

Universitätskurs

Intelligente Systeme in der Videospiegelprogrammierung



Universitätskurs

Intelligente Systeme in der Videospiegelprogrammierung

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitaetskurs/intelligente-systeme-videospielprogrammierung

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 Implementierung intelligenter Systeme ermöglicht es Videospielen, in jeder Passage oder jedem Level, in dem sich der Spieler befindet, sehr präzise und realistische Reaktionen zu geben. Die Erfahrung eines Benutzers mit einem bestimmten Spiel hängt also von ihnen ab, um zufriedenstellend zu sein, da sie das Werkzeug sind, das den Titel je nach den Entscheidungen des Gamers in die eine oder andere Richtung lenkt. Aus diesem Grund ist dies ein wesentlicher Bereich bei der Entwicklung eines Videospieles, und die Unternehmen der Branche suchen nach den besten Spezialisten, die ihr Wissen einbringen können, um ihre Werke zu einem großen kommerziellen Erfolg zu machen. Und dieses Programm, das zu 100 % online stattfindet, ist die Antwort für Fachleute, die sich in diesem Bereich weiterentwickeln möchten, da es ihnen die neuesten Innovationen im Bereich der intelligenten Systeme auf der Grundlage der besten Multimedia-Materialien vermittelt.





“

*Wir sind auf intelligente Systeme spezialisiert
und bieten die besten Lösungen für Ihre
Entwicklungsprojekte für Videospiele"*

Bei der Programmierung eines Videospieles gibt es viele Fragen zu berücksichtigen. Seine Ästhetik, seine Geschichte, die Charaktere, die die Haupthandlung leiten, seine Mechanik, seine Struktur, ob nach Levels, Regionen oder offener Welt, und vieles mehr. Eines der wichtigsten Elemente ist die Integration von künstlicher Intelligenz und intelligenten Systemen.

Diese Systeme bestimmen, wie ein Videospiele auf bestimmte Situationen reagiert. Heutzutage ist Realismus sehr wichtig. Daher ist die Art und Weise, wie ein Titel mit bestimmten Entscheidungen des Spielers in Bezug auf die Geschichte und die Mechanik umgeht, sehr wichtig, um realistisch zu sein.

Dieser Universitätskurs in Intelligente Systeme in der Videospieleprogrammierung wird den Fachleuten also das nötige Wissen vermitteln, um in diesen Bereich einzusteigen und sich abzuheben. Während des gesamten Programms können sich die Studenten daher mit Themen wie Agenten in der künstlichen Intelligenz und im Software-Engineering oder Sprachen für Ontologien und Software für die Erstellung von Ontologien befassen, neben vielen anderen.

All dies basiert auf einer 100%igen Online-Studienmethode, die es dem Studenten ermöglicht, ohne Unterbrechungen weiterzuarbeiten, da dieses Programm keinen starren Zeitplänen unterliegt und den Studenten nicht zu unbequemen Reisen zwingt. Außerdem stehen der Fachkraft die besten Multimedia-Ressourcen zur Verfügung, die es ihr ermöglichen, sich schnell und einfach auf diesen Bereich der Videospieleentwicklung zu spezialisieren.

Dieser **Universitätskurs in Intelligente Systeme in der Videospieleprogrammierung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Programmierung und Entwicklung 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 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



Dank dieses Programms werden Sie in der Lage sein, sich mit Themen wie Sprachen und Software für die Erstellung von Ontologien zu beschäftigen"

“

Dieses Programm wird Sie dank seiner Inhalte, die sich auf die aktuellen Trends in der Videospieldentwicklung konzentrieren, sofort beruflich voranbringen"

