

Universitätskurs

Transmediales Storytelling in der Videospiegelindustrie



Universitätskurs Transmediales Storytelling in der Videospieleindustrie

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/universitatskurs/transmediales-storytelling-videospielindustrie

Index

01

Willkommen

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

Seite 6

03

Warum unser Programm?

Seite 10

04

Ziele

Seite 14

05

Struktur und Inhalt

Seite 18

06

Methodik

Seite 24

07

Profil unserer Studenten

Seite 32

08

Kursleitung

Seite 36

09

Auswirkung auf Ihre Karriere

Seite 42

10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Seite 46

11

Qualifizierung

Seite 50

01

Willkommen

Die Nutzer von Videospiele sind sehr anspruchsvoll geworden. Sie wollen Teil der Geschichten sein und suchen nach ergänzenden Produkten, mit denen sie ihre Lieblingsgeschichten zu verschiedenen Tageszeiten genießen können. Die Unternehmen der Branche haben dieses Bedürfnis erkannt und sich für das transmediale *Storytelling* entschieden, das es ihnen ermöglicht, die ursprüngliche Idee durch zusätzliche Angebote zu unterstützen. Dieses Programm der TECH Technologischen Universität wurde entwickelt, damit die Studenten die Bedeutung dieser Art von Aktivitäten verstehen und in der Lage sind, sie auf ihre eigenen Videospieleunternehmen anzuwenden, um ihr Angebot und vor allem ihre Rentabilität zu verbessern. Zweifellos eine einzigartige Gelegenheit für diejenigen, die eine Führungsposition in dieser Branche anstreben oder bereits innehaben.



Universitätskurs in Transmediales Storytelling in der Videospieleindustrie
TECH Technologische Universität



“

Ihr Videospieleunternehmen wird dank der Popularität, die Ihre transmedialen Produktionen erlangen werden, zum renommiertesten Unternehmen der Branche”

02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die weltweit größte 100%ige Online Business School. Es handelt sich um eine Elite-Business School mit einem Modell, das höchsten akademischen Ansprüchen genügt. Ein leistungsstarkes internationales Zentrum für die intensive Fortbildung von Führungskräften.



“

TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die dem Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihm zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein"

Bei TECH Technologische Universität



Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Genauigkeit verbindet. Eine einzigartige Methode mit höchster internationaler Anerkennung, die dem Studenten die Schlüssel für seine Entwicklung in einer Welt des ständigen Wandels liefert, in der Innovation der wesentliche Einsatz eines jeden Unternehmers sein muss.

"Die Erfolgsgeschichte von Microsoft Europa" für die Einbeziehung des neuen interaktiven Multivideosystems in unsere Programme.



Maximalforderung

Das Zulassungskriterium von TECH ist nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei TECH zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Studenten getestet. Die akademischen Standards von TECH sind sehr hoch...

95% | der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab



Networking

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass der Student ein großes Netzwerk von Kontakten knüpfen kann, die für seine Zukunft nützlich sein werden.

+100.000 jährlich spezialisierte Manager
+200 verschiedene Nationalitäten



Empowerment

Der Student wird Hand in Hand mit den besten Unternehmen und Fachleuten von großem Prestige und Einfluss wachsen. TECH hat strategische Allianzen und ein wertvolles Netz von Kontakten zu den wichtigsten Wirtschaftsakteuren auf den 7 Kontinenten aufgebaut.

+500 | Partnerschaften mit den besten Unternehmen



Talent

Dieses Programm ist ein einzigartiger Vorschlag, um die Talente des Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für ihn, seine Anliegen und seine Geschäftsvision vorzutragen.

TECH hilft dem Studenten, sein Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet dem Studenten eine einzigartige Erfahrung. Er wird in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer er die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln kann, die am besten zu seiner Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.



TECH strebt nach Exzellenz und hat zu diesem Zweck eine Reihe von Merkmalen, die sie zu einer einzigartigen Universität machen:



Analyse

TECH erforscht die kritische Seite des Studenten, seine Fähigkeit, Dinge zu hinterfragen, seine Problemlösungsfähigkeiten und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten.



Akademische Spitzenleistung

TECH bietet dem Studenten die beste Online-Lernmethodik. Die Universität kombiniert die *Relearning*-Methode (die international am besten bewertete Lernmethode für Aufbaustudien) mit der Fallstudie. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht und im Rahmen einer anspruchsvollen akademischen Laufbahn.



Skaleneffekt

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Sie verfügt über ein Portfolio von mehr als 10.000 Hochschulabschlüssen. Und in der neuen Wirtschaft gilt: **Volumen + Technologie = disruptiver Preis**. Damit stellt TECH sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an anderen Universitäten.



Mit den Besten lernen

Das Lehrteam von TECH erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und zwar in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es dem Studenten ermöglicht, in seiner Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



Bei TECH werden Sie Zugang zu den präzisesten und aktuellsten Fallstudien im akademischen Bereich haben"

03

Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung der Chancen auf beruflichen Erfolg im Bereich der höheren Unternehmensführung.

