

Universitätskurs

Projektmanagement von Videospiele



Universitätskurs Projektmanagement von 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/projektmanagement-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

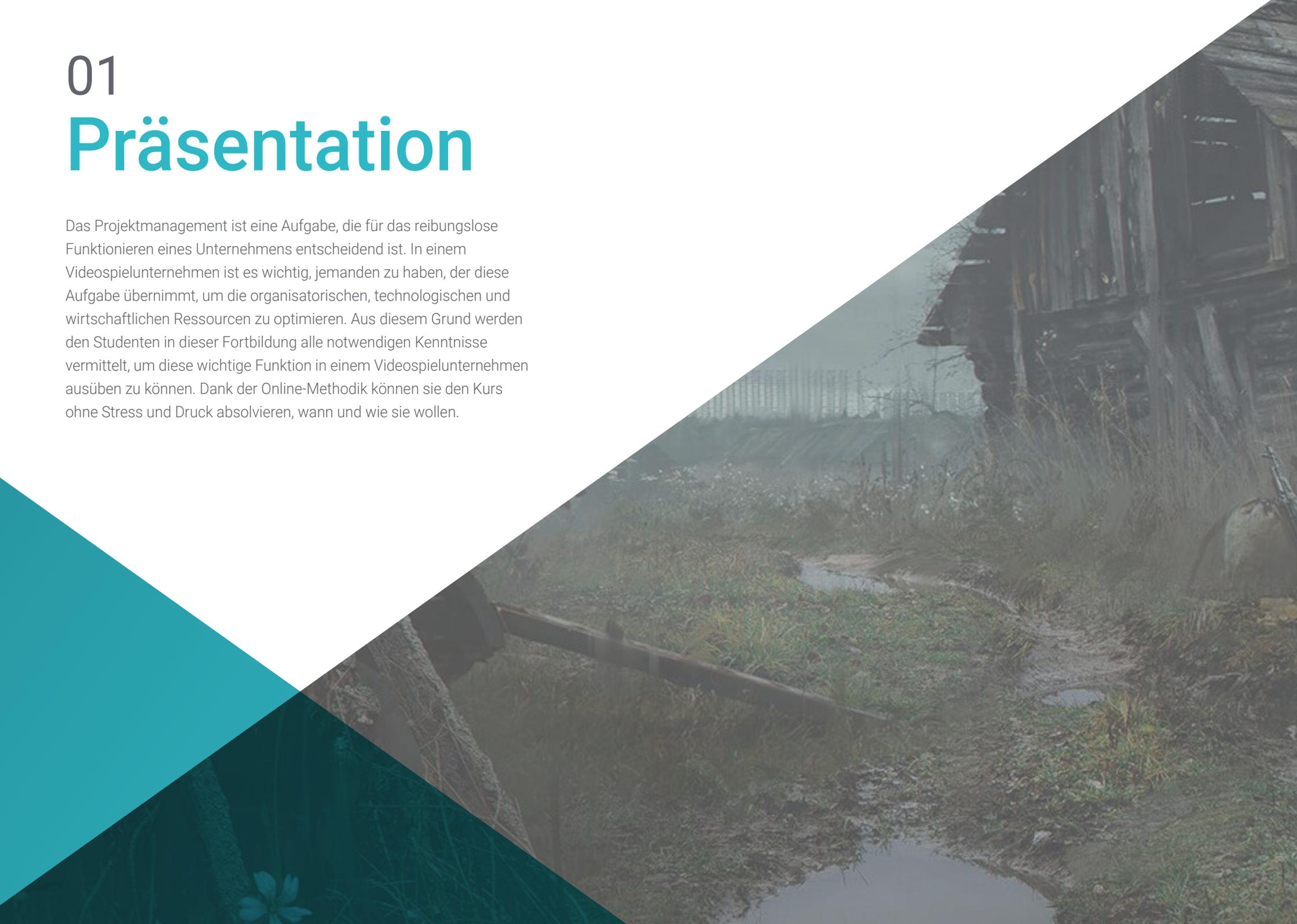
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Das Projektmanagement ist eine Aufgabe, die für das reibungslose Funktionieren eines Unternehmens entscheidend ist. In einem Videospieleunternehmen ist es wichtig, jemanden zu haben, der diese Aufgabe übernimmt, um die organisatorischen, technologischen und wirtschaftlichen Ressourcen zu optimieren. Aus diesem Grund werden den Studenten in dieser Fortbildung alle notwendigen Kenntnisse vermittelt, um diese wichtige Funktion in einem Videospieleunternehmen ausüben zu können. Dank der Online-Methodik können sie den Kurs ohne Stress und Druck absolvieren, wann und wie sie wollen.





