

# Universitätskurs

## Erweiterte Harmonie für Videospiele





## Universitätskurs Erweiterte Harmonie für Videospiele

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/erweiterte-harmonie-videospiele](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/erweiterte-harmonie-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

Die Welt der Videospiele setzt sich aus mehreren Faktoren zusammen, die die Entwicklung von Videospiele einzigartig machen. Der begleitende Soundtrack ist wichtig, um eine Verbindung zwischen dem Spiel und dem Spieler herzustellen. Zu wissen, wie man aus Zufallskreationen Melodien kreiert, oder die Unterschiede zwischen den verschiedenen Modi und Klangfarben zu kennen, ist ein Mehrwert für die Fachleute, die von den Unternehmen als Mitarbeiter gesucht werden. Mit dieser Qualifikation vervollkommen sie ihre Kenntnisse im Bereich der erweiterten Harmonie in Videospiele.





“

*Werden Sie der professionelle  
Musikkomponist, den jede  
Videospielefirma in ihren Reihen  
haben möchte. Dank dieses  
Programms ist das möglich"*

In einem Videospiel ist es wichtig, dass der Spieler eine Harmonie zwischen dem Soundtrack und der zu erzählenden Geschichte findet. Die Klänge stehen in direktem Zusammenhang mit der Erzählung des Spiels. Aus diesem Grund suchen Unternehmen, die sich der Entwicklung von Videospielen widmen, professionelle Experten für die Erstellung von Soundtracks für ihre Produktionen.

Dieser Universitätskurs vertieft die spezifische Fachkenntnis, mit der die Absolventen eine gute Beherrschung der Harmonie erlangen. Die Entwicklung, die diese im letzten Jahrhundert durchlaufen haben, hat dazu geführt, dass die Musik heute über unendlich viele Ressourcen verfügt. So lernen die Studenten von Experten der Branche die wichtigsten Klangfarben der audiovisuellen Musik für Videospiele kennen.

Dank eines sehr umfassenden Lehrplans, der von den Dozenten des Studiengangs erstellt wurde, erwerben die Studenten die spezifischsten Kenntnisse in erweiterter Harmonielehre. All dies wird durch eine Online-Methode ergänzt, die die Lernerfahrung für die Studenten nicht behindert, sondern erleichtert, da sie von überall und zu jeder Zeit lernen können.

Darüber hinaus verfügt TECH über die innovativsten Lerntechniken im Bildungssektor. Zum einen gibt es das Relearning, ein neues Lernkonzept, das auf der Wiederholung durch den Dozenten basiert, wobei mindestens 8 und höchstens 16 Lerneinheiten pro Konzept vorgesehen sind. Wichtig ist auch die Betonung des Studiums mit multimedialen Mitteln, denn es ist wissenschaftlich erwiesen, dass das visuelle Gedächtnis sehr effektiv ist.

Dieser **Universitätskurs in Erweiterte Harmonie für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die herausragendsten Merkmale dieser Spezialisierung sind:

- ◆ Verwenden von Fallstudien für mehr praktisches Lernen
- ◆ Spezialisierte Inhalte zur Entwicklung von Videospielen und Animation
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Mit diesem Abschluss werden Sie in der Lage sein, harmonisch in Klangwelten einzutauchen, die sich von den herkömmlichen unterscheiden, um sich als Profi in Videospieleunternehmen zu profilieren"*

“

*Verbessern Sie Ihre  
Kompositionen durch erweiterte  
Harmonien und erstellen Sie  
unvergessliche Soundtracks wie  
Tetris oder The Legend of Zelda”*

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

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

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

*TECH hat einen Lehrplan erstellt,  
der die besten Techniken  
zum Erwerb von Konzepten  
enthält, damit Sie Ihr Studium  
erfolgreich abschließen können.*

*Dieser Universitätskurs hat eine  
100%ige Online-Methodik, die es  
Ihnen ermöglicht, Ihr Studium  
bequem mit dem Rest Ihrer täglichen  
Aktivitäten zu verbinden.*



# 02 Ziele

Das Ziel dieser Qualifikation ist es, die Studenten für eine berufliche Entwicklung zu qualifizieren, die den Anforderungen der Sound-Abteilungen von Videospiele entspricht. Durch eine Reihe von allgemeinen und spezifischen Zielen lernen die Teilnehmer die erweiterte Harmonie und ihre Ressourcen für digitale Spiele kennen. Diese Spezialisierung beinhaltet Fähigkeiten wie die Kenntnis der modernen modalen Musik und das Verständnis der Unterschiede in der Tonalität.



