

# Universitätsexperte

## Künstlerische Komposition für Videospiele





## Universitätsexperte Künstlerische Komposition für Videospiele

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kunstlerische-komposition-videospiele](http://www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kunstlerische-komposition-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

Damit ein Videospiel erfolgreich ist, muss es sich aus mehreren Faktoren zusammensetzen, von denen der wichtigste zweifellos das Design ist, da die visuelle Gestaltung von grundlegender Bedeutung ist, um beim Benutzer auf den ersten Blick eine Anziehungskraft zu erzeugen. Durch Animationen für soziale Netzwerke und virtuelle Umgebungen werden immer mehr Menschen auf interaktive Spiele aufmerksam. Um dies zu erreichen, muss der Videospieldesigner oder -künstler in der Lage sein, die neuesten in der Branche angewandten Techniken zu beherrschen, die seine Arbeit von anderen unterscheiden, und lernen, ihr wie ein Experte Form, Farbe und Tiefe zu verleihen - Kenntnisse, die er in diesem Programm erwerben wird.





“

*Mit diesem Programm lernen Sie, wie Sie Ihre Ideen in virtuellen Umgebungen gestalten können, indem Sie reale Erfahrungen schaffen"*

Die Absolventen des Universitätsexperte in künstlerischer Komposition für Videospiele haben das richtige Profil, um sich im professionellen Umfeld der 2D- und 3D-Künstler zu entwickeln. Sie erweitern ihre Fähigkeiten im Bereich der *Concept Art*, definieren Techniken für komplexe Formen, die das Volumen des menschlichen Körpers darstellen, und arbeiten die Anatomie bis ins Detail aus, um immer interessantere Charaktere und Szenarien mit einem professionellen Finish zu schaffen.

Sie werden die Formen verstehen, die im Laufe der Geschichte in verschiedenen Kulturen verwendet wurden und die heute eine sehr nützliche Inspirationsquelle für die Entwicklung Ihres eigenen Stils sind. Sie werden Techniken der Perspektive entwickeln, die ihnen helfen werden, ihren zukünftigen Werken ein größeres Gefühl von Volumen, Tiefe und Dreidimensionalität zu geben.

Dank des virtuellen Campus von TECH haben die Studenten einen schnellen, sicheren und zuverlässigen Zugang. Mit Inhalten, die von Fachleuten entwickelt wurden, um die Erfahrung der Studenten immer produktiver zu machen, können sie ihre Erfahrungen in Besprechungsräumen austauschen und sich die benötigten Werkzeuge in den digitalen Bibliotheken aneignen; außerdem steht ihnen didaktisches und theoretisches audiovisuelles Material zur Verfügung.

Diese neue Zertifizierung ermöglicht es den Studenten, ihr ganzes Talent in neue Projekte einzubringen, die sie dazu bringen werden, bessere Ergebnisse in ihrer beruflichen Entwicklung zu erzielen, dank eines auf ihre Bedürfnisse zugeschnittenen Lernprozesses in einer 100%igen Online- und Praxisumgebung.

Dieser **Universitätsexperte in Künstlerische Komposition für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Concept Art für Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ 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



*Lernen Sie in Ihrem eigenen Tempo, in einer sicheren und qualitativ hochwertigen Umgebung und erreichen Sie Ihre Ziele Tag für Tag"*

“

*Lernen Sie die Bedeutung von Subsurface Scattering und die Verwendung von Licht auf verschiedenen Oberflächen, um wirklich realistische Bilder zu erhalten“*