Es ist eine Herausforderung, die Anstrengung und Hingabe erfordert, aber die Tür zu einer vielversprechenden Zukunft öffnet. Der Student wird von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

Wir verfügen über das renommierteste Dozententeam und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Fortbildung auf höchstem akademischen Niveau bieten können"

Dieses Programm bietet eine Vielzahl von beruflichen und persönlichen Vorteilen, darunter die Folgenden:

01

Einen deutlichen Schub für die Karriere des Studenten

Mit einem Studium bei TECH wird der Student seine Zukunft selbst in die Hand nehmen und sein volles Potenzial entfalten können. Durch die Teilnahme an diesem Programm wird er die notwendigen Kompetenzen erwerben, um in kurzer Zeit eine positive Veränderung in seiner Karriere zu erreichen.

70% der Teilnehmer dieser Spezialisierung erreichen in weniger als 2 Jahren eine positive Veränderung in ihrer Karriere.

02

Entwicklung einer strategischen und globalen Vision des Unternehmens

TECH bietet einen detaillierten Überblick über das allgemeine Management, um zu verstehen, wie sich jede Entscheidung auf die verschiedenen Funktionsbereiche des Unternehmens auswirkt.

Die globale Vision des Unternehmens von TECH wird Ihre strategische Vision verbessern.

03

Konsolidierung des Studenten in der Unternehmensführung

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass der Student sich als hochrangiger Manager mit einer umfassenden Vision des internationalen Umfelds positionieren kann.

Sie werden mehr als 100 reale Fälle aus dem Bereich der Unternehmensführung bearbeiten.

04

Übernahme neuer Verantwortung

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit der Student seine berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben kann.

45% der Studenten werden intern befördert.

05

Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

TECH vernetzt seine Studenten, um ihre Chancen zu maximieren. Studenten mit den gleichen Sorgen und dem Wunsch zu wachsen. So wird es möglich sein, Partner, Kunden oder Lieferanten zu teilen.

Sie werden ein Netz von Kontakten finden, das für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich ist.

06

Rigoreuse Entwicklung von Unternehmensprojekten

Der Student wird eine tiefgreifende strategische Vision erlangen, die ihm helfen wird, sein eigenes Projekt unter Berücksichtigung der verschiedenen Bereiche des Unternehmens zu entwickeln.

20% unserer Studenten entwickeln ihre eigene Geschäftsidee.

07

Verbesserung von *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft dem Studenten, sein erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die etwas bewirkt.

Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.

08

Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Der Student wird Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt sein: die Gemeinschaft der TECH Technologischen Universität.

Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit einem Team von international anerkannten Dozenten zu spezialisieren.

04 Ziele

Studenten, die die Prüfungen dieses Universitätskurses in Transmediales Storytelling in der Videospiegelindustrie erfolgreich bestehen, werden besser in der Lage sein, wirklich erfolgreiche Projekte in diesem Bereich zu leiten, die von der Öffentlichkeit nachgefragt werden und für Aufsehen sorgen, wenn sie auf den Markt kommen. Das Hauptziel dieses Abschlusses besteht also darin, die Wettbewerbsfähigkeit der Studenten zu verbessern, indem sie die Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln, die sie in ihrer täglichen Arbeit einsetzen müssen.



“

Die Anwendung von transmedialem Storytelling wird es Ihnen ermöglichen, das Publikum mit Ihren Geschichten zu beeindrucken und eine Loyalität für den Konsum Ihrer Produktionen aufzubauen"

**TECH macht sich die Ziele ihrer Studenten zu eigen
Gemeinsam arbeiten sie daran, diese zu erreichen**

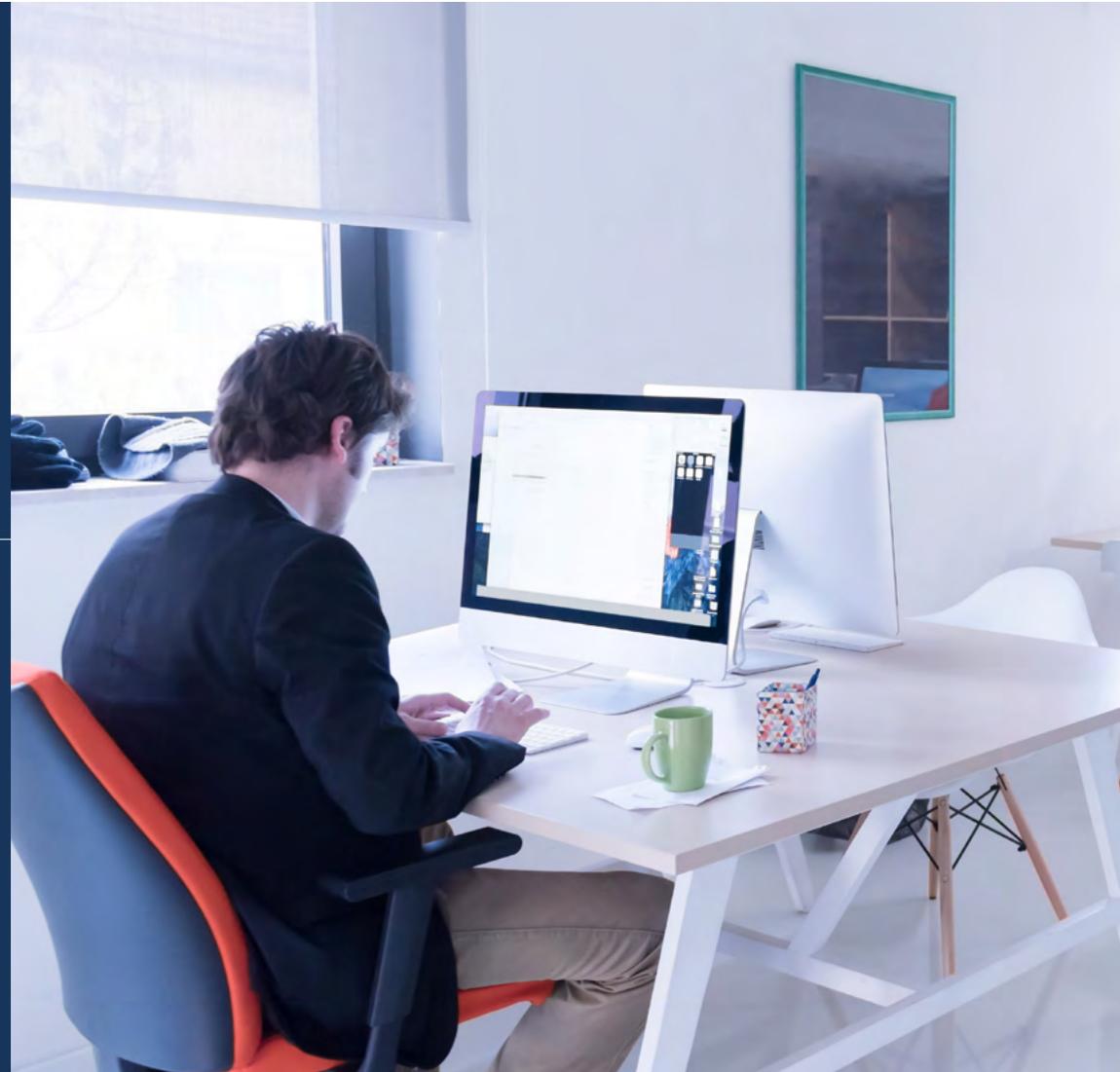
Der **Universitätskurs in Transmediales Storytelling in der Videospieldindustrie** befähigt den Studenten zu Folgendem:

