

# Universitätskurs

## Spezialist für 3D-Videospielindustrie



## Universitätskurs Spezialist für 3D-Videospielindustrie

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/spezialist-3d-videospielindustrie](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/spezialist-3d-videospielindustrie)

# 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 Festlegung einer bestimmten ästhetischen Linie bei der Realisierung eines Videospieldprojekts ist von grundlegender Bedeutung. Ebenso unerlässlich ist die Verwendung der wichtigsten Softwareprogramme für die Erstellung von Elementen und die Bildbearbeitung. Aus diesem Grund verlangt die Industrie in diesem Bereich immer mehr nach Fachleuten mit diesen Kenntnissen, die Sie in diesem von TECH angebotenen Programm vervollkommen können. Es handelt sich um eine Qualifikation, die von Experten für Technologie und digitale Unterhaltung entwickelt wurde und die neuesten Informationen über das Management von Kunst- und 3D-Projekten in der virtuellen Realität enthält, von der Kontextualisierung und der Realisierung von *Pipelines* bis hin zur Gestaltung von Charakteren und Szenarien. Und das alles in einem bequemen 100%igen Online-Format, das es ermöglicht, die Integrations- und Entwicklungsfähigkeiten zu perfektionieren, wo auch immer man sich befindet und mit einem Zeitplan, der sich ganz an die eigene Verfügbarkeit anpasst.



“

*Das beste Programm auf dem akademischen Markt für die Arbeit im Projektmanagement von 3D-Videospielen, von jedem Ort aus und mit einem Lehrplan, der sich ganz an Ihre Verfügbarkeit anpasst"*

Für große Unternehmen wie Playstation oder Nintendo zu arbeiten, ist der Traum vieler Fachleute, die ihre Arbeit der Kreation, dem Design und dem Management von Projekten in der Welt der Videospiele widmen. Es handelt sich um einen boomenden Sektor, der von der technologischen Entwicklung angetrieben wird und in dem Jahr für Jahr immer komplexere und innovativere Techniken zum Einsatz kommen. Die Beherrschung der 3D-Strategien, die auf die virtuelle und erweiterte Realität angewandt werden, ist eine der am meisten gefragten Techniken.

Das Engagement von TECH für die berufliche Entwicklung seiner Studenten hat zur Entwicklung dieses Universitätskurses geführt, der es ihnen ermöglichen soll, dieses Ziel zu erreichen. Es handelt sich um eine umfassende und moderne Qualifikation, die die neuesten Informationen über Kunst und 3D in der Videospiegelindustrie enthält. In 150 Stunden multidisziplinärem Unterricht werden die Studenten mit den typischen Problemen, Lösungen und Anforderungen vertraut gemacht, die diese Art von Projekten normalerweise mit sich bringt. Darüber hinaus werden sie sich mit der Erstellung des Drehbuchs und des *Briefings* sowie mit der Erstellung von Szenarien, Charakteren und Assets befassen.

All dies wird in einem bequemen und zugänglichen 100%igen Online-Format durchgeführt, ohne Stundenpläne oder persönlichen Unterricht, so dass das Programm mit jeder anderen Arbeit oder akademischen Aktivität kombiniert werden kann. Es handelt sich also um eine einzigartige Gelegenheit, die eigenen beruflichen Fähigkeiten zu vervollkommen und das eigene Profil an die Anforderungen der aktuellen Nachfrage anzupassen, indem man die eigenen Erfolgchancen durch einen Studiengang erhöht, der speziell für diesen Zweck konzipiert wurde.

Dieser **Universitätskurs in Spezialist für 3D-Videospielindustrie** 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 soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ 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



*Eine Qualifikation, die Ihnen Dynamik und Professionalität in einem bequemen 100%igen Online-Format bietet*

“

*Sie werden von jedem Gerät mit Internetanschluss Zugang zum virtuellen Campus haben. Sie werden sogar in der Lage sein, alle Inhalte herunterzuladen, um sie offline zu konsultieren"*

