

# Universitätsexperte

## Künstlerisches Design in Videospiele



## Universitätsexperte Künstlerisches Design in 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-kunstlerisches-design-videospielen](http://www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kunstlerisches-design-videospielen)

# 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

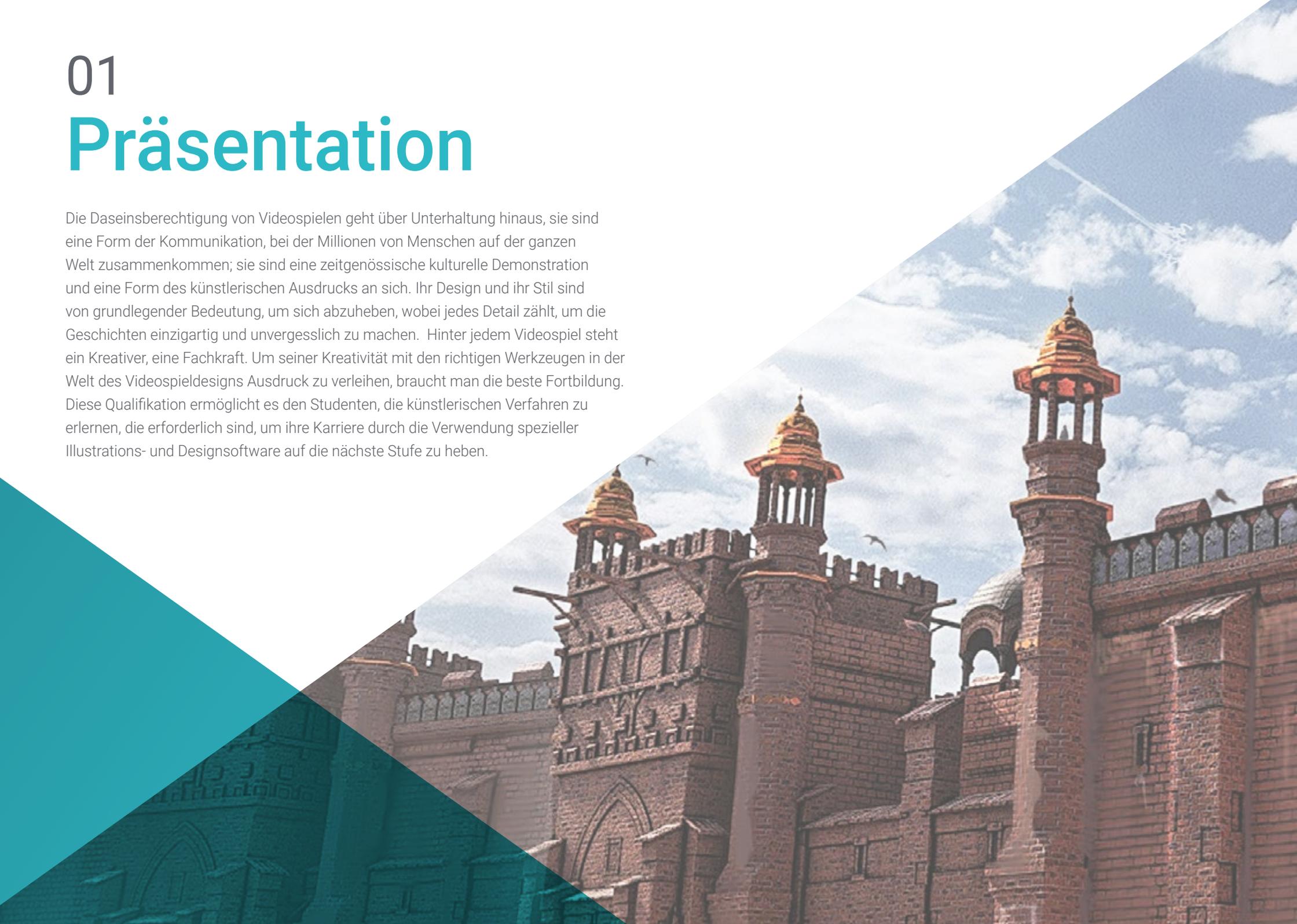
---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Die Daseinsberechtigung von Videospiele geht über Unterhaltung hinaus, sie sind eine Form der Kommunikation, bei der Millionen von Menschen auf der ganzen Welt zusammenkommen; sie sind eine zeitgenössische kulturelle Demonstration und eine Form des künstlerischen Ausdrucks an sich. Ihr Design und ihr Stil sind von grundlegender Bedeutung, um sich abzuheben, wobei jedes Detail zählt, um die Geschichten einzigartig und unvergesslich zu machen. Hinter jedem Videospiel steht ein Kreativer, eine Fachkraft. Um seiner Kreativität mit den richtigen Werkzeugen in der Welt des Videospieldesigns Ausdruck zu verleihen, braucht man die beste Fortbildung. Diese Qualifikation ermöglicht es den Studenten, die künstlerischen Verfahren zu erlernen, die erforderlich sind, um ihre Karriere durch die Verwendung spezieller Illustrations- und Designsoftware auf die nächste Stufe zu heben.



