

Universitätskurs

Produktion und Pitching für 3D-Videospiele





Universitätskurs Produktion und Pitching für 3D-Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/produktion-pitching-3d-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Vor der Erstellung, Bearbeitung und Veröffentlichung eines qualitativ hochwertigen und formatierten audiovisuellen Produkts ist es notwendig, die Handlung, die Hauptidee und die mögliche Entwicklung im Voraus zu planen. Das *Pitching* ist ein unverzichtbarer Teil der Arbeit des Designers, ebenso wie eine gute Organisation bei der Erstellung der Inhalte. Im Bereich der Videospiele ist es entscheidend, sich in effiziente Entwicklungsteams aufzuteilen, gute Produktionspraktiken anzuwenden und agile Methoden zu nutzen, die die Arbeit erleichtern. Dieses Programm wurde entwickelt, um all diese Fragen zu behandeln und den Entwicklern die richtigen Werkzeuge an die Hand zu geben, damit sie das Potenzial ihrer Projekte voll ausschöpfen können. Das Programm wird zu 100% online durchgeführt, so dass die Studenten ihre Kenntnisse in verschiedenen produktiven Bereichen auf den neuesten Stand bringen können, ohne den typischen Zwängen von festen Zeitplänen oder Präsenzveranstaltungen ausgesetzt zu sein.



“

Das beste Programm, um Ihr Wissen über Produktion und Pitching für Projekte mit großem Umfang zu vertiefen, mit Modulen, die der Analyse in der Produktion, der Priorisierung von Zielen und der Investitionssuche gewidmet sind"

Große audiovisuelle Projekte entstehen aus großen Ideen. Einer der mühsamsten und schwierigsten Prozesse in der Welt der Videospiele ist es jedoch, diese Ideen in die Realität umzusetzen. Aus diesem Grund wurde der Universitätskurs in Produktion und Pitching für 3D-Videospiele entwickelt, der die Designer dazu ermutigt, einen effektiven *Pitch* zu machen und gleichzeitig die eigene Arbeit und das Produktionsteam viel effizienter zu organisieren.

Um mehr Fachleuten die Möglichkeit zu geben, ihre Designfähigkeiten und -kompetenzen der Welt zu präsentieren, haben TECH und ihr Expertenteam diesen Universitätskurs entwickelt. Es handelt sich um ein Programm, das sich mit der Produktion befasst, von den methodischen Merkmalen bis hin zum Marketingprozess, damit mehr Fachleute ihre realisierten Ideen und ihre audiovisuellen Produkte der Welt zeigen können. Ein komplettes und multidisziplinäres Programm, das zu 100% online durchgeführt wird und mit den anspruchsvollsten beruflichen oder persönlichen Verpflichtungen vereinbar ist.

Um das Studium zu erleichtern, wurde eine umfangreiche Multimediabibliothek mit Zusatzmaterialien erstellt, darunter ausführliche Videos, Übungen zur Selbstbewertung, Forschungsartikel, weiterführende Lektüre und dynamische Zusammenfassungen. Das gesamte Material ist von Beginn des Kurses an verfügbar und kann jederzeit von jedem internetfähigen Gerät aus abgerufen werden.

Dieser **Universitätskurs in Produktion und Pitching für 3D-Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele und Technologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Der besondere Schwerpunkt liegt auf der 3D-Modellierung und Animation in virtuellen Umgebungen
- ♦ 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



Aktualisieren Sie Ihre Kenntnisse in Produktion und Pitching mit diesem Programm und lernen Sie, wie Sie Ihre audiovisuellen Projekte verkaufen und veröffentlichen können, um sie zu einem weltweiten Erfolg zu machen"

“ *Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, einen Aktionsplan zu erstellen, mit dem Sie Ihre Ideen einer Firma oder einem Unternehmen vorstellen können, das Ihre Projekte unterstützen möchte* ”

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Wenn Sie auf der Suche nach einem Abschluss in Design sind, mit dem Sie sich mit den verschiedenen agilen Methoden bei der Entwicklung audiovisueller Werke auseinandersetzen können, bietet dieser Studiengang alles, was Sie suchen, und mehr.

