

Universitätskurs

Produktion und Verwaltung von Videospiele





Universitätskurs Produktion und Verwaltung von Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/produktion-verwaltung-videospielen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Jedes kulturelle Projekt, vor allem wenn es im audiovisuellen Bereich angesiedelt ist, bedarf einer guten Planung, damit es sich richtig entwickeln kann. Der Produktionsprozess ist also ein wichtiges Thema in der Videospieldindustrie. Ohne dieses Management könnte ein Videospiele nicht ordnungsgemäß und schnell vorbereitet, bearbeitet und auf den Markt gebracht werden, und die Unternehmen würden ihre Investitionen verlieren. Diese Qualifikation vermittelt das Wissen, das die Studenten benötigen, um ein wesentlicher Bestandteil ihrer Unternehmen zu werden, indem sie Produktions- und Verwaltungsarbeit leisten, damit ihre Videospiele effektiv erstellt und veröffentlicht werden können.



“

*Produzieren Sie dank dieses
Universitätskurses die besten
Videospiele auf dem Markt"*

Wenn ein audiovisuelles Projekt ins Leben gerufen wird, ist eine gute Planung erforderlich, damit alle Phasen geordnet und reibungslos ablaufen können. Konkret bedeutet die Verwaltung eines Videospieles, eine Reihe von Ressourcen zu berücksichtigen und zu organisieren, die bei falschem Einsatz verschwendet werden und zum Scheitern der Initiative führen können. Diese Ressourcen sind nicht nur wirtschaftlicher Art, denn man muss auch die Humanressourcen (die Mitarbeiter der Videospielementwicklung, die Marketingverantwortlichen usw.), die jedem Projekt zugewiesene Zeit, die materiellen Ressourcen und eine lange Liste von Elementen berücksichtigen, die die Figur des Produzenten und Managers in Videospielunternehmen unverzichtbar machen.

Aber das ist eine komplexe Aufgabe, und die Unternehmen der Branche verlangen immer mehr Experten, die das Management dieser Prozesse übernehmen können, um sie zum Erfolg zu führen und auch das produzierte Videospiele erfolgreich zu machen. Um dieser Nachfrage gerecht zu werden, hat TECH diesen Universitätskurs in Produktion und Verwaltung von Videospiele ins Leben gerufen.

So bietet diese Qualifikation ihren Studenten alle notwendigen Kenntnisse, um eine Initiative mit diesen Merkmalen zu starten oder sie in jeder ihrer Phasen zu leiten, so dass die großen Unternehmen des Sektors auf ihre Fähigkeiten und Eignungen vertrauen, um das Projekt zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen.

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

- ♦ Die Verwendung von Fallstudien, damit die Studenten mit realen Erfahrungen konfrontiert werden, die ihnen in ihrer beruflichen Laufbahn helfen werden
- ♦ Vollständige und innovative Inhalte mit allem, was sie brauchen, um in der Videospielebranche erfolgreich zu sein
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden in Ihrem Unternehmen unverzichtbar sein: Ohne Sie können keine Videospiele entwickelt und veröffentlicht werden"

“ *Die Videospiegelindustrie braucht Menschen wie Sie: Bilden Sie sich weiter und starten Sie eine großartige berufliche Karriere* ”

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 werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Wenn Sie dieses Studium abgeschlossen haben, wissen Sie alles, was Sie über das Projektmanagement von Videospiegeln wissen müssen.

Verwalten Sie Schritt für Schritt alle Arten von Videospiegelprojekten dank dieses Universitätskurses.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses in Produktion und Verwaltung von Videospiele ist es, den Studenten die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um alle Arten von Projekten in der Videospieleindustrie zu leiten. Dank der Inhalte und der Dozenten, die Experten auf diesem Gebiet sind, können die Studenten dieses Ziel erreichen und beruflich in diesem Sektor vorankommen.