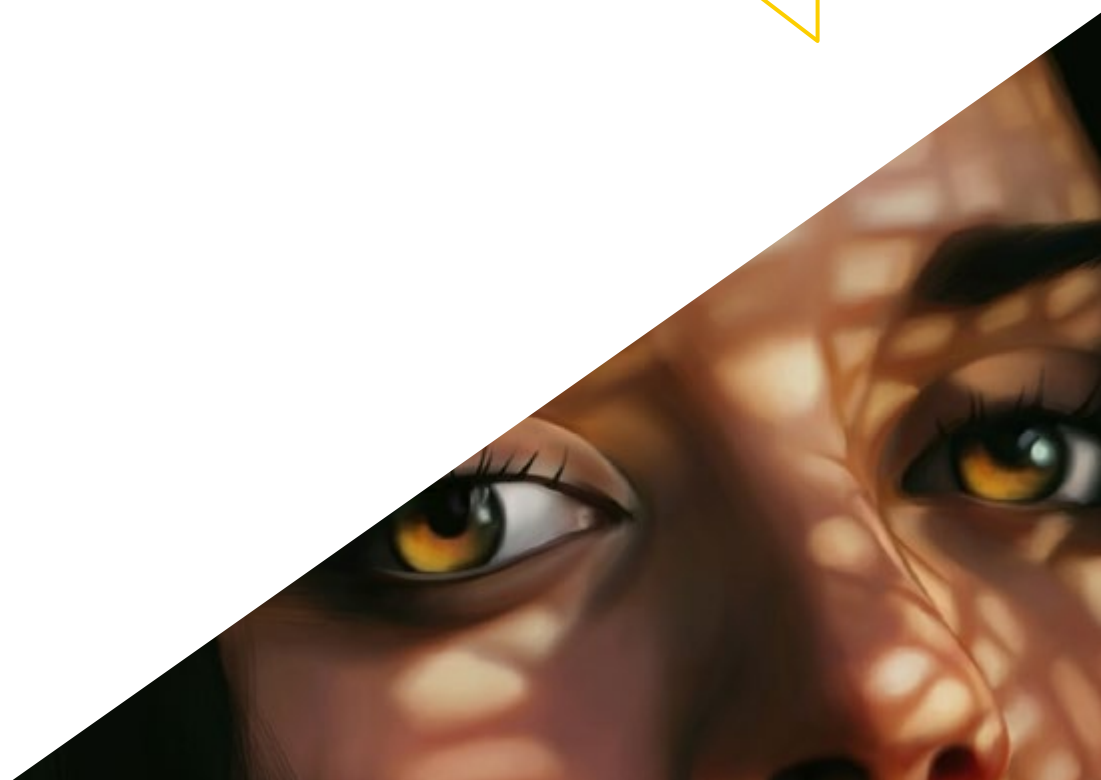
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.