Sie werden lernen, wie Sie Wert, Aufwand und Zeit abschätzen können, um Ihre Designkapazitäten agiler zu organisieren.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses besteht darin, dass die Studenten lernen, wie sie ihre Videospieldesigns den großen Unternehmen der Branche präsentieren und vorführen können. Auf diese Weise werden sie nicht nur in die Lage versetzt, den Prozess zu erlernen, sondern auch erfolgreich durchzuführen, so dass sie in Zukunft sogar in der Lage sein werden, Produktionsmittel zu leiten. Zu diesem Zweck werden ihnen die neuesten und umfassendsten Informationen sowie die besten akademischen Hilfsmittel zur Verfügung gestellt, um ihre Kenntnisse zu erweitern.



“

Sie werden lernen, wie man die Produktionskosten eines Projekts auf der Grundlage seiner zukünftigen Wirkung und seiner Einflüsse auf die Jugend genau berechnet"

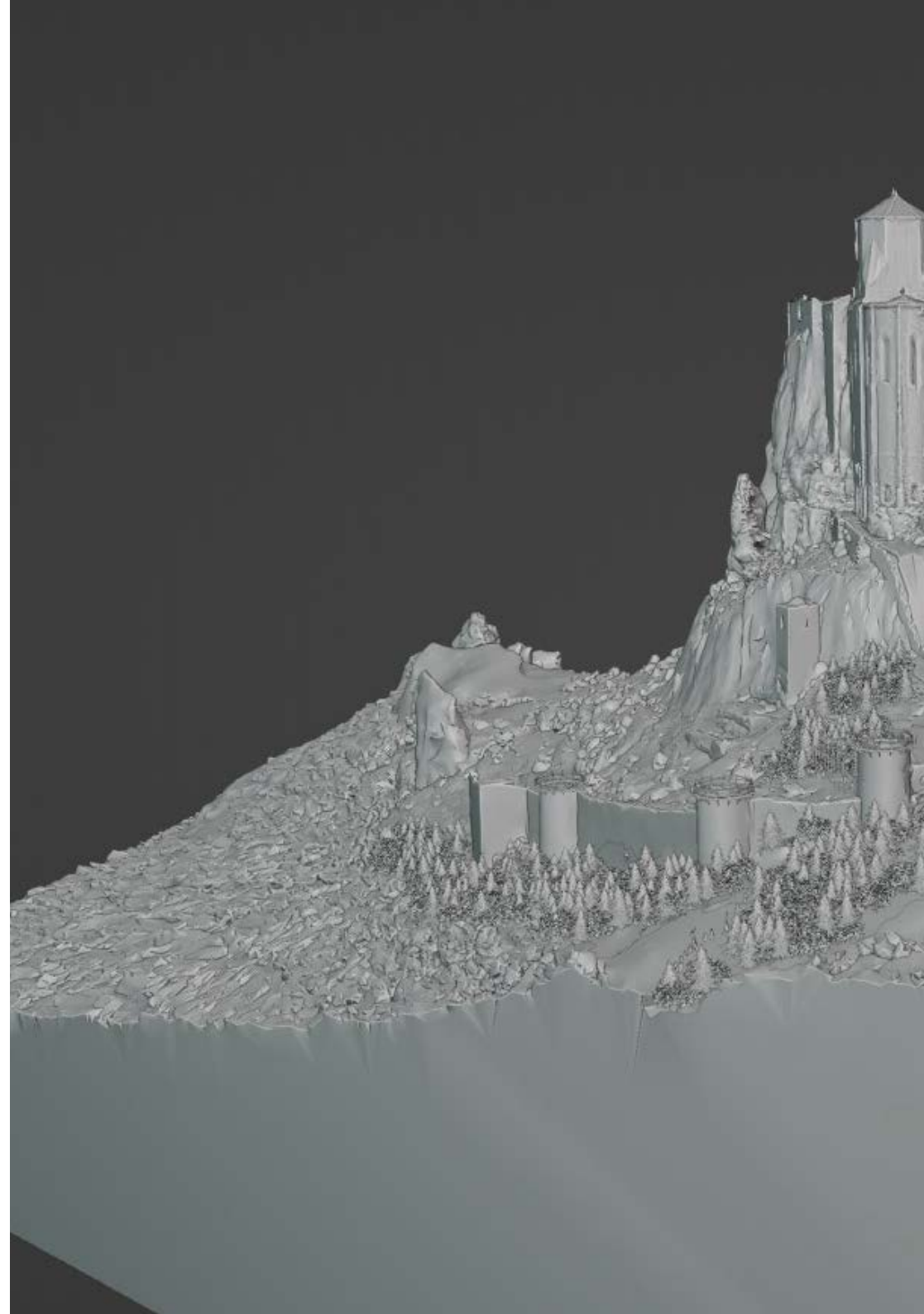


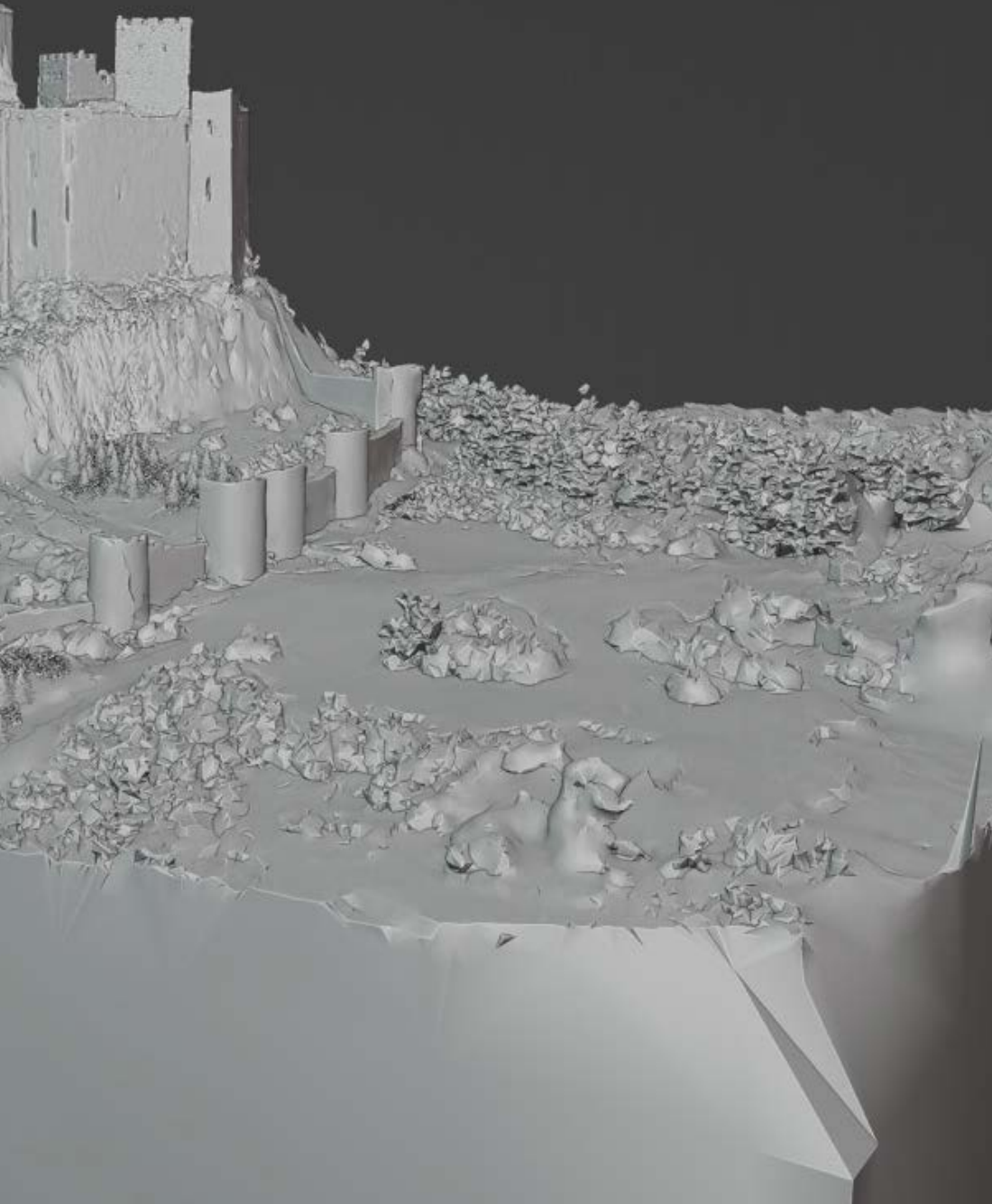
Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln einer auf Videospiele angewandten SCRUM- und *Agile*-Methode zur Verwaltung von Projekten
- ◆ Erstellen eines Systems zur Berechnung des Aufwands in Form von stundenbasierten Schätzungen
- ◆ Erstellen von Material zur Präsentation des Projekts bei Investoren



