

Weiterbildender Masterstudiengang

Senior Management von Videospieleunternehmen





Weiterbildender Masterstudiengang Senior Management von Videospieleunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 2 Jahre
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/weiterbildender-masterstudiengang/weiterbildender-masterstudiengang-senior-management-videospieleunternehmen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 20

05

Struktur und Inhalt

Seite 24

06

Methodik

Seite 46

07

Qualifizierung

Seite 54

01

Präsentation

Videospiele haben sich in den letzten 10 Jahren als eine der mächtigsten Industrien der Welt etabliert. Millionen von Menschen konsumieren diese Produkte jeden Tag, und jede Woche werden zahlreiche Unternehmen gegründet, die versuchen, diesen wichtigen Markt zu erschließen. Dieser Sektor bietet also große Geschäftsmöglichkeiten, da Projekte aller Art, seien es Videospiele mit internationalem kommerziellen Potenzial oder unabhängige Werke, ihre jeweiligen Nutzernischen haben. Deshalb ist die Branche so lukrativ, und deshalb haben Fachleute, die ein Unternehmen in diesem Bereich gründen und leiten möchten, mit diesem Programm eine große Chance, da es sie auf alle gegenwärtigen und zukünftigen Herausforderungen in diesem Bereich vorbereitet. Und das alles mit einer 100%igen Online-Unterrichtsmethodik, die es Ihnen ermöglicht, Ihre Arbeit mit Ihrem Studium zu verbinden, da sie vollständig an Ihre persönlichen Umstände angepasst ist.





“

*Gründen und leiten Sie ein erfolgreiches
Videospielunternehmen dank dieses
Programms, mit dem Sie die besten
Managementmethoden in dieser
aufregenden Branche erlernen werden“*

Von den vielen Branchen, die den audiovisuellen Sektor ausmachen, ist die Videospieleindustrie heute die erfolgreichste. Dank der technologischen Verbesserungen, die die Entwicklung von Spielen mit hochentwickelten Mechanismen, Geschichten und Grafiken ermöglicht haben, und der Popularisierung von Multiplayer-Modi im Internet, ist dieser Sektor inzwischen mit anderen wie dem Kino oder der Musik gleichgestellt. Videospiele sind also ein Freizeiterlebnis, das Millionen von Menschen teilen.

Deshalb hat diese Branche so viel Potenzial: Die zahlreichen Nutzer, die sich auf verschiedene Nischen verteilen, ermöglichen es den Unternehmen, Spiele zu entwickeln, die verschiedene Profile von *Gamers* ansprechen. Die besten betriebswirtschaftlichen Kenntnisse und Fähigkeiten in diesem Bereich können die Fachkraft also zum Erfolg führen. Und genau das ist das Ziel dieses Programms, mit dem sich der Unternehmer in Themen wie eSports-Management, kommerzielles Management oder den Design- und Entwicklungsprozess im Bereich der Videospiele vertiefen kann.

Dieser weiterbildende Masterstudiengang wird auch durch ein Online-Lernsystem entwickelt, das so konzipiert ist, dass die Fachkraft entscheiden kann, wie, wann und wo sie studiert, ohne starre Zeitpläne oder unbequeme Reisen. Darüber hinaus stehen Ihnen die besten Dozenten und die modernsten Bildungsressourcen zur Verfügung, auf die Sie 24 Stunden am Tag von jedem elektronischen Gerät mit Internetanschluss aus Zugriff haben.

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management von Videospieleunternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten in Unternehmen von Videospieleunternehmen vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf innovativen Methoden im Management von Unternehmen in der Videospieleindustrie
- ♦ 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 Videospieleindustrie boomt. Nutzen Sie die Gunst der Stunde und spezialisieren Sie sich auf das Senior Management von Videospieleunternehmen dank dieses weiterbildenden Masterstudiengangs, der Ihnen alles bietet, was Sie brauchen, um in diesem Sektor erfolgreich zu sein"



Die 100%ige Online-Methode, mit der dieses Programm entwickelt wurde, wird es Ihnen ermöglichen, Ihre berufliche Tätigkeit ohne Unterbrechung fortzusetzen“

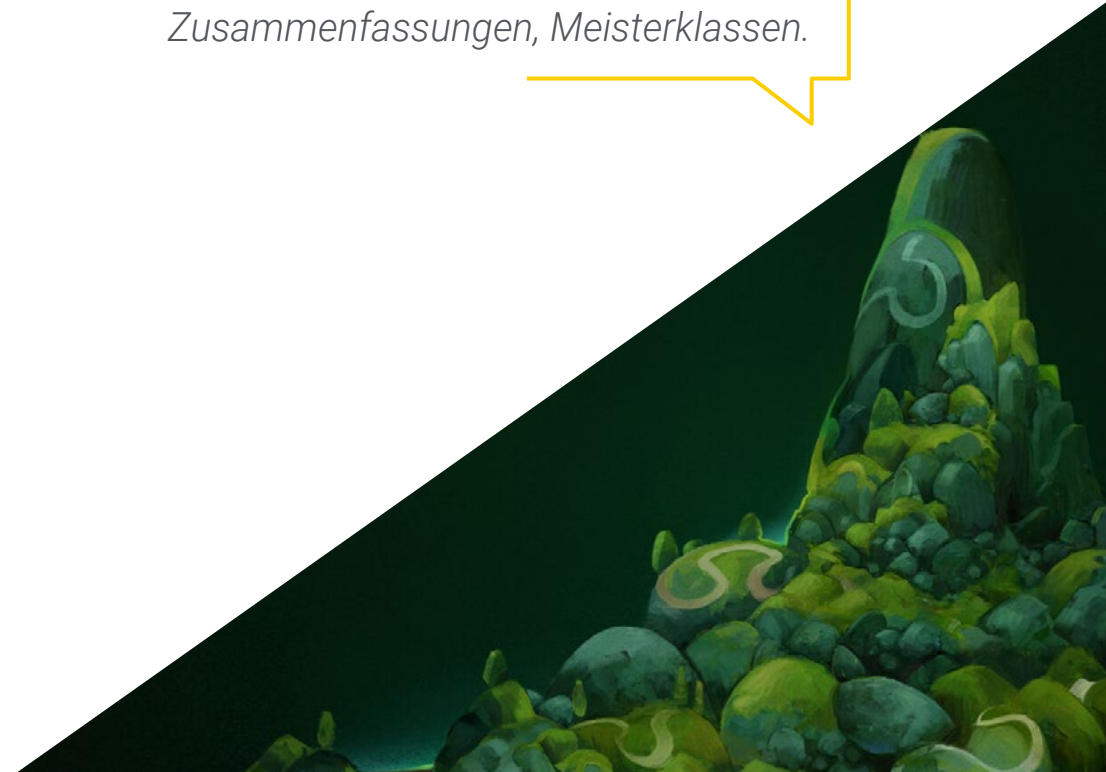
Zu den Dozenten gehören Fachleute aus der Videospelbranche, die ihre Berufserfahrung in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Studium, d.h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf die Weiterbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des akademischen Jahres auftreten. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

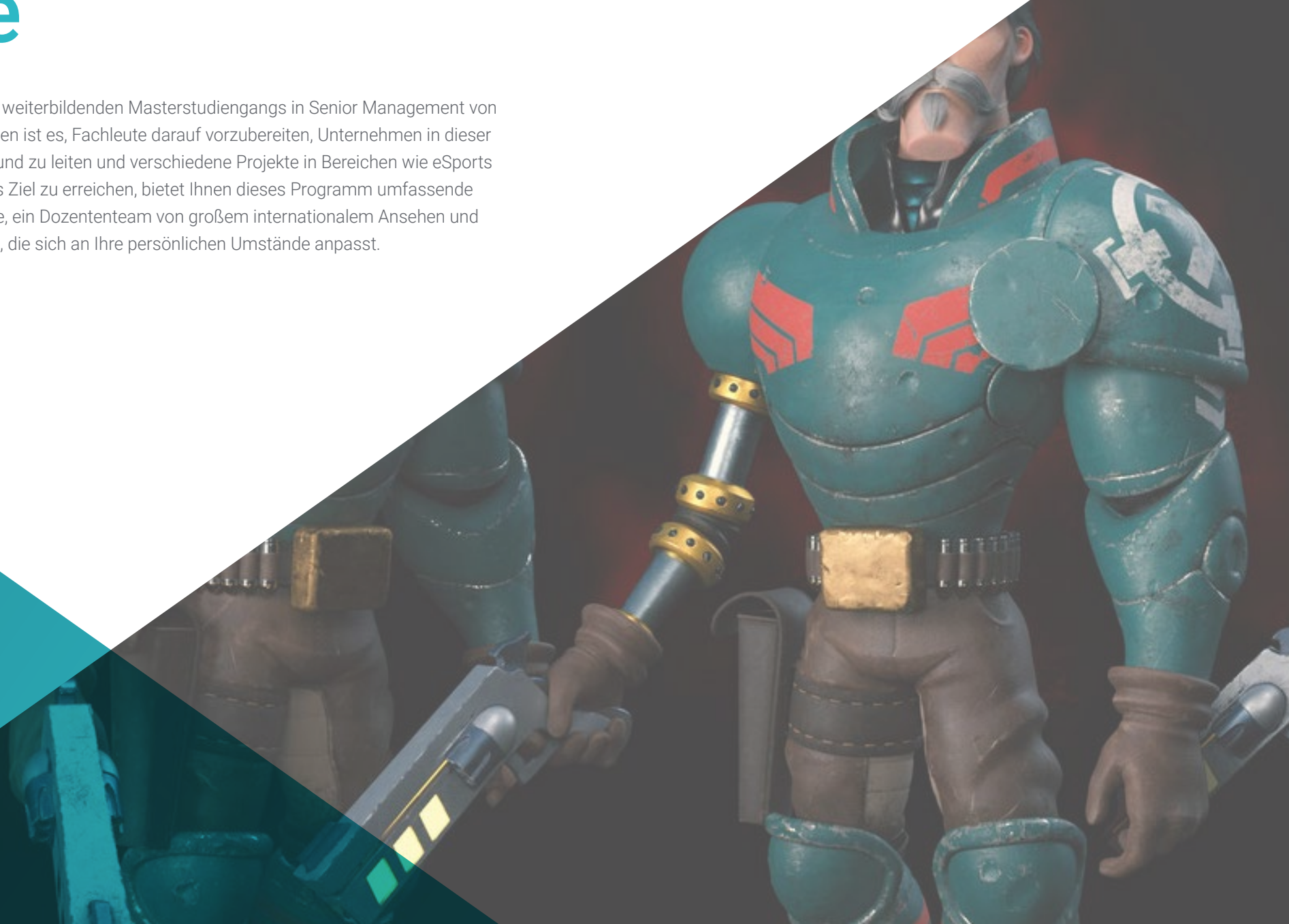
Die renommiertesten Dozenten werden Sie während des gesamten Studienprozesses begleiten, um sicherzustellen, dass Sie das beste betriebswirtschaftliche Rüstzeug erhalten.

Ihnen stehen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, um Ihr Wissen über die Unternehmensführung von Videospelen zu vertiefen: Videos, Lektüre, interaktive Zusammenfassungen, Meisterklassen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses weiterbildenden Masterstudiengangs in Senior Management von Videospieleunternehmen ist es, Fachleute darauf vorzubereiten, Unternehmen in dieser Branche zu gründen und zu leiten und verschiedene Projekte in Bereichen wie eSports zu starten. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet Ihnen dieses Programm umfassende und innovative Inhalte, ein Dozententeam von großem internationalem Ansehen und eine Studienmethode, die sich an Ihre persönlichen Umstände anpasst.