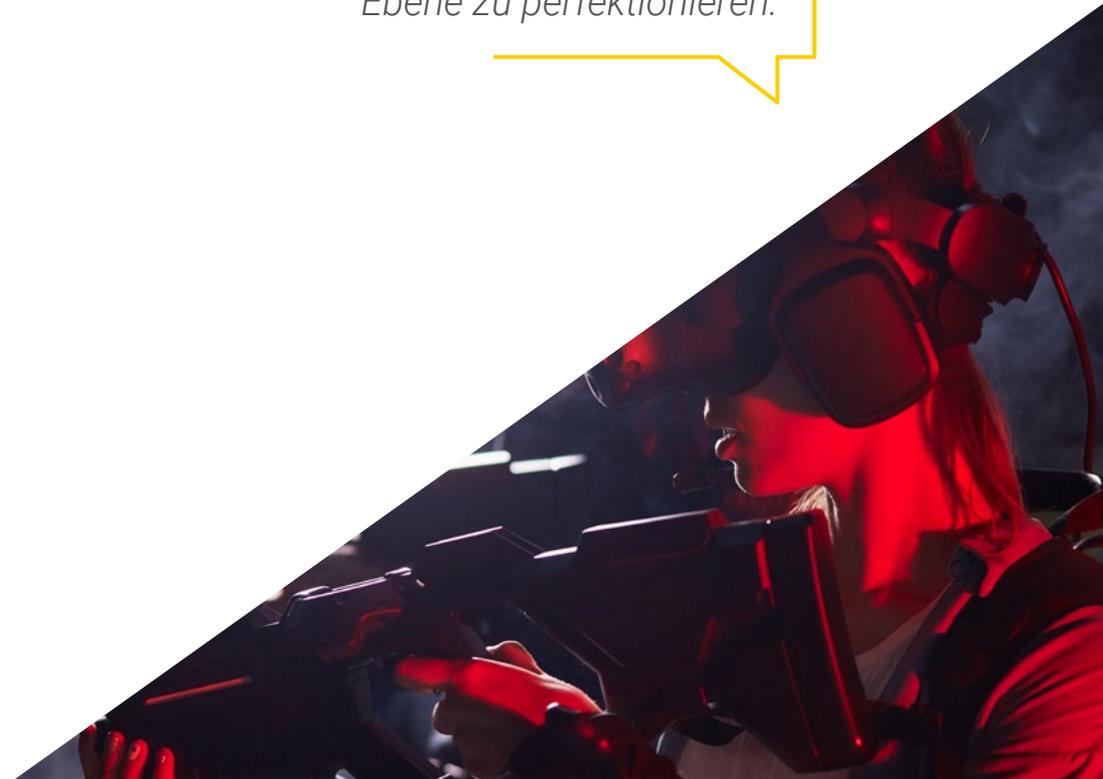
Das Dozententeam des Programms besteht aus Spezialisten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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 aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Dabei wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

*Möchten Sie in der Lage sein, professionellere und effektivere Bibeln und Briefings zu erstellen? Mit diesem Universitätskurs werden Sie dies in weniger als 6 Wochen erreichen.*

*Sie werden in der Lage sein, Ihre Fähigkeiten bei der Suche nach Referenzen sowie bei der Analyse von Wettbewerbern auf ästhetischer Ebene zu perfektionieren.*



# 02 Ziele

TECH und sein Expertenteam für Technologie und Videospiele haben diesen Universitätskurs mit dem Ziel entwickelt, dass Fachleute, die echte Spezialisten in der 3D-Branche werden wollen, dies durch eine Qualifikation erreichen können, die sich an ihre Bedürfnisse und die der Branche anpasst. Zu diesem Zweck haben sie eine hochqualifizierte akademische Erfahrung zusammengestellt, die die neuesten und aktuellsten Informationen sowie die besten pädagogischen Werkzeuge enthält, damit die Studenten den größtmöglichen Nutzen daraus ziehen und ihre Erwartungen übertreffen können.