Sie lernen die wichtigsten Strategien zur Analyse der Wettbewerber kennen, so dass Sie Ihre direkten Konkurrenten genau einschätzen und Projekte entwickeln können, die besser als deren Projekte sind"





Spezifische Ziele

- ◆ Ermitteln der Unterschiede zwischen den Produktionsmethodiken vor SCRUM und ihrer Entwicklung bis heute
- ◆ Anwenden von *Agile*-Denken in jeder Entwicklung, ohne dabei das Projektmanagement zu gefährden
- ◆ Entwickeln eines nachhaltigen Arbeitsrahmens für das gesamte Team
- ◆ Antizipieren des Personalbedarfs in der Produktion und Entwickeln einer grundlegenden Personalkalkulation
- ◆ Durchführen einer Voranalyse, um wesentliche Informationen für die Kommunikation über die wichtigsten Werte des Projekts zu erhalten
- ◆ Untermauern der Verkaufs- und Finanzierungsargumente des Projekts mit Zahlen, die die potenzielle Tragfähigkeit des Projekts belegen
- ◆ Bestimmen der notwendigen Schritte zur Ansprache von *Publishers* und Investoren

03

Kursleitung

Eine der Prioritäten der TECH bei der Entwicklung ihrer Studiengänge ist die Schaffung eines qualifizierten Dozententeams, das die Qualität und die hohen Standards bei der Entwicklung des Programms sicherstellt. Aus diesem Grund wurde eine Gruppe von Experten auf diesem Gebiet ausgewählt, die den Designern mit ihrem Wissen zur Seite stehen. Darüber hinaus setzt sich das Dozententeam aus berufstätigen Fachleuten zusammen, was den Studenten die Möglichkeit bietet, sich mit der aktuellen Arbeitswelt vertraut zu machen.





“

*Ein spezialisiertes Dozententeam,
das alle Ihre Fragen beantwortet und
Ihnen das Lernen in den Bereichen
Produktion und Pitching erleichtert“*

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Direktor für Technik und Gamification Design bei der Intervenía Group
- Dozent an der ESNE in den Bereichen Videospiele-Design, Level-Design, Videospiele-Produktion, Middleware, Creative Media Industries etc.
- Beratung bei der Gründung von Unternehmen wie Avatar Games und Interactive Selection
- Autor des Buches *Videospiele-Design*
- Mitglied des Beirats von Nima World



04

Struktur und Inhalt

TECH hat einen umfassenden Lehrplan mit interessanten und für die Entwicklung des Programms wichtigen Themen zusammengestellt. So findet der Student detaillierte Videos, Forschungsartikel, dynamische Zusammenfassungen, weiterführende Lektüre und Übungen zur Selbstbewertung. Dies ermöglicht es dem Studenten, die verschiedenen Aspekte des Lehrplans individuell zu vertiefen, dank der Zugänglichkeit des virtuellen Klassenzimmers, wann immer er es wünscht.