“

Führen Sie dank der Kenntnisse, die Sie in diesem spezialisierten Programm erwerben, großartige Projekte in der Videospiegelindustrie durch"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kenntnis 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
- ◆ Die Grundlagen des Videospieldesigns und das theoretische Wissen erhalten, das ein Videospieldesigner kennen muss
- ◆ Die theoretischen und praktischen Grundlagen der künstlerischen Gestaltung eines Videospieles kennen
- ◆ Vertiefung der 2D- und 3D-Animation sowie der wichtigsten Elemente der Objekt- und Charakteranimation
- ◆ Wissen, wie man 3D-Modellierungsaufgaben ausführt
- ◆ Beherrschen von Videospieldesign-Engines
- ◆ Entwicklung von Strategien für die Branche
- ◆ Vertiefung des Verständnisses und Gestaltung von Videospieldesignprojekten
- ◆ Ein umfassendes Verständnis für neue Technologien und Innovationen in der Branche
- ◆ Entwicklung videospieldesignorientierter Strategien
- ◆ Die Funktionsbereiche von Unternehmen in der Videospieldesignbranche beherrschen
- ◆ Detaillierte Kenntnisse über die Entwicklung von Marketing- und Verkaufsstrategien
- ◆ Auf umfassende Weise verstehen, wie man Unternehmen gründet, die auf den Videospieldesignmarkt ausgerichtet sind
- ◆ Die Auswirkungen auf das Projektmanagement und die Führung von Teams eingehend erlernen





Spezifische Ziele

Modul 1. Grafischer und künstlerischer Ausdruck

- ◆ Erlernen, wie man die Proportionen und Körperhaltungen der menschlichen Figur und andere Elemente, die in Videospiele vorkommen können, korrekt darstellt
- ◆ Die verschiedenen Methoden der dreidimensionalen Darstellung auf einer ebenen Fläche verstehen
- ◆ Entwicklung räumlicher Darstellungen mit Hilfe von Grafik- und Computerwerkzeugen
- ◆ Entwicklung von Videospiele Szenarien, die auf verschiedenen räumlichen Perspektiven basieren

Modul 2. 2D-Animation

- ◆ Anwendung der verfügbaren Mittel für die Entwicklung von 2D-Animationen
- ◆ Die Prinzipien der Proportionen in der animierten künstlerischen Darstellung verstehen
- ◆ Verstehen, dass Animation ein Medium ist, das thematische Freiheit bietet
- ◆ Den Einsatz von Ressourcen optimieren, um neue geplante Ziele zu erreichen

Modul 3. Animierte Grafiken

- ◆ Durchführung digitaler Postproduktionsaufgaben mit digitalem Multilayer-Compositing und digitaler Videobearbeitungssoftware
- ◆ Eine Idee von der ersten Idee durch vorbereitende Zeichnungen umsetzen
- ◆ Werkzeuge, Filter und Effekte bei der Produktion von grafischen Vorlagen einsetzen, um als Mitglied eines kreativen Teams effektiv zu handeln
- ◆ Komplexe Aufgabenstellungen erfüllen und eine große Vielfalt an Ideen entwickeln

Modul 4. 3D Kunst

- ◆ Modellierung und Texturierung von 3D-Objekten und Figuren
- ◆ Kenntnisse der Benutzeroberfläche von 3D Studio Max und Mudbox zum Modellieren von Objekten und Charakteren
- ◆ Die Theorie der 3D-Modellierung verstehen
- ◆ Wissen, wie man Texturen extrahiert
- ◆ Wissen, wie 3D-Kameras funktionieren

Modul 5. 3D Entwurf

- ◆ Vertiefung von Modellen komplexer Natur sowie von Modellierungstechniken
- ◆ Optimierung der Modellierungszeit
- ◆ Verwaltung fortschrittlicher Tools für 3D-Design zur Unterstützung der Postproduktion für die endgültige Visualisierung
- ◆ Umgebungen und Atmosphären für digitale Welten schaffen

Modul 6. Computergrafik

- ◆ Die technischen Spezifikationen der am häufigsten verwendeten Grafikkartenbibliotheken für die Erstellung synthetischer Bilder ermitteln
- ◆ Die Grundprinzipien der 2D- und 3D-Bilderzeugung und Methoden der Bilderstellung verstehen
- ◆ Visualisierung, Animation, Simulation und Interaktionstechniken auf Modelle anwenden

Modul 7. Videospiel-Engines

- ♦ Die Funktionsweise und Architektur einer Videospiel-Engine entdecken
- ♦ Verständnis der grundlegenden Eigenschaften und Modifizierung bestehender Spiel-Engines
- ♦ Anwendungen korrekt und effizient programmieren
- ♦ Die Wahl des am besten geeigneten Paradigmas und der Programmiersprachen

Modul 8. Charakterdesign und Animation

- ♦ Anwendung der Prinzipien der Charaktererstellung
- ♦ Die grundlegenden Aspekte der Animation und die Anwendungen von Charaktermodellierung und Animation im Kontext von Videospielen verstehen
- ♦ Wissen, wie man Charakterskelette definiert und sie zur Steuerung der Charakterbewegung verwendet

Modul 9. Animation und Simulation

- ♦ Anwendung des Einsatzes von Animations- und physikalischen Simulationsbibliotheken in Videospielen sowie der Einsatz von Animationssoftware für Sound
- ♦ Aneignung der grundlegenden physikalischen Prinzipien der Videospielsimulation, der Methode der Bewegungserfassung und der grundlegenden Techniken der physikalischen Simulation
- ♦ Eine Skelettanimation erstellen

Modul 10. Charakter-Rigging

- ♦ 3D-Elemente für die Animation vorbereiten
- ♦ Physikalisch korrekte Verformungen auf 3D-Modelle anwenden
- ♦ Erwerb von Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Tools
- ♦ Fähigkeiten in der Charaktergewichtung für Animationen erlernen

Modul 11. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospielen

- ♦ Verständnis des Kontexts und der Komponenten der Unternehmensstrategie mit Schwerpunkt auf der Videospieldindustrie

Modul 12. Management von Videospielunternehmen

- ♦ Die gesamte Struktur der Wertschöpfungskette der Industrie im Detail kennenlernen und die notwendigen Kompetenzen für das Management der verschiedenen Organisationen des Sektors erwerben

Modul 13. Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospielen

- ♦ Alle Disziplinen und Techniken des Spielmarketings, die es ermöglichen, die Geschäftsmodelle in der Videospieldbranche anzukurbeln, zu erkennen und zu entwickeln

Modul 14. Gründung eines Videospielunternehmens

- ♦ Vertiefung der Kenntnisse über die wichtigsten Elemente für die Gründung von Unternehmen, die sich auf dem Markt für Videospiele positionieren können

Modul 15. Projektmanagement

- ♦ Die Funktionsweise und das Management von Projekten im Detail kennen

Modul 16. Innovation

- ♦ Umfassende Untersuchung der wichtigsten Elemente für die Entwicklung innovativer und praktikabler Lösungen für die verschiedenen Dienstleistungen und Produkte von Videospielen

Modul 17. Finanzmanagement

- ♦ Die wichtigsten Aspekte des Wirtschafts- und Finanzmanagements als eine der Hauptkompetenzen für die Unternehmensführung erkennen und benennen



Modul 18. Vertriebsmanagement

- ◆ Entwicklung hoher kommerzieller Kompetenzen in den wichtigsten Prozessen zur Steigerung der Verkaufs- und Geschäftsentwicklungskapazitäten in den Unternehmen des Sektors

Modul 19. eSports Management

- ◆ Das gesamte esports-Sub-Ökosystem mit seinen Hauptakteuren und Geschäftsmodellen genau kennen, lernen und studieren, um diesen Markt entwickeln zu können

Modul 20. Führung und Talentmanagement

- ◆ Erwerb von Fähigkeiten und Fertigkeiten zu den neuen Kompetenzen, die Menschen benötigen, um Geschäftsmodelle und Projekte in der Videospieldindustrie zu leiten

“

Erreichen Sie alle Ihre beruflichen Ziele dank dieses weiterbildenden Masterstudiengangs, der Sie mit den neuesten Entwicklungen in der Videospieldbranche vertraut macht"

03

Kompetenzen

Mit diesem Weiterbildenden Masterstudiengang in Senior Management von Videospielunternehmen können Fachleute eine Reihe von Spezialkenntnissen in diesem Bereich erwerben und entwickeln, die es ihnen ermöglichen, Unternehmen in dieser aufregenden Branche zu gründen und zu leiten. Während des Kurses lernen Sie die besten Management- und Marketingmodelle für Videospielprojekte kennen und gewinnen ein tiefes Verständnis für den Designprozess eines audiovisuellen Werks in diesem Bereich.



“

*Dieses Programm wird es Ihnen ermöglichen,
die besten professionellen Fähigkeiten für
die Gründung und das Management von
Videospielunternehmen zu entwickeln"*



Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Erwerb der notwendigen Fähigkeiten zur Entwicklung von Videospielen
- ◆ Sich als Videospieldesigner zu spezialisieren, um ein Experte in *Game Design* zu werden
- ◆ Alle Teile der Entwicklung, von der anfänglichen Architektur, der Programmierung des Spielercharakters, der Implementierung von Animationen und der Schaffung der künstlichen Intelligenz von gegnerischen Charakteren und Nicht-Spieler-Charakteren
- ◆ Eine Gesamtvision des Projekts erhalten und in der Lage sein, Lösungen für die verschiedenen Probleme und Herausforderungen zu finden, die bei der Entwicklung eines Videospieles auftreten
- ◆ Entwicklung von Geschäftsstrategien für Digital- und Videospieldesignerunternehmen
- ◆ Beherrschung der Managementbereiche von Digital- und Videospieldesignerunternehmen
- ◆ Vertiefung der Kenntnisse über die Gestaltung von Videospieldesignerprojekten
- ◆ Das Ökosystem der Videospieldesignerindustrie im Detail kennen
- ◆ Die Technologien im Dienste der Videospiele im Detail kennen lernen, und zwar aus wirtschaftlicher Sicht
- ◆ Ein umfassendes Verständnis für die Auswirkungen von Marketing- und Vertriebsmaßnahmen haben
- ◆ Analyse des finanziellen und wirtschaftlichen Managements eines Videospieldesignerunternehmens
- ◆ Die wichtigsten Aspekte der Gründung von Videospieldesignerunternehmen im Detail verstehen
- ◆ Aneignung hoher Standards bei neuen Technologien und Innovationen in der Videospieldesignerbranche
- ◆ Erwerb der komplexesten Fähigkeiten und Kompetenzen, um Geschäftsmodelle und Projekte im Bereich der Videospiele zu leiten