“

*Ein Universitätskurs, der selbst Ihre höchsten akademischen Erwartungen durch die besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte übertreffen wird”*



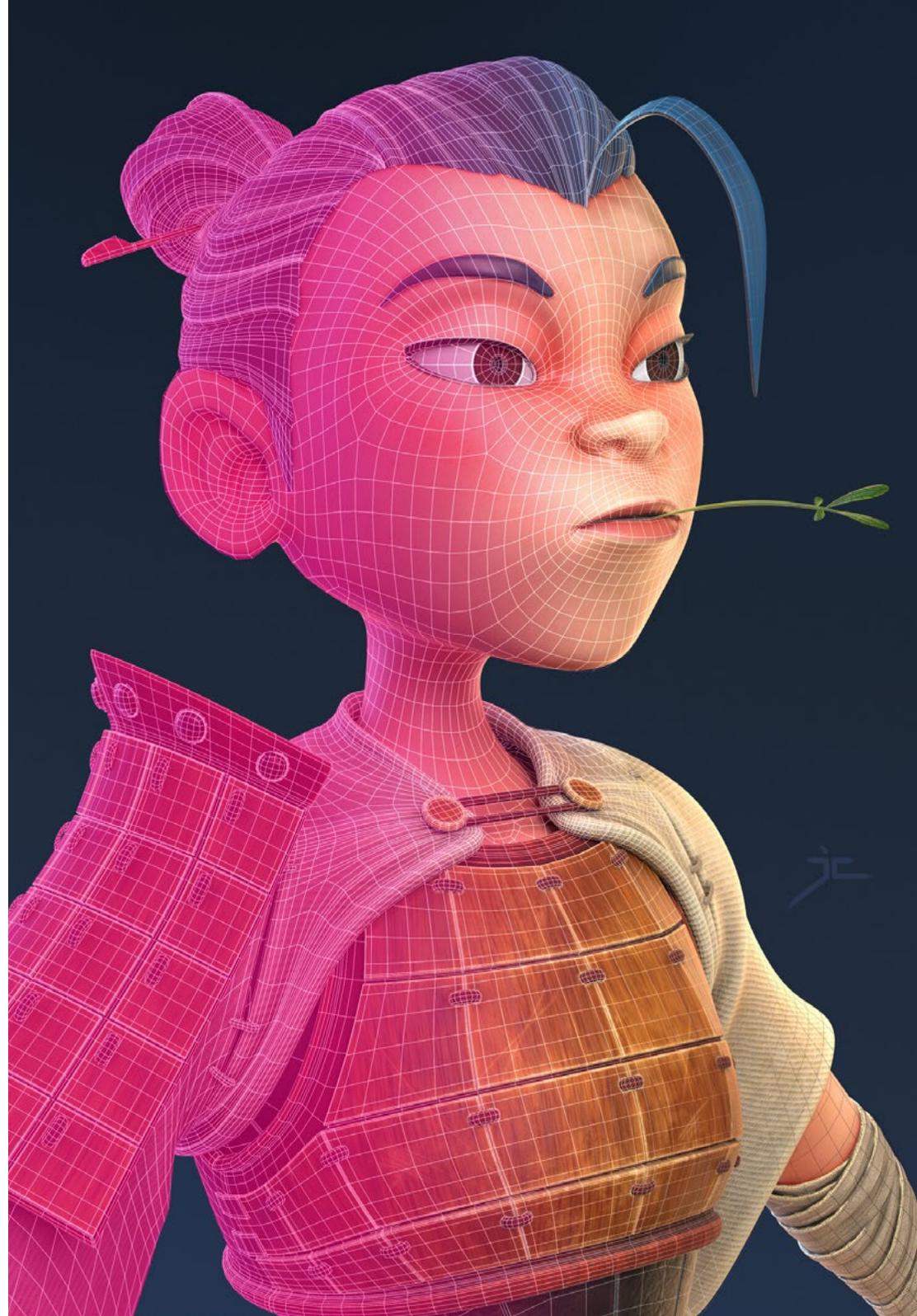
## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Generieren von Fachwissen über virtuelle Realität
- ◆ Bestimmen der Assets und Charaktere und deren Integration in die virtuelle Realität
- ◆ Analysieren der Bedeutung von Audio in einem Videospiel

“

*Wenn es zu Ihren Zielen gehört,  
die ausgefeiltesten Techniken für  
die Integration von Charakteren in  
Szenarien und Tests zu beherrschen,  
werden Sie mit diesem Universitätskurs  
daran arbeiten, dies zu erreichen”*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Untersuchen der Software zur Erstellung von 3D-Meshes und zur Bildbearbeitung
- ◆ Analysieren der möglichen Probleme und Lösungen in einem 3D-VR-Projekt
- ◆ In der Lage sein, die ästhetische Linie für die Erzeugung des künstlerischen Stils eines Videospieles zu definieren
- ◆ Bestimmen der Bezugsorte für die Suche nach Ästhetik
- ◆ Beurteilen der zeitlichen Beschränkungen für die Entwicklung eines Kunststils
- ◆ Erstellen von Assets und deren Integration in ein Szenario
- ◆ Erstellen von Charakteren und deren Einbindung in ein Szenario
- ◆ Beurteilen der Bedeutung von Audio und Sound in einem Videospiele

