.6. Professionelle soziale Begegnungen
 - 2.6.1. Konferenzen
 - 2.6.2. Unternehmenskultur
 - 2.6.3. Tagungen



- 2.7. Robotisch
 - 2.7.1. Anfänge und Entwicklung
 - 2.7.2. Klassifizierung und Definition des Roboters
 - 2.7.3. Methoden der Programmierung
- 2.8. Computerprogrammierung
 - 2.8.1. Kontrollstrukturen
 - 2.8.2. Objekte
 - 2.8.3. Speicherung
- 2.9. Cloud Computing
 - 2.9.1. Webtechnik
 - 2.9.2. Cloud-Infrastrukturen
 - 2.9.3. Multi-Cloud-Systeme
- 2.10. Gamification
 - 2.10.1. Gamification in der Geschäftswelt
 - 2.10.2. Gamification in der Bildung
 - 2.10.3. Gamification in Ihrem persönlichen Leben



Es erwartet Sie eine glänzende Zukunft in der Branche, in der Sie schon immer arbeiten wollten. TECH gibt Ihnen den letzten Anstoß, den Sie brauchen, um ein Benchmark-Experte in der Videospielebranche zu werden"

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 Universitätskurs in Englisch 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 **Universitätskurs in Englisch 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: **Universitätskurs in Englisch für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Englisch für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs Englisch für Videospiele