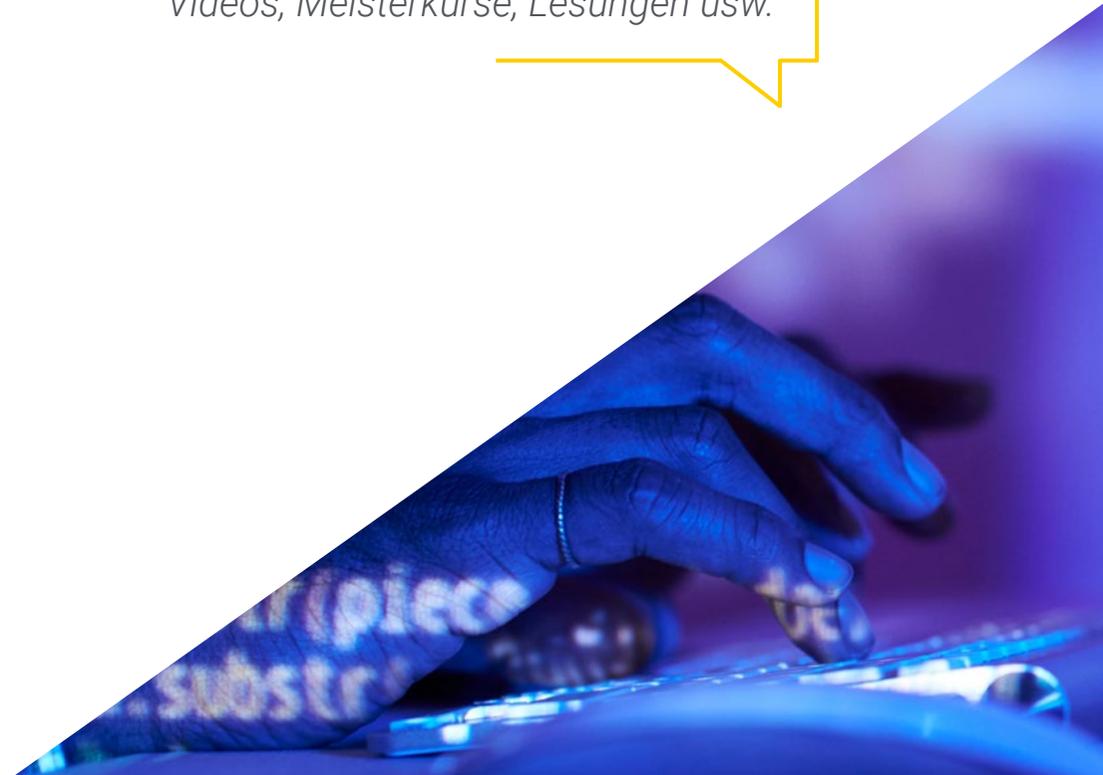
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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.

Dieser Universitätskurs wird durch eine 100%ige Online-Methode entwickelt, die es Ihnen ermöglicht, Ihr Studium mit Ihrer beruflichen Laufbahn zu verbinden.

Die besten Multimedia-Materialien werden Ihnen zur Verfügung stehen: Übungen, Videos, Meisterkurse, Lesungen usw.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Intelligente Systeme in der Videospiegelprogrammierung zielt darauf ab, den Studenten zu einem großen Profi in der Videospiegelentwicklung zu machen. Um dies zu erreichen, werden sich die Studenten auf einen der Bereiche spezialisieren, die derzeit den größten Boom in diesem Bereich erleben: intelligente Systeme und Programmierung. Nach Erwerb dieses Studiums werden die Studenten also alle notwendigen Fähigkeiten erworben haben, um jedes Videospiegelprojekt zu verbessern.



“

Erreichen Sie alle Ihre beruflichen Ziele dank dieses Programms, das speziell dafür entwickelt wurde, Sie zu einem großen Spezialisten für intelligente Systeme zu machen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ Verstehen der Bedeutung von Videospiele- intelligenten Systemen in die Programmierung

“

Intelligente Systeme sind einer der Schlüssel zur Entwicklung von Videospielen, und dieses Programm wird Sie schnell und einfach in diesen Bereich bringen"





Spezifische Ziele

- ◆ Kennen aller Konzepte im Zusammenhang mit der Agententheorie und der Agentenarchitektur sowie deren Argumentationsprozess
- ◆ Verstehen der Theorie und Praxis hinter den Konzepten von Information und Wissen sowie die verschiedenen Möglichkeiten der Wissensdarstellung
- ◆ Verstehen, wie semantische Reasoner, wissensbasierte Systeme und Expertensysteme funktionieren

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Intelligente Systeme in der Videospieldprogrammierung besteht aus einem spezialisierten Modul, in dem sich der Student mit der Theorie der Agenten, den Agenten in der künstlichen Intelligenz und dem Software-Engineering oder den verschiedenen Werkzeugen für die Erstellung von Ontologien befassen kann. Mit diesem Wissen kann er seiner Karriere einen großen Schub geben, indem er die wachsende Bedeutung nutzt, die dieser Bereich bei der Entwicklung von Videospiele erlangt hat.