“

*TECH hilft Ihnen, der Entwicklung zur harmonischen Dekonstruktion zu folgen, indem sie Ihnen eine logische Reihe vorgibt, die Ihre Kreationen zu einzigartigen Stücken macht"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Vertieftes Verstehen des Aufbaus und der Grundbewegungen von Akkorden
- ◆ Unterscheiden und Verwenden der verschiedenen Arten von modernen Modi
- ◆ Umfassendes Lernen, wie man harmonische Konstruktionen außerhalb der Tonart handhabt



*Schreiben Sie sich für dieses Programm ein und lernen Sie, wie man zufällige Musikkreationen mit dem Schwerpunkt Videospiele erstellt"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Erweiterte Harmonie

- ◆ Klassifizieren und Definieren der modernen Modi in Bezug auf ihre Bewegungen und Modalgrade
- ◆ Inbeziehungsetzen der verschiedenen Arten von Modalakkorden
- ◆ Umfassendes Erlernen des Aufbaus und der Verwendung der verschiedenen ethnischen Modi
- ◆ Umfassendes Lernen des Aufbaus und der Verwendung der verschiedenen synthetischen Modi
- ◆ Analysieren des Unterschieds zwischen Tonalität, Atonalität und den verschiedenen harmonischen Klangfarben
- ◆ Verinnerlichen der Konzepte der außertonalen Harmonie
- ◆ Vertieftes Verstehen und Differenzieren der verschiedenen Methoden der Avantgarde-Musik

# 03

## Kursleitung

Die Dozenten sind hoch qualifiziert im Bereich der Entwicklung von Soundtracks für Videospiele mit Tausenden von Spielern. Aufgrund ihrer Erfahrung in diesem Bereich werden sie den Studenten dieses Universitätskurses Konzepte wie die Unterschiede zwischen den verschiedenen Modi, Eigenschaften und Klangfarben, die in einem Videospiele verwendet werden können, vermitteln. Solche erfahrenen Dozenten sind für die Studenten von Vorteil, da sie von ihren Erfahrungen in einem auf diese Spezialisierung ausgerichteten Arbeitsumfeld lernen können.



“

*Das Dozententeam dieses Studiengangs hat ein Ziel: Ihnen ein sehr umfassendes Wissen über Harmonie und ihre verschiedenen Ressourcen zu vermitteln"*

## Internationaler Gastdirektor

Dr. Alexander Horowitz ist ein führender Audiodirektor und Videospieldkomponist mit einer soliden Karriere in der digitalen Unterhaltungsindustrie. Er war als Direktor für Criterion Audio bei Electronic Arts in Guildford, Großbritannien, tätig. Seine Spezialisierung auf das Sounddesign von Videospiele hat ihm die Arbeit an hochkarätigen Projekten ermöglicht, darunter sein Beitrag zum Soundtrack für Hogwarts Legacy, ein Spiel, das für einen Grammy Award nominiert wurde.

Im Laufe seiner Karriere hat er außerdem wertvolle Erfahrungen bei einer Reihe von bekannten Unternehmen der Videospielebranche gesammelt. So war er beispielsweise Audiodirektor bei Improbable und Audio Lead bei Studio Gobo in Brighton and Hove. Darüber hinaus hat er in seiner Karriere Schlüsselrollen bei der Entwicklung von Audioerlebnissen für AAA-Spiele wie Red Dead Redemption 2 und GTA V: Online für Rockstar North sowie Madden NFL 17 für Electronic Arts übernommen. Diese Erfahrungen haben es ihm ermöglicht, ein tiefes Verständnis für Audioproduktion und -regie im Kontext großer Projekte zu entwickeln.

International hat er Anerkennung für seine innovative Arbeit im Bereich des Videospiele-Sounddesigns erhalten. Für seine Arbeit an dem Kurzfilm Room 9 wurde er für einen BAFTA-Preis nominiert und war an der Entwicklung mehrerer von der Kritik hochgelobter Spiele beteiligt. Seine Fähigkeit, Kreativität und Technologie zu verbinden, hat ihm einen herausragenden Platz im internationalen Bereich des Audiodesigns für Videospiele eingebracht.

Neben seinen beruflichen Erfolgen hat Dr. Alexander Horowitz auch durch seine Forschungsarbeit zu seinem Fachgebiet beigetragen. So hat er unter anderem Veröffentlichungen und Studien zum Thema Ton für interaktive Medien verfasst, die wertvolle Erkenntnisse und Fortschritte in seinem Fachgebiet liefern.