“

Entdecken Sie, wie Sie die Techniken, Ressourcen und Richtlinien für ein gutes Projektmanagement von Videospielen richtig anwenden können"

Die Zahl der Unternehmen, die sich mit der Entwicklung digitaler Spiele für alle Altersgruppen befassen, steigt ständig. Dabei darf jedoch nicht vergessen werden, dass es bestimmte Aspekte gibt, die bekannt sein müssen, wenn das Projekt auf dem Markt Erfolg haben soll. Deshalb ist es wichtig, dass es in einem Unternehmen eine Person gibt, die für das Projektmanagement von Videospiele zuständig ist.

Ihre Hauptaufgaben reichen von der Kenntnis der Phasen der Konzeption, der Markteinführung und der Ausführung des Spiels bis hin zur Erstellung von Handbüchern für die Entwicklung des Spiels. Der Projektleiter ist auch für die Veröffentlichung und Vermarktung des Produkts zuständig. Das mag auf den ersten Blick viel erscheinen, aber dieser Abschluss wurde so konzipiert, dass er alle für die Erfüllung dieser Aufgaben erforderlichen Kenntnisse in einem einzigen Modul zusammenfasst.

Aus diesem Grund hat ein Dozententeam aus Fachkräften mit Erfahrung in dieser Art von Aufgaben in Videospieleunternehmen einen vollständigen Lehrplan entwickelt, der keinen Aspekt auslässt, der für eine gute berufliche Entwicklung berücksichtigt werden muss.

TECH hat auch an alles gedacht. Sie bietet dem Studenten nicht nur die Möglichkeit, diesen Studiengang dank seiner Online-Methodik von jedem Ort der Welt aus zu absolvieren, sondern umfasst auch Lehrmethoden, die sich als äußerst effizient erwiesen haben. Ein Beweis dafür ist das *Relearning*, das aus einer 8- bis 16-maligen Wiederholung von Schlüsselkonzepten durch den Dozenten besteht, um den Erwerb des erforderlichen Wissens zu gewährleisten.

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

- ♦ Die Verwendung von Fallstudien, um den Lernprozess direkter zu gestalten
- ♦ Spezialisierte Inhalte zu Entwicklung und Animation von Videospiele
- ♦ 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



Die Dozenten dieses Abschlusses wählen die wichtigsten Konzepte jedes Fachs aus und präsentieren sie Ihnen als interaktive Multimedia-Elemente. Wissenschaftliche Studien haben gezeigt, dass dies den Wissenserwerb verbessert"

“

Je mehr Sie üben, desto eher werden Sie wissen, wie Sie die entsprechenden Fähigkeiten entwickeln können. An der TECH Technologischen Universität sorgen wir dafür, indem wir uns an das Millersche Kompetenzmodell halten, das aus immersivem Lernen in jedem Fach besteht"