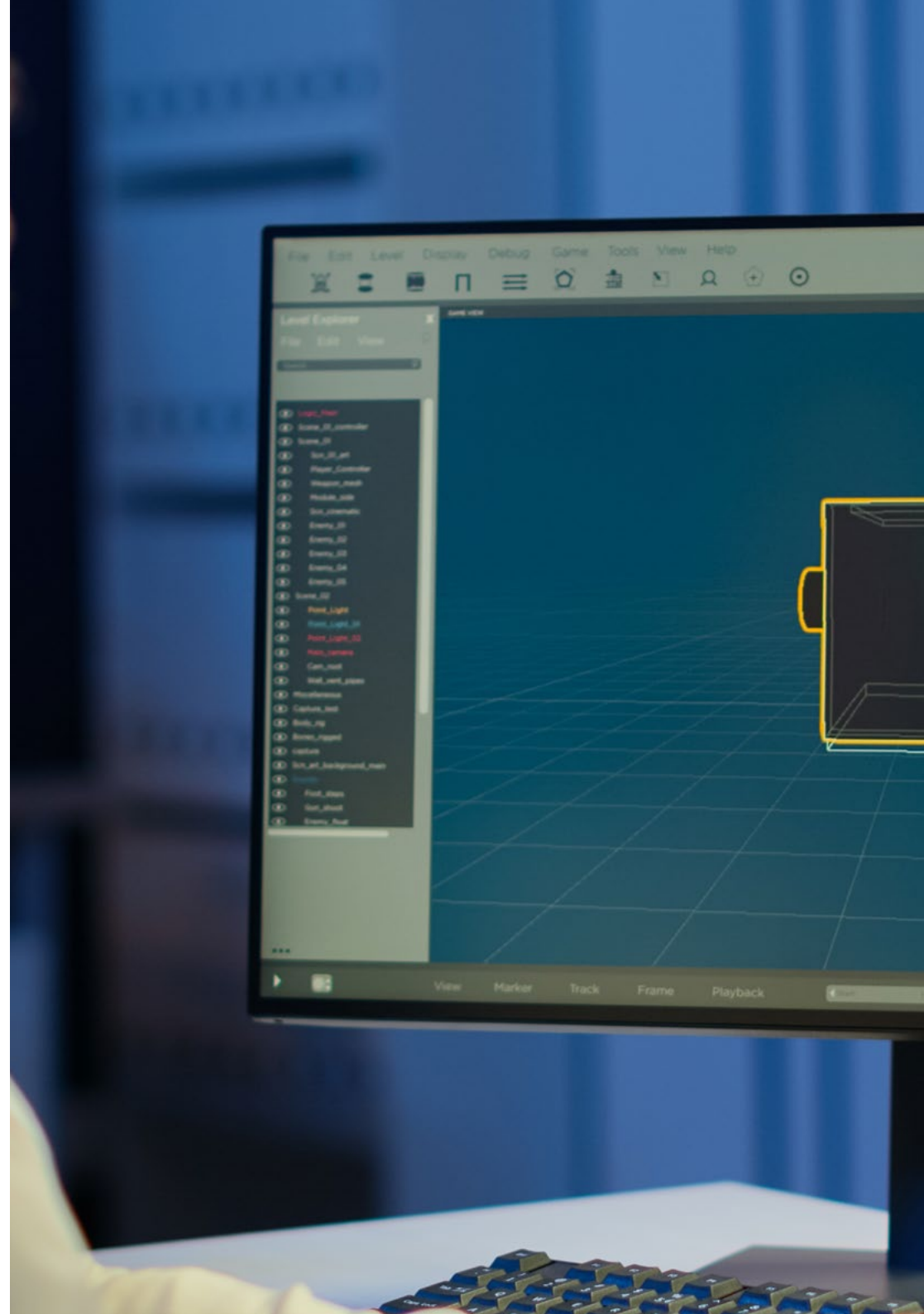


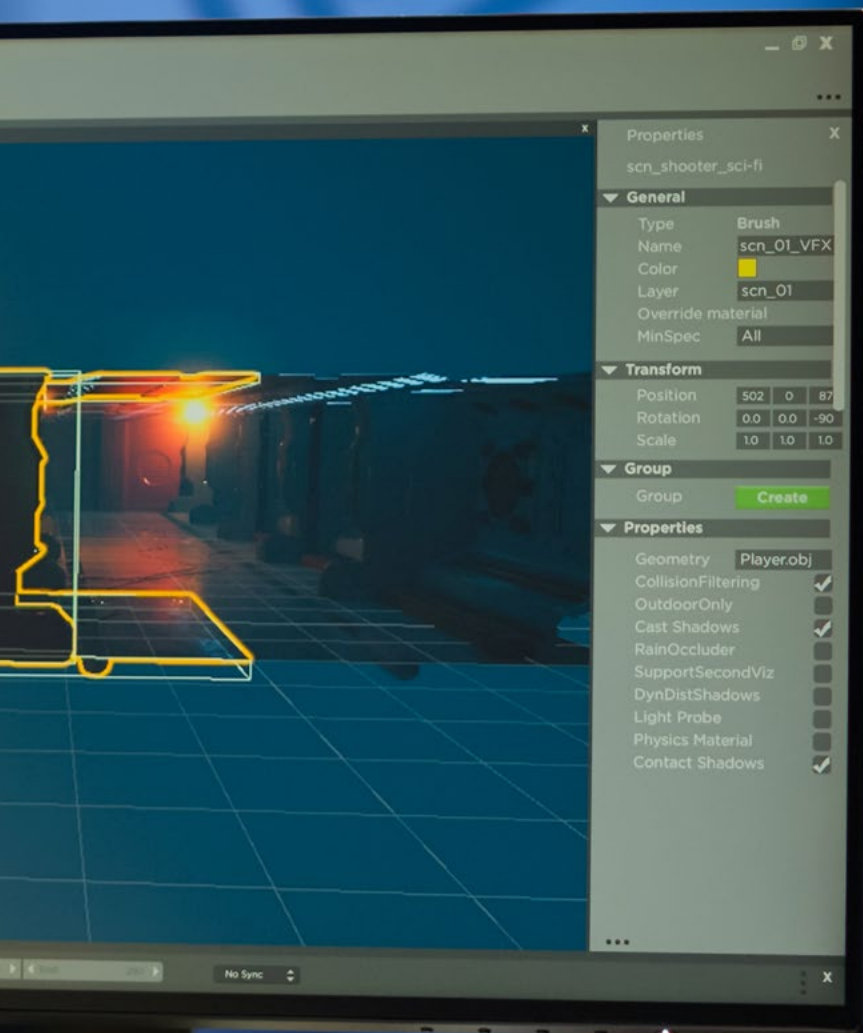


Spezifische Kompetenzen

- ◆ Die Software kennen, die notwendig ist, um ein Profi in der Gestaltung und Entwicklung von Videospielen zu sein
- ◆ Die Erfahrung des Spielers verstehen und wissen, wie man die Spielbarkeit des Videospieles analysiert
- ◆ Alle theoretischen und praktischen Verfahren verstehen, die mit der Erstellung eines *Concept Artists* verbunden sind
- ◆ Die theoretischen und praktischen Arbeitsabläufe eines 2D-Künstlers verstehen
- ◆ Modellieren und Texturieren von Objekten und Figuren in 3D
- ◆ Umfassende Kenntnisse in der Programmierung von 2D- und 3D-Videospielen
- ◆ 2D- und 3D-Animationen für Videospiele durchführen und 2D- und 3D-Videospielprogrammierung für verschiedene Plattformen anwenden
- ◆ Charakter-*Rigging* durchführen
- ◆ Vertiefung der strategischen Möglichkeiten von Digital- und Videospieleunternehmen
- ◆ Analyse von Aspekten wie dem Strategieprozess und der Notwendigkeit, die verschiedenen für die Strategieformulierung erforderlichen Variablen zu analysieren
- ◆ Kenntnis der Instrumente für die Analyse des Videospielesektors, der Wettbewerbsposition und des wirtschaftlichen Umfelds
- ◆ Untermauerung der Ziele und Funktionen des strategischen Managements in Digital- und Videospieleunternehmen
- ◆ Berücksichtigung der Elemente, die die Struktur des Sektors und der jeweiligen Wertschöpfungskette ausmachen
- ◆ Überprüfung der Elemente der Wertschöpfungskette von Videospielen
- ◆ Wertschöpfung in Bereichen wie dem elektronischen Handel
- ◆ Arbeit an den Berufsprofilen der Videospielebranche und der professionellen eSport-Vereine
- ◆ Einen Plan für digitales Marketing entwerfen
- ◆ Die Disziplinen des Verkehrs und der Publikumsgewinnung für die Verbreitung von Werbebotschaften hervorheben
- ◆ Arbeit an Display- und Programmatic Advertising-Techniken
- ◆ Die Disziplinen des *Inbound Marketing* und des *Account Based Marketing* lernen
- ◆ Sich die Prozesse des digitalen Marketings und die aktuellen Lösungen für deren Automatisierung aneignen
- ◆ Etwas über die Anforderungen erfahren, die für die Gründung eines Unternehmens und seine Suche nach Nachhaltigkeit erforderlich sind
- ◆ Die wichtigsten Elemente eines Businessplans und der Investitionsbedarf
- ◆ Untersuchung der Einzelheiten der Produktion eines Videospieles und der Vorgänge nach seiner Markteinführung
- ◆ Analyse, wie die neuen Online-Vertriebsmodelle funktionieren
- ◆ Erwerb von Kenntnissen im Bereich des Projektmanagements
- ◆ Die Architekturen von Videospieleprojekten verstehen
- ◆ Arbeit an Fallstudien über die Konzeptions-, Start- und Ausführungsphase von Projekten

- ◆ Sehen, wie das Werbe- und Marketingmanagement in ein Projekt integriert wird
- ◆ Die Elemente und Komponenten überprüfen, die für die Entwicklung innovativer Fähigkeiten und Fertigkeiten erforderlich sind
- ◆ Die Behandlung und Verwaltung von Talenten als grundlegender Bestandteil des Kapitals eines Digital- und Videospieleunternehmens
- ◆ Mit den innovativen Geschäftsmodellen, die in der Branche entwickelt werden, arbeiten und einen detaillierten Überblick darüber geben
- ◆ Die Fähigkeiten, Kenntnisse und Kompetenzen in der finanzwirtschaftlichen Analyse kennen
- ◆ Aneignung eines hohen Maßes an Finanzwissen über das Unternehmen
- ◆ Arbeit an den wichtigsten Aspekten des Finanzsystems
- ◆ Alle Bereiche, die das Wirtschafts- und Finanzsystem eines Digital- und Videospieleunternehmens ausmachen, erforschen
- ◆ Kaufmännische Fähigkeiten erwerben
- ◆ Richtiges Entwickeln von Aktionen, die auf die Vermarktung und den Verkauf von Produkten oder Dienstleistungen abzielen
- ◆ Praxisnah lernen, wie Verkauf und kaufmännisches Management funktionieren, um die neuesten Techniken anzuwenden
- ◆ Sich über das Management von *esports*-Veranstaltungen, Meisterschaften und Kongressen informieren
- ◆ Die beiden wichtigsten Akteure im *esports* verstehen: Der Spieler und der Club





- ◆ Die verschiedenen Geschäftsmodelle, die im Management von esports entwickelt werden können, sowie die wichtigsten Aspekte bei der Entwicklung von Events und Meisterschaften oder dem Management von Sponsoring und Werbung genau kennen
- ◆ Verkaufsstrategien für das *Merchandising* planen
- ◆ *Influencer Marketing* gewinnbringend einsetzen
- ◆ Erwerb von Führungsqualitäten und -kompetenzen
- ◆ Arbeit an den Fähigkeiten zum Talentmanagement durch Analyse und Entwicklung von Personalprozessen
- ◆ Die *Soft Skills* im Detail kennen
- ◆ Pragmatische Führung entwickeln

“

Verbessern Sie Ihre Management- und Führungsfähigkeiten dank dieses Programms, das aus verschiedenen Perspektiven betrachtet wurde, um Ihnen ein tiefgreifendes Verständnis für den Projektentwicklungsprozess in dieser Branche zu vermitteln“

04

Kursleitung

Um einen effektiven Studienprozess in einem so komplexen und sich wandelnden Bereich wie dem der Videospiele durchzuführen, benötigen Sie hochqualifizierte Dozenten, die sich in allen Bereichen der Branche auskennen. Aus diesem Grund hat TECH die besten Dozenten auf diesem Gebiet ausgewählt, die den Studenten die neuesten Entwicklungen auf diesem Gebiet vermitteln, damit sie diese auf ihre eigenen Geschäftsprojekte anwenden können.



“

Ein hoch angesehenes Dozententeam wird Ihnen alle Schlüssel zum geschäftlichen Erfolg in der Videospielebranche vermitteln"

Leitung



Hr. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer bei Marshals
- Tutor-Dozent bei Edix (UNIR)
- Product Owner Certification–Außerordentlicher Professor an der ESIC Business & Marketing School
- Lehrkraft bei Boluda.com
- Project Manager Officer bei Sum - The Sales Intelligence Company
- Content Manager bei GroupM (WPP)



05

Struktur und Inhalt

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Senior Management von Videospieleunternehmen ist in 20 spezialisierte Module gegliedert und ermöglicht es dem Experten, die neuesten Entwicklungen zu Themen wie digitales Marketing und die digitale Transformation von Videospiele, Videospiele-Engines, neue Online-Vertriebsmodelle, den Lebenszyklus eines Videospieleprojekts oder Geschäftsmodelle in der Videospieleinnovation und vieles mehr kennenzulernen.



“

Sie werden kein vollständigeres Programm als dieses finden, um die besten Methoden des Unternehmertums und des Managements von Videospieleunternehmen zu erlernen"