“

*TECH weiß, dass Sie Erfolg haben werden:
Ihr Name wird in Zukunft im Abspann
vieler erfolgreicher Videospiele stehen"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigngenres, des Konzepts des Gameplays und seiner Merkmale, um sie bei der Analyse von Videospielen oder bei der Gestaltung von Videospielen anwenden zu können
- ◆ Vertiefen des Produktionsprozesses eines Videospieles und der SCRUM-Methodik für die Projektproduktion
- ◆ Lernen der Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen, das ein Videospieldesigner kennen sollte
- ◆ Entwickeln von Ideen und Erstellen von unterhaltsamen Geschichten, Plots und Drehbüchern für Videospiele
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles
- ◆ In der Lage sein, ein unabhängiges digitales Startup zu gründen





Spezifische Ziele

- ◆ Kennen der Produktion eines Videospiele und der verschiedenen Phasen der Produktion
- ◆ Kennenlernen der Arten von Produzenten
- ◆ Kennen des Project Managements für die Entwicklung von Videospiele
- ◆ Verwenden verschiedener Werkzeuge für die Produktion
- ◆ Koordinieren der Teams und des Projektmanagements

“

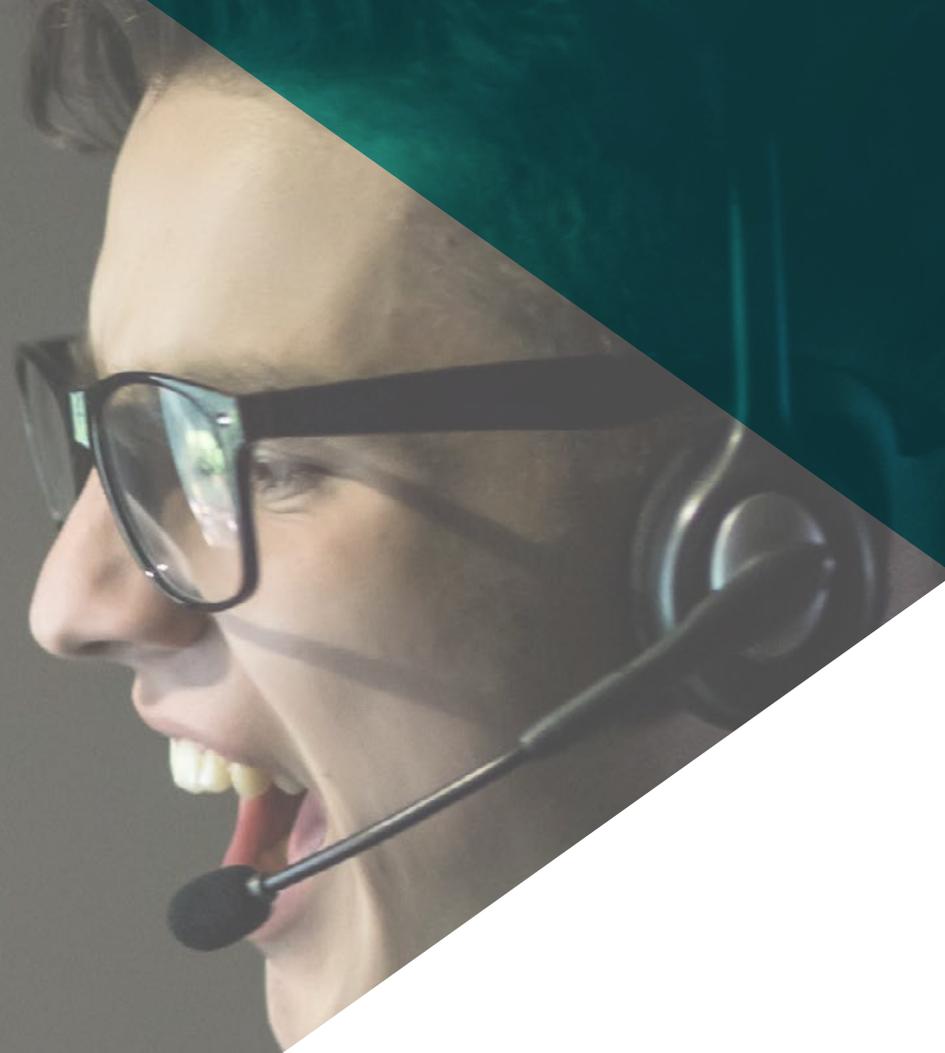
Ihre Träume können sehr bald in Erfüllung gehen, wenn Sie sich für diesen Universitätskurs entscheiden”

03

Kursleitung

Damit die Studenten die besten Lernerfahrungen machen können, hat TECH ihnen die besten Dozenten an die Seite gestellt. Diese Dozenten kennen also die Videospelindustrie bis ins Detail und wissen, welche Herausforderungen auf sie zukommen. So können sie ihre Erfahrung und alle Schlüssel zum Erfolg in einem so komplexen und aufregenden audiovisuellen Sektor weitergeben.





