

Universitätskurs Sound- und Musikdesign von Videospiele



Universitätskurs Sound- und Musikdesign von Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/universitaetskurs/sound-musikdesign-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

Musik und Ton sind ein grundlegendes Element audiovisueller Werke. Einige Videospiele zum Beispiel können allein durch ihre Melodie hervorgerufen werden, selbst wenn seit ihrer Veröffentlichung Jahrzehnte vergangen sind. Auch wenn die Öffentlichkeit dies in der Regel nicht berücksichtigt, ist dieser Aspekt von Spielen sehr wichtig und bestimmt den Grad der Freude, den der Benutzer an ihnen hat. Die Unternehmen der Branche wissen das, denn sie brauchen fähige Sounddesigner und Komponisten, die stimmungsvolle und wirkungsvolle Musik schaffen können. In diesem Programm lernen die Studenten, wie man Sound entwirft und komponiert, so dass sie für ein angenehmes Spielerlebnis für Gamer verantwortlich sind.



“

Tetris. Allein durch die Erwähnung dieses Spiels erinnern Sie sich an seine Melodie. Schaffen Sie dank dieses Universitätskurses einprägsame Musik wie diese“

Es gibt mythische Videospiele, deren Melodien und Sounds genauso wichtig sind wie ihre Mechanik, ihre Charaktere oder ihre Szenarien. Allein die Erwähnung von Tetris oder Super Mario reicht aus, um ihre Lieder und die Geräusche der jeweiligen Spielaktionen heraufzubeschwören. Diese beeindruckende Wirkung wird durch eine großartige Komposition und ein gutes Sounddesign erzielt.

Ein Element, das manchmal unterschätzt oder übersehen wird, das Sounddesign eines Videospiele, ist also absolut entscheidend für seinen Erfolg. Ohne ein angemessenes Sounddesign kann ein Videospiele scheitern. Das wissen auch die großen Unternehmen der Branche. Deshalb suchen sie zunehmend nach neuen Komponisten, die den kreativen Aspekt liefern, der die Spieler fesselt und dem Projekt einen entscheidenden Schub gibt.

Trotz der Nachfrage gibt es jedoch nicht viele Spezialisten auf diesem Gebiet, weshalb es derzeit ein Bereich mit großen Beschäftigungsmöglichkeiten ist. Dieser Universitätskurs in Sound- und Musikdesign von Videospiele ist die Antwort auf diese Möglichkeit, denn er bietet alle notwendigen Kenntnisse, um ein erstklassiger Designer und Komponist zu werden, wobei die Besonderheiten dieses Sektors berücksichtigt werden, der sich stark von anderen Sektoren wie dem Kino unterscheidet.

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

- ◆ Dynamische Lehrmethoden, so dass der Student durch Üben lernt, Sound zu komponieren und zu gestalten
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ◆ Die Bereitschaft, Studenten die Besonderheiten der Videospieleindustrie zu vermitteln
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Verbessern Sie das
Spielerlebnis der Benutzer mit
Ihren kraftvollen Melodien“*



Lernen Sie, wie man den Sound für den nächsten Videospiele-Blockbuster gestaltet"

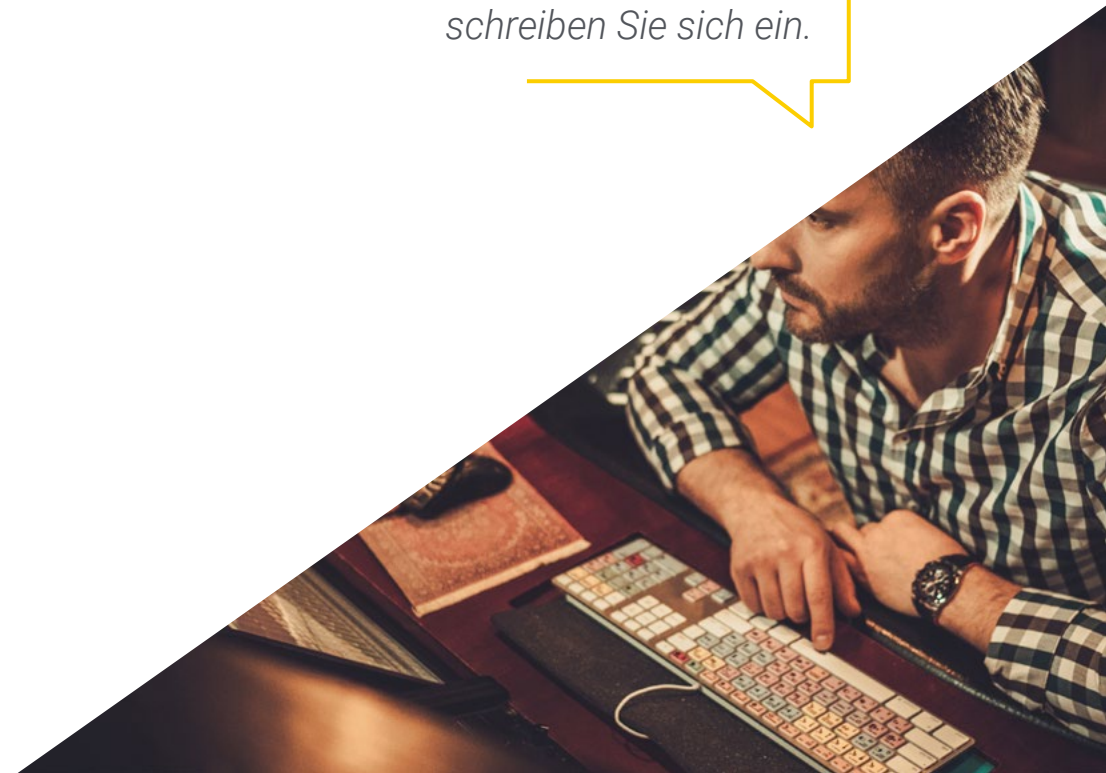
Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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

Die Videospiegelindustrie braucht Sounddesigner, die neue Ideen einbringen - das könnten Sie sein.