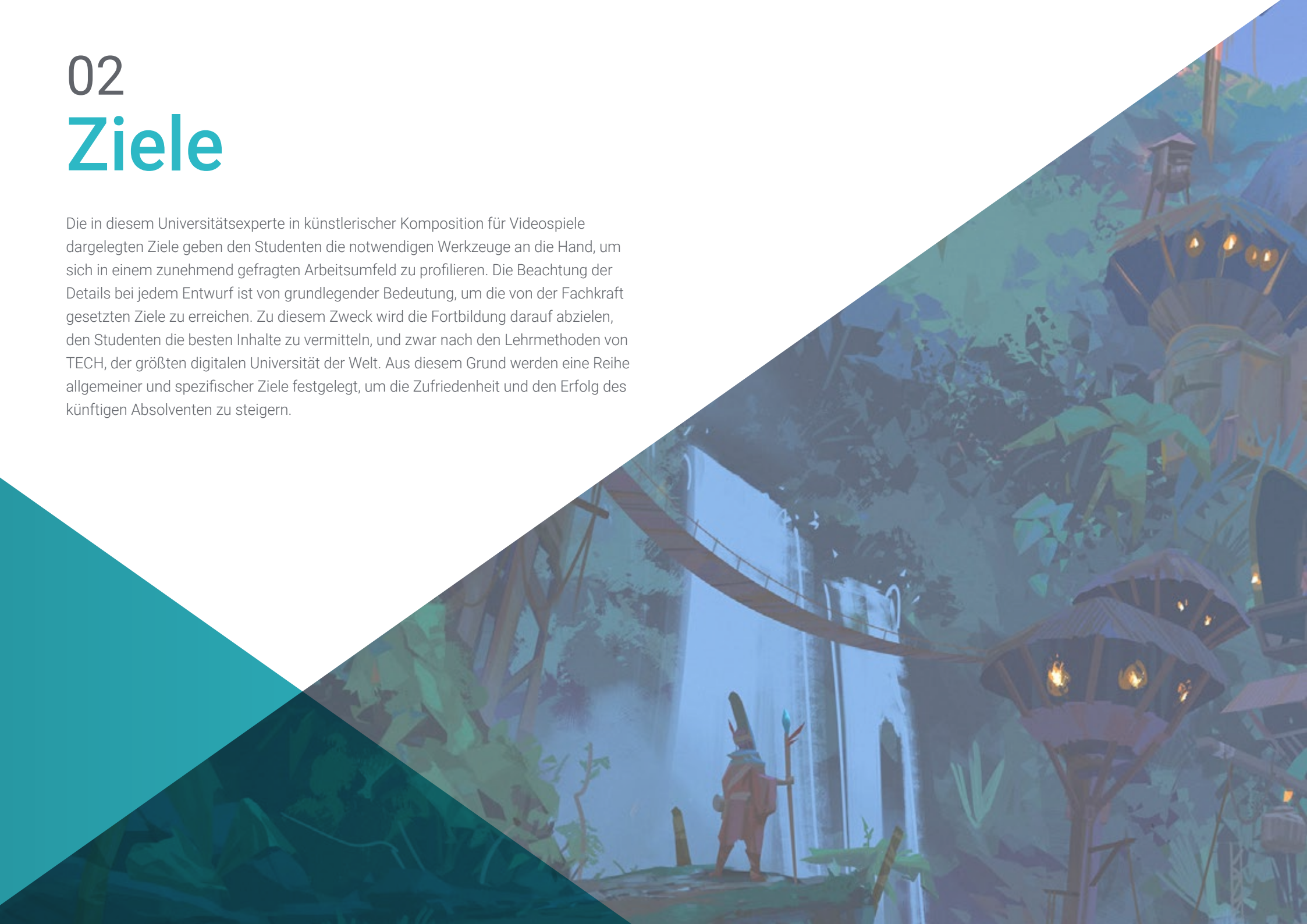
*Mit einem Universitätsexperte sind Sie ein attraktiver Kandidat für den Einstieg in führende Unternehmen der Videospielementwicklung.*

*Wenn Sie sich in der Videospielebranche weiterentwickeln wollen, müssen Sie lernen, wie man die Elemente effektiv kombiniert, um ein perfektes Meisterwerk zu komponieren.*