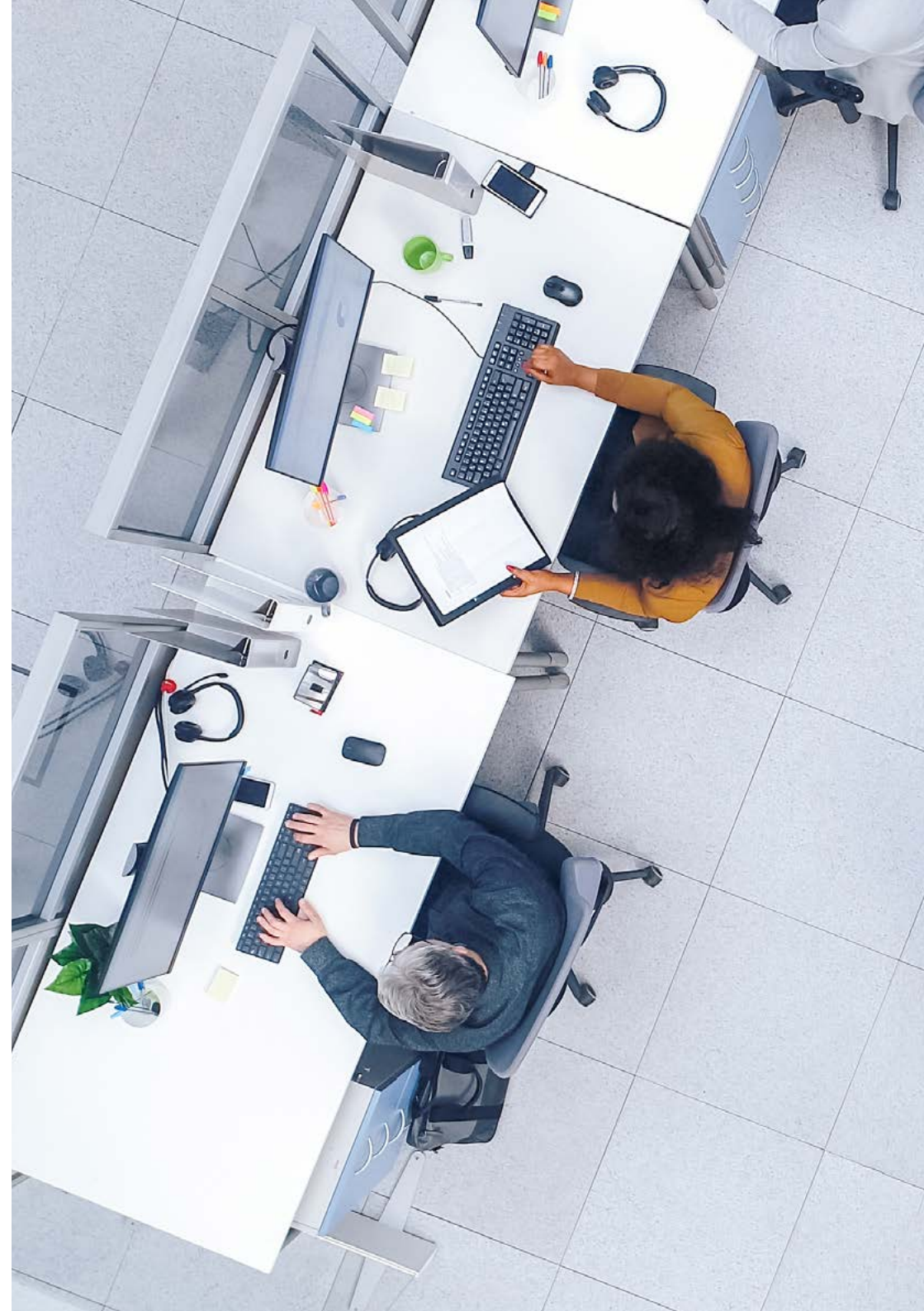


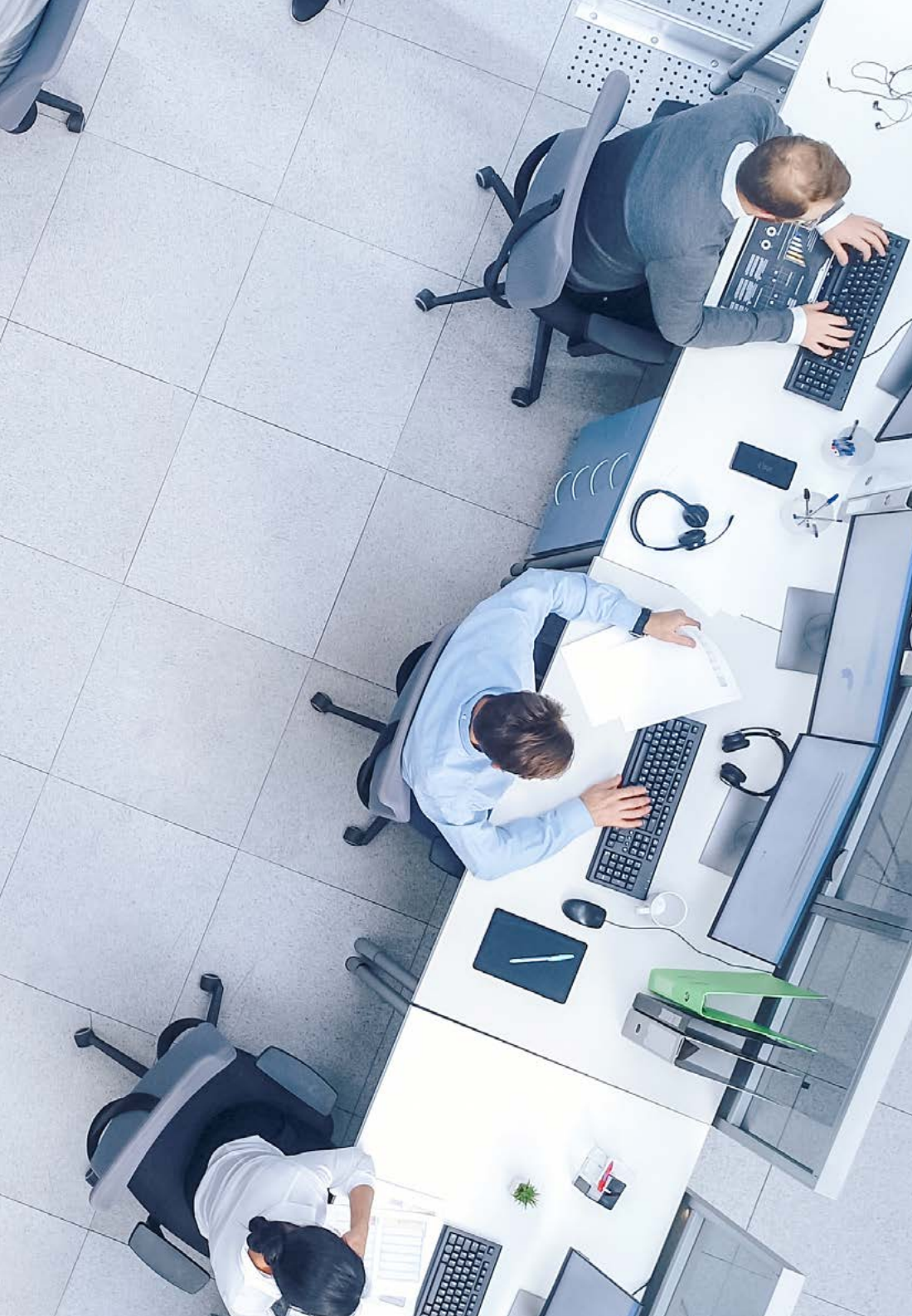
“

Ein Abschluss mit einem sehr hohen Maß an Personalisierung, der an Ihre eigenen Anforderungen angepasst ist und alle Ihre Erwartungen übertrifft"