# 03

## Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Spezialist für 3D-Videospielindustrie umfasst einen Lehrkörper, der sich im Technologiesektor auskennt und über umfangreiche Erfahrungen im Management und der Gestaltung von audiovisuellen Projekten verfügt. Es handelt sich um ein Team von Fachleuten, die die Lehre mit der Arbeit verbinden, so dass sie die Besonderheiten des Fachs sowie die neuesten Entwicklungen im Zusammenhang mit den effektivsten Techniken und Strategien im Detail kennen. All dies wird sich in einem von ihnen selbst entworfenen Lehrplan widerspiegeln.



“

*Sie werden von einem Dozententeam unterstützt, das sich mit 3D-Animation bestens auskennt, so dass Sie unter der Anleitung von echten Branchenexperten an der Perfektionierung Ihrer Fähigkeiten arbeiten können”*

## 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

## Professoren

### Dr. Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation für Videospiele
- ◆ 3D-Grafiker bei Dog Lab Studios
- ◆ Produzent bei Imagine Games und Leiter des Videospieleentwicklungsteams
- ◆ Grafiker bei Wildbit Studios mit 2D- und 3D-Arbeiten
- ◆ Lehrerfahrung an der ESNE und an der CFGS im Bereich 3D-Animation: Spiele und Bildungsumgebungen
- ◆ Hochschulabschluss in Design und Entwicklung von Videospiele an der Universität ESNE
- ◆ Masterstudiengang in Lehrerfortbildung an der Universität Rey Juan Carlos
- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation von der Voxel School



# 04

## Struktur und Inhalt

Dieses Programm wurde vom Dozententeam auf der Grundlage zweier fundamentaler Kriterien entwickelt: einerseits die präzisesten und innovativsten Informationen, die aus den wichtigsten Quellen des Videospielektors stammen, und andererseits die Einhaltung der anspruchsvollen Qualitätsvorgaben, die diese Universität definieren. Auf diese Weise ist es gelungen, einen dynamischen und multidisziplinären Studiengang zu gestalten, in dem der Student neben den besten theoretischen Inhalten auch viele Stunden praktisches und zusätzliches Material erhält, um seine beruflichen Fähigkeiten individuell und bedarfsgerecht verbessern zu können.





“

*Das Programm beinhaltet ein exklusives Modul zum Thema Audio in einem 3D-Videospiel, mit dem Sie an der Gestaltung des Soundtracks, der Soundeffekte und der Stimmen der Charaktere arbeiten können”*

## Modul 1. Kunst und 3D in der Videospieldindustrie

- 1.1. 3D-Projekte in VR
  - 1.1.1. Software zur Erstellung von 3D-Netzen
  - 1.1.2. Software zur Bildbearbeitung
  - 1.1.3. Virtuelle Realität
- 1.2. Typische Probleme, Lösungen und Projektanforderungen
  - 1.2.1. Anforderungen des Projekts
  - 1.2.2. Potenzielle Probleme
  - 1.2.3. Lösungen
- 1.3. Ästhetische Linienstudie für die Erzeugung des künstlerischen Stils in Videospielen: Vom Spieldesign zur 3D-Kunstgenerierung
  - 1.3.1. Die Wahl des Ziels des Videospieles. Wen wollen wir erreichen?
  - 1.3.2. Künstlerische Möglichkeiten des Entwicklers
  - 1.3.3. Endgültige Definition der ästhetischen Linie
- 1.4. Suche nach Referenzen und Analyse der Konkurrenz auf ästhetischer Ebene
  - 1.4.1. Pinterest und ähnliche Seiten
  - 1.4.2. Ein *Model Sheet* erstellen
  - 1.4.3. Nach Konkurrenten suchen
- 1.5. Erstellung der Bibel und *Briefing*
  - 1.5.1. Erstellung der Bibel
  - 1.5.2. Entwicklung einer Bibel
  - 1.5.3. Entwicklung eines *Briefings*
- 1.6. Szenarien und Assets
  - 1.6.1. Produktionsplanung von Assets in den Ebenen
  - 1.6.2. Entwurf von Szenarien
  - 1.6.3. Entwurf von Assets