Modul 1. Grafischer und künstlerischer Ausdruck

- 1.1. Zeichnung und Perspektive
 - 1.1.1. Die Freihandzeichnung oder Sketch. Die Bedeutung des Skizzierens
 - 1.1.2. Perspektive und Methoden der räumlichen Darstellung
 - 1.1.3. Proportionen und Methoden der Anpassung: Menschliche Figur
 - 1.1.4. Proportionen und Methoden der Anpassung: Die Tierfigur
- 1.2. Licht und Farbe
 - 1.2.1. Chiaroscuro: Lichter und Schatten
 - 1.2.2. Farbtheorie und Malerei. Wie wird Farbe wahrgenommen?
 - 1.2.3. Plastische Werkzeuge zur Erzeugung von Kontrasten
 - 1.2.4. Farbharmonie. Arten der Farbharmonie
- 1.3. Texturen und Bewegung
 - 1.3.1. Texturen und Methoden zur Darstellung von Materialien
 - 1.3.2. Analyse von strukturierten Werken
 - 1.3.3. Darstellung von Aktionen und Bewegungen
 - 1.3.4. Analyse der Arbeiten in Bewegung
- 1.4. Zusammensetzung
 - 1.4.1. Strukturelle Aspekte des Bildes: der Punkt, die Linie und die Ebene
 - 1.4.2. Gestaltgesetze
 - 1.4.3. Formale Operationen: Entwicklung der Form aus Konzepten
 - 1.4.4. Rhythmus, Struktur, Maßstab, Symmetrie, Gleichgewicht, Spannung, Anziehung und Gruppierung
 - 1.4.5. Muster
- 1.5. Annäherung an die digitale ikonographische Umgebung
 - 1.5.1. Einführung
 - 1.5.2. Überprüfung der Erzeugungsumgebung der digitalen Ikonographie
 - 1.5.3. Übernahme neuer digitaler ikonographischer Archetypen
 - 1.5.4. Ästhetik und Funktion als Konzepte, die sich aus der Nutzung der Maschine ergeben
- 1.6. Analyse der digitalen Grafikressourcen. Bild der Synthese
 - 1.6.1. Digitale ikonographische Typologien: recycelte Bilder und synthetische Bilder
 - 1.6.2. Digitale Grafikdateiformate
 - 1.6.3. Zweidimensionale Formen. Analyse von Software für die Erstellung und Retusche von Bildern
 - 1.6.4. Dreidimensionale Formen. Analyse von Software für die Erstellung von volumetrischen Strukturen
 - 1.6.5. Grafische 3D-Strukturen. Einleitung. Wireframe-Strukturen
 - 1.6.6. Geräte zur Anzeige und Interaktion mit Multimedia-Anwendungen
 - 1.6.7. Terminologie, die dem Bereich zugeordnet ist, in dem das digitale Bild gerahmt wird
- 1.7. Künstlerischer Ausdruck mit digitaler Unterstützung: Grafiken in Adobe Photoshop
 - 1.7.1. Installation und Einführung in Adobe Photoshop
 - 1.7.2. Grundlegende Adobe Photoshop-Werkzeuge
 - 1.7.3. Analyse und Erlernen von Adobe Photoshop
 - 1.7.4. Verwendung des digitalen Werkzeugs in grafischen Arbeiten zur Erstellung von Videospielen
- 1.8. Szenarien und Ambiente für Videospiele
 - 1.8.1. *Cartoon*-Szenerie und Atmosphäre
 - 1.8.2. Kompositionsanalyse
 - 1.8.3. Realistische Szenen und Kulissen
 - 1.8.4. Kompositionsanalyse
- 1.9. Charaktere für Videospiele
 - 1.9.1. *Cartoon*-Figuren
 - 1.9.2. Kompositionsanalyse
 - 1.9.3. Realistische Charaktere
 - 1.9.4. Kompositionsanalyse
- 1.10. Präsentation eines professionellen Portfolios
 - 1.10.1. Vorgehensweise
 - 1.10.2. Methodik
 - 1.10.3. Software für die Erstellung des Dokuments
 - 1.10.4. Analytische Untersuchung von professionellen Portfolios

Modul 2. 2D-Animation

- 2.1. Was ist Animation?
 - 2.1.1. Geschichte der Animation
 - 2.1.2. Pioniere der Animation
 - 2.1.3. 2D- und 3D-Animation
 - 2.1.4. Muss man zeichnen können?
- 2.2. Der Animator und seine Rolle in der Produktion
 - 2.2.1. Positionen in der Abteilung: Junior, Mid, Senior
 - 2.2.2. *Animator Lead, Supervisor und Regisseur*
 - 2.2.3. Überwachungsschritte in einer Produktion
 - 2.2.4. Qualitätskriterien
- 2.3. Physikalische Gesetze
 - 2.3.1. Schubkraft
 - 2.3.2. Reibung
 - 2.3.3. Schwerkraft
 - 2.3.4. Trägheit
- 2.4. Animationstools
 - 2.4.1. *Timeline*
 - 2.4.2. *Dopesheet*
 - 2.4.3. *Curve Editor*
 - 2.4.4. Verwendung von *Riggs*
- 2.5. Methodik der Animation
 - 2.5.1. *Graph Editor*: Kurven und Kurventypen
 - 2.5.2. *Timing* und *Spacing*
 - 2.5.3. *Overshoots*
 - 2.5.4. *Stepped* und *Spline*
 - 2.5.5. *Parents* und *Constraints*
 - 2.5.6. Charts und *Inbetweens*
 - 2.5.7. Extreme Posen und Breakdowns
- 2.6. Die 12 Prinzipien der Animation
 - 2.6.1. *Timing*
 - 2.6.2. *Squash und Stretch*
 - 2.6.3. *Slow In und Slow Out*
 - 2.6.4. Erwartung
 - 2.6.5. *Overlap*
 - 2.6.6. Bögen
 - 2.6.7. *Pose to Pose und Straight Ahead*
 - 2.6.8. *Pose*
 - 2.6.9. Sekundäre Aktion
 - 2.6.10. *Staging*
 - 2.6.11. Übertreibung
 - 2.6.12. *Appeal*
- 2.7. Anatomische Kenntnisse und ihre Funktionsweise
 - 2.7.1. Menschliche Anatomie
 - 2.7.2. Tierische Anatomie
 - 2.7.3. Anatomie von *Cartoonfiguren*
 - 2.7.4. Die Regeln brechen
- 2.8. Posing und Silhouetten
 - 2.8.1. Die Bedeutung des Standorts
 - 2.8.2. Die Bedeutung der Pose
 - 2.8.3. Die Bedeutung der Silhouette
 - 2.8.4. Endgültiges Ergebnis. Kompositionsanalyse
- 2.9. Übung: Ball
 - 2.9.1. Form
 - 2.9.2. *Timing*
 - 2.9.3. *Spacing*
 - 2.9.4. Gewicht

- 2.10. Übung: Grundlegende Zyklen und Körperdynamik
 - 2.10.1. Gangart-Zyklus
 - 2.10.2. Gangzyklus der Persönlichkeit
 - 2.10.3. Laufender Zyklus
 - 2.10.4. Parkour
 - 2.10.5. Pantomime

Modul 3. Animierte Grafiken

- 3.1. Einführung in After Effects
 - 3.1.1. Was ist After Effects und wofür wird es verwendet. Anschauliche Beispiele
 - 3.1.2. Projekteinstellungen und Schnittstelle
 - 3.1.3. Kompositionseinstellungen, Pinsel und Fenster
 - 3.1.4. Definition des Arbeitsablaufs: Erstellen eines Basisprojekts
 - 3.1.5. Vorläufige Videoausgaben
 - 3.1.6. Farbtiefe, Bildschirmformate, Audio- und Videokompression
- 3.2. After Effects Grundlagen
 - 3.2.1. Importieren
 - 3.2.2. Grundlegende Werkzeuge. Ebenentypen und Optionen
 - 3.2.3. Transformationseigenschaften und Ursprung der Koordinaten
 - 3.2.4. Grundlegender H264-Export
- 3.3. Pinsel und 3D-Raum
 - 3.3.1. Pinseltafeln und Farbeffekt
 - 3.3.2. Radiergummi, Klonpinsel, Rotoskop-Pinsel
 - 3.3.3. Aktivieren Sie den 3D-Raum. Ansichten für die Arbeit in 3D
 - 3.3.4. Material- und Umwandlungseigenschaften
 - 3.3.5. Lichter und Kameras. Steuerung der Kamera
 - 3.3.6. Vereinheitlichtes Kamera-Tool. Benutzerdefinierte Ansicht
 - 3.3.7. 3D-Text: Textextrusion *Raytracing*
 - 3.3.8. Fluchtpunkt und Kameraprojektion
- 3.4. Text und Diapositive
 - 3.4.1. Text-Werkzeug
 - 3.4.2. Ebenenstil
 - 3.4.3. Animatoren, Bereiche und Selektoren
 - 3.4.4. Voreinstellungen für Textanimationen
 - 3.4.5. *Canal alpha: Mates alpha* und Konservierung von Transparentfolien
 - 3.4.6. Bedienfeld übertragen: *Track mate*, Überblendungsmodi, unterliegende Transparenz beibehalten
 - 3.4.7. Luminanz-Keying
- 3.5. Masken und Formebenen
 - 3.5.1. Tools zur Erstellung und Bearbeitung von Masken
 - 3.5.2. Schichten formen
 - 3.5.3. Konvertieren von Text und Grafiken in Formebenen oder Masken
 - 3.5.4. Masken als Pfade
 - 3.5.5. Effekte, die mit Masken funktionieren: Strich, Scribble
- 3.6. Animation
 - 3.6.1. *Keyframes*. Typen
 - 3.6.2. Trajektorien
 - 3.6.3. Kurvendiagramme
 - 3.6.4. Audio in *keyframes* umwandeln
 - 3.6.5. Parentale und Vorkompositionen
 - 3.6.6. Alternative Animationstechniken: *Loops*, Layer-Sequenzierung, freies Morph-Werkzeug, Bewegungsskizze, Schieberegler
 - 3.6.7. Zeitumstellung
- 3.7. Effekte und Chroma Key
 - 3.7.1. Anwendung von Effekten
 - 3.7.2. Beispiele für Auswirkungen
 - 3.7.3. Farbkorrektur
 - 3.7.4. Chroma Key: Keylight

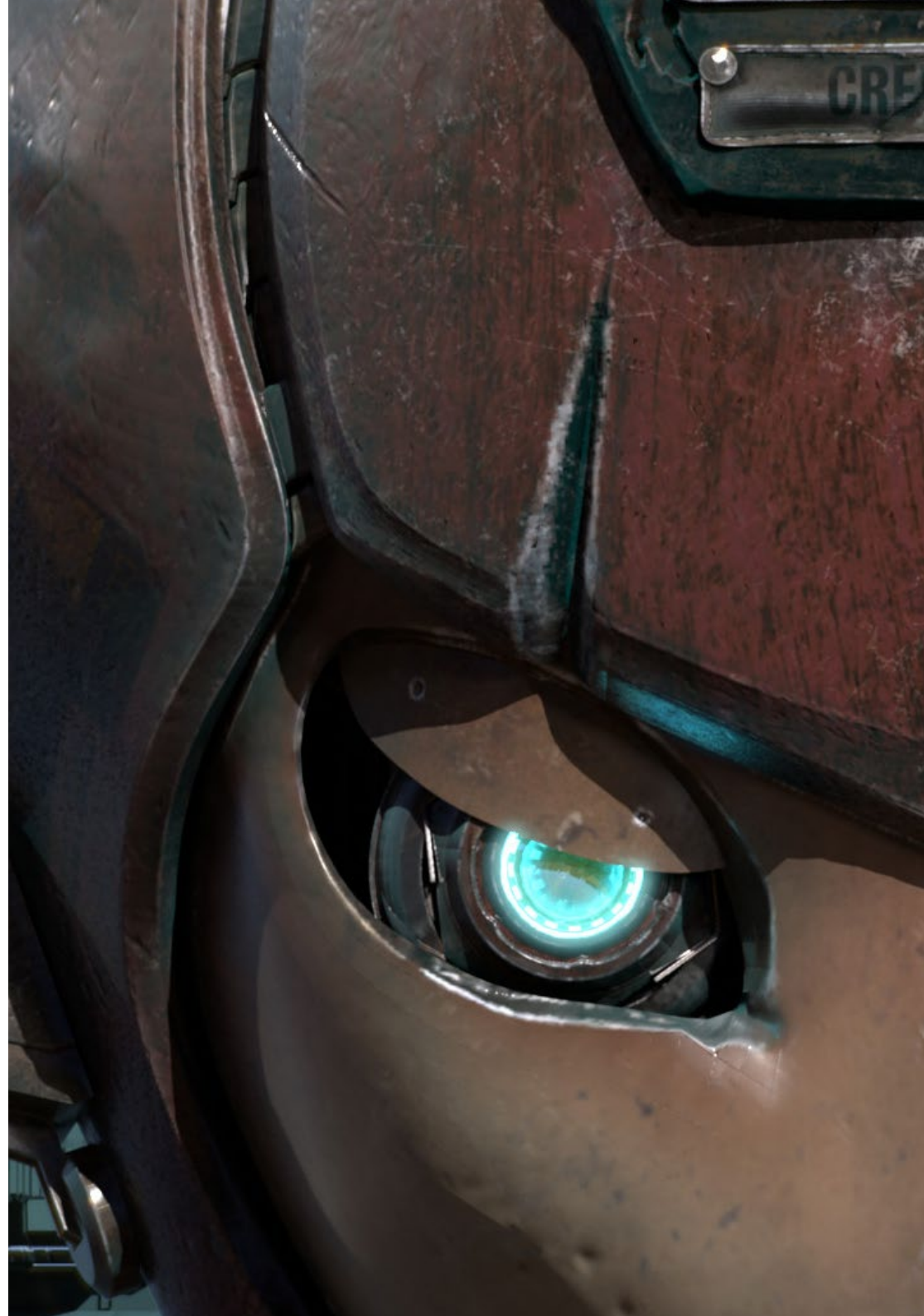
- 3.8. Stabilisierung
 - 3.8.1. Klassischer Stabilisator
 - 3.8.2. Deformationsstabilisator
 - 3.8.3. Optionen zur Verfolgung
 - 3.8.4. Stabilisatoren für Position, Drehung und Maßstab
- 3.9. Tracking und Ausdrücke
 - 3.9.1. *Tracking* von Position und Rotatio Perspektive
 - 3.9.2. *Tracking* mit Solids, mit Einstellungsebenen und mit Null-Objekten
 - 3.9.3. Track 3D. Logos, Text oder Bilder in den 3D-Raum einbetten
 - 3.9.4. Mocha AE
 - 3.9.5. Ausdrücke: *Time*
 - 3.9.6. Ausdrücke: *Loop out*
 - 3.9.7. Ausdrücke: *Wiggle*
- 3.10. Exportieren
 - 3.10.1. Konfigurationen exportieren: Exportkonfigurationen gängigsten Formate und *Codecs* für Bearbeitung und Anzeige I
 - 3.10.2. Konfigurationen exportieren: Exportkonfigurationen gängigsten Formate und *Codecs* für Bearbeitung und Anzeige II
 - 3.10.3. Konfigurationen exportieren: Exportkonfigurationen gängigsten Formate und *Codecs* für Bearbeitung und Anzeige III
 - 3.10.4. Speichern von kompletten Projekten: Sammeln von Dateien und *Backup*