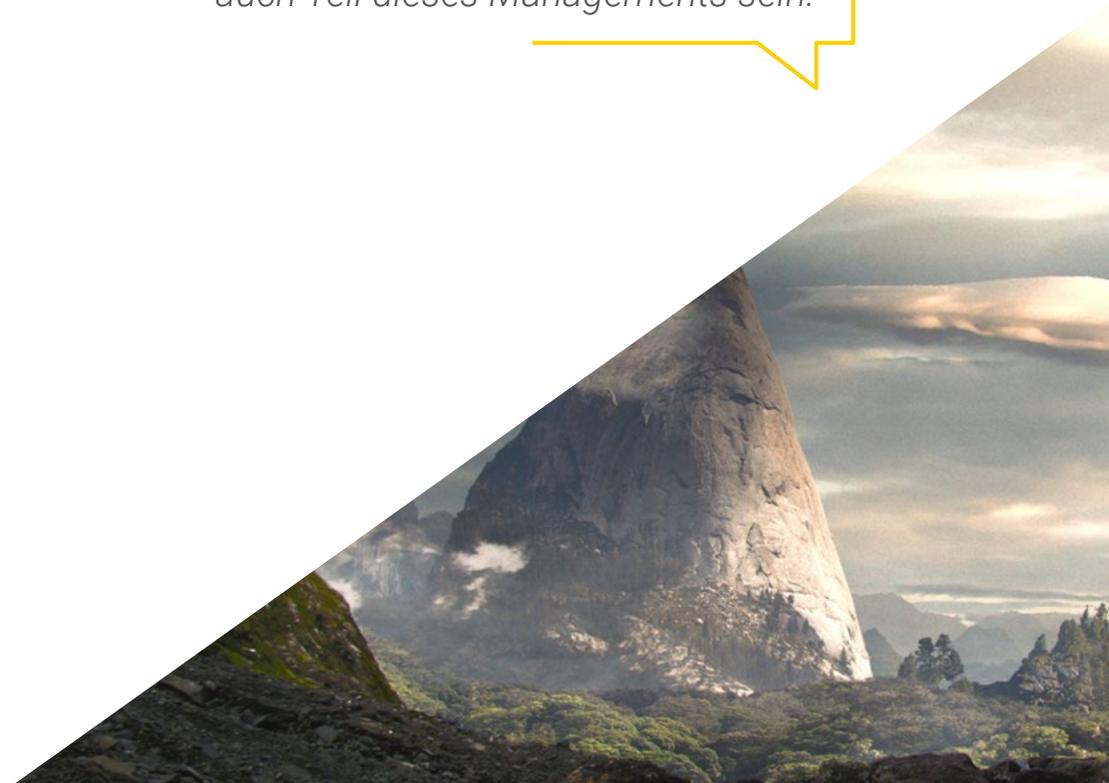
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

