

Universitätskurs Gamification Design



Universitätskurs Gamification Design

- » 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/gamification-design

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

Gamification in Videospielen wird eingesetzt, um Spieler durch Elemente wie Belohnungen, Herausforderungen und Fortschritte zu motivieren und bei der Stange zu halten. Diese Mechanismen ziehen den Spieler in ihren Bann und motivieren ihn, weiterzuspielen. Kein Wunder also, dass die Videospieldindustrie eine der lukrativsten Branchen der Welt ist. Aus diesem Grund hat TECH diese einzigartige akademische Spezialisierung ins Leben gerufen, in der sich die Studenten mit Erfolgen, Levels, Punkten, Herausforderungen, Bestenlisten und Geschichten beschäftigen, um das Interesse der Spieler zu wecken und ihnen eine lohnende Erfahrung zu bieten. All dies dank einer Methodik, die auf der Vermittlung von Wissen durch verschiedene audiovisuelle Medien basiert, und dank eines 100%igen Online-Formats, das eine maximale zeitliche Flexibilität ermöglicht.



“

In diesem Universitätskurs werden Sie lernen, wie Sie Bewertungsbereiche und Belohnungssysteme nutzen können, um Anreize zu schaffen und das Engagement der Spieler aufrechtzuerhalten"

Gamification Design für Videospiele entwickelt sich mit technologischen Fortschritten wie Virtual Reality, Augmented Reality und künstlicher Intelligenz ständig weiter. Diese Innovationen eröffnen neue Möglichkeiten, um immersivere und spannendere Spielerlebnisse zu schaffen. Sie haben sich über Videospiele hinaus entwickelt und werden in so unterschiedlichen Bereichen wie Bildung, Marketing, Gesundheitswesen und Geschäftsschulungen eingesetzt. Die Anwendung von Spielelementen in diesen Bereichen zielt darauf ab, Engagement, Lernen und Motivation zu steigern.

So entstand dieser Studiengang, in dem Fachkräfte lernen, positive Emotionen, ausgewogene Herausforderungen und sinnvolle Belohnungen zu schaffen, um Aufmerksamkeit und Engagement zu erreichen. Es handelt sich um eine didaktische Erfahrung, die vollständig online vermittelt wird, so dass die Studenten nicht nur lernen können, wann und wo sie wollen, sondern auch die Möglichkeit haben, das Lernpensum entsprechend ihren anderen Verpflichtungen zu verteilen.

Das Programm bietet auch eine solide Relearning-Methode, die es den Studenten ermöglicht, die fortgeschrittensten Kenntnisse auf progressive und natürliche Weise zu integrieren, ohne sich stundenlang dem Auswendiglernen widmen zu müssen. Das Programm bietet auch eine solide *Relearning*-Methode, mit der der Student das fortgeschrittenste Wissen auf progressive und natürliche Weise integriert, ohne sich stundenlang dem Auswendiglernen widmen zu müssen.

Dieser **Universitätskurs in Gamification Design** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Gamification Design vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein 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



Entdecken Sie, wie Sie die Prinzipien des Octalysis Frameworks und der Core Drives anwenden können, um die Beteiligung und das Engagement der Nutzer in jedem Kontext zu steigern“

“

Heben Sie sich als Top-Profi im Bereich Gamification Design ab und erschließen Sie sich neue Karrierechancen“

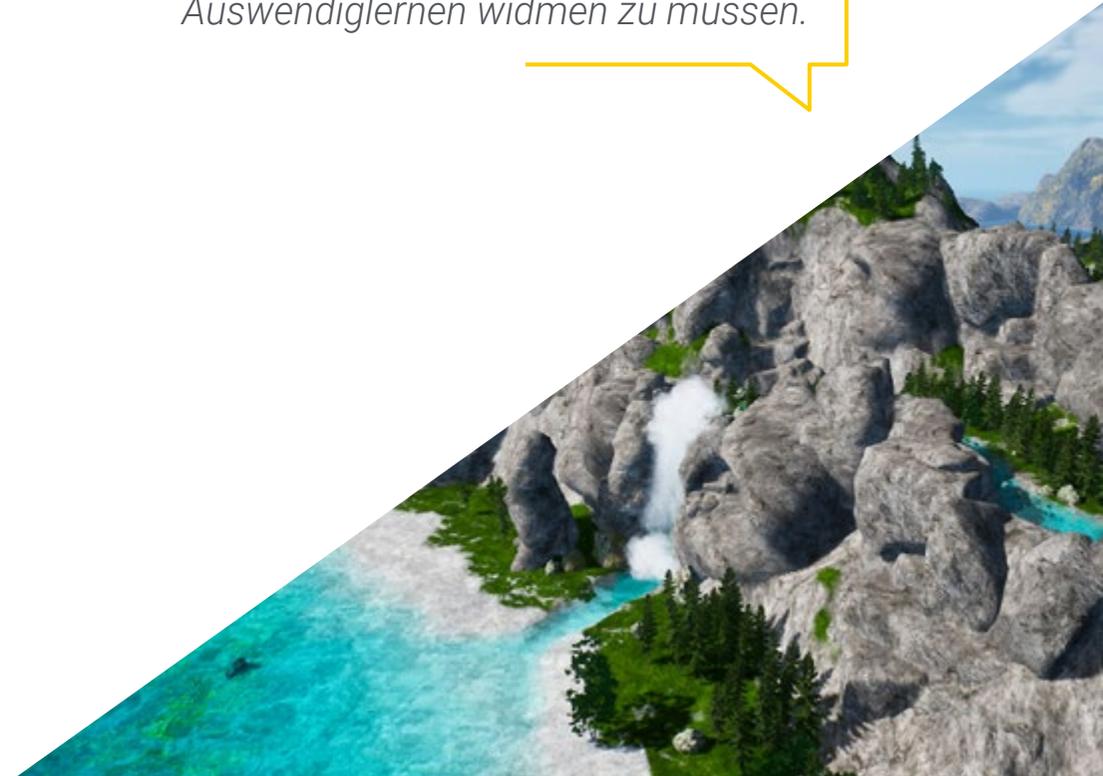
Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Erleben Sie die Freiheit, in Ihrem eigenen Tempo und von überall aus zu studieren, mit dem 100%igen Online-Format von TECH.