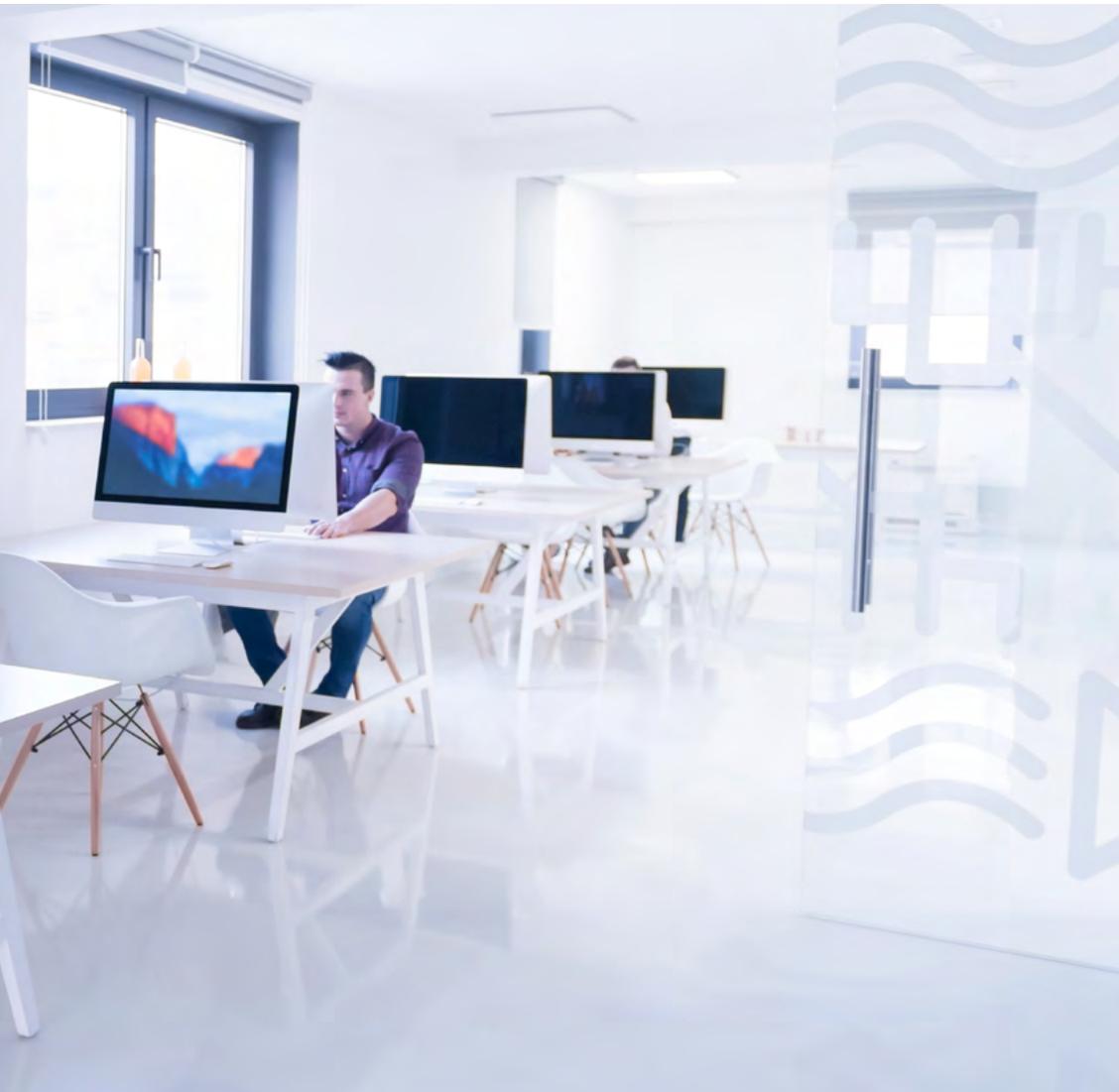
01

Vertiefen der neuesten Entwicklungen des transmedialen *Storytellings* in technologischen Bereichen wie virtuelle Realität oder Videospiele

