

Universitätskurs

Umsetzung und Soundproduktion für Videospiele



Universitätskurs

Umsetzung und Soundproduktion für 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/umsetzung-soundproduktion-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

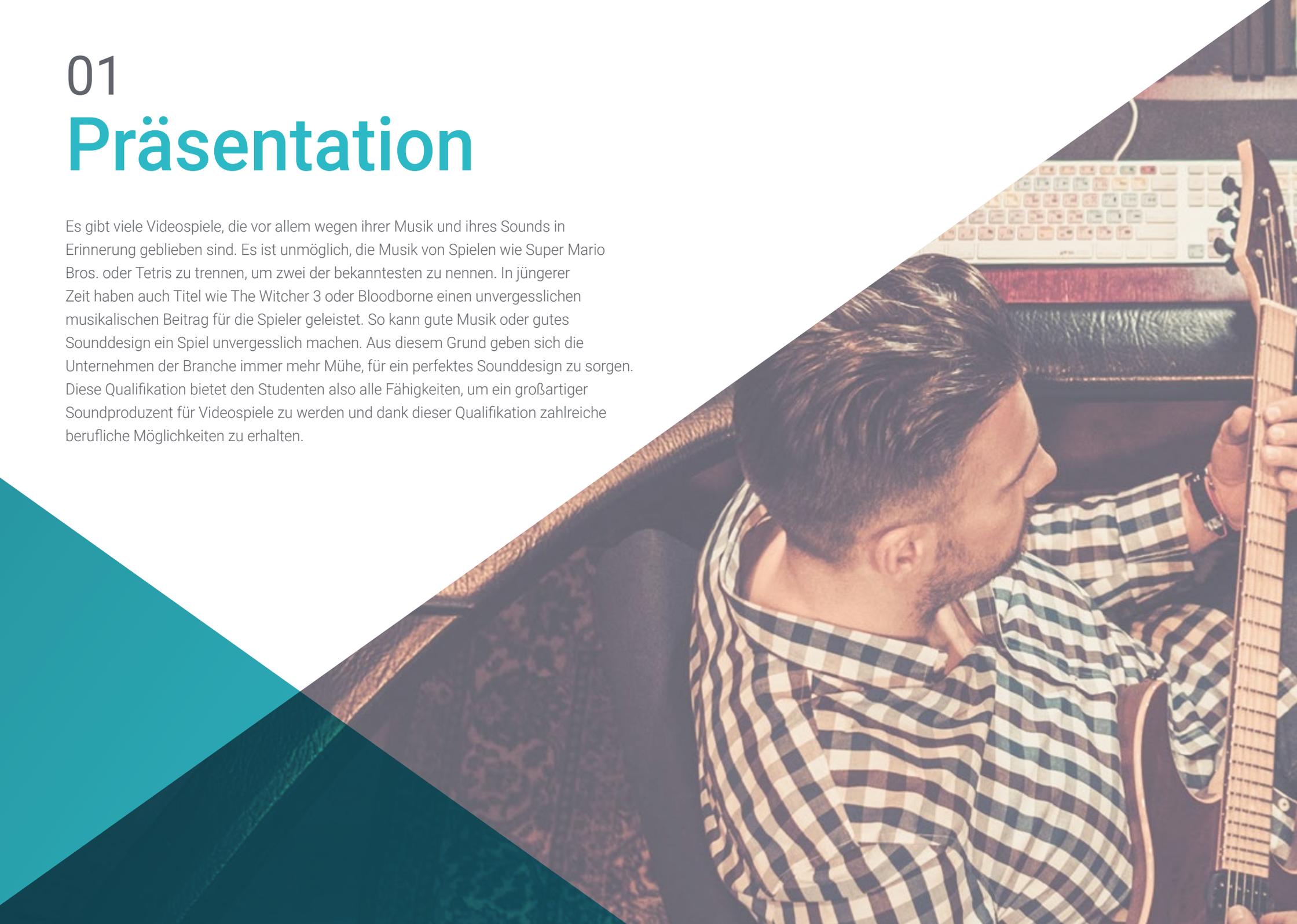
Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Es gibt viele Videospiele, die vor allem wegen ihrer Musik und ihres Sounds in Erinnerung geblieben sind. Es ist unmöglich, die Musik von Spielen wie Super Mario Bros. oder Tetris zu trennen, um zwei der bekanntesten zu nennen. In jüngerer Zeit haben auch Titel wie The Witcher 3 oder Bloodborne einen unvergesslichen musikalischen Beitrag für die Spieler geleistet. So kann gute Musik oder gutes Sounddesign ein Spiel unvergesslich machen. Aus diesem Grund geben sich die Unternehmen der Branche immer mehr Mühe, für ein perfektes Sounddesign zu sorgen. Diese Qualifikation bietet den Studenten also alle Fähigkeiten, um ein großartiger Soundproduzent für Videospiele zu werden und dank dieser Qualifikation zahlreiche berufliche Möglichkeiten zu erhalten.