“

*Bringen Sie Ihre Karriere auf die nächste Stufe,  
indem Sie Ihre Kreativität in allen Phasen des  
Designs von Videospielen entwickeln"*

Mit diesem Universitätsexperten in künstlerisches Design in Videospiele wird der Student lernen, die auf dem Markt eingesetzten Werkzeuge und Technologien effizient zu nutzen und die Unterschiede zwischen Photoshop, Clip Studio Paint und Procreate zu kennen.

Sie werden Ihren eigenen Stil bestimmen, indem Sie die verschiedenen Arten von Skizzen und die Verwendung von Materialien lernen, mit denen ein Künstler heute arbeitet. Außerdem entwerfen wir professionell Figuren und *Props* und digitalisieren traditionelle Medien.

Das künstlerische Design des Videospiele wird dem Werk mehr oder weniger Erfolg beschern. Um sich von der Masse abzuheben, ist eine Fortbildung zur Verbesserung der Linien und Techniken unerlässlich. Dieser Abschluss ermöglicht es Ihnen, von der Ideenfindung über die Psychologie der Farbe und deren korrekte Umsetzung je nach Zielsetzung des Werks bis hin zur Gestaltung der künstlerischen Darbietung, des *Pitch Decks* und einem sauberen Finish zu lernen.

Qualitativ hochwertige Inhalte, die von fachkundigen Dozenten in den Bereichen Concept Art und Design entwickelt wurden, ermöglichen den Studenten eine angenehme Lernerfahrung, während sie sich aktiv an ihrem Lernprozess beteiligen und diese Erfahrung zu einem wichtigen Schritt in ihrer persönlichen Entwicklung machen.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien die von Experten der Kunst 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



*Spezialisieren Sie sich als Künstler in der Videospieleindustrie und lernen Sie, wie man die am häufigsten verwendete Software wie Krita, Aseprite und Photoshop benutzt“*

“

*Lernen Sie, wie Sie die heute  
am weitesten verbreitete  
Konstruktionssoftware  
effizient nutzen können"*

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.

*Verwandeln Sie Ihr professionelles  
Portfolio in ein echtes Schaufenster  
mit einem Shape Design, das in  
verschiedenen Szenarien hervorsteht.*

*Sie erhalten alle Werkzeuge, die  
Sie brauchen, um Ihr Talent in  
eine Karriere zu verwandeln.*



# 02 Ziele

Dieser Universitätsexperte in künstlerisches Design in Videospielen wurde mit dem Ziel geschaffen, den Studenten die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um sich mit den Schlüsselaspekten des Designs zu beschäftigen. Sie werden Fähigkeiten entwickeln, die Sie zu einer vielseitigen, modernen und einzigartigen Fachkraft machen und Sie zu Spitzenleistungen in einem wachsenden und ständig aktualisierten Sektor führen. TECH legt eine Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele fest, um den künftigen Absolventen zufrieden zu stellen und seine Kreativität von der ersten Skizze bis zur endgültigen Präsentation des Werks in angemessener Weise zu fördern.