02

Vertiefen der Beziehung zwischen transmedialem *Storytelling* und der Videospieldindustrie





03

Verstehen der Rolle des Videospiele als
Speerspitze der Nutzererfahrung im
transmedialen Universum

04

Verstehen der Bedeutung von transmedialer
Produktion in Videospiele

05

Struktur und Inhalt

Die Dozenten dieses Universitätskurses haben einen Lehrplan ausgearbeitet, der alles zusammenfasst, was Geschäftsleute wissen müssen, um die Leistung ihrer Videospieldmarke zu verbessern. Daher deckt der Lehrplan so interessante Themen wie die Geschichte der Videospiele, die Kultur der Branche, *Storytelling* und Transmedialität oder die Eigenschaften der Charaktere ab. Ein Programm auf hohem Niveau, das den Studenten helfen wird, herauszufinden, wohin sie ihr Unternehmen lenken sollten.



“

Bringen Sie Ihr Unternehmen dazu, Produkte zu vertreiben, mit denen sich die Fans wirklich identifizieren können, und es wird schnell wachsen”

Lehrplan

Die Videospieleindustrie hat dank der Einbeziehung von transmedialen Prozessen einen Boom erlebt. Dies ist wahrscheinlich einer der Sektoren, in denen diese Techniken am besten angepasst wurden, da die Fans dieser Art von Inhalten nach wirklich bereichernden Erfahrungen suchen, an denen sie selbst teilhaben können. Deshalb sollten heutzutage alle Unternehmen auf transmediales *Storytelling* als Hauptinstrument setzen, um wirkungsvolle und interessante Produktionen für ihr Publikum zu schaffen.

In diesem Universitätskurs in Transmediales *Storytelling* in der Videospieleindustrie erhalten die Studenten Zugang zu 10 Fachgebieten mit völlig neuen Inhalten, dank derer sie in der Lage sein werden, die Schlüssel zur erfolgreichen Leitung von Projekten und Unternehmen in diesem Bereich zu entdecken. Ein Programm, das auch mehrere simulierte Fallstudien beinhaltet, die den Studenten helfen werden, das zu lernen, was unerlässlich ist, um sich in der Elite des Berufs zu positionieren.

Ein Lehrplan, der sich an die aktuellen Anforderungen im Bildungsbereich anpasst und daher in einem 100%igen Format gelehrt wird, das es den Studenten ermöglicht, selbst zu entscheiden, wann und von wo aus sie die Lektionen besuchen möchten, und dies mit den übrigen täglichen Aufgaben und Verpflichtungen zu kombinieren. Dieser Abschluss ist also auf die Studenten zugeschnitten, so dass nur sie ihre Zeit und ihr Lerntempo selbst bestimmen können.

Dieser Universitätskurs erstreckt sich über 6 Wochen und besteht aus einem Modul:

Modul 1

Transmediales *Storytelling* in der Videospieleindustrie



Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätskurs in Transmediales Storytelling in der Videospieleindustrie vollständig online zu absolvieren. Während der 12-monatigen Spezialisierung wird der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen können, was ihm die Möglichkeit gibt, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Bildungserfahrung, um Ihre berufliche Entwicklung voranzutreiben und den endgültigen Sprung zu schaffen.

Modul 1. Transmediales *Storytelling* in der Videospieldindustrie

1.1. Eine historische Beziehung: Videospiele am Anfang der Theorien des transmedialen *Storytelling*

- 1.1.1. Kontext
- 1.1.2. Marsha Kinder und die Ninja Turtles
- 1.1.3. Von Pokémon bis zur Matrix: Henry Jenkins

1.2. Die Bedeutung der Videospieldindustrie in Medienkonglomeraten

- 1.2.1. Videospiele als Generatoren von Inhalten
- 1.2.2. Einige Zahlen
- 1.2.3. Der Sprung zu neuen und alten Medien

1.3. Bedeutung und Entwicklung von Videospiele als kulturelles Objekt und als Gegenstand wissenschaftlicher Studien

- 1.3.1. Videospiele und Populärkultur
- 1.3.2. Betrachtung als Kulturgut
- 1.3.3. Videospiele an der Universität

1.4. *Storytelling* und Transmedialität in neuen Narrativen

- 1.4.1. *Transmedia Storytelling* im Vergnügungspark
- 1.4.2. Neue Überlegungen zur Narrative
- 1.4.3. Aufkommende Geschichten

1.5. Über die Narrativität von Videospiele und ihr Gewicht in einer transmedialen Erzählung

- 1.5.1. Frühe Diskussionen über Narrativität und Videospiele
- 1.5.2. Der Wert der Erzählung in Videospiele
- 1.5.3. Ontologie der Videospiele

1.6. Videospiele als Schöpfer von transmedialen Welten

- 1.6.1. Die Regeln der Welt
- 1.6.2. Spielbare Universen
- 1.6.3. Unerschöpfliche Welten und Charaktere