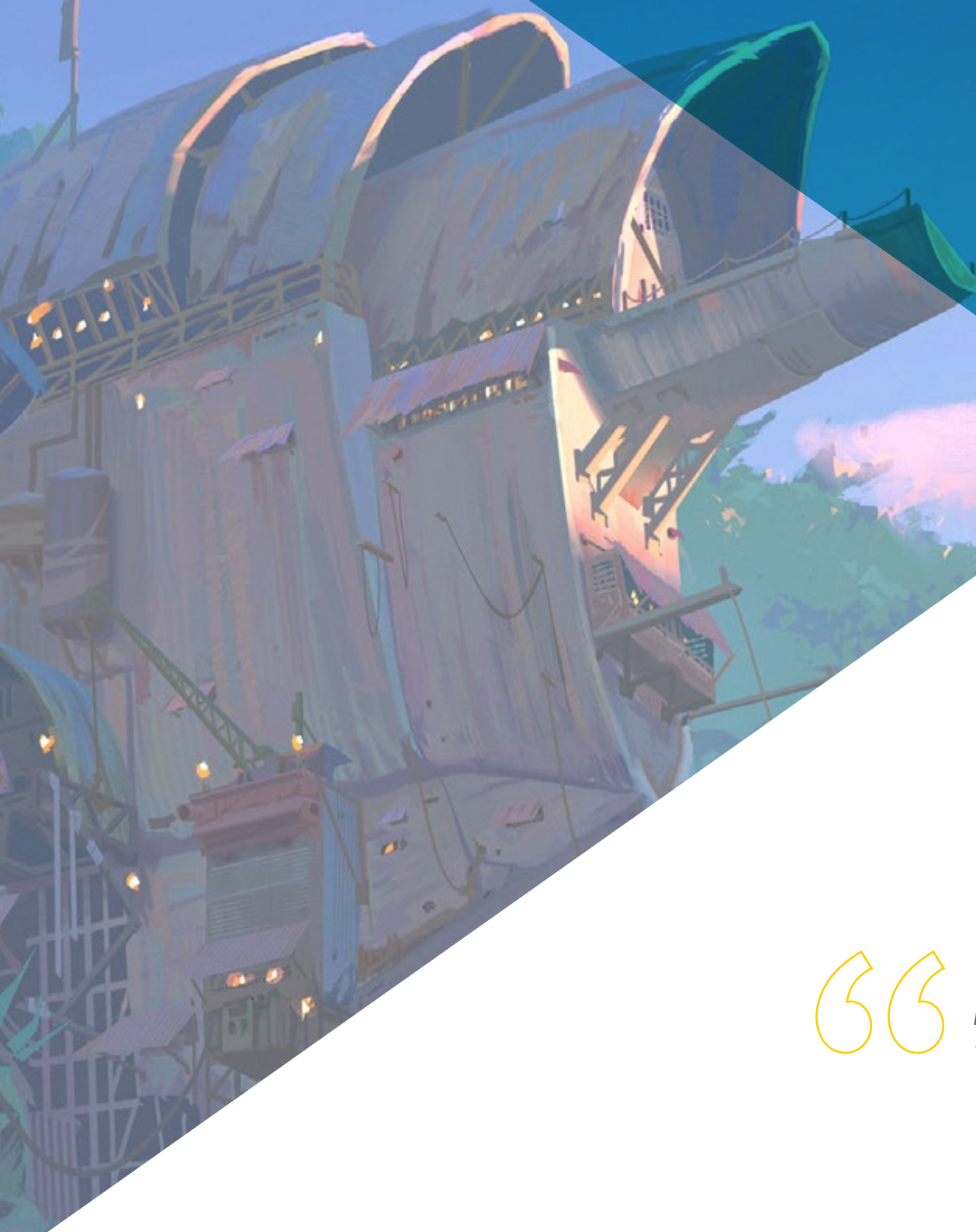


# 02 Ziele

Die in diesem Universitätsexperte in künstlerischer Komposition für Videospiele dargelegten Ziele geben den Studenten die notwendigen Werkzeuge an die Hand, um sich in einem zunehmend gefragten Arbeitsumfeld zu profilieren. Die Beachtung der Details bei jedem Entwurf ist von grundlegender Bedeutung, um die von der Fachkraft gesetzten Ziele zu erreichen. Zu diesem Zweck wird die Fortbildung darauf abzielen, den Studenten die besten Inhalte zu vermitteln, und zwar nach den Lehrmethoden von TECH, der größten digitalen Universität der Welt. Aus diesem Grund werden eine Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele festgelegt, um die Zufriedenheit und den Erfolg des künftigen Absolventen zu steigern.







“

*Perfektionieren Sie Ihre Ideen mit den neuen  
Techniken des 2D und 3D Designs"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verfassung von Werken in professioneller Qualität für die Videospieldindustrie
- ◆ Effektive Anwendung von Techniken zur Gestaltung von Volumen, Farbe und Anatomie
- ◆ Die Funktionsweise der Videospield-Industrie verstehen
- ◆ Verbesserung der individuellen Fähigkeiten und der Teamarbeit
- ◆ Perfektionierung des Designs der menschlichen Figur im Videospield
- ◆ In der Lage sein, fertige Arbeiten auf professionelle Weise zu präsentieren
- ◆ Hervorhebung ihres beruflichen Profils im derzeitigen Wettbewerbsumfeld

“

*Sie werden Ihre Ziele Schritt für Schritt mit der von TECH in diesem Universitätsexperte angewandten Studienmethodik erreichen"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Menge

- ◆ Vertiefung der Unterschiede zwischen 2D und 3D
- ◆ Kenntnisse über Schattierungen in Ebenen und Anatomie entwickeln
- ◆ Die verschiedenen Arten der Schattierung je nach gewähltem Stil kennen
- ◆ Wissen, wie man Volumen je nach Perspektive und Farbe anwendet