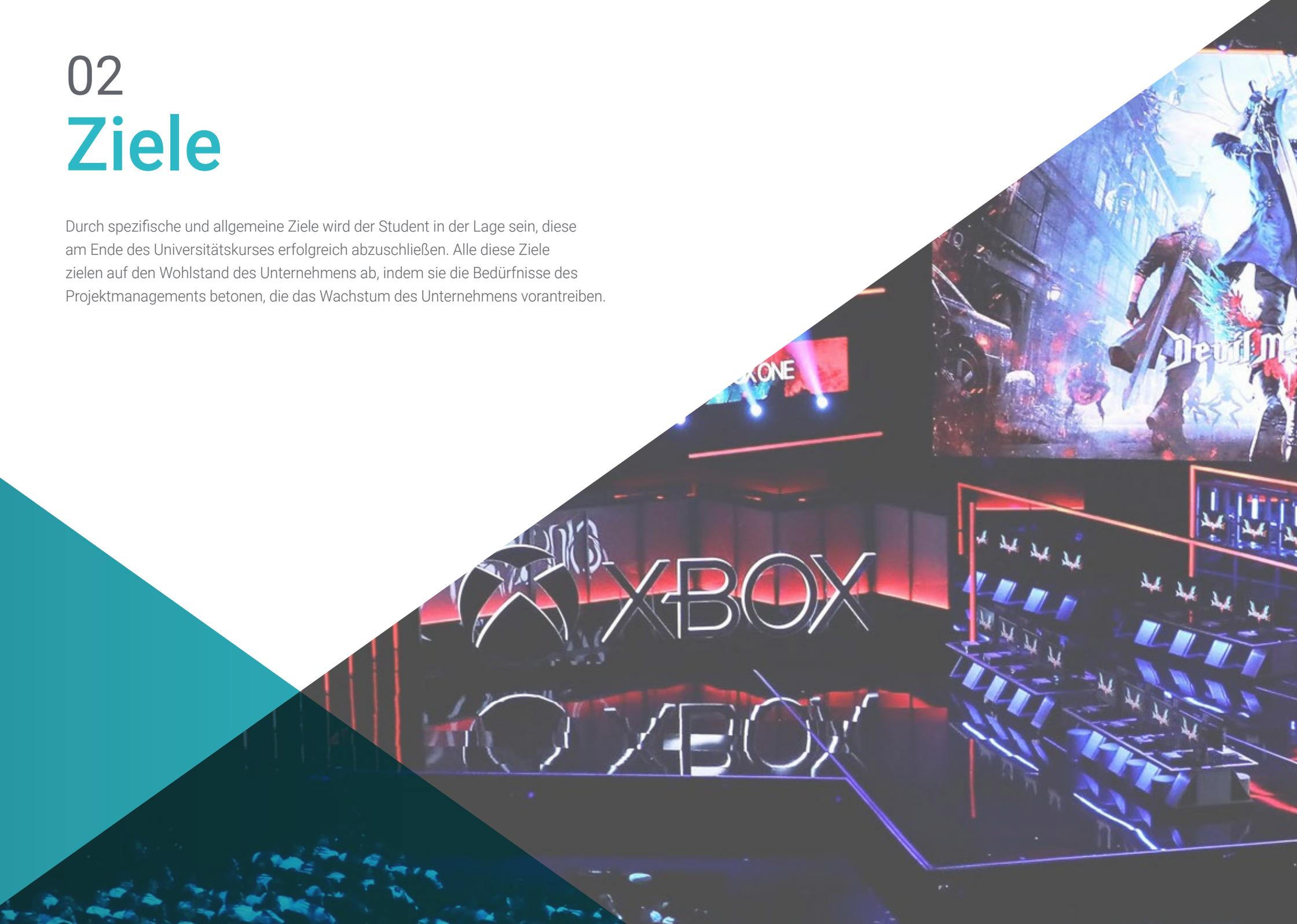
Ein Teil des Prozesses besteht in der richtigen Verwaltung der Veröffentlichung und Vermarktung des Videospieles, das das Unternehmen auf den Markt bringen will.

Das Ressourcenmanagement ist in jedem Unternehmen von grundlegender Bedeutung. Am Ende dieses Studiengangs werden Sie auch Teil dieses Managements sein.



02 Ziele

Durch spezifische und allgemeine Ziele wird der Student in der Lage sein, diese am Ende des Universitätskurses erfolgreich abzuschließen. Alle diese Ziele zielen auf den Wohlstand des Unternehmens ab, indem sie die Bedürfnisse des Projektmanagements betonen, die das Wachstum des Unternehmens vorantreiben.





Devil May Cry 5

XBOX ONE



“

Lernen Sie die Klassifizierung von Videospielen kennen, die einen direkten Einfluss auf die Entwicklung des Projekts hat"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Gestaltung von Videospieldprojekten
- ◆ Erlernen der Auswirkungen auf das Projektmanagement und die Führung von Teams





Spezifisches Ziel

- ◆ Kennen der Funktionsweise und des Managements von Projekten im Detail

“

Gutes Management beginnt mit einer guten Grundlage, und diese Grundlage ist das Wissen, das Sie mit diesem Universitätskurs erwerben werden”

03

Kursleitung

Die Lehrkräfte, die diesen Abschluss unterrichten, sind hoch qualifiziert. Die Dozenten kennen die Bedürfnisse des Marktes dank ihrer Erfahrung in diesem Bereich. Deshalb werden sie die Studenten darauf vorbereiten, sich in der Branche auszuzeichnen und ihre Arbeitstätigkeit optimal zu entwickeln.