1.7. Crossmedialität und Transmedialität: Die Anpassungsstrategie der Industrie an die neuen Anforderungen der Öffentlichkeit

- 1.7.1. Derivate
- 1.7.2. Ein neues Publikum
- 1.7.3. Der Sprung zur Transmedialität

1.8. Transmediale Adaptionen und Erweiterungen von Videospiele

- 1.8.1. Industrielle Strategie
- 1.8.2. Gescheiterte Anpassungen
- 1.8.3. Transmediale Erweiterungen

1.9. Videospiele und medienübergreifende Charaktere

- 1.9.1. Reisende Charaktere
- 1.9.2. Vom erzählenden Medium zum Videospiele
- 1.9.3. Außerhalb unserer Kontrolle: der Sprung zu anderen Medien

1.10. Videospiele und *Fandom*: affektive Theorien und *Follower*

- 1.10.1. *Cosplaying* Mario
- 1.10.2. Wir sind, was wir spielen
- 1.10.3. Fans ergreifen die Macht



“

*Erstellen Sie diese unverzichtbaren
Produkte für Videospiefans und
bringen Sie Ihr Geschäft in Schwung”*

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 hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Die TECH Business School verwendet die Fallstudie, um alle Inhalte zu kontextualisieren.

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt”



Dieses Programm bereitet Sie darauf vor, geschäftliche Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu meistern und Ihr Unternehmen erfolgreich zu machen.



Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist eine intensive Spezialisierung, die von Grund auf neu geschaffen wurde, um Managern Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen auf höchstem Niveau zu bieten, sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. 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 geschäftliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Sie werden durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen zu lösen“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Unser Online-System ermöglicht es Ihnen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen. Sie können die Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss abrufen.

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Wirtschaftshochschule ist die einzige spanischsprachige Schule, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



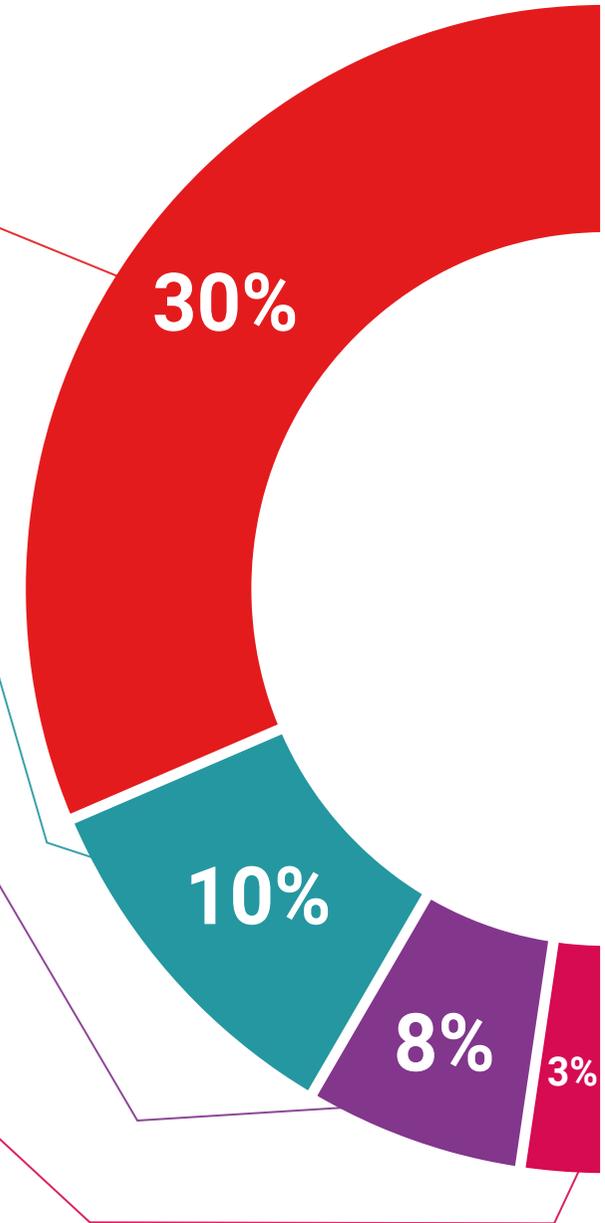
Übungen zu Managementfähigkeiten

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Managementfähigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein leitender Angestellter im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Fälle, die von den besten Experten in Senior Management der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut werden.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



07

Profil unserer Studenten

Die Studenten, die diesen Universitätskurs der TECH Technologischen Universität wählen, um ihr Studium fortzusetzen, sind leidenschaftliche Videospiele, die einen Weg gefunden haben, ihr Hobby mit ihrer Arbeit zu verbinden. Aber sie sind auch Menschen, die nach beruflichem Erfolg streben und die verstanden haben, wie wichtig lebenslanges Lernen ist, um sich an die Veränderungen im Umfeld anzupassen und an der Spitze des Berufs zu stehen.