“

Produzieren Sie den Sound und die Musik großer Videospiele dank dieses Universitätskurses"

Bestimmte Videospiele sind ohne ihre Musik und ihren Sound nicht mehr vorstellbar. Sie sind ein untrennbarer Teil ihrer Identität und bestimmen zu einem großen Teil die positive Erfahrung des Spiels. Ein guter Soundtrack kann ein Spiel viel attraktiver machen und das bedeutet auf lange Sicht Erfolg.

Die Unternehmen wissen das und haben deshalb viel Mühe darauf verwandt, die besten Fachleute für ein gutes Sounddesign und eine gute Produktion ihrer Videospiele zu engagieren, damit die Spieler ihre Werke viel mehr genießen können. Es gibt jedoch einen Mangel an Experten für diese Fragen, die sich auf Videospiele beziehen, die ein sehr spezifisches Gebiet sind, das besondere Fähigkeiten erfordert.

Aus diesem Grund bietet dieser Universitätskurs in Tontechnik und Produktion von Videospiele alles, was Sie brauchen, um ein Experte auf diesem Gebiet zu werden, dank seiner innovativen und tiefgründigen Inhalte und seiner 100%igen Online-Lehrmethode, die sich perfekt in das Berufsleben seiner Studenten einfügt.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Komposition, Umsetzung und Soundproduktion für 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 Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Videospiele, an denen Sie teilnehmen, werden sich durch ihren Sound auszeichnen"

“

Der Sound und die Musik eines Videospiele sind ein grundlegendes Element: spezialisieren Sie sich und zeigen Sie Ihrem Unternehmen, was Sie können"

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.

Sie lieben Musik und wollten schon immer Musik für ein Videospiele produzieren. Mit diesem Universitätskurs werden Sie zum Experten.

Warten Sie nicht länger und fangen Sie an, das zu tun, was Ihnen am meisten Spaß macht.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Umsetzung und Soundproduktion für Videospiele ist es, den Studenten die notwendigen Fähigkeiten und Kompetenzen zu vermitteln, um in diesem Bereich professionell voranzukommen und große Experten zu werden. Dank dieser Qualifikation haben die Studenten Zugang zu den besten Unternehmen des Sektors, die aufgrund ihres Talents und ihrer Kenntnisse in der Tonproduktion in diesem Bereich auf ihre Dienste zählen wollen.



“

Ihr Ziel ist es, den Sound großartiger Videospiele zu produzieren, und mit diesem Universitätskurs werden Sie es erreichen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Erstellen von Musikkompositionen und -entwicklungen eines Videospiele
- ◆ Wissen, wie man den Produktions- und Postproduktionsprozess durchführt
- ◆ Lernen, wie man interne Abmischung und Sounddesign vornimmt
- ◆ Kennen der Techniken zur Gestaltung von Videospiele





Spezifische Ziele

- ◆ Untersuchen der Soundelemente von Videospielen, ihrer Bedeutung und der Auswirkungen ihrer Integration in die Endprodukte
- ◆ Entwickeln von Audioproduktionsprojekten mit Eigenverantwortung
- ◆ Erwerben der notwendigen Fähigkeiten im Umgang mit der technischen Ausrüstung, die für die Produktion und Realisierung von Tonprodukten verwendet wird

“

Zögern Sie Ihre Pläne nicht länger hinaus: Sie wollen jetzt beruflich vorankommen und das ist Ihre beste Chance dazu"

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs ist in ein Modul gegliedert, das in 10 Fächer unterteilt ist, in denen die Studenten alles über Sound und seine Bedeutung in allen Arten von audiovisuellen Projekten lernen. Die Studenten lernen alles über Musikproduktion, Soundbibliotheken und sogar Orchestrierung und musikalische Instrumentierung für Videospiele. Aus diesem Grund ist diese Qualifikation die vollständigste, die es auf diesem speziellen Gebiet gibt.





“

*Hier finden Sie die innovativsten
Inhalte zum Thema Umsetzung und
Soundproduktion für Videospiele”*

Modul 1. Produktion von Tonaufnahmen

- 1.1. Was ist Klang? Physikalische Konzepte des Klangs
 - 1.1.1. Druckwellen
 - 1.1.2. Klangqualitäten
 - 1.1.3. Das menschliche Gehör
 - 1.1.4. Schallausbreitung
- 1.2. Die Bedeutung von Ton und Musik in audiovisuellen Produkten
 - 1.2.1. Soundtrack: das Ambiente schaffen
 - 1.2.2. Mimetischer oder subtiler Soundtrack
 - 1.2.3. Soundeffekte und ihre Bedeutung
 - 1.2.4. Orchestrierte und synthetische Musik
- 1.3. Aufnahmeelemente: Ausrüstung
 - 1.3.1. Für die Aufnahme erforderliche Elemente
 - 1.3.2. Aufnahme-Prozess
 - 1.3.3. Schalldämmung
 - 1.3.4. Tonbearbeitung
- 1.4. Soundbibliotheken und Urheberrecht
 - 1.4.1. Creative Commons-Lizenzierung
 - 1.4.2. Lizenzfreier Sound
 - 1.4.3. Sound Bibliotheken
 - 1.4.4. Wann lohnt es sich, in Soundbibliotheken zu investieren?
- 1.5. Mono, Stereo, Surround und 3D-Sound
 - 1.5.1. Mono-Ton
 - 1.5.2. Stereo-Ton
 - 1.5.3. Surround-Sound
 - 1.5.4. 3D-Sound
- 1.6. Klangsynthese. Der Synthesizer
 - 1.6.1. Was ist ein Synthesizer
 - 1.6.2. Arten der Synthese: imitierende Synthese
 - 1.6.3. Komponenten
 - 1.6.4. Schnittstellen kontrollieren