“

*Ein Werk zu präsentieren, erfordert Anstrengung und Arbeit, und das Ziel von TECH ist es, dass man das Ziel erreicht und sein Talent entwickelt“*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Ein einzigartiger Künstler in der Welt der Videospielekunst zu werden
- ◆ Effizientes und innovatives Management der verschiedenen Techniken, die beim Design eingesetzt werden
- ◆ Verbindung von Elementen der Kunstgeschichte mit neuen Technologien
- ◆ In der Lage sein, die Variablen des professionellen Zeichnens für Videospiele zu nutzen
- ◆ Optimierung der Ergebnisse durch Erlernen innovativer Methoden, die in diesem Programm angewandt werden
- ◆ Erlangung von differenziertem Wissen für jedes Projekt

“

*Mit Ihren Bemühungen und der in TECH implementierten Methodik werden Sie in der Lage sein, Ihr Portfolio gleichzeitig zu aktualisieren"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Professionelle Zeichnung

- ◆ Die wichtigsten Materialien zu kennen, mit denen ein Künstler arbeitet
- ◆ Erfahren, wie man digitale Skizzen im Vergleich zu traditionellen Skizzen anfertigt
- ◆ Untersuchung der Vereinfachung von komplexen geometrischen Formen
- ◆ Verbessern der Linienzeichnung

### Modul 2. Programme in der Industrie

- ◆ Vertiefung der verschiedenen Programme, die derzeit in der Branche verwendet werden
- ◆ Die Unterschiede zwischen Photoshop, Clip Studio Paint und Procreate kennen
- ◆ Die Benutzeroberfläche und Werkzeuge von Photoshop beherrschen
- ◆ Professionelle Digitalisierung von traditionellen Medien

### Modul 3. Videospiele-Design

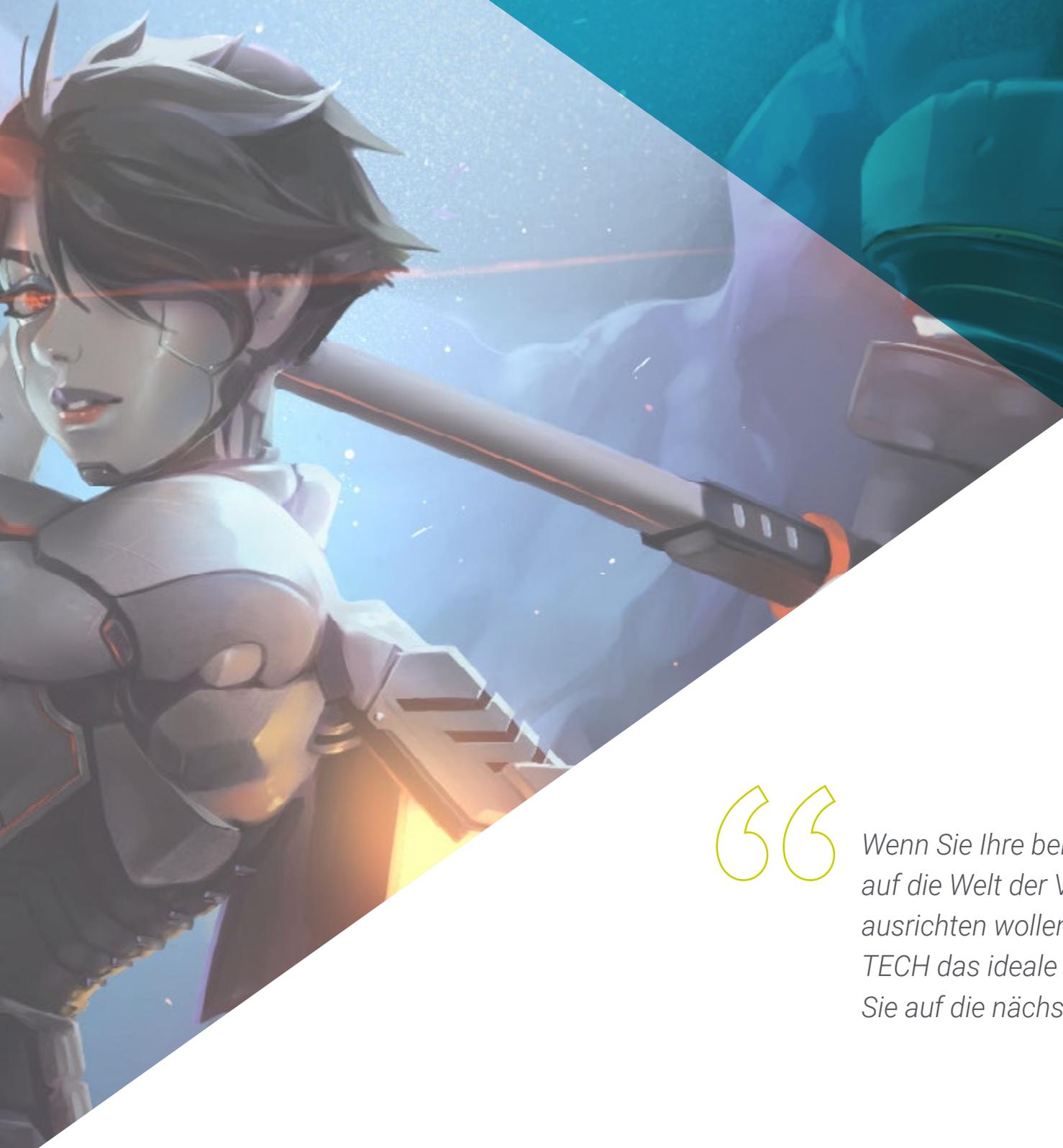
- ◆ Entwicklung von künstlerischen Konzepten für die Gestaltung von Videospielen
- ◆ Figuren und *Props* auf professionelle Weise gestalten
- ◆ Grundlagen von Kleidung und Kulissengestaltung kennen
- ◆ Analyse der Arbeit, um zu wissen, wie man sie bereinigt und richtig präsentiert