### Modul 2. Farbe

- ◆ Das Verhalten von Licht und dessen Ausbreitung verstehen
- ◆ Die verschiedenen Aspekte von Licht, Nuancen, Sättigung und Kontrast bewerten
- ◆ Die verschiedenen Techniken zum Auftragen von Farbe studieren
- ◆ Kenntnis der Bedeutung von Farbe in der Videospieldkunst

### Modul 3. Anatomie

- ◆ Anatomie der organischen Formen studieren
- ◆ Komplexes Skelett von Skelett mit einfachen Formen unterscheiden
- ◆ Gewöhnliche Fehler beim Porträtieren des menschlichen Gesichts vermeiden
- ◆ Wissen, wie man Farbe entsprechend den Tönen und Schattierungen auf dem menschlichen Körper richtig anwendet

# 03

## Kursleitung

TECH wählt für jeden seiner Studiengänge die qualifiziertesten Fachleute aus, um den Studenten das nötige Rüstzeug für die Entwicklung von Videospiele zu vermitteln. Der Universitätsexperte in künstlerischer Komposition umfasst die aktuellsten Kenntnisse, die von einem innovativen und modernen Lehrkörper gelehrt werden; er bietet den Studenten Qualität in allen technischen und professionellen Aspekten des Lehrplans, so dass sie in der Lage sind, nach Abschluss jedes größere Arbeitsprojekt zu leiten.





“

*Lernen Sie, wie man neue Geschichten verfasst,  
um sie auf einem immer anspruchsvolleren Markt  
sichtbar zu machen"*

## Leitung



### Hr. Mikel Alaez, Jon

- Konzeptkünstler für Figuren im English Coach Podcast
- Konzeptkünstler in Máster D
- Hochschulabschluss in Kunst an der Universität der Schönen Künste UPV
- Concept Art und digitale Illustration in Master D Rendr



# 04

## Struktur und Inhalt

Das Lernsystem von TECH ermöglicht es den Studenten, sich das Wissen auf praktische Weise und in ihrem eigenen Tempo anzueignen, wobei sie die Vorteile des Zugangs zu virtuellen Lehrumgebungen nutzen können, die von Experten in den einzelnen Fächern geleitet werden, dem so genannten *Learning from an Expert*. Dieser Universitätsexperte für künstlerische Komposition für Videospiele, der aus 3 Modulen besteht, wird es den Studenten ermöglichen, ihre Fähigkeiten zu verbessern, indem sie die neuen Konzepte und Verfahren verstehen, die in der Welt der Videospiele- und Virtual-Reality-Industrie angewandt werden.







“

*Sie werden die Fähigkeit entwickeln, immer realistischere Werke in virtuellen Umgebungen zu schaffen, indem Sie Formen, Farben und Schatten mit den Techniken der Videospiele mischen"*

## Modul 1. Menge

- 1.1. Dreidimensionale Formen
  - 1.1.1. 2D zu 3D
  - 1.1.2. Formen mischen
  - 1.1.3. Studie
- 1.2. Schatten auf Ebenen
  - 1.2.1. Mangel an Licht
  - 1.2.2. Richtung des Lichts
  - 1.2.3. Schatten auf verschiedenen Objekten
- 1.3. *Ambient Occlusion*
  - 1.3.1. Definition
  - 1.3.2. Leichte Schwierigkeit
  - 1.3.3. Kontakt
- 1.4. Schatten in der Anatomie
  - 1.4.1. Gesicht
  - 1.4.2. Pläne des menschlichen Körpers
  - 1.4.3. Beleuchtung
- 1.5. Erzählerische Schattierung
  - 1.5.1. Beispiel
  - 1.5.2. Wann verwenden?
  - 1.5.3. Übertreibung
- 1.6. Schattierung in Comics
  - 1.6.1. Stile
  - 1.6.2. Raster
  - 1.6.3. Autoren
- 1.7. Schattierung in Manga
  - 1.7.1. Stile
  - 1.7.2. Autoren
  - 1.7.3. Umsetzung
- 1.8. Raster
  - 1.8.1. Traditionell
  - 1.8.2. Digital
  - 1.8.3. Vorgefertigte Raster