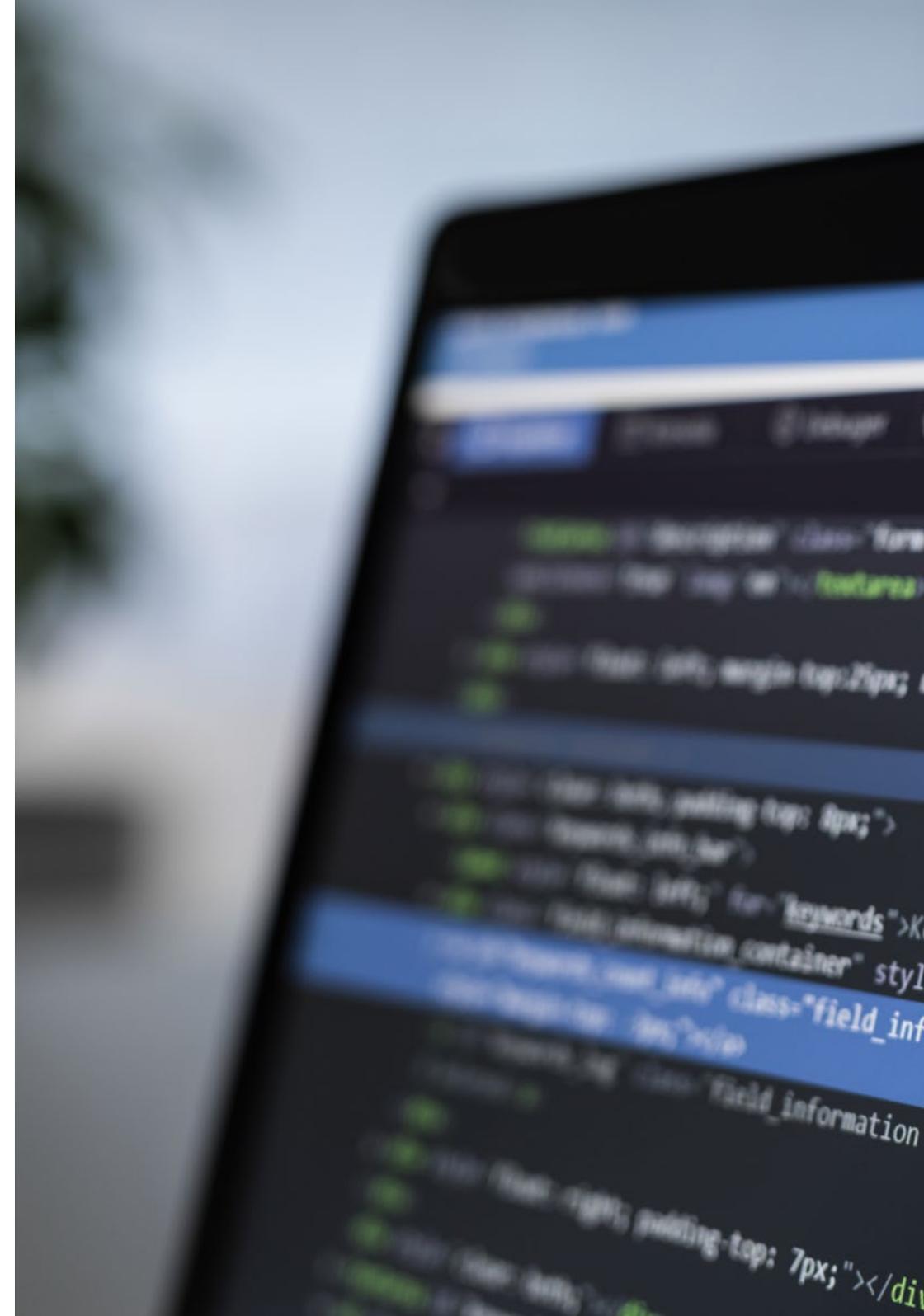


“

Sie werden keinen fortgeschritteneren und vollständigeren Inhalt als diesen finden, um sich auf intelligente Systeme in der Videospiegelprogrammierung zu spezialisieren”