# 03

## Kursleitung

Um eine Zertifizierung zu entwickeln, die den Anforderungen der Videospelindustrie entspricht, verfügt TECH über spezialisierte Fachleute, so dass der Student in jedem seiner Programme Spitzenkenntnisse erwirbt. Aus diesem Grund wird der Universitätsexperte in künstlerischem Design in Videospelen die besten Werkzeuge und Kenntnisse für Studenten anbieten, um alle ihre Fähigkeiten zu entwickeln und sich in einer zunehmend wettbewerbsorientierten Welt hervorzuheben.





“

*Wenn Sie Ihre berufliche Laufbahn auf die Welt der Videospiele ausrichten wollen, finden Sie auf der TECH das ideale Programm, das Sie auf die nächste Stufe bringt"*

## 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

Die TECH Technologische Universität bietet Ihnen den Studiengang Künstlerisches Design in Videospielen an, der aus drei Modulen besteht, die es Ihnen ermöglichen, von der Planung, der Auswahl und dem Einsatz von Materialien, Programmen und geeigneten Systemen bis hin zur Entwicklung des Endprodukts zu verstehen. Die Art und Weise, wie die verschiedenen Themen dieses Programms präsentiert werden, erleichtert das Studium und das Verständnis, so dass der Student am Ende über das notwendige Rüstzeug verfügt, um die Anforderungen des professionellen künstlerischen Gestalters zu erfüllen.





“

*Die Verwendung von Software, die in der Videospiegelindustrie verwendet wird, ist für jede Fachkraft in diesem Sektor unerlässlich. In diesem Programm werden Sie es lernen"*