Modul 4. 3D Kunst

- 4.1. Fortgeschrittene Kunst
 - 4.1.1. Von der *concept art* zum 3D
 - 4.1.2. Grundsätze der 3D-Modellierung
 - 4.1.3. Arten der Modellierung: Organisch / Anorganisch
- 4.2. 3D Max Schnittstelle
 - 4.2.1. Software 3D Max
 - 4.2.2. Grundlegende Schnittstelle
 - 4.2.3. Organisation des Schauplatzes
- 4.3. Anorganische Modellierung
 - 4.3.1. Modellieren mit Primitiven und Deformern
 - 4.3.2. Modellieren mit bearbeitbaren Polygonen
 - 4.3.3. Modellieren mit Graphite
- 4.4. Organische Modellierung
 - 4.4.1. Charaktermodellierung I
 - 4.4.2. Charaktermodellierung II
 - 4.4.3. Charaktermodellierung III
- 4.5. Erstellung von UVs
 - 4.5.1. Grundlegende Materialien und Karten
 - 4.5.2. *Unwrapping* und Texturprojektionen
 - 4.5.3. Retopologie
- 4.6. Fortgeschrittene 3D
 - 4.6.1. Erstellung eines Texturatlasses
 - 4.6.2. Hierarchien und Erstellung von Knochen
 - 4.6.3. Anwendung eines Skeletts
- 4.7. Animationssysteme
 - 4.7.1. Bipet
 - 4.7.2. CAT
 - 4.7.3. Eigenes *Rigging*
- 4.8. Gesichts-*Rigging*
 - 4.8.1. Ausdrücke
 - 4.8.2. Beschränkungen
 - 4.8.3. Steuerungen
- 4.9. Grundsätze der Animation
 - 4.9.1. Zyklen
 - 4.9.2. Bibliotheken und Verwendung von MoCap Motion Capture Dateien
 - 4.9.3. Motion Mixer
- 4.10. Zu Motoren exportieren
 - 4.10.1. In die Unity-Engine exportieren
 - 4.10.2. Modell Export
 - 4.10.3. Animationen exportieren

Modul 5. 3D Entwurf

- 5.1. Was es ist und warum es wichtig ist?
 - 5.1.1. Geschichte der 3D-Computer
 - 5.1.2. Implementierung von 3D in Videospiele
 - 5.1.3. Techniken zur 3D-Optimierung in Videospiele
 - 5.1.4. Interaktion zwischen Grafiksoftware und Videospiele-Engines
- 5.2. 3D-Modellierung: Maya
 - 5.2.1. Maya-Philosophie
 - 5.2.2. Die Fähigkeiten von Maya
 - 5.2.3. Mit Autodesk Maya realisierte Projekte
 - 5.2.4. Einführung in die Werkzeuge für Modellierung, Rigging und Texturierung
- 5.3. 3D-Modellierung: Blender
 - 5.3.1. Blender Philosophie
 - 5.3.2. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
 - 5.3.3. Mit Blender erstellte Projekte
 - 5.3.4. Blender Cloud
 - 5.3.5. Einführung in die Werkzeuge für Modellierung, Rigging und Texturierung
- 5.4. 3D-Modellierung: ZBrush
 - 5.4.1. ZBrush Philosophie
 - 5.4.2. Integration von ZBrush in eine Produktionspipeline
 - 5.4.3. Vorteile und Nachteile im Vergleich zu Blender
 - 5.4.4. Analyse von in ZBrush erstellten Entwürfen
- 5.5. 3D-Texturierung: Substance Designer
 - 5.5.1. Einführung in Substance Designer
 - 5.5.2. Substance Designer Philosophie
 - 5.5.3. Substance Designer in der Videospieleproduktion
 - 5.5.4. Zusammenspiel von Substance Designer und Substance Painter





- 5.6. 3D-Texturierung: Substance Painter
 - 5.6.1. Wofür wird Substance Painter verwendet?
 - 5.6.2. Substance Painter und seine Standardisierung
 - 5.6.3. Substance Painter in stilisierter Texturierung
 - 5.6.4. Substance Painter in realistischer Texturierung
 - 5.6.5. Analyse von texturierten Modellen
- 5.7. 3D-Texturierung: Substanz Alchemist
 - 5.7.1. Was ist Substance Alchemist?
 - 5.7.2. *Workflow* von Substance Alchemist
 - 5.7.3. Alternativen zu Substance Alchemist
 - 5.7.4. Beispiel-Projekte
- 5.8. Rendering: Textur-Mapping und *Baking*
 - 5.8.1. Einführung in das Texture Mapping
 - 5.8.2. UV-Mapping
 - 5.8.3. UV-Optimierung
 - 5.8.4. UDIMs
 - 5.8.5. Integration mit Texturierungssoftware
- 5.9. Rendering: Fortgeschrittene Beleuchtung
 - 5.9.1. Beleuchtungstechniken
 - 5.9.2. Kontrastausgleich
 - 5.9.3. Farbbalance
 - 5.9.4. Beleuchtung in Videospielen
 - 5.9.5. Optimierung der Ressourcen
 - 5.9.6. Vorerenderte Beleuchtung vs. Beleuchtung in Echtzeit
- 5.10. Rendering: Szenen, Renderebenen und Übergänge
 - 5.10.1. Szenen verwenden
 - 5.10.2. Nützlichkeit von Render Layers
 - 5.10.3. Nützlichkeit von Passes
 - 5.10.4. Integration von Passes en Photoshop

Modul 6. Computergrafik

- 6.1. Überblick über Computergrafiken
 - 6.1.1. Anwendungen und Einsatzmöglichkeiten von Computergrafiken
 - 6.1.2. Geschichte der Computergrafik
 - 6.1.3. Grundlegende Algorithmen für 2D-Grafiken
 - 6.1.4. 3D-Transformationen. Projektionen und Perspektiven
- 6.2. Mathematische und physikalische Grundlage für Simulationen und Texturen
 - 6.2.1. Light Rays
 - 6.2.2. Absorption und *Scattering*
 - 6.2.3. Spiegelnde und diffuse Reflexion
 - 6.2.4. Farbe
 - 6.2.5. BRDF-Farbe
 - 6.2.6. Energieerhaltung und Fresnel-F0-Effekt
 - 6.2.7. Hauptmerkmale des Züchterrechts
- 6.3. Bilddarstellung: Natur und Format
 - 6.3.1. Präsentation: Theoretische Grundlagen
 - 6.3.2. Größe der digitalen Bildverarbeitung: Auflösung und Farbe
 - 6.3.3. Unkomprimierte Bildformate
 - 6.3.4. Komprimierte Bildformate
 - 6.3.5. Farbräume
 - 6.3.6. Levels und Kurven
- 6.4. Bilddarstellung: Texturen
 - 6.4.1. Prozedurale Texturen
 - 6.4.2. Quixel Megascans: Textur scannen
 - 6.4.3. *Baking* von Texturen
 - 6.4.4. Normale und Verschiebungskarte
 - 6.4.5. Albedo, Metallic und Rauheitskarten
- 6.5. Rendering von Szenen: Visualisierung und Beleuchtung
 - 6.5.1. Richtung des Lichts
 - 6.5.2. Kontrast
 - 6.5.3. Sättigung
 - 6.5.4. Farbe
 - 6.5.5. Direktes und indirektes Licht
 - 6.5.6. Hartes Licht und weiches Licht
 - 6.5.7. Die Bedeutung von Schatten: Grundregeln und Typen
- 6.6. Entwicklung und Leistung von Rendering-Hardware
 - 6.6.1. Die 1970er Jahre: Das Aufkommen der ersten 3D-Modellierungs- und Rendering-Software
 - 6.6.2. Architektonisch orientiert
 - 6.6.3. Die 1990er Jahre: Aktuelle 3D-Software-Entwicklung
 - 6.6.4. 3D-Drucker
 - 6.6.5. VR-Ausrüstung für 3D-Visualisierung
- 6.7. Analyse von 2D-Grafiksoftware
 - 6.7.1. Adobe Photoshop
 - 6.7.2. Gimp
 - 6.7.3. Krita
 - 6.7.4. Inkscape
 - 6.7.5. Pyxel Edit
- 6.8. Analyse von 3D-Modellierungssoftware
 - 6.8.1. Autodesk Maya
 - 6.8.2. Cinema 4D
 - 6.8.3. Blender
 - 6.8.4. ZBrush
 - 6.8.5. SketchUp
 - 6.8.6. CAD-Konstruktionssoftware
- 6.9. Analyse von 3D-Texturierungssoftwares
 - 6.9.1. Prozedurale Texturierung in Maya
 - 6.9.2. Prozedurale Texturierung in Blender
 - 6.9.3. Baking
 - 6.9.4. Substance Painter und Substance Designer
 - 6.9.5. ArmorPaint
- 6.10. Analyse von 3D-Rendering-Software
 - 6.10.1. Arnold
 - 6.10.2. Cycles
 - 6.10.3. Vray
 - 6.10.4. IRay
 - 6.10.5. Rendering in Echtzeit: Marmoset Toolbag

Modul 7. Videospiele-Engines

- 7.1. Videospiele und IKTs
 - 7.1.1. Einführung
 - 7.1.2. Gelegenheiten
 - 7.1.3. Herausforderungen
 - 7.1.4. Schlussfolgerungen
- 7.2. Geschichte der Spiel-Engines
 - 7.2.1. Einführung
 - 7.2.2. Atari-Ära
 - 7.2.3. 1980er Ära
 - 7.2.4. Erste Motoren. 90er Jahre Ära
 - 7.2.5. Aktuelle Motoren
- 7.3. Videospiele-Engines
 - 7.3.1. Typen von Motoren
 - 7.3.2. Teile einer Videospiele-Engine
 - 7.3.3. Aktuelle Motoren
 - 7.3.4. Auswahl eines Motors für unser Projekt
- 7.4. Motor Game Maker
 - 7.4.1. Einführung
 - 7.4.2. Entwurf eines Szenarios
 - 7.4.3. Sprites und Animationen
 - 7.4.4. Kollisionen
 - 7.4.5. Scripting in GML
- 7.5. Motor Unreal Engine 4: Einführung
 - 7.5.1. Was ist die Unreal Engine 4? Was ist ihre Philosophie?
 - 7.5.2. Materialien
 - 7.5.3. UI
 - 7.5.4. Animationen
 - 7.5.5. Partikel System
 - 7.5.6. Künstliche Intelligenz
 - 7.5.7. FPS
- 7.6. Motor Unreal Engine 4: Visual Scripting
 - 7.6.1. Blueprint-Philosophie und Visual Scripting
 - 7.6.2. *Debugging*
 - 7.6.3. Arten von Variablen
 - 7.6.4. Grundlegende Flusskontrolle
- 7.7. Motor Unity 5
 - 7.7.1. Programmieren in C# und Visual Studio
 - 7.7.2. Erschaffen von *Prefabs*
 - 7.7.3. Verwendung von Gizmos zur Steuerung von Videospielen
 - 7.7.4. Adaptiver Motor: 2D y 3D
- 7.8. Godot-Motor
 - 7.8.1. Godot Design Philosophie
 - 7.8.2. Objektorientiertes Design und Komposition
 - 7.8.3. All-in-one-Paket
 - 7.8.4. Freie und von der Gemeinschaft betriebene Software
- 7.9. RPG Maker-Engine
 - 7.9.1. RPG Maker Philosophie
 - 7.9.2. Als Bezug nehmen
 - 7.9.3. Ein Spiel mit Persönlichkeit schaffen
 - 7.9.4. Erfolgreiche kommerzielle Spiele
- 7.10. Motor Source 2
 - 7.10.1. Source 2 Philosophie
 - 7.10.2. Source und Source 2: Entwicklung
 - 7.10.3. Verwendung der Gemeinschaften: Audiovisuelle Inhalte und Videospiele
 - 7.10.4. Die Zukunft der Source 2 Engine
 - 7.10.5. Mods und erfolgreiche Spiele