Die großen Sounddesigner für Videospiele verfügen über spezielle Kenntnisse auf diesem Gebiet. Folgen Sie ihrem Beispiel und schreiben Sie sich ein.



02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätskurses in Sound- und Musikdesign von Videospielen sind es, den Studenten die Schlüssel in die Hand zu geben, um die nächste Referenz in Sounddesign und Musikkomposition in der Industrie zu werden. Dazu benötigen Sie die besten Inhalte und die besten Dozenten, die die Studenten während des gesamten Bildungsprozesses begleiten.





“

Erreichen Sie Ihr Ziel: Komponieren Sie die Melodien, an die sich noch in Jahren jeder erinnern wird"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Videospieldesigns, 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
- ◆ Kennen der theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles





Spezifische Ziele

- ◆ Erstellen von Musikkompositionen und -entwicklungen
- ◆ Entwickeln der *Software* zur Musikkomposition
- ◆ Wissen, wie man den Produktions- und Postproduktionsprozess durchführt
- ◆ Lernen, wie man interne Abmischung und Sounddesign vornimmt
- ◆ Verwenden von Soundbibliotheken, synthetischem Sound und *Foley*
- ◆ Kennen der Techniken zur Gestaltung von Videospielen

“

Verbessern Sie die Erfahrung der Spieler mit Ihren Melodien”

03

Kursleitung

Die besten Dozenten erwarten die Studenten, um ihnen das umfassendste Wissen im Bereich Sound- und Musikdesign für Videospiele zu vermitteln. Dank der umfangreichen Erfahrung der Dozenten können Fachleute, die sich für diesen Universitätskurs einschreiben, alles erfahren, was sie brauchen, um Experten auf diesem Gebiet zu werden und so die Aufmerksamkeit der größten Unternehmen in diesem Sektor auf sich zu ziehen.





“

Die Besten werden Ihnen die Schlüssel zu einem unvergesslichen Sounddesign vermitteln"

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 Videospielen 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



Professoren

Hr. Carrión, Rafael

- ◆ Audio-Programmierer bei Women in Games
- ◆ Sounddesigner und Unity3D-Audio-Programmierer
- ◆ Hochschulabschluss in Wirtschaftsingenieurwesen. Polytechnische Universität von Valencia
- ◆ Masterstudiengang in Videospiegelprogrammierung. Offene Universität von Katalonien
- ◆ Kurs in Audioproduktion für Spiele mit WWISE. Berkeley

“

Mit diesem vollständigen Programm lernen Sie alle Details der Drehbuchgestaltung für Videospiele kennen"

04

Struktur und Inhalt

Die Dozenten führen die Studenten durch 10 Themen, die alle notwendigen Inhalte abdecken, um eine gute Musikkomposition und Sounddesign für jede Art von Videospiel zu erstellen. Das Lernmodul bietet also ein komplettes und tiefgehendes Programm, mit dem die Studenten die unverzichtbaren beruflichen Fähigkeiten erwerben, um in der Branche arbeiten zu können.





*Hochwertige Inhalte für die besten
Komponisten der Zukunft"*

Modul 1. Sound- und Musikdesign

- 1.1. Zusammensetzung
 - 1.1.1. Lineare Zusammensetzung
 - 1.1.2. Nicht-Lineare Zusammensetzung
 - 1.1.3. Themen erstellen
- 1.2. Entwicklung der Musik
 - 1.2.1. Instrumentierung
 - 1.2.2. Das Orchester und seine Abteilungen
 - 1.2.3. Elektronik
- 1.3. Software:
 - 1.3.1. *Cubase Pro*
 - 1.3.2. Virtuelle Instrumente
 - 1.3.3. *Plugins*
- 1.4. Orchestrierung
 - 1.4.1. MIDI Orchestrierung
 - 1.4.2. Synthesizer und digitale Instrumente
 - 1.4.3. *Vormischung*
- 1.5. Postproduktion
 - 1.5.1. Postproduktion
 - 1.5.2. *Finale*
 - 1.5.3. *Plugins*
- 1.6. Mischen
 - 1.6.1. Internes Mischen
 - 1.6.2. Formate
 - 1.6.3. Sound Design
- 1.7. Produktion
 - 1.7.1. Sound Bibliotheken
 - 1.7.2. Synthetischer Klang
 - 1.7.3. *Foley*





- 1.8. Kompositionstechniken für Videospiele
 - 1.8.1. Analyse I
 - 1.8.2. Analyse II
 - 1.8.3. Bildung von *Loops*
- 1.9. Adaptive Systeme
 - 1.9.1. Horizontale Resequenzierung
 - 1.9.2. Vertikales Remixen
 - 1.9.3. Übergänge und *Stinger*
- 1.10. Integration
 - 1.10.1. Unity 3D
 - 1.10.2. FMOD
 - 1.10.3. Mater Audio

“

Dieser Universitätskurs enthält alles, was Sie brauchen, um in der Videospielindustrie als Sound- und Musikdesigner zu arbeiten”

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 Sound- und Musikdesign von Videospielen 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 Sound- und Musikdesign 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 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 Sound- und Musikdesign 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Sound- und Musikdesign
von Videospielen

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

Universitätskurs Sound- und Musikdesign von Videospiele