- 1.9. Volumen und Perspektive
  - 1.9.1. Ohne Schattierung
  - 1.9.2. Formulare
  - 1.9.3. Umsetzung
- 1.10. Volumen nach Farbe
  - 1.10.1. Tiefe
  - 1.10.2. Form
  - 1.10.3. Pinselstrich

## Modul 2. Farbe

- 2.1. Ausbreitung von Licht
  - 2.1.1. Technizität
  - 2.1.2. Beispiel
  - 2.1.3. Helle Farbe
- 2.2. Licht auf Oberflächen
  - 2.2.1. Reflexe
  - 2.2.2. Bounce
  - 2.2.3. *Subsurface Scattering*
- 2.3. Design und Farbe
  - 2.3.1. Übertreibung
  - 2.3.2. Vorstellungskraft
  - 2.3.3. Nutzung
- 2.4. Licht im Schatten
  - 2.4.1. Reflexe
  - 2.4.2. Farbe im Schatten
  - 2.4.3. Tricks
- 2.5. HUE/Matiz
  - 2.5.1. Definition
  - 2.5.2. Bedeutung
  - 2.5.3. Nutzung
- 2.6. Sättigung
  - 2.6.1. Definition
  - 2.6.2. Bedeutung
  - 2.6.3. Nutzung

- 2.7. Value/Kontrast
  - 2.7.1. Definition
  - 2.7.2. Kontrast vor Ort
  - 2.7.3. Nutzung
- 2.8. Farbe in der Illustration
  - 2.8.1. Unterschiede
  - 2.8.2. Freiheit
  - 2.8.3. Theorie
- 2.9. Farbe in *Concept Art*
  - 2.9.1. Bedeutung
  - 2.9.2. Design und Farbe
  - 2.9.3. *Propszenario* Charakter
- 2.10. Farbe in der Kunst
  - 2.10.1. Geschichte
  - 2.10.2. Veränderungen
  - 2.10.3. Referenzen

### Modul 3. Anatomie

- 3.1. Anpassung und organische Formen
  - 3.1.1. Praxis
  - 3.1.2. Komplexität
  - 3.1.3. Routine
- 3.2. Referenzen
  - 3.2.1. Live
  - 3.2.2. Webseiten
  - 3.2.3. Gute Referenzen
- 3.3. Skelett einfache Formen
  - 3.3.1. Verständnis
  - 3.3.2. Über Bilder
  - 3.3.3. Vereinfachen
- 3.4. Komplexes Skelett
  - 3.4.1. Fortschritt
  - 3.4.2. Nomenklatur
  - 3.4.3. Von einfach bis komplex

- 3.5. Muskeln
  - 3.5.1. Über Referenzen
  - 3.5.2. Muskeln nach Nutzen
  - 3.5.3. Körpertypen
- 3.6. Schädel
  - 3.6.1. Struktur
  - 3.6.2. *Loomins*
  - 3.6.3. Tipps
- 3.7. Menschliches Gesicht
  - 3.7.1. Proportionen
  - 3.7.2. Häufige Fehler
  - 3.7.3. Tipps
- 3.8. Profil Anatomie
  - 3.8.1. Tipps
  - 3.8.2. Unterschiede
  - 3.8.3. Konstruktion
- 3.9. 3/4 Anatomie
  - 3.9.1. Was ist zu beachten?
  - 3.9.2. Tipps
  - 3.9.3. Unterschiede
- 3.10. Farbe des menschlichen Körpers
  - 3.10.1. Transluzenz
  - 3.10.2. Farbe im Schatten
  - 3.10.3. Töne



*Kreieren Sie dank der in diesem Programm erlernten Techniken Stücke mit einzigartigem Stil"*

# 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 Universitätsexperte in Künstlerische Komposition für Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 **Universitätsexperte in Künstlerische Komposition 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: **Universitätsexperte in Künstlerische Komposition für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Künstlerische Komposition  
für Videospiele

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

Universitätsexperte

Künstlerische Komposition  
für Videospiele