Modul 8. Charakterdesign und Animation

- 8.1. Warum sind Ästhetik und Charakterdesign in Videospielen so wichtig?
 - 8.1.1. Design mit Persönlichkeit
 - 8.1.2. Quellen der Inspiration. Referenzieren ist kein Plagiat
 - 8.1.3. Die Realität filtern
 - 8.1.4. Ihren eigenen Stil annehmen
- 8.2. 2D-Phase: Alternativen zur Verwendung von Software oder zum *Hand Drawing*
 - 8.2.1. Schnelles Skizzieren
 - 8.2.2. *Cleanup*
 - 8.2.3. Farbe
 - 8.2.4. Präsentation
- 8.3. 2D-Phase: Teil I
 - 8.3.1. Archetypen
 - 8.3.2. Persönlichkeit
 - 8.3.3. Stil
 - 8.3.4. Grundlegende Geometrie
 - 8.3.5. Proportionen und Anatomie
 - 8.3.6. Teamarbeit
- 8.4. 2D-Phase: Teil II
 - 8.4.1. Farbpalette
 - 8.4.2. Beleuchtung und Kontrast
 - 8.4.3. Detaillierungsgrad
 - 8.4.4. Anpassung an die 2D-Pipeline
- 8.5. 3D-Modellierungsphase: Konzepte und 3D-Pipeline
 - 8.5.1. An die Produktion angepasste Modellierung
 - 8.5.2. Modellierung für ein audiovisuelles Projekt
 - 8.5.3. Modellierung für ein interaktives Projekt
 - 8.5.4. 3D-Pipeline: Phasen
- 8.6. 3D-Modellierungsphase: Einführung in Blender
 - 8.6.1. Navigation
 - 8.6.2. Outliner und Viewport: Workbench Render
 - 8.6.3. Konzept von Scheitelpunkt, Kante und Fläche
 - 8.6.4. Konzept der Normale
 - 8.6.5. *Loops*
- 8.7. 3D-Modellierungsphase: Grundlagen des Modellierung
 - 8.7.1. Werkzeug Extrudieren
 - 8.7.2. Werkzeug Bevel
 - 8.7.3. Transformationen anwenden
 - 8.7.4. Werkzeug Knife
 - 8.7.5. Andere nützliche Tools
- 8.8. 3D-Modellierungsphase: Topologie
 - 8.8.1. Rand *Loops*
 - 8.8.2. Gesichts *Loops*
 - 8.8.3. *LowPoly* vs. *HighPoly*
 - 8.8.4. Fluss der Formen
 - 8.8.5. *Quads* vs. *Tris*
- 8.9. 3D-Modellierungsphase: Texturen, Materialien und UVs
 - 8.9.1. Einführung in Nodes in Blender
 - 8.9.2. Erstellung von grundlegenden prozeduralen Texturen
 - 8.9.3. Materialien anwenden
 - 8.9.4. UVs, was sind sie?
 - 8.9.5. Nützlichkeit von UVs
 - 8.9.6. Vermeiden von *Stretching* in UVs und Optimierung
- 8.10. 3D Phase Einführung in die Animation
 - 8.10.1. AutoKey
 - 8.10.2. Keys einfügen
 - 8.10.3. Animation Kurven: Graph Editor
 - 8.10.4. Arten der Interpolation

Modul 9. Animation und Simulation

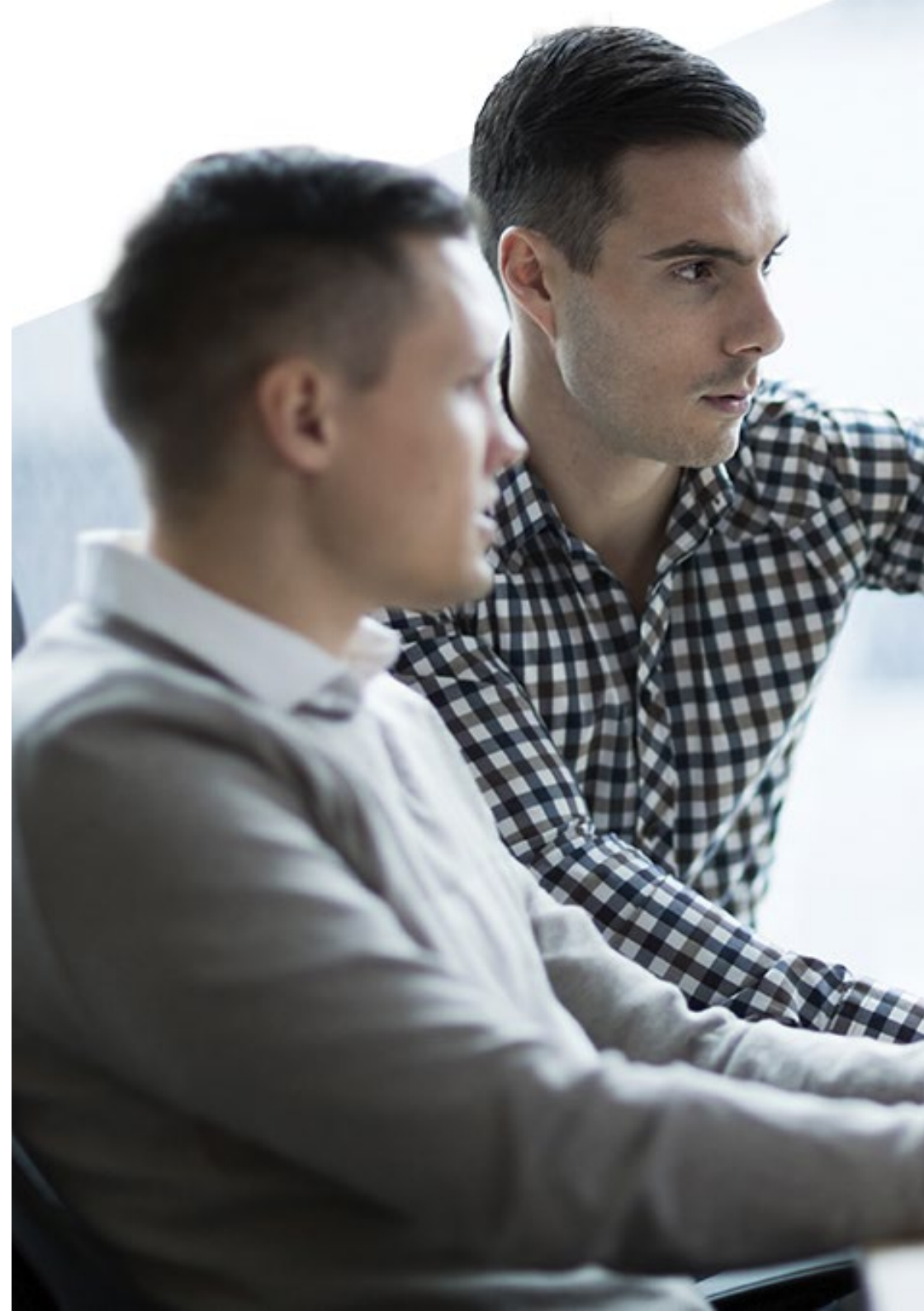
- 9.1. Einleitung: Physik und Mathematik hinter der Simulation
 - 9.1.1. Auf die Simulation angewandte Konzepte
 - 9.1.2. Kollisionen, Volumenberechnung
 - 9.1.3. Rechenzeit
 - 9.1.4. Prerendering vs. Berechnungen in Echtzeit
- 9.2. Methodik
 - 9.2.1. Transmitter
 - 9.2.2. Kollisionen
 - 9.2.3. Felder
 - 9.2.4. Pausen
- 9.3. Dynamik starrer Körper
 - 9.3.1. Grundlegende Konzepte der Bewegung
 - 9.3.2. Umgang mit Kräften
 - 9.3.3. Interaktion zwischen Objekten
 - 9.3.4. Kollisionen
- 9.4. Dynamik nicht starrer Körper
 - 9.4.1. Fluid-Simulation
 - 9.4.2. Rauch-Simulation
 - 9.4.3. Effektives Volumen
 - 9.4.4. Simulation nicht starrer Körper in Echtzeit
- 9.5. Simulation von Kleidung
 - 9.5.1. Marvelous Designer
 - 9.5.2. Referenzen für Kleidungsmuster
 - 9.5.3. Falten: Geformte Kleidung, um Ressourcen zu sparen
 - 9.5.4. Blender: ClothBrush
- 9.6. Haar-Simulation
 - 9.6.1. Arten von Partikel-Siss
 - 9.6.2. Technologien für die Haarsimulation
 - 9.6.3. Partikel vs. Masche
 - 9.6.4. Ressourcenverbrauch

- 9.7. Bewegungserfassung
 - 9.7.1. Technologien zur Bewegungserfassung
 - 9.7.2. Verfeinerung der Bewegungserfassung
 - 9.7.3. Anwendung von Motion Capture auf audiovisuelle und interaktive Projekte
 - 9.7.4. Mixamo
- 9.8. Software zur Bewegungserfassung
 - 9.8.1. Kinect
 - 9.8.2. Einsatz von Kinect in Videospielen
 - 9.8.3. Technologien zur Verfeinerung
 - 9.8.4. Andere Motion Capture Software
- 9.9. Gesichtserfassung
 - 9.9.1. FaceRig
 - 9.9.2. MocapX
 - 9.9.3. Vor- und Nachteile der Gesichtserfassung
 - 9.9.4. Verfeinerung der Gesichtsaufnahme
- 9.10. Zukünftige Technologien: Künstliche Intelligenz
 - 9.10.1. Künstliche Intelligenz in der Animation: Cascadeur
 - 9.10.2. Künstliche Intelligenz in der Simulation
 - 9.10.3. Zukunft: Mögliche Alternativen
 - 9.10.4. Aktuelle Fallstudien

Modul 10. Charakter-Rigging

- 10.1. Funktionen eines *Riggers*. Kenntnisse eines *Riggers*. *Rigg*-Typen
 - 10.1.1. Was ist ein *Rigger*?
 - 10.1.2. Funktionen eines *Riggers*
 - 10.1.3. Kenntnisse des *Riggers*
 - 10.1.4. Arten von *Riggs*
 - 10.1.5. *Rigging*-Möglichkeiten in Blender
 - 10.1.6. Erster Kontakt mit Knochen und Zwängen

- 10.2. Ketten und Knochen passend. FK- und IK-Unterschiede und -Einschränkungen
 - 10.2.1. Knochenketten
 - 10.2.2. Knochenpaarung
 - 10.2.3. FK und IK Kette
 - 10.2.4. Unterschiede zwischen FK und IK
 - 10.2.5. Verwendung von Zwängen
- 10.3. Menschliches Skelett und Gesichts-*Rigg*. Shape Keys
 - 10.3.1. Menschliches Skelett
 - 10.3.2. Fortgeschrittenes menschliches Skelett
 - 10.3.3. Gesichts-*Rigg*
 - 10.3.4. Shape Keys
- 10.4. Scheitelpunkt-Gewichtung. Vollständiges Wiegen einer Figur und Erstellen einer Pose
 - 10.4.1. Wägesystem
 - 10.4.2. Wiegen einer Figur: Gesicht
 - 10.4.3. Wiegen einer Figur: Körper
 - 10.4.4. Verwendung des Pose-Modus
- 10.5. Charakter-*Rigg*: IK-FK Säulensystem
 - 10.5.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
 - 10.5.2. FK-System
 - 10.5.3. IK-System
 - 10.5.4. Andere Optionen
 - 10.5.5. Kontrollen
- 10.6. Charakter-*Rigg*: IK-FK Armsystem
 - 10.6.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
 - 10.6.2. FK-System
 - 10.6.3. IK-System
 - 10.6.4. Andere Optionen
 - 10.6.5. Kontrollen





- 10.7. Charakter-Rigg: IK-FK Handsystem
 - 10.7.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
 - 10.7.2. FK-System
 - 10.7.3. IK-System
 - 10.7.4. Andere Optionen
 - 10.7.5. Kontrollen
- 10.8. Charakter-Rigg: IK-FK Beinsystem
 - 10.8.1. Platzierung und Anpassung der Knochen
 - 10.8.2. FK-System
 - 10.8.3. IK-System
 - 10.8.4. Andere Optionen
 - 10.8.5. Kontrollen
- 10.9. Gesicht
 - 10.9.1. Gesichtskonfiguration
 - 10.9.2. Verwendung der Shape Keys
 - 10.9.3. Verwendung von Schaltflächen
 - 10.9.4. Auge Konfiguration
 - 10.9.5. Squash und Stretch des Kopfes
- 10.10. Korrekturen der Gesichtsform und -konfiguration
 - 10.10.1. Form-Korrekturen
 - 10.10.2. Pose-Modus
 - 10.10.3. Einfaches Wiegen
 - 10.10.4. Vorbereitung der Plattform für die Produktion