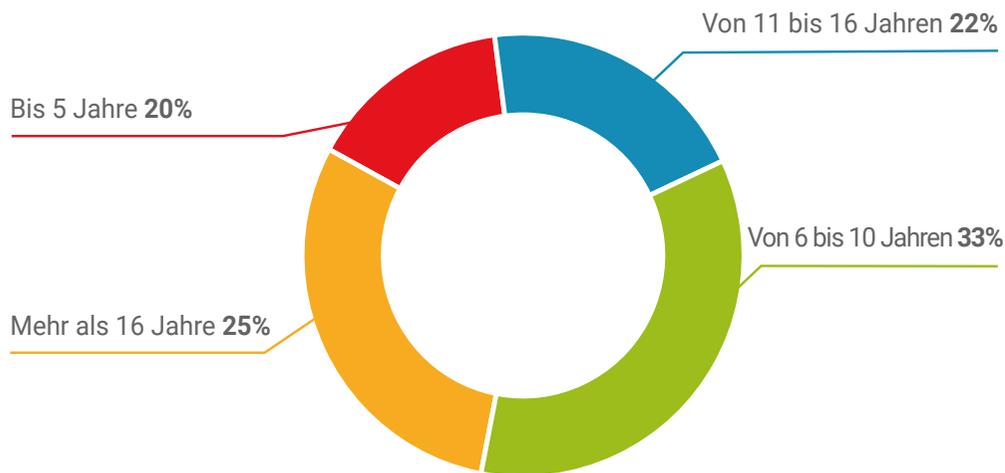
“

Haben Sie eine Leidenschaft für Videospiele und wollen Sie Ihre eigenen transmedialen Inhalte inszenieren? Entdecken Sie die Schlüssel dazu mit dieser Qualifikation"

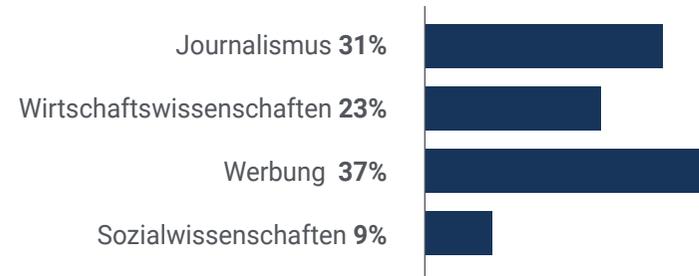
Durchschnittliches Alter

Zwischen **35** und **45** Jahren

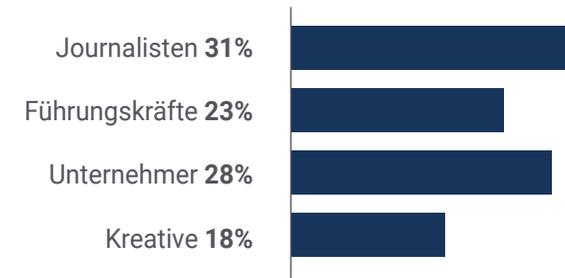
Jahre der Erfahrung



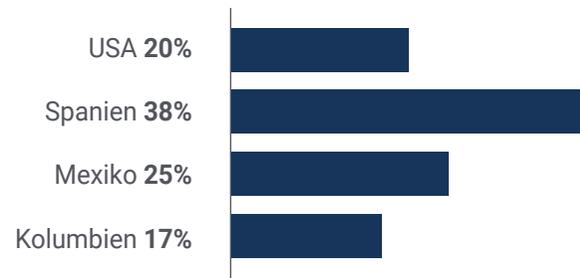
Ausbildung



Akademisches Profil



Geografische Verteilung



Francisco López

Direktor einer Produktionsfirma für Videospiele

“Der starke Wettbewerb in der Videospiegelbranche zwingt uns zu ständiger Innovation. Seit einiger Zeit haben wir beschlossen, transmediale Inhalte zu schaffen, mit denen wir das Publikum besser erreichen und an uns binden können. Ich hatte jedoch das Gefühl, dass ich mich in diesem Bereich etwas besser spezialisieren müsste, um zu wissen, wohin ich mein Unternehmen lenken sollte. Glücklicherweise hat mir dieser Universitätskurs an der TECH Technologischen Universität den Schlüssel dazu gegeben und ich weiß jetzt genau, welchen Weg wir einschlagen müssen”

08

Kursleitung

Die Dozenten dieses Universitätskurses in Transmediales Storytelling in der Videospieleindustrie wurden aufgrund ihrer umfangreichen beruflichen und akademischen Erfahrung ausgewählt. Da sie sich der Bedürfnisse und Anforderungen des Marktes bewusst sind, haben sie einen hochaktuellen Lehrplan entwickelt, der die Konzepte und Strategien zusammenbringt, die jede Fachkraft in diesem Sektor mit Leichtigkeit beherrschen sollte. Auf diese Weise kann der Student von einem Team von spezialisierten Dozenten lernen, die an einem qualitativ hochwertigen Unterricht mit Hilfe neuer didaktischer Technologien interessiert sind.