“

Dank der Lehrkräfte dieses Abschlusses werden Sie Ihre berufliche Laufbahn verbessern und sich für spezialisierte und verantwortungsvolle Positionen bewerben können"

Leitung



Hr. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer bei Marshals
- Project Manager Officer bei Sum - The Sales Intelligence Company
- Content Manager bei GroupM (WPP)
- Dozent bei Boluda.com
- Dozent bei Edix (UNIR)
- Außerordentlicher Professor an der ESIC Business & Marketing School
- Masterstudiengang in Innovation und digitale Transformation, digitale Kommunikation und multimediale Inhalte an der MSMK University
- Product Owner Certification



04 Struktur und Inhalt

In einem Modul, das aus 10 Fächern besteht, finden die Studenten alle notwendigen Konzepte, um sich das Wissen anzueignen, das sie benötigen, um ihre berufliche Laufbahn erfolgreich zu gestalten. Agile Methoden, Kasuistik des Lebenszyklus eines Videospieles oder die Anwendung verschiedener Techniken sind einige der Dinge, die der Student lernen wird. Dies geschieht durch pädagogische Techniken mit einer hohen Lernerfolgsquote.





“

Wir haben einen Lehrplan ausgearbeitet, in dem Sie alle notwendigen Ressourcen finden, um Ihr Lernen angenehm und gewinnbringend zu gestalten"

Modul 1. Projektmanagement

- 1.1. Lebenszyklus von Videospieldprojekten
 - 1.1.1. Konzeptions- und Vorproduktionsphase
 - 1.1.2. Produktion und Endphase
 - 1.1.3. Postproduktionsphase
- 1.2. Videospieldprojekte
 - 1.2.1. Genres
 - 1.2.2. *Serious Games*
 - 1.2.3. Subgenres und neue Genres
- 1.3. Architektur von Videospieldprojekten
 - 1.3.1. Interne Architektur
 - 1.3.2. Beziehung zwischen Elementen
 - 1.3.3. Ganzheitliche Betrachtung von Videospieldspielen
- 1.4. Videospieldspiele
 - 1.4.1. Spielerische Aspekte von Videospieldspielen
 - 1.4.2. Videospield-Design
 - 1.4.3. *Gamification*
- 1.5. Die Videospieldtechnik
 - 1.5.1. Interne Elemente
 - 1.5.2. Videospield-Engines
 - 1.5.3. Der Einfluss von Technologie und Marketing auf das Design
- 1.6. Konzeption, Start und Durchföhrung von Projekten
 - 1.6.1. Vorherige Entwicklung
 - 1.6.2. Phasen der Entwicklung von Videospieldspielen
 - 1.6.3. Einbeziehung der Verbraucher in die Entwicklung
- 1.7. Management der Organisation eines Videospieldprojekts
 - 1.7.1. Das Entwicklungsteam und der *Publisher*
 - 1.7.2. Betriebsteam
 - 1.7.3. Verkaufs- und Marketingteam



- 1.8. Handbücher für die Entwicklung von Videospielen
 - 1.8.1. Handbuch für Videospieldesign und -Technik
 - 1.8.2. Handbuch für Spieleentwickler
 - 1.8.3. Handbuch der Anforderungen und technischen Spezifikationen
- 1.9. Veröffentlichung und Vermarktung von Videospielen
 - 1.9.1. *Kick Off*-Vorbereitung des Spiels
 - 1.9.2. Digitale Kommunikationskanäle
 - 1.9.3. *Delivery*, Fortschritt und Erfolgskontrolle
- 1.10. Agile Methoden für Videospieldesign
 - 1.10.1. *Design and Visual Thinking*
 - 1.10.2. *Lean Startup*
 - 1.10.3. *Scrum Development* und *Sales*

“Erstellt von Fachkräften für zukünftige
Experten im Projektmanagement
von Videospielen”



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 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.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Projektmanagement von Videospiele garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 Projektmanagement 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 Projektmanagement von 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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Projektmanagement
von Videospiele

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

Universitätskurs

Projektmanagement von Videospiele