“

Dieses Dozententeam weiß, wie man in der Videospielebranche erfolgreich ist: Profitieren Sie von ihrem Wissen"

Leitung



D. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Narrative Designer bei Saona Studios, Spanien
- Narrative Designer bei Stage Clear Studios, der ein exklusives Produkt entwickelt
- Narrative Designer bei HeYou Games für das Projekt "Youturbo"
- Designer und Drehbuchautor von E-Learning-Produkten und Serious Games für Telefónica Learning Services, TAK und Bizpills
- Leveldesigner bei Indigo für das Projekt "Meatball Marathon"
- Dozent für Drehbuchschreiben im Rahmen des Masterstudiengangs für die Entwicklung von Videospiele an der Universität von Málaga
- Dozent im Bereich Videospiele in narrativem Design und Produktion an der TAI-Filmabteilung, Madrid
- Dozent für narratives Design und Drehbuch-Workshops sowie für den Studiengang Videospieldesign an der ESCAV, Granada
- Hochschulabschluss in spanischer Philologie an der Universität von Granada
- Masterstudiengang in Kreativität und Drehbuchschreiben für das Fernsehen an der Universität Rey Juan Carlos



04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses wurden von hochqualifizierten Experten entwickelt, die genau wissen, was die Unternehmen verlangen, und die den Studenten helfen werden, ihre Ziele zu erreichen. Diese Qualifikation besteht also aus einem Modul von 10 Themen, die alles erklären, was Sie brauchen, um zu verstehen, was mit dem Management und der Produktion von Videospieldprojekten zu tun hat und wie Sie in dieser Position erfolgreich sein können.





“

Mit dieser Qualifikation werden Sie in der Lage sein, Videospiele für die Unternehmen zu produzieren, die Sie kennen und bewundern"

Modul 1. Produktion und Verwaltung

- 1.1. Produktion
 - 1.1.1. Der Produktionsprozess
 - 1.1.2. Produktion I
 - 1.1.3. Produktion II
- 1.2. Phasen der Entwicklung von Videospielen
 - 1.2.1. Konzeptionsphase
 - 1.2.2. Entwurfsphase
 - 1.2.3. Planungsphase
- 1.3. Phasen der Entwicklung von Videospielen II
 - 1.3.1. Produktion Phase
 - 1.3.2. Testphase
 - 1.3.3. Vertriebs- und Marketingphase
- 1.4. Produktion und Verwaltung
 - 1.4.1. CEO/Geschäftsführer
 - 1.4.2. Finanzdirektor
 - 1.4.3. Verkaufsdirektor
- 1.5. Produktionsprozess
 - 1.5.1. Vorproduktion
 - 1.5.2. Produktion
 - 1.5.3. Postproduktion
- 1.6. Jobs und Funktionen
 - 1.6.1. Designer
 - 1.6.2. Programmierung
 - 1.6.3. Künstler
- 1.7. Game Designer
 - 1.7.1. Creative Designer
 - 1.7.2. Lead Designer
 - 1.7.3. Senior Designer
- 1.8. Programmierung
 - 1.8.1. Technical Director
 - 1.8.2. Lead Program
 - 1.8.3. Senior Programmer
- 1.9. Kunst
 - 1.9.1. Creative Artist
 - 1.9.2. Lead Artist
 - 1.9.3. Senior Artist
- 1.10. Andere Profile
 - 1.10.1. Lead Animator
 - 1.10.2. Senior Animator
 - 1.10.3. Juniors



*Das am meisten spezialisierte
Programm für die besten
Fachleute der Zukunft"*



05 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.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Produktion und Verwaltung von 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 Produktion und Verwaltung von 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 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 Produktion und Verwaltung von Videospielen

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
Produktion und Verwaltung
von Videospielen

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

Universitätskurs

Produktion und Verwaltung von Videospiele