“

Sie werden lernen, wie man transmediales Storytelling bei der Entwicklung von Videospiele anwendet, dank der Schlüssel, die von diesem renommierten Dozententeam bereitgestellt werden”

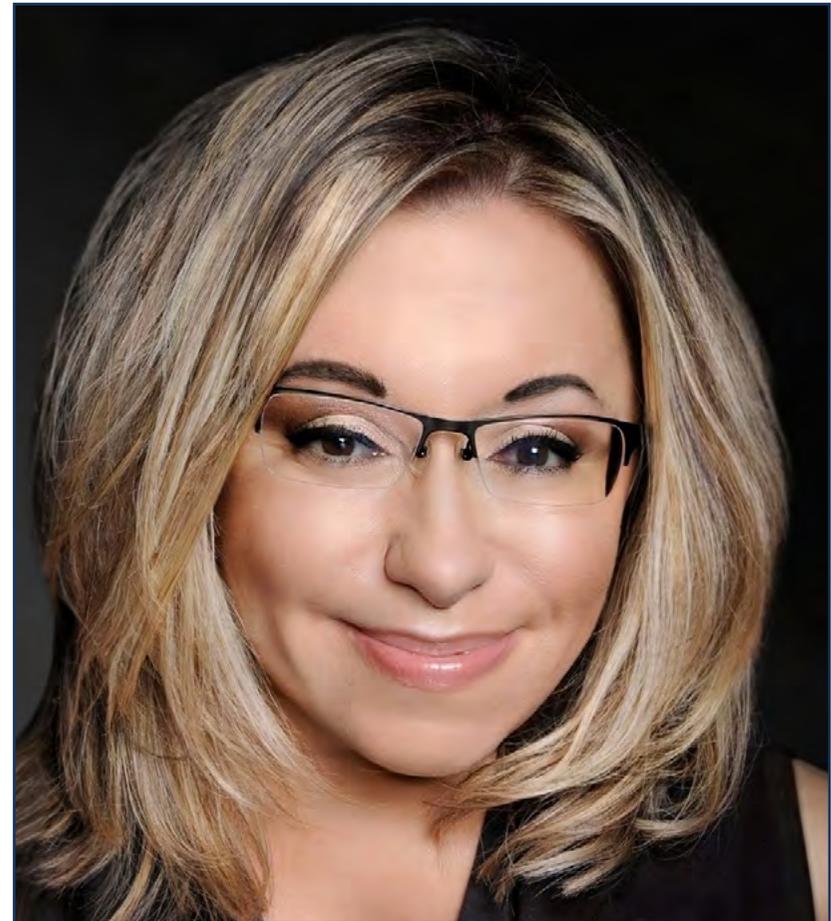
Internationaler Gastdirektor

Im Bereich der **darstellenden Künste und Medien** ist der Name Magda Romanska auf internationaler Ebene unverkennbar. Die Expertin hat unter anderem als **leitende Forscherin am metaLAB der Harvard University** gearbeitet und leitet das **Transmedia Arts Seminar** am renommierten **Mahindra Humanities Center**. Darüber hinaus hat sie zahlreiche Studien in Verbindung mit Institutionen wie dem **Zentrum für Europäische Studien** und dem **Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien** entwickelt.

Ihre Arbeitsbereiche konzentrieren sich auf die **Überschneidung von Kunst, Geisteswissenschaften, Technologie und transmedialem Storytelling**. Zu diesem umfassenden Rahmen gehören auch **Multiplattform- und Metaverse-Dramaturgie** sowie die **Interaktion zwischen Menschen und künstlicher Intelligenz in der Performance**. Auf der Grundlage ihrer eingehenden Studien in diesen Bereichen hat sie **Drametrics** entwickelt, eine **quantitative und computergestützte Analyse** von dramatischen Texten.

Sie ist außerdem **Gründerin, CEO und Chefredakteurin** von **TheTheatreTimes.com**, dem weltweit größten digitalen Theaterportal. Sie hat auch **Performap.org** ins Leben gerufen, eine **interaktive digitale Karte von Theaterfestivals**, die durch das **Labor für Digitale Geisteswissenschaften in Yale** und einen Innovationszuschuss der **LMDA** finanziert wurde. Sie war auch für die Entwicklung des **International Online Theatre Festival (IOTF)** verantwortlich, einem **jährlichen globalen Streaming-Theaterfestival**, das bisher mehr als eine Million Teilnehmer erreicht hat. Darüber hinaus wurde diese Initiative mit dem **zweiten internationalen Kultur-Online-Preis** für das „Beste Online-Projekt“ ausgezeichnet, der unter 452 anderen Vorschlägen aus 20 Ländern vergeben wurde.

Dr. Romanska wurde außerdem mit den **MacDowell, Apothetae und Lark Theatre Playwriting Fellowships der Time Warner Foundation** ausgezeichnet. Darüber hinaus wurde sie mit dem **PAHA Creative-Preis** und dem **Elliott Hayes Award for Excellence in Playwriting** ausgezeichnet. Zudem erhielt sie Auszeichnungen von der **Amerikanischen Vereinigung für Theaterforschung** und der **Vereinigung für Polnische Studien**.



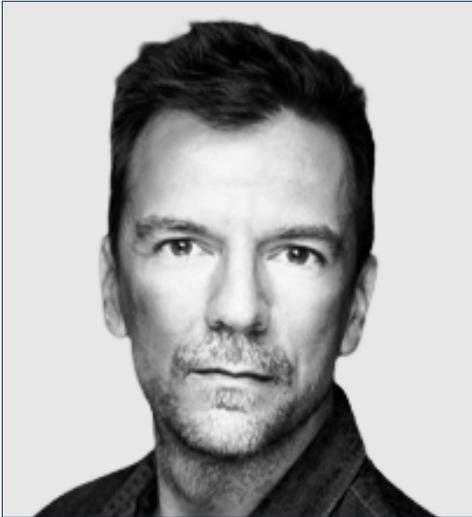
Dr. Romanska, Magda

- Leitende Forscherin am metaLAB von Harvard
- Geschäftsführende Direktorin und Chefredakteurin bei TheTheatreTimes.com
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Minda-Zentrum für Europäische Studien in Göttingen
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien
- Professorin für Darstellende Künste am Emerson College
- Außerordentliche Professorin am Berkman-Zentrum für Internet und Gesellschaft
- Promotion in Theater, Film und Tanz von der Cornell University
- Masterstudiengang in Modernes Denken und Literatur an der Stanford University
- Absolventin der Yale School of Drama und der Abteilung für Vergleichende Literaturwissenschaft
- Präsidentin des Seminars für Transmediale Künste am Mahindra Humanities Center
- Mitglied des Beirats von Digital Theatre+