- 1.7. Audiotbearbeitung: Die DAW
 - 1.7.1. Pro Tools
 - 1.7.2. Digital Performer
 - 1.7.3. Nuendo
 - 1.7.4. Logic Pro 9
 - 1.7.5. Cakewalk SONAR
 - 1.7.6. Wie wahlt man eine DAW aus?
- 1.8. Orchestrierung und Instrumentierung fur Videospielemusik
 - 1.8.1. 8-Bit-Systeme und Chip-Musik
 - 1.8.2. Digitales Sampling in den 1980er-1990er Jahren
 - 1.8.3. Voraufgezeichnete Musik und *Streaming* in der modernen ara
 - 1.8.4. Personalisierte Soundtracks im modernen Zeitalter
 - 1.8.5. Chronologie der Videospielemusik
- 1.9. Kompositionsprozess fur Videospielemusik
 - 1.9.1. Was ist eine Klanglandschaft?
 - 1.9.2. Die Bedeutung der Geruschkulisse in Videospielen
 - 1.9.3. Schallausbreitung
 - 1.9.4. Okklusion, Obstruktion und Ausschluss
- 1.10. Workflow fur Musik- und Soundimplementierung in Videospielen: Referenzblatt
 - 1.10.1. Organisation bei einem audiovisuellen Projekt
 - 1.10.2. Organisation in einem interaktiven Projekt
 - 1.10.3. Referenzblatt
 - 1.10.4. Format



Mit diesem Universitatskurs werden Sie der beste Experte in Ihrer Umgebung fur die Soundproduktion von Videospielen sein"

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.



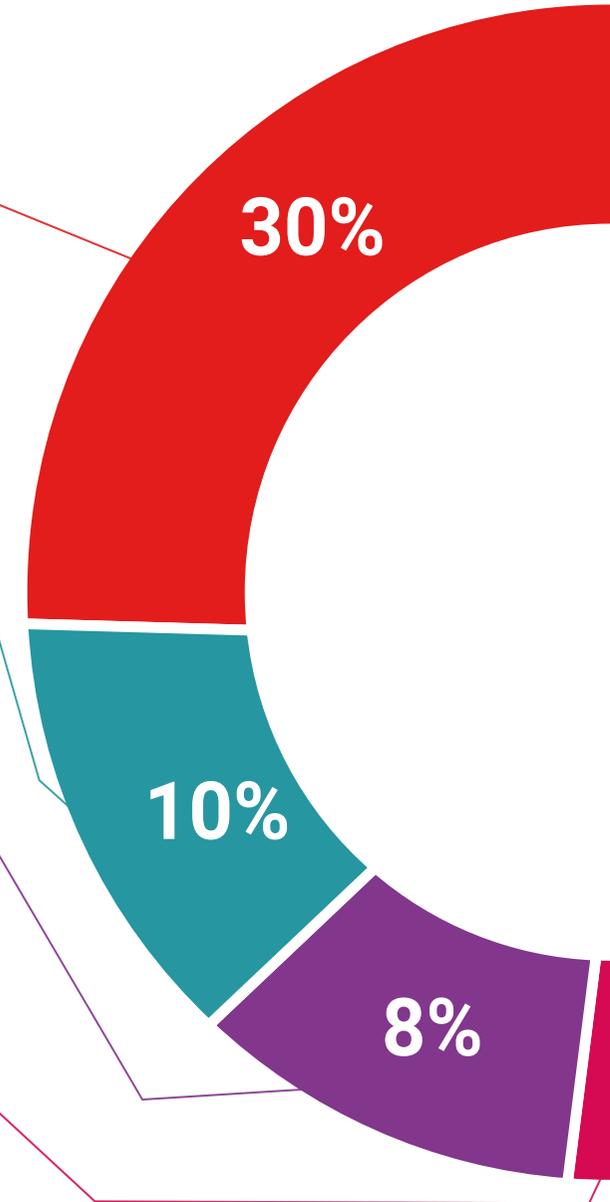
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Umsetzung und Soundproduktion für 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 Umsetzung und Soundproduktion für Videospiele** 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 Umsetzung und Soundproduktion für Videospiele**

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

Umsetzung und
Soundproduktion für
Videospiele

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

Universitätskurs

Umsetzung und Soundproduktion für Videospiele