Modul 1. Intelligente Systeme

- 1.1. Agententheorie
 - 1.1.1. Geschichte des Konzepts
 - 1.1.2. Definition von Agent
 - 1.1.3. Agenten in der künstlichen Intelligenz
 - 1.1.4. Agenten in der Softwareentwicklung
- 1.2. Agent-Architekturen
 - 1.2.1. Der Denkprozess eines Agenten
 - 1.2.2. Reaktive Wirkstoffe
 - 1.2.3. Deduktive Agenten
 - 1.2.4. Hybride Agenten
 - 1.2.5. Vergleich
- 1.3. Informationen und Wissen
 - 1.3.1. Unterscheidung zwischen Daten, Informationen und Wissen
 - 1.3.2. Bewertung der Datenqualität
 - 1.3.3. Methoden der Datenerfassung
 - 1.3.4. Methoden zur Datenerhebung
 - 1.3.5. Methoden zum Wissenserwerb
- 1.4. Darstellung von Wissen
 - 1.4.1. Die Bedeutung der Wissensdarstellung
 - 1.4.2. Definition der Wissensrepräsentation durch ihre Rollen
 - 1.4.3. Merkmale einer Wissensrepräsentation
- 1.5. Ontologien
 - 1.5.1. Einführung in Metadaten
 - 1.5.2. Philosophisches Konzept der Ontologie
 - 1.5.3. Computergestütztes Konzept der Ontologie
 - 1.5.4. Bereichsontologien und Ontologien auf höherer Ebene
 - 1.5.5. Wie man eine Ontologie erstellt



- 1.6. Ontologiesprachen und Software für die Erstellung von Ontologien
 - 1.6.1. RDF-Tripel, Turtle und N3
 - 1.6.2. RDF-Schema
 - 1.6.3. OWL
 - 1.6.4. SPARQL
 - 1.6.5. Einführung in die verschiedenen Tools für die Erstellung von Ontologien
 - 1.6.6. Installation und Verwendung von Protégé
- 1.7. Das semantische Web
 - 1.7.1. Der aktuelle Stand und die Zukunft des semantischen Webs
 - 1.7.2. Anwendungen des Semantischen Webs
- 1.8. Andere Modelle der Wissensdarstellung
 - 1.8.1. Wortschatz
 - 1.8.2. Globale Sicht
 - 1.8.3. Taxonomie
 - 1.8.4. Thesauri
 - 1.8.5. Folksonomies
 - 1.8.6. Vergleich
 - 1.8.7. Mind Map
- 1.9. Bewertung und Integration von Wissensrepräsentationen
 - 1.9.1. Logik nullter Ordnung
 - 1.9.2. Logik erster Ordnung
 - 1.9.3. Beschreibende Logik
 - 1.9.4. Beziehung zwischen verschiedenen Arten von Logik
 - 1.9.5. Prolog: Programmierung auf Basis der Logik erster Ordnung
- 1.10. Semantische Reasoner, wissensbasierte Systeme und Expertensysteme
 - 1.10.1. Konzept des Reasoners
 - 1.10.2. Anwendungen eines Reasoners
 - 1.10.3. Wissensbasierte Systeme
 - 1.10.4. MYCIN, Geschichte der Expertensysteme
 - 1.10.5. Elemente und Architektur von Expertensystemen
 - 1.10.6. Erstellung von Expertensystemen

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 Intelligente Systeme in der Videospiegelprogrammierung 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 Intelligente Systeme in der Videospiegelprogrammierung** 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 Intelligente Systeme in der Videospiegelprogrammierung**

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Intelligente Systeme in der
Videospiegelprogrammierung

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

Universitätskurs

Intelligente Systeme in der Videospiegelprogrammierung