Mit der Relearning-Methode werden Sie das gesamte Wissen mit praktischem und progressivem Lernen integrieren, ohne sich stundenlang dem Auswendiglernen widmen zu müssen.



02 Ziele

Im Rahmen seines Engagements für akademische Exzellenz ist es das Hauptziel von TECH, den Studenten dieses Universitätskurses eine Reihe von Fähigkeiten und Fertigkeiten zu vermitteln, die sie zu hochqualifizierten Fachkräften machen. Während des Programms werden sie unter anderem mit wichtigen Themen wie dem Octalysis Framework, Core Drives und der Entwicklung von Gamification-Strategien vertraut gemacht. Als Ergebnis werden die Studenten in der Lage sein, attraktive, motivierende und lohnende Benutzererfahrungen zu schaffen. Auf diese Weise werden sie in der Lage sein, ihre beruflichen Ziele zu erreichen, indem sie eine hochmoderne und präsenzunabhängige Lehre anbieten.



“

Führend in der Entwicklung effektiver Gamification-Strategien sein, die den Erfolg Ihrer Projekte vorantreiben”



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefen der Kenntnisse im Bereich der Gamification, ihrer Entwicklung und Verbreitung
- ◆ Erreichen von Autonomie bei der Entwicklung von Videospielen und deren Spezialisierungen
- ◆ Vertiefen von Designkenntnissen, um attraktive und benutzerfreundliche Videospiele zu entwickeln
- ◆ Verwalten spezialisierter Dokumentationsprozesse
- ◆ Untersuchen des Verhaltens in der Geschäfts- und Verkaufswelt



Die Kunst des Gamification Designs beherrschen und ein Experte für die Gestaltung fesselnder und motivierender Spielerlebnisse werden"





Spezifische Ziele

- ◆ Differenzieren interaktiver Produkte und ihrer Medien in professioneller Weise
- ◆ Verinnerlichen der Mission, Vision und Werte der Spieleentwicklung und des Designs
- ◆ Erstellen eines konsistenten Designs nach den theoretischen Grundlagen des Brettspieldesigns
- ◆ Analysieren von Produkttypen
- ◆ Eingehen auf die verschiedenen Berufsrollen in der Spieleindustrie

03

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan des Universitätskurses wurde sorgfältig ausgearbeitet, um Fachleuten eine erstklassige Weiterbildung zu bieten. In Übereinstimmung mit den Anforderungen, die das Dozententeam des Programms vorschlägt, deckt der Lehrplan das aktuellste und relevanteste Wissen im Bereich Gamification ab. Nach nur 6 Wochen Online-Studium haben die Studenten die notwendigen Fähigkeiten erworben, um in ihrem Bereich führend zu sein. Darüber hinaus wurde der Lehrplan von einem Team anerkannter Experten entwickelt, so dass Fachleute sicher sein können, qualitativ hochwertige Unterstützung zu erhalten.





“

Erforschen Sie den sozialen Einfluss und die Macht der Spielerinteraktion, um sozial ansprechende Spielerlebnisse durch einen innovativen und fundierten Lehrplan zu gestalten”

Modul 1. Gamification Design

- 1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.2. Core Drives
 - 1.1.3. Neunte Einheit
- 1.2. Bedeutung
 - 1.2.1. Ziele
 - 1.2.2. Tools
 - 1.2.3. Fallstudien
- 1.3. Entwicklung
 - 1.3.1. Ziele
 - 1.3.2. Instrument
 - 1.3.3. Fallstudien
- 1.4. Ermächtigung
 - 1.4.1. Ziele
 - 1.4.2. Instrument
 - 1.4.3. Fallstudien
- 1.5. Besitz
 - 1.5.1. Ziele
 - 1.5.2. Tools
 - 1.5.3. Fallstudien
- 1.6. Sozialer Einfluss
 - 1.6.1. Ziele
 - 1.6.2. Tools
 - 1.6.3. Fallstudien
- 1.7. Knappheit
 - 1.7.1. Ziele
 - 1.7.2. Tools
 - 1.7.3. Fallstudien





- 1.8. Unvorhersehbarkeit
 - 1.8.1. Ziele
 - 1.8.2. Tools
 - 1.8.3. Fallstudien
- 1.9. Ausweichen
 - 1.9.1. Ziele
 - 1.9.2. Tools
 - 1.9.3. Fallstudien
- 1.10. Wertungsbereiche
 - 1.10.1. Level 1
 - 1.10.2. Level 2
 - 1.10.3. Level 3

“

Ein Lehrplan, der von den besten Experten entwickelt wurde, damit Sie ein Eliteprofi in der Beherrschung der für Gamification Design notwendigen Ziele und Werkzeuge 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 hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

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

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

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

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gamification Design garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.





“

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

Dieser **Universitätskurs in Gamification Design** 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 Gamification Design**

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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Gamification Design

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

Universitätskurs Gamification Design