“

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung



Dr. Regueira, Javier

- ◆ Vizepräsident und Mitgründer der Spanischen Vereinigung für *Branded Content*
- ◆ Geschäftsführung der *Branded Content*-Agentur ZOND (Teil der MIO Group)
- ◆ Dozent an der Päpstlichen Universität Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- ◆ Ehemaliger Marketingleiter bei BDF Nivea und Imperial Tobacco
- ◆ Autor, Blogger und TEDx Speaker
- ◆ Promotion in *Branded Content*
- ◆ Hochschulabschluss in Europäischer Wirtschaftswissenschaft, ICADE E4
- ◆ Masterstudiengang in Marketing

Professoren

Fr. Rosendo, Nieves

- ◆ Dozentin an der Universität von Granada
- ◆ Doktorandin in Transmedialer Kommunikation



09

Auswirkung auf Ihre Karriere

Dieser Universitätskurs in Transmediales Storytelling in der Videospieldustrie ist die beste Option für Geschäftsleute auf dem Markt, um sich auf die neuesten Techniken und Tools zu spezialisieren, die sie bei ihrer täglichen Arbeit anwenden können. Auf diese Weise erhalten Sie die einmalige Gelegenheit, eine neue Arbeitsweise kennenzulernen, die die Grundlagen der Videospieldustrie verschiebt und die Wettbewerbsfähigkeit des Studenten erhöht.





“

Wollen Sie mit Ihrem Unternehmen den Erfolg von Sony oder Ubisoft erreichen? Schreiben Sie sich jetzt für diesen Universitätskurs ein, und Sie werden diesem Ziel einen Schritt näher kommen”

Möchten Sie in Ihrem Unternehmen aufsteigen und eine Führungsposition erreichen? Überlegen Sie nicht lange, diese Qualifikation wird Ihnen helfen, das zu erreichen.

Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen?

Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung

Der Universitätskurs in Transmediales Storytelling in der Videospieldustrie von TECH ist ein intensives Programm, das Sie auf die Herausforderungen und Entscheidungen im Bereich der Generierung von Inhalten über verschiedene Plattformen vorbereitet. Das Hauptziel ist es, Ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

Sie werden in der Lage sein, sich Zugang zum Management eines Videospieldustrieunternehmens zu verschaffen und die am besten geeigneten Techniken des transmedialen Storytellings anzuwenden.

Zeitpunkt des Wandels



Art des Wandels



Gehaltsverbesserung

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **23,65%**



10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Videospielunternehmen müssen sich an die neuen Zeiten anpassen. Aus diesem Grund setzen sie zunehmend auf die Einbeziehung neuer Techniken, um Geschichten zu schaffen, die eine echte Wirkung auf ihre Anhängerschaft haben. Dank des Abschlusses dieses Universitätskurses wird der Student in der Lage sein, ein Unternehmen dieser Art zu leiten, indem er die Mittel des transmedialen *Storytellings* anwendet, die zweifellos unerlässlich sind, um die Wirkung auf das Publikum zu erhöhen und eine größere Rentabilität zu erzielen.





“

*Dank Ihrer Kenntnisse über Transmedia
wird Ihr Videospieleunternehmen
auf dem Markt durchstarten”*

Die Entwicklung und Bindung von Talenten in Unternehmen ist die beste langfristige Investition.

01

Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkraft wird neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen bewirken können.

02

Bindung von Führungskräften mit hohem Potenzial und Vermeidung der Abwanderung von Fachkräften

Dieses Programm stärkt die Verbindung zwischen dem Unternehmen und der Fachkraft und eröffnet neue Wege für die berufliche Entwicklung innerhalb des Unternehmens.

03

Aufbau von Akteuren des Wandels

Die Fachkraft wird in der Lage sein, in unsicheren und krisenhaften Zeiten Entscheidungen zu treffen und der Organisation zu helfen, Hindernisse zu überwinden.

04

Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

Dank dieses Programms wird das Unternehmen mit den wichtigsten Märkten der Weltwirtschaft in Kontakt kommen.



05

Entwicklung eigener Projekte

Die Fachkraft kann an einem realen Projekt arbeiten oder neue Projekte im Bereich FuE oder *Business Development* ihres Unternehmens entwickeln.

06

Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

Dieses Programm wird die Fachkräfte mit den Fähigkeiten ausstatten, neue Herausforderungen anzunehmen und so das Unternehmen voranzubringen.

11

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Transmediales Storytelling in der Videospieleindustrie garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 Transmediales Storytelling in der Videospieleindustrie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Transmediales Storytelling in der Videospieleindustrie**

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.



Universitätskurs Transmediales Storytelling in der Videospieleindustrie

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

Universitätskurs

Transmediales Storytelling
in der Videospieleindustrie