

Universitätskurs

Forschung und Bildung
in Videospiele





Universitätskurs Forschung und Bildung in Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/forschung-bildung-videospielen

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

Die Popularisierung des audiovisuellen Bereichs in der heutigen Zeit hat dazu geführt, dass künstlerische Disziplinen wie Kino oder Musik Eingang in die Bildung gefunden haben und zu hervorragenden Lehrmitteln geworden sind. Das Gleiche gilt für Videospiele, die sich bei richtiger Anwendung als ein sehr wichtiges Element in der Bildung von Schülern mit sehr unterschiedlichen Profilen erwiesen haben. Diese Qualifikation bietet den Studenten das nötige Wissen, um Experten für Bildung und Forschung im Bereich Videospiele zu werden, damit sie sich in diesem sich ständig weiterentwickelnden Bereich beruflich weiterentwickeln können.





“

*Dieser Universitätskurs wird Sie zu
einem großartigen Forscher im Bereich
der Videospiele machen”*

Seit Jahrzehnten erfreuen sich audiovisuelle Produkte immer größerer Beliebtheit und sind mittlerweile Teil der Kultur und Identität von Menschen auf der ganzen Welt. Jeden Tag sehen Millionen von Menschen Fernsehsendungen, Filme und Videos auf allen möglichen sozialen Netzwerken und Plattformen und hören Musik über *Streaming*. Aber das 21. Jahrhundert hat auch ein starkes Aufkommen von Videospiele erlebt.

Videospiele gab es schon früher, aber in den letzten 20 Jahren haben sie die Gesellschaft in allen Bereichen durchdrungen. Menschen aller Altersgruppen, Hintergründe und Nationalitäten spielen und konsumieren *Gameplays* und Online-Sendungen.

Aus diesem Grund stellen Videospiele eine große Chance dar, wenn es darum geht, bildungsbezogene Forschung zu initiieren, um sie in verschiedenen Lehrmethoden einzusetzen.

Dieser Universitätskurs in Forschung und Bildung in Videospiele gibt den Studenten alle notwendigen Werkzeuge an die Hand, um große Experten auf diesem Gebiet zu werden, so dass sie eine Forschungskarriere im Bereich der Videospiele starten können.

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

- ◆ Die Entwicklung von praktischen Fällen, die von Experten der Videospieleforschung vorgestellt werden
- ◆ Die grafischen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte, mit denen sie konzipiert sind, sammeln wissenschaftliche und praktische Informationen über Videospiele
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ◆ 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



Erforschen Sie Videospiele und finden Sie die besten didaktischen Lösungen für die Zukunft"

“

*Videospiele sind die Zukunft der Bildung.
Spezialisieren Sie sich mit diesem
Universitätskurs auf dieses Thema"*

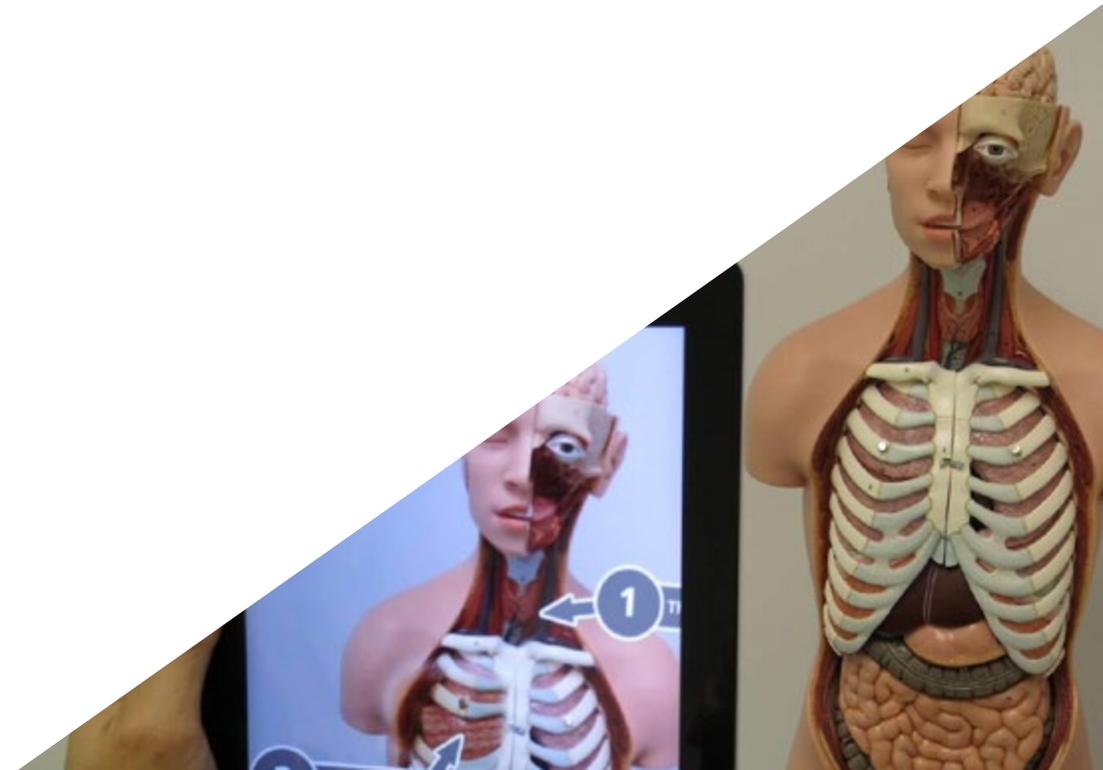
Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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 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.