## Dr. Horowitz, Alexander

---

- Direktor für Criterion Audio bei Electronic Arts, Guildford, UK
- Audiodirektor bei Improbable
- Audio Lead bei Studio Gobo
- Führender Audioentwickler bei FundamentalVR
- Leiter der Abteilung Audio bei The Imaginati Studios Ltd.
- Spieltester bei Rockstar Games
- Audio-Produktionsassistent bei Electronic Arts (EA)
- Promotion in Spieleentwicklung an der Glasgow School of Art
- Masterstudiengang in Serious Games und Virtueller Realität an der Glasgow School of Art
- Masterstudiengang in Sound Design für das bewegte Bild von der Glasgow School of Art
- Hochschulabschluss in Komposition am Royal Conservatoire of Scotland



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

## Leitung



### Hr. Raya Buenache, Alberto

- Musiker, Spezialist für Performance und Komposition für audiovisuelle Medien
- Musikalischer Leiter der Colmejazz Big Band
- Dirigent des Jugendsinfonieorchesters Colmenar Viejo
- Dozent für Musikkomposition für audiovisuelle Medien und Musikproduktion am Künstlerischen Musikzentrum EA
- Hochschulabschluss in der Fachrichtung Performance des Königlichen Konservatoriums für Musik in Madrid
- Masterstudiengang in Komposition für audiovisuelle Medien des Katarina-Gurska-Zentrums für Hochschulbildung



# 04

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs besteht aus einem Modul mit 10 verschiedenen Themen. In diesen Modulen entwickeln die Studenten alle notwendigen Fähigkeiten, um mit weniger konventionellen Harmonien umzugehen. Haupt- und Nebenakkorde, tonale Funktionen und außertonale Harmonien sind nur einige der Themen, die in den sechs Wochen dieses Programms behandelt werden.





“

*Dank der Inhalte dieses Programms  
werden Sie zu einem großen  
Spezialisten für Videospelsound"*

## Modul 1. Erweiterte Harmonie

- 1.1. Moderne Modi
  - 1.1.1. Klassifizierung der Modi
  - 1.1.2. Der Modalgrad
  - 1.1.3. Die modale Ausführung in der Musik
- 1.2. Modale harmonische Beziehungen
  - 1.2.1. Haupt- und Nebenakkorde
  - 1.2.2. Modale Kadenzen
  - 1.2.3. Modale Harmonisierung
- 1.3. Verwenden des Modaltons der Modalität
  - 1.3.1. Tonale Funktion des Modalakkords
  - 1.3.2. Tonale Kadenzen mit modalen Akkorden
  - 1.3.3. Tonale Nutzung des Modalakkords
- 1.4. Ethnische Modi
  - 1.4.1. Modalgrade
  - 1.4.2. Tonale Verwendung
  - 1.4.3. Modaler Akkord
- 1.5. Synthetische Modi
  - 1.5.1. Aufbau
  - 1.5.2. Modalgrade
  - 1.5.3. Tonale Verwendung
- 1.6. Tonale Verwendung von ethnischen und synthetischen Modi
  - 1.6.1. Die Idee
  - 1.6.2. Tonale Funktionen
  - 1.6.3. Der Akkord als harmonische Klangfarbe
- 1.7. Harmonische Klangfarben: Tonalität und Atonalität
  - 1.7.1. Tonalität vs. Atonalität
  - 1.7.2. Nicht funktionale Akkorde
  - 1.7.3. Harmonische Auslassung



- 1.8. Harmonische Klangfarben: Konstruktionen
  - 1.8.1. Akkordaufbau in verschiedenen Intervallen
  - 1.8.2. Überlappende Akkorde
  - 1.8.3. Modaler Farbakkoord
- 1.9. Außertonale Harmonie
  - 1.9.1. Bitonalität
  - 1.9.2. Poly-Tonalität vs. Atonalität
  - 1.9.3. Dodekaphonismus und Serialismus
- 1.10. Avantgarde-Musik
  - 1.10.1. Zufällige Musik
  - 1.10.2. Indeterminismus
  - 1.10.3. Minimalismus

“*Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein und vertiefen Sie Ihre Fähigkeiten in der Komposition von Soundtracks. Sie werden Ihren Lebenslauf verbessern und von den besten Unternehmen des Sektors umworben werden*”



# 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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie 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 Sie 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 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 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 Erweiterte Harmonie für 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 Erweiterte Harmonie für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH 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 Erweiterte Harmonie für Videospiele**

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



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

# Universitätskurs

## Erweiterte Harmonie für Videospiele