Modul 11. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospielen

- 11.1. Digitale Unternehmen und Videospiele
 - 11.1.1. Bestandteile der Strategie
 - 11.1.2. Digitales Ökosystem und Videospiele
 - 11.1.3. Strategische Positionierung

- 11.2. Der Strategieprozess
 - 11.2.1. Strategische Analyse
 - 11.2.2. Auswahl der strategischen Alternativen
 - 11.2.3. Implementierung der Strategie
- 11.3. Strategische Analyse
 - 11.3.1. Intern
 - 11.3.2. Extern
 - 11.3.3. SWOT- und CAME-Matrix
- 11.4. Analyse des Videospielektors
 - 11.4.1. Modell der 5 Kräfte von Porter
 - 11.4.2. PESTEL-Analyse
 - 11.4.3. Segmentierung der Sektoren
- 11.5. Analyse der Wettbewerbsposition
 - 11.5.1. Strategischen Wert schaffen und monetarisieren
 - 11.5.2. Nischensuche vs. Marktsegmentierung
 - 11.5.3. Nachhaltigkeit der Wettbewerbspositionierung
- 11.6. Analyse des wirtschaftlichen Umfelds
 - 11.6.1. Globalisierung und Internationalisierung
 - 11.6.2. Investitionen und Ersparnisse
 - 11.6.3. Indikatoren für Produktion, Produktivität und Beschäftigung
- 11.7. Strategisches Management
 - 11.7.1. Ein Rahmen für die Strategieanalyse
 - 11.7.2. Analyse des sektoralen Umfelds, der Ressourcen und Kapazitäten
 - 11.7.3. Umsetzung der Strategie
- 11.8. Formulierung der Strategie
 - 11.8.1. Unternehmensstrategie
 - 11.8.2. Allgemeine Strategien
 - 11.8.3. Kundenstrategien
- 11.9. Implementierung der Strategie
 - 11.9.1. Strategische Planung
 - 11.9.2. Kommunikation und organisatorisches Beteiligungssystem
 - 11.9.3. Änderungsmanagement

- 11.10. Die neuen strategischen Unternehmen
 - 11.10.1. Blue-Ocean-Strategie
 - 11.10.2. Die Ausschöpfung der inkrementellen Verbesserung der Wertkurve
 - 11.10.3. Null-Grenzkosten-Geschäft

Modul 12. Management von Videospieleunternehmen

- 12.1. Sektor und Wertschöpfungskette
 - 12.1.1. Wert im Unterhaltungssektor
 - 12.1.2. Elemente der Wertschöpfungskette
 - 12.1.3. Beziehung zwischen den einzelnen Elementen der Wertschöpfungskette
- 12.2. Videospieentwickler
 - 12.2.1. Der konzeptuelle Vorschlag
 - 12.2.2. Kreatives Design und Storyline
 - 12.2.3. Technologien für die Entwicklung von Videospiele
- 12.3. Hersteller von Konsolen
 - 12.3.1. Komponenten
 - 12.3.2. Typologie und Hersteller
 - 12.3.3. Erzeugung von Konsolen
- 12.4. *Herausgeber*
 - 12.4.1. Auswahl
 - 12.4.2. Entwicklungsmanagement
 - 12.4.3. Erzeugung von Produkten und Dienstleistungen
- 12.5. Vertriebshändler
 - 12.5.1. Vereinbarungen mit Vertriebshändlern
 - 12.5.2. Vertriebsmodelle
 - 12.5.3. Vertriebslogistik
- 12.6. Einzelhändler
 - 12.6.1. Einzelhändler
 - 12.6.2. Verbraucherorientierung und Engagement
 - 12.6.3. Beratungsdienste

- 12.7. Hersteller von Zubehörteilen
 - 12.7.1. *Gaming-Zubehör*
 - 12.7.2. Markt
 - 12.7.3. Tendenzen
- 12.8. Middleware-Entwickler
 - 12.8.1. Middleware in der Videospiegelindustrie
 - 12.8.2. Middleware-Entwicklung
 - 12.8.3. Middleware: Klassifizierung
- 12.9. Berufsprofile im Bereich der Videospiele
 - 12.9.1. *Game Designers* und Programmierer
 - 12.9.2. Modellierer und Texturierer
 - 12.9.3. Animatoren und Illustratoren
- 12.10. Professionelle eSport-Vereine
 - 12.10.1. Der Verwaltungsbereich
 - 12.10.2. Der Sportbereich
 - 12.10.3. Der Bereich der Kommunikation

Modul 13. Digitales Marketing digitale Transformation von Videospiele

- 13.1. Digitale Marketingstrategie
 - 13.1.1. *Customer Centric*
 - 13.1.2. *Customer Journey* und *Marketing-Funnel*
 - 13.1.3. Entwurf und Erstellung eines digitalen Marketingplans
- 13.2. Digitale Vermögenswerte
 - 13.2.1. Web-Architektur und -Design
 - 13.2.2. Kundenerfahrung - CX
 - 13.2.3. *Mobiles Marketing*
- 13.3. Digitale Medien
 - 13.3.1. Medienstrategie und -planung
 - 13.3.2. Display- und Werbegrafiken
 - 13.3.3. Digitales Fernsehen

- 13.4. *Search*
 - 13.4.1. Entwicklung und Umsetzung einer *Search*-strategie
 - 13.4.2. SEO
 - 13.4.3. SEM
- 13.5. *Soziale Medien*
 - 13.5.1. Konzeption, Planung und Analyse einer *Social-Media* Strategie
 - 13.5.2. Horizontale *Social-Media-Marketing*-Techniken
 - 13.5.3. Vertikale *Social-Media-Marketing*-Techniken
- 13.6. *Inbound Marketing*
 - 13.6.1. *Funnel* des *Inbound Marketing*
 - 13.6.2. *Content-Marketing* Generierung
 - 13.6.3. Lead-Generierung und -Management
- 13.7. *Account Based Marketing*
 - 13.7.1. B2B Marketing Strategie
 - 13.7.2. *Decision Maker* und Kontaktkarte
 - 13.7.3. *Account Based Marketing*-Plan
- 13.8. *Email Marketing* und *Landing Pages*
 - 13.8.1. Merkmale des *Email Marketings*
 - 13.8.2. Kreativität und *Landing Pages*
 - 13.8.3. *Email Marketing*-Kampagnen und Aktionen
- 13.9. Marketing-Automatisierung
 - 13.9.1. *Marketing-Automation*
 - 13.9.2. Big Data KI für das Marketing
 - 13.9.3. Wichtigste *Marketing Automation* Lösungen
- 13.10. Metriken, KPIs und ROI
 - 13.10.1. Schlüsselkennzahlen und KPIs für digitales Marketing
 - 13.10.2. Messlösungen und -instrumente
 - 13.10.3. Berechnung und Überwachung des ROI

Modul 14. Gründung eines Videospieldunternehmens

- 14.1. Unternehmertum
 - 14.1.1. Unternehmensstrategie
 - 14.1.2. Das Projekt Unternehmertum
 - 14.1.3. Agile Methoden des Unternehmertums
- 14.2. Technologische Innovationen bei Videospiele
 - 14.2.1. Innovationen bei Konsolen und Peripheriegeräten
 - 14.2.2. Innovation im Bereich *Motion Capture* und *Live Dealer*
 - 14.2.3. Innovation in Grafik und Software
- 14.3. Der Geschäftsplan
 - 14.3.1. Segmente und Wertversprechen
 - 14.3.2. Wichtige Prozesse, Ressourcen und Partnerschaften
 - 14.3.3. Kanäle für Interaktion und Kundenbeziehungen
- 14.4. Investition
 - 14.4.1. Investitionen in der Videospieldindustrie
 - 14.4.2. Entscheidende Aspekte für die Erfassung von Investitionen
 - 14.4.3. *Start-up*-Finanzierung
- 14.5. Finanzen
 - 14.5.1. Umsätze und Effizienzsteigerungen
 - 14.5.2. Betriebs- und Kapitalausgaben
 - 14.5.3. Die Gewinn- und Verlustrechnung und die Bilanz
- 14.6. Produktion von Videospiele
 - 14.6.1. Instrumente zur Produktionssimulation
 - 14.6.2. Geplantes Produktionsmanagement
 - 14.6.3. Verwaltung der Produktionskontrolle
- 14.7. Betriebsmanagement
 - 14.7.1. Gestaltung, Standort und Wartung
 - 14.7.2. Qualitätsmanagement
 - 14.7.3. Bestandsaufnahme und Supply Chain Management

- 14.8. Neue Online-Vertriebsmodelle
 - 14.8.1. Online-Logistik-Modelle
 - 14.8.2. Direkte Online-Bereitstellung und SaaS
 - 14.8.3. *Dropshipping*
- 14.9. Nachhaltigkeit
 - 14.9.1. Nachhaltige Wertschöpfung
 - 14.9.2. USG (Umwelt, Soziales und Governance)
 - 14.9.3. Nachhaltigkeit in der Strategie
- 14.10. Rechtliche Aspekte
 - 14.10.1. Geistiges Eigentum
 - 14.10.2. Industrielles Eigentum
 - 14.10.3. Allgemeine Datenschutzverordnung

Modul 15. Projektmanagement

- 15.1. Lebenszyklus von Videospieldprojekten
 - 15.1.1. Konzeptions- und Vorproduktionsphase
 - 15.1.2. Produktion und Endphase
 - 15.1.3. Postproduktionsphase
- 15.2. Videospield-Projekte
 - 15.2.1. Genres
 - 15.2.2. *Seriöse Spiele*
 - 15.2.3. Subgenres und neue Genres
- 15.3. Architektur von Videospieldprojekten
 - 15.3.1. Interne Architektur
 - 15.3.2. Beziehung zwischen Elementen
 - 15.3.3. Ganzheitliche Betrachtung von Videospiele
- 15.4. Videospiele
 - 15.4.1. Spielerische Aspekte von Videospiele
 - 15.4.2. Videospield-Design
 - 15.4.3. Gamification
- 15.5. Die Videospieldtechnik
 - 15.5.1. Interne Elemente
 - 15.5.2. Videospield-Engines
 - 15.5.3. Der Einfluss von Technologie und Marketing auf das Design

- 15.6. Konzeption, Start und Durchführung von Projekten
 - 15.6.1. Vorherige Entwicklung
 - 15.6.2. Phasen der Entwicklung von Videospielen
 - 15.6.3. Einbeziehung der Verbraucher in die Entwicklung
- 15.7. Management der Organisation eines Videospieldesignprojekts
 - 15.7.1. Das Entwicklerteam und der *Publisher*
 - 15.7.2. Operations-Team
 - 15.7.3. Verkaufs- und Marketingteam
- 15.8. Handbücher für die Entwicklung von Videospielen
 - 15.8.1. Handbuch für Videospieldesign und -Technik
 - 15.8.2. Handbuch für Spieleentwickler
 - 15.8.3. Handbuch der Anforderungen und technischen Spezifikationen
- 15.9. Veröffentlichung und Vermarktung von Videospielen
 - 15.9.1. *Kick-Off* für die Vorbereitung des Spiels
 - 15.9.2. Digitale Kommunikationskanäle
 - 15.9.3. *Delivery*, Fortschritt und Erfolgskontrolle
- 15.10. Agile Methoden für Videospieldesignprojekte
 - 15.10.1. *Design and Visual Thinking*
 - 15.10.2. *Lean Start-up*
 - 15.10.3. *Scrum development and sales*