*Die Forschung im Bereich der
Videospiele ist ein Feld voller
Möglichkeiten.*

*Entwickeln Sie dank dieser
Qualifikation neue Lehrmethoden
mit Hilfe von Videospielen.*



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Forschung und Bildung in Videospielen ist es, den Studenten die besten Kenntnisse und spezialisierten Werkzeuge in der Forschung zu vermitteln, die im Bildungsbereich unter Verwendung von Videospielen als Lehrinstrument eingesetzt werden. Während dieses Studiums wird also eine Reihe von Kompetenzen mit diesem Ziel vor Augen erworben, die es den Studenten ermöglichen, sofort eine Forschungslaufbahn in diesem Bereich einzuschlagen.





“

*Erreichen Sie alle Ihre Ziele dank
dieses umfassenden Programms zur
Forschung im Bereich Videospiele”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Lernen, wie man rigorose Forschung im Bereich der Videospiele betreibt
- ◆ Aneignen der wichtigsten pädagogischen Anwendungen von Videospiele
- ◆ Kennen von Simulationsspielen
- ◆ Integrieren von Videospiele in einen Bildungsprozess

“

*Diese Qualifikation wird
Sie zu einem großartigen
Forscher machen"*





Spezifische Ziele

- ◆ Untersuchen der Hauptmerkmale von repräsentativen Serious Games in den Bereichen Bildung und Forschung
- ◆ Verstehen, wie Videospiele den emotionalen Zustand von Personen beeinflussen können
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, Videospiele anhand ihrer verschiedenen Ansätze zu bewerten