Modul 1. Videospieldesign und Finanzierung

- 1.1. Produktion von Videospiele
 - 1.1.1. Kaskaden-Methoden
 - 1.1.2. Kasuistik des mangelnden Projektmanagements und des Fehlens eines Arbeitsplans
 - 1.1.3. Die Folgen des Fehlens einer Produktionsabteilung in der Videospieldesignindustrie
- 1.2. Das Entwicklungsteam
 - 1.2.1. Die wichtigsten Abteilungen bei der Entwicklung von Projekten
 - 1.2.2. Schlüsselprofile im Mikromanagement: Lead und Senior
 - 1.2.3. Problem der mangelnden Erfahrung bei JUNIOR-Profilen
 - 1.2.4. Aufstellung eines Fortbildungsplans für unerfahrene Profile
- 1.3. Agile Methoden bei der Entwicklung von Videospiele
 - 1.3.1. SCRUM
 - 1.3.2. AGILE
 - 1.3.3. Hybride Methodiken
- 1.4. Schätzungen von Aufwand, Zeit und Kosten
 - 1.4.1. Der Preis der Videospieldesignentwicklung: Die wichtigsten Kostenkonzepte
 - 1.4.2. Zeitplanung der Aufgaben: kritische Punkte, Schlüssel und zu berücksichtigende Aspekte
 - 1.4.3. Schätzungen auf der Grundlage von Aufwandspunkten vs. Berechnung in Stunden
- 1.5. Priorisierung bei der Planung von Prototypen
 - 1.5.1. Festlegung der allgemeinen Projektziele
 - 1.5.2. Priorisierung der wichtigsten Funktionalitäten und Inhalte: Reihenfolge und Bedarf nach Abteilung
 - 1.5.3. Gruppierung der Funktionalitäten und Inhalte in der Produktion, um Deliverables (funktionale Prototypen) zu erstellen
- 1.6. Bewährte Praktiken bei der Produktion von Videospiele
 - 1.6.1. Besprechungen, *Daylies*, *Weekly Meeting*, Besprechungen am Ende eines Sprint, Besprechungen zur Überprüfung der Ergebnisse von Meilensteinen ALFA, BETA und RELEASE
 - 1.6.2. Messung der Sprint-Geschwindigkeit
 - 1.6.3. Erkennung von mangelnder Motivation und geringer Produktivität und Vorwegnahme möglicher Probleme in der Produktion



- 
- 1.7. Analyse in der Produktion
 - 1.7.1. Vorläufige Analyse I: Überprüfung des Marktstatus
 - 1.7.2. Vorläufige Analyse 2: Ermittlung der wichtigsten Projektpreferenzen (direkte Wettbewerber)
 - 1.7.3. Schlussfolgerungen aus den vorläufigen Analysen
 - 1.8. Kalkulation der Entwicklungskosten
 - 1.8.1. Personalwesen
 - 1.8.2. Technologie und Lizenzierung
 - 1.8.3. Externe Entwicklungskosten
 - 1.9. Suche nach Investitionen
 - 1.9.1. Arten von Investoren
 - 1.9.2. Zusammenfassung
 - 1.9.3. Pitch Deck
 - 1.9.4. Publishers
 - 1.9.5. Selbstfinanzierung
 - 1.10. Ausarbeitung von Projekt-Post Mortems
 - 1.10.1. Prozess der Ausarbeitung des Post Mortem im Unternehmen
 - 1.10.2. Analyse der positiven Aspekte des Projekts
 - 1.10.3. Analyse der negativen Aspekte des Projekts
 - 1.10.4. Vorschlag zur Verbesserung der negativen Punkte des Projekts und Schlussfolgerungen

“ Mit TECH und diesem vollständigen und umfassenden Programm werden Sie SCRUM und Agile in nur 6 Wochen beherrschen. Sind Sie bereit dafür? ”

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

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

“

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



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

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

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses 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.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

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

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



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

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

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

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



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



Studienmaterial

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

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



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Weitere Lektüren

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





Case Studies

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



Interaktive Zusammenfassungen

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

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



Testing & Retesting

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



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Produktion und Pitching für 3D-Videospiele 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 Produktion und Pitching für 3D-Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH 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 Produktion und Pitching für 3D-Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs Produktion und Pitching für 3D-Videospiele

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

Universitätskurs

Produktion und Pitching
für 3D-Videospiele