Modul 16. Innovation

- 16.1. Innovationsstrategie
 - 16.1.1. Innovation bei Videospielen
 - 16.1.2. Innovationsmanagement bei Videospielen
 - 16.1.3. Innovationsmodelle
- 16.2. Innovatives Talent
 - 16.2.1. Umsetzung der Innovationskultur in Organisationen
 - 16.2.2. Talent
 - 16.2.3. Karte der Innovationskultur
- 16.3. Führung und Talentmanagement in der digitalen Wirtschaft
 - 16.3.1. Lebenszyklus von Talenten
 - 16.3.2. Rekrutierung. Generationsbedingte Faktoren
 - 16.3.3. Bindung: *Engagement*, *Loyalität*, *Evangelisten*
- 16.4. Geschäftsmodelle in der Videospieldesign-Innovation
 - 16.4.1. Innovation bei Geschäftsmodellen
 - 16.4.2. Tools für Unternehmensinnovationen
 - 16.4.3. *Business Model Navigator*
- 16.5. Innovationsprojektmanagement
 - 16.5.1. Kunde und Innovationsprozess
 - 16.5.2. Entwurf eines Wertangebots
 - 16.5.3. Exponentiale Organisationen
- 16.6. Agile Methoden in der Innovation
 - 16.6.1. *Design Thinking und Lean-Startup-Methodik*
 - 16.6.2. Agile Projektmanagement-Modelle: Kanban und Scrum
 - 16.6.3. *Lean Canvas*
- 16.7. Management der Innovationsvalidierung
 - 16.7.1. Prototypenherstellung (MVP)
 - 16.7.2. Kundenvalidierung
 - 16.7.3. Pivotieren oder erhalten
- 16.8. Prozessinnovation
 - 16.8.1. Möglichkeiten für Prozessinnovationen
 - 16.8.2. *Time-to-Market*, Reduzierung von nicht wertschöpfenden Aufgaben und Beseitigung von Mängeln
 - 16.8.3. Methodische Instrumente für die Prozessinnovation
- 16.9. Disruptive Technologien
 - 16.9.1. Digital-physikalische Hybridisierungstechnologien
 - 16.9.2. Kommunikations- und Datenverarbeitungstechnologien
 - 16.9.3. Management-Anwendungstechnologien
- 16.10. Rentabilität der Investition in Innovation
 - 16.10.1. Monetarisierungsstrategien für Daten und Innovationswerte
 - 16.10.2. Der ROI der Innovation. Allgemeiner Ansatz
 - 16.10.3. Trichter

Modul 17. Finanzielle Verwaltung

- 17.1. Buchhaltung
 - 17.1.1. Buchhaltung
 - 17.1.2. Jahresabschlüsse und andere Berichte
 - 17.1.3. Sachanlagen, als Finanzinvestition gehaltene Immobilien und immaterielle Vermögenswerte
- 17.2. Finanzielle Verwaltung
 - 17.2.1. Finanzinstrumente
 - 17.2.2. Unternehmensfinanzierung und Finanzmanagement
 - 17.2.3. Finanzen für Unternehmer
- 17.3. Analyse der Finanzberichte
 - 17.3.1. Analyse der Finanzberichte
 - 17.3.2. Liquiditäts- und Solvabilitätsanalyse
 - 17.3.3. Kassenverwaltung
- 17.4. Finanzielle Transaktionen
 - 17.4.1. Finanzielle Transaktionen
 - 17.4.2. Investitionsmanagement
 - 17.4.3. Kriterien für die Auswahl bestimmter Investitionen
- 17.5. Das Finanzsystem
 - 17.5.1. Das Finanzsystem
 - 17.5.2. Struktur und Funktionsweise des Finanzsystems
 - 17.5.3. Der Aktienmarkt
- 17.6. Managementkontrolle
 - 17.6.1. Managementkontrolle
 - 17.6.2. Verantwortungszentren
 - 17.6.3. Kosten-Systeme
- 17.7. Haushaltskontrolle
 - 17.7.1. Das Haushaltsverfahren
 - 17.7.2. Organisation und Haushaltsführung
 - 17.7.3. Haushaltskontrolle

- 17.8. Kassenverwaltung
 - 17.8.1. *Cash management* und Kassenplan
 - 17.8.2. Einkünfte aus kommerziellen Transaktionen
 - 17.8.3. Zahlungen der kommerziellen Transaktionen
- 17.9. Unternehmensfinanzierung
 - 17.9.1. Vorteile, Nachteile und Auswirkungen der Verschuldung
 - 17.9.2. Wahl der Kapitalstruktur im Unternehmen
 - 17.9.3. Änderungen in der Kapitalstruktur
- 17.10. Bewertung des Unternehmens
 - 17.10.1. Rechnungslegungsmethoden und Unternehmenswert
 - 17.10.2. Vermögen und Verschuldung
 - 17.10.3. Unternehmensbewertungsdiagnose und Investorenpräsentation

Modul 18. Vertriebsmanagement

- 18.1. Modelle der Unternehmensorganisation
 - 18.1.1. Kaufmännische Abteilung
 - 18.1.2. Instrumente der Kaufmännischen Abteilung
 - 18.1.3. Das Verkaufspersonal
- 18.2. Kommerzielle Zielsetzungen
 - 18.2.1. Geschäftsplanung
 - 18.2.2. Prognosen und Budgets
 - 18.2.3. Kommerzielles Budget
- 18.3. Kommerzielle Prognosen
 - 18.3.1. Rentabilität der Handelsabteilung
 - 18.3.2. Umsatzprognose
 - 18.3.3. Kontrolle der gewerblichen Tätigkeit
- 18.4. Neue relationale Modelle
 - 18.4.1. Vermarktung in den neuen Geschäftsmodellen
 - 18.4.2. Personalisierung als wichtigste Triebkraft für die Beziehung zum Kunden
 - 18.4.3. Die Entwicklung der Kundenerfahrung

- 18.5. Der beratende Verkauf
 - 18.5.1. Verkaufspsychologie
 - 18.5.2. Persuasive Kommunikation
 - 18.5.3. Einführung und Entwicklung von Verkaufsmethoden
- 18.6. Verkaufsmethoden
 - 18.6.1. *Retail* oder B2C-Verkauf
 - 18.6.2. Externer B2B-Verkauf
 - 18.6.3. Online-Verkauf
- 18.7. *Digital Social Selling*
 - 18.7.1. *Social Selling*
 - 18.7.2. Die soziale Einstellung: Kontaktnetz erschaffen
 - 18.7.3. Prozess der Neukundengewinnung über soziale Medien
- 18.8. Digital Sales Methoden
 - 18.8.1. Wichtigste agile Methoden in Digital Sales
 - 18.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling*
 - 18.8.3. *Inbound Sales B2B* und *Account Based Marketing*
- 18.9. Marketingunterstützung im kommerziellen Bereich
 - 18.9.1. Marketing-Management
 - 18.9.2. Der Wert des digitalen Marketings (B2C/B2B)
 - 18.9.3. Marketing-Mix-Management im kommerziellen Bereich
- 18.10. Organisation und Planung der Arbeit des Verkäufers
 - 18.10.1. Verkaufsgebiete und Routen
 - 18.10.2. Zeit- und Sitzungsmanagement
 - 18.10.3. Analyse und Entscheidungsfindung

Modul 19. eSports Management

- 19.1. Die eSport-Branche
 - 19.1.1. eSports
 - 19.1.2. Akteure der eSport-Branche
 - 19.1.3. Das eSports-Geschäftsmodell und der eSports-Marktplatz

- 19.2. Die Verwaltung von eSports-Clubs
 - 19.2.1. Die Bedeutung der Vereine im eSport
 - 19.2.2. Gründung von Vereinen
 - 19.2.3. Verwaltung und Management von eSport-Vereinen
- 19.3. Die eGamers-Beziehung
 - 19.3.1. Die Rolle des Spielers
 - 19.3.2. Fähigkeiten und Kompetenzen der Spieler
 - 19.3.3. Spieler als Markenbotschafter
- 19.4. Wettbewerbe und Veranstaltungen
 - 19.4.1. Die *Delivery* in esports: Wettkämpfe und Events
 - 19.4.2. Veranstaltungsmanagement und Meisterschaften
 - 19.4.3. Wichtige lokale, regionale, nationale und globale Meisterschaften
- 19.5. Sponsorenmanagement im eSport
 - 19.5.1. Sponsorenmanagement im eSport
 - 19.5.2. Arten des Sponsorings im eSport
 - 19.5.3. Die eSports-Sponsoring-Vereinbarung
- 19.6. Verwaltung von Werbung im eSport
 - 19.6.1. Advergaming: neues Werbeformat
 - 19.6.2. *Branded Content* im eSport
 - 19.6.3. eSport als Kommunikationsstrategie
- 19.7. Marketing im eSport-Management
 - 19.7.1. Management des Owned Media
 - 19.7.2. Management des Paid Media
 - 19.7.3. Besonderer Fokus auf Social Media
- 19.8. Influencer Marketing
 - 19.8.1. Marketing-Influencer
 - 19.8.2. Publikumsmanagement und seine Auswirkungen auf den eSport
 - 19.8.3. Influencer Marketing Geschäftsmodelle

- 19.9. Merchant
 - 19.9.1. Verkauf von Dienstleistungen und damit verbundenen Produkten
 - 19.9.2. Merchandising
 - 19.9.3. Elektronischer Handel und Market Places
- 19.10. eSports-Metriken und -KPIs
 - 19.10.1. Metriken
 - 19.10.2. KPIs für Fortschritt und Erfolg
 - 19.10.3. Strategische Karte der Ziele und Indikatoren

Modul 20. Führung und Talentmanagement

- 20.1. Unternehmen, Organisation und Personalwesen
 - 20.1.1. Organisation und organisatorische Struktur
 - 20.1.2. Strategisches Management
 - 20.1.3. Arbeitsanalyse und -organisation
- 20.2. Verwaltung der Personalressourcen im Unternehmen
 - 20.2.1. Organisation im Personalwesen
 - 20.2.2. Rekrutierungskanäle
 - 20.2.3. Kandidaturen im Bereich Videospiele
- 20.3. Persönliche und berufliche Führungsqualitäten
 - 20.3.1. Führungspersönlichkeiten und Leadership-Prozesse
 - 20.3.2. Die Autorität der Kommunikation
 - 20.3.3. Mit Erfolg und Misserfolg verhandeln
- 20.4. Wissens- und Talentmanagement
 - 20.4.1. Strategisches Talentmanagement
 - 20.4.2. Technologien für die Verwaltung der Personalressourcen
 - 20.4.3. Innovationsmodelle im Personalwesen
- 20.5. Wissensmanagement als Schlüssel zum Unternehmenswachstum
 - 20.5.1. Allgemeine Ziele des Wissensmanagements
 - 20.5.2. Struktur und Abläufe von Wissensmanagementsystemen
 - 20.5.3. Prozesse im Wissensmanagement



- 20.6. *Coaching und Mentoring*
 - 20.6.1. NLP
 - 20.6.2. *Coaching und Mentoring*
 - 20.6.3. Verfahren
- 20.7. Neue Formen der Führung in VUCA-Umgebungen
 - 20.7.1. Individuelles Änderungsmanagement
 - 20.7.2. Management organisatorischer Veränderungen
 - 20.7.3. Instrumente
- 20.8. Diversitätsmanagement
 - 20.8.1. Neue Generationen in Führungspositionen bringen
 - 20.8.2. Frauen in Führungspositionen
 - 20.8.3. Management des Multikulturalismus
- 20.9. Führungs-Coach
 - 20.9.1. Die Fähigkeiten des Führungs-Coaches
 - 20.9.2. Feedback und *Feedforward*
 - 20.9.3. Die Anerkennung
- 20.10. Anpassung an neue Technologien
 - 20.10.1. Einstellung
 - 20.10.2. Wissen
 - 20.20.3. Sicherheit

“

Sie werden nicht nur lernen, wie ein Videospieleunternehmen funktioniert, sondern auch die besten Führungsqualitäten entwickeln, um Ihr Unternehmen zum Erfolg zu führen“

06

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.



07

Qualifizierung

Der Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management von Videospieleunternehmen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

Nach erfolgreichem Abschluss dieses Programms erhalten Sie Ihre TECH-Qualifikation ohne komplizierte Formalitäten"

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management von Videospieleunternehmen** 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: **Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management von Videospieleunternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **3.000 Std.**



Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management von Videospieleunternehmen

Allgemeiner Aufbau des Lehrplans

Kurs	Modul	Stunden	Kategorie	Kurs	Modul	Stunden	Kategorie
1°	Grafischer und künstlerischer Ausdruck	150	OB	1°	Gründung eines Videospieleunternehmens	150	OB
1°	2D-Animation	150	OB	1°	Projektmanagement	150	OB
1°	Animierte Grafiken	150	OB	1°	Innovation	150	OB
1°	3D Kunst	150	OB	1°	Finanzielle Verwaltung	150	OB
1°	3D Entwurf	150	OB	1°	Vertriebsmanagement	150	OB
1°	Computergrafik Operatives Marketing	150	OB	1°	eSports Management	150	OB
1°	Videospiele-Engines	150	OB	1°	Führung und Talentmanagement	150	OB
1°	Charakterdesign und Animation	150	OB				
1°	Animation und Simulation	150	OB				
1°	Charakter-Rigging	150	OB				
1°	Strategie in digitalen Unternehmen und Videospiele	150	OB				
1°	Management von Videospieleunternehmen	150	OB				
1°	Digitales Marketing digitale Transformation von Videospiele	150	OB				

Tere Guevara Navarro
Tere Guevara Navarro
Rectorin

tech technologische universität

*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

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

Weiterbildender
Masterstudiengang
Senior Management von
Videospieleunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 2 jahre
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Weiterbildender Masterstudiengang

Senior Management von
Videospielunternehmen