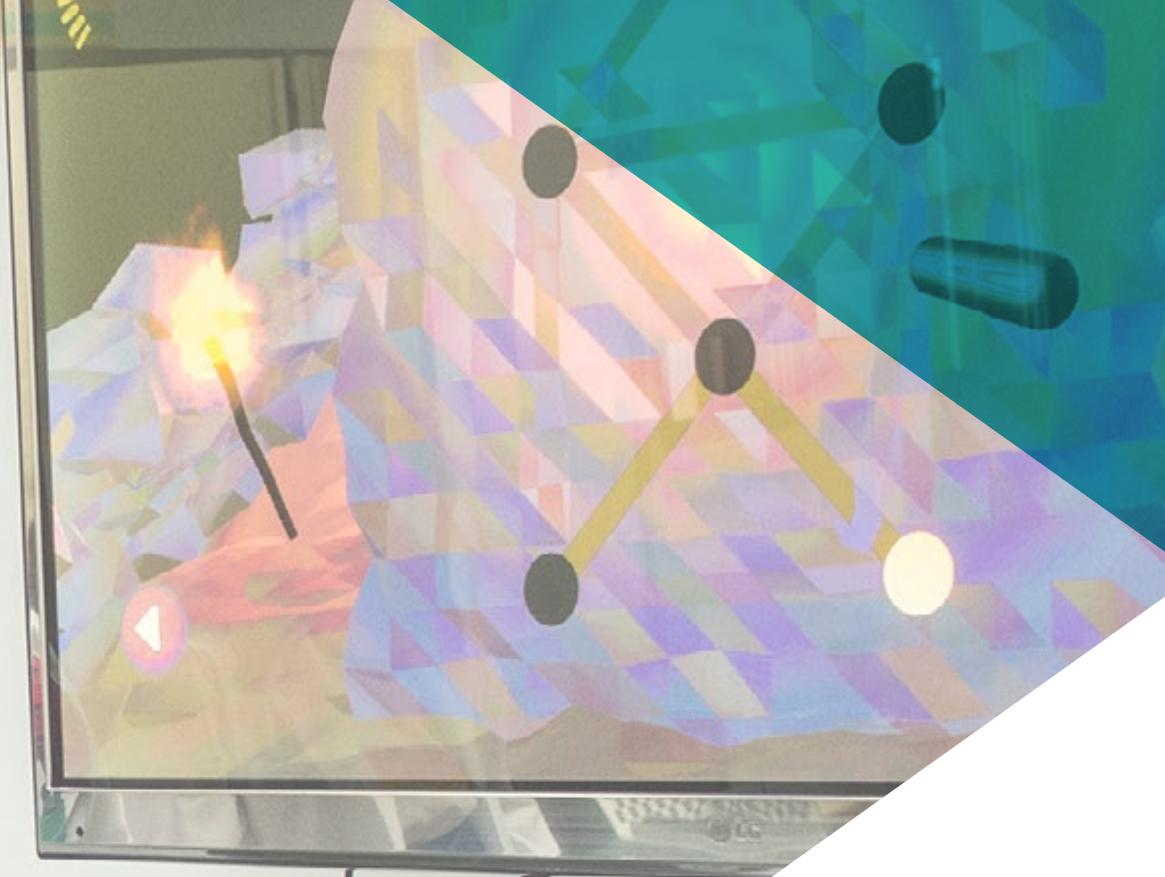


03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Forschung und Bildung in Videospiele wurde von führenden Experten auf dem Gebiet der auf das Bildungswesen angewandten Forschung entwickelt und bietet den Studenten die besten Inhalte auf diesem Gebiet. Aus diesem Grund sollte jeder, der eine Forschungskarriere in diesem auf Videospiele ausgerichteten Bereich beginnen möchte, diese Qualifikation erwerben, die dank der Tiefe des Studienplans und der großen Breite des didaktischen Ansatzes Erfolg in diesem Bereich garantiert.





“

Der Inhalt, auf den Sie warten, um in Ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen”

Modul 1. Videospiele und Simulationen für Forschung und Bildung

- 1.1. Einführung in Serious Games
 - 1.1.1. Was ist ein ernsthaftes Spiel?
 - 1.1.2. Eigenschaften
 - 1.1.3. Hervorzuhebende Aspekte
 - 1.1.4. Vorteile von Serious Games
- 1.2. Motivation und Ziele von Serious Games
 - 1.2.1. Erstellung von Serious Games
 - 1.2.2. Motivation von Serious Games
 - 1.2.3. Zielsetzung von Serious Games
 - 1.2.4. Schlussfolgerungen
- 1.3. Simulationsspiele
 - 1.3.1. Einführung
 - 1.3.2. Das Simulationsspiel
 - 1.3.3. Spiele und IKT
 - 1.3.4. Spiele, Simulationen und Management
- 1.4. Trainingsorientiertes Design: Gamification
 - 1.4.1. Gamification-Modell
 - 1.4.2. Belohnungen
 - 1.4.3. Incentivierung
 - 1.4.4. Gamification bei der Arbeit
- 1.5. Wie man eine effektive Gamification durchführt
 - 1.5.1. Die Theorie des Spaßes
 - 1.5.2. Gamification und Willenskraft
 - 1.5.3. Gamification und neue Technologien
 - 1.5.4. Berühmte Beispiele
- 1.6. Der Lernprozess: Spielfluss und Fortschritt
 - 1.6.1. Spielablauf
 - 1.6.2. Das Gefühl des Fortschritts
 - 1.6.3. Feedback
 - 1.6.4. Grad der Vollendung





- 1.7. Der Lernprozess: Spielbasierte Bewertung
 - 1.7.1. Kahoot!
 - 1.7.2. Methodik
 - 1.7.3. Ergebnisse
 - 1.7.4. Gezogene Schlussfolgerungen
- 1.8. Studienrichtungen: Pädagogische Anwendungen
 - 1.8.1. Fallstudie: Anwendung von Gamification-Techniken im Klassenzimmer
 - 1.8.2. Schritt 1: Benutzer- und Kontextanalyse
 - 1.8.3. Schritt 2: Definition der Lernziele
 - 1.8.4. Schritt 3: Gestaltung des Erlebnisses
 - 1.8.5. Schritt 4: Identifizierung von Ressourcen
 - 1.8.6. Schritt 5: Implementierung der Gamification-Elemente
- 1.9. Studienrichtungen: Simulation und Beherrschung von Fähigkeiten
 - 1.9.1. Gamification, Simulatoren und Orientierung an der unternehmerischen Denkweise
 - 1.9.2. Muster
 - 1.9.3. Datenerhebung
 - 1.9.4. Datenanalyse und Ergebnisse
 - 1.9.5. Schlussfolgerungen
- 1.10. Studienrichtungen: Therapieinstrumente (reale Fälle)
 - 1.10.1. Therapeutische Gamification: Hauptziele
 - 1.10.2. Virtual Reality-Therapien
 - 1.10.3. Therapien mit angepassten Peripheriegeräten
 - 1.10.4. Gezogene Schlussfolgerungen



*Dies ist das umfassendste
und detaillierteste Programm
zur Videospieforschung im
Bildungsbereich*

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 Forschung und Bildung in Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellt Diplom.



“

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten"

Dieser **Universitätskurs in Forschung und Bildung in Videospiele**n 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: **Universitätskurs in Forschung und Bildung in Videospiele**n

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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

Universitätskurs
Forschung und Bildung
in Videospiele

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

Universitätskurs

Forschung und Bildung
in Videospiele