- 1.7. Integration von Assets in Levels und Tests
  - 1.7.1. Prozess der Level-Integration
  - 1.7.2. Texturen
  - 1.7.3. Letzte Korrekturen
- 1.8. Charaktere
  - 1.8.1. Planung der Produktion von Charakteren
  - 1.8.2. Entwurf der Charaktere
  - 1.8.3. Design der Charakter-Assets
- 1.9. Integration der Charaktere in Szenarien und Tests
  - 1.9.1. Prozess der Integration von Charakteren in Levels
  - 1.9.2. Anforderungen des Projekts
  - 1.9.3. Animationen
- 1.10. Audio in 3D-Videospielen
  - 1.10.1. Interpretation des Projektdossiers für die Erstellung der Klangidentität des Videospiels
  - 1.10.2. Komposition und Produktionsprozesse
  - 1.10.3. Soundtrack-Design
  - 1.10.4. Design von Soundeffekten
  - 1.10.5. Gestaltung von Stimmen



*Definieren Sie sich mit TECH neu und entscheiden Sie sich für eine Qualifikation, die Ihre berufliche Laufbahn auf das Niveau der Anforderungen großer Unternehmen wie Tencent, Blizzard oder Ubisoft hebt"*

# 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 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

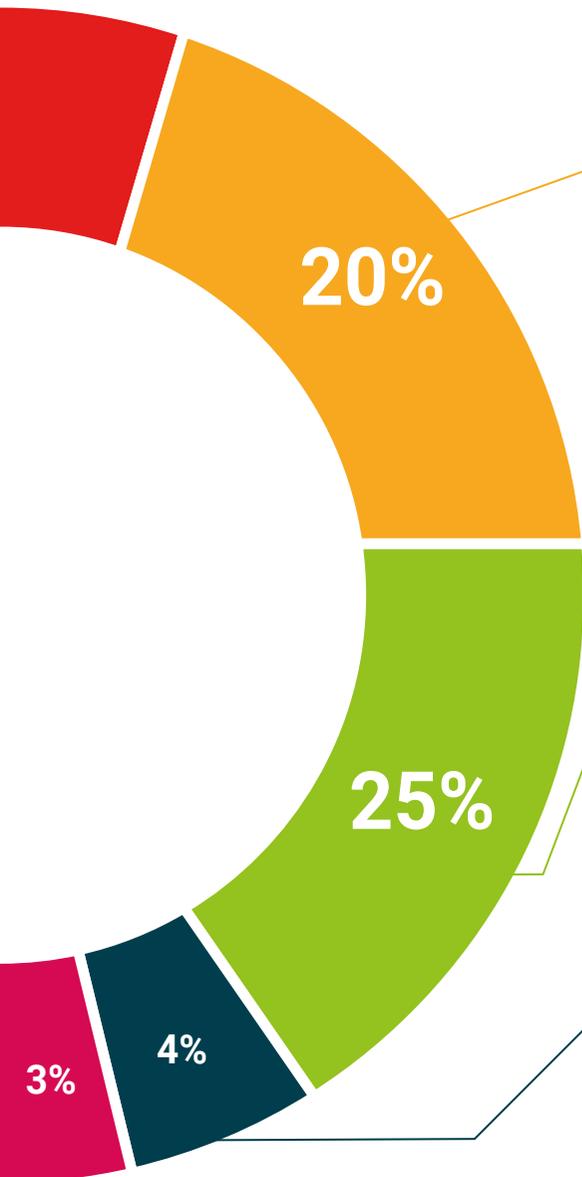
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Spezialist für 3D-Videospielindustrie 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 Spezialist für 3D-Videospielindustrie** 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 Spezialist für 3D-Videospielindustrie**

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 institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs  
Spezialist für  
3D-Videospielindustrie

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

Universitätskurs

Spezialist für 3D-Videospielindustrie