## Modul 1. Professionelle Zeichnung

- 1.1. Materialien
  - 1.1.1. Traditionell
  - 1.1.2. Digital
  - 1.1.3. Umgebung
- 1.2. Ergonomie und Aufwärmen
  - 1.2.1. Aufwärmen
  - 1.2.2. Ausruhen
  - 1.2.3. Gesundheit
- 1.3. Geometrische Formen
  - 1.3.1. Linie
  - 1.3.2. Ellipsen
  - 1.3.3. 3D-Formen
- 1.4. Perspektive
  - 1.4.1. Ein Fluchtpunkt
  - 1.4.2. Mehrere Fluchtpunkte
  - 1.4.3. Tipps
- 1.5. Skizze
  - 1.5.1. Fitting
  - 1.5.2. Digital vs. Traditionell
  - 1.5.3. Reinigen
- 1.6. *Lineart*
  - 1.6.1. Auf Skizze
  - 1.6.2. Digital
  - 1.6.3. Tipps
- 1.7. Schattierung in der Zeichnung
  - 1.7.1. Raster
  - 1.7.2. Unschärf
  - 1.7.3. Füllen
- 1.8. Formen vereinfachen
  - 1.8.1. Organische Formen
  - 1.8.2. Strukturen
  - 1.8.3. Fusion von einfachen Formen

- 1.9. Mittlere Farbgebung
  - 1.9.1. Tinte
  - 1.9.2. Kugelschreiber
  - 1.9.3. Digital
- 1.10. Linie verbessern
  - 1.10.1. Übungen
  - 1.10.2. Linienkämmer
  - 1.10.3. Praxis

## Modul 2. Programme in der Industrie

- 2.1. Photoshop
  - 2.1.1. In der Industrie
  - 2.1.2. Basis
  - 2.1.3. Empfehlungen
- 2.2. Clip Studio Paint
  - 2.2.1. Unterschiede
  - 2.2.2. Was macht es einzigartig?
  - 2.2.3. Für wen?
- 2.3. Procreate
  - 2.3.1. iPad
  - 2.3.2. In der Industrie
  - 2.3.3. Zukunft
- 2.4. Alternative Programme
  - 2.4.1. Krita
  - 2.4.2. Aseprite
  - 2.4.3. Andere
- 2.5. Photoshop-Schnittstelle
  - 2.5.1. Instrumente
  - 2.5.2. Personalisierung
  - 2.5.3. Tipps
- 2.6. Photoshop-Ebenen
  - 2.6.1. Stil der Ebene
  - 2.6.2. Ebenenmaske
  - 2.6.3. Tipps

- 2.7. Photoshop Pinsel
  - 2.7.1. Wo sind sie zu finden?
  - 2.7.2. Eigene erstellen
  - 2.7.3. Nutzung
- 2.8. Format und Abmessungen
  - 2.8.1. JPG vs. PNG
  - 2.8.2. Bits
  - 2.8.3. Bildauflösung
- 2.9. Farbe in Photoshop
  - 2.9.1. Eine Schicht
  - 2.9.2. Mehrere Ebenen
  - 2.9.3. Tipps
- 2.10. Digitalisierung der traditionellen Medien
  - 2.10.1. Scannen
  - 2.10.2. Photoshop-Bearbeitung
  - 2.10.3. Farben löschen

### Modul 3. Videospiele-Design

- 3.1. Design in Videospiele
  - 3.1.1. Design und Videospiele
  - 3.1.2. *Konzept*
- 3.2. Ideenfindung
  - 3.2.1. Referenzen
  - 3.2.2. Schrift
  - 3.2.3. Skizzen
- 3.3. Iteration
  - 3.3.1. Silhouetten
  - 3.3.2. Tipps
  - 3.3.3. *Shape Design*
- 3.4. Charakter Design
  - 3.4.1. Charakter Psychologie
  - 3.4.2. Farbe
  - 3.4.3. Details

- 3.5. Entwurf von *Props*
  - 3.5.1. Form
  - 3.5.2. Nützlichkeit
  - 3.5.3. Bedeutung
- 3.6. Entwurf eines Szenarios
  - 3.6.1. Zusammensetzung
  - 3.6.2. Details
  - 3.6.3. Tiefe
- 3.7. Kleidungsdesign
  - 3.7.1. Referenzen
  - 3.7.2. Inspiration
  - 3.7.3. Originalität
- 3.8. Farbe im Design
  - 3.8.1. Bedeutung
  - 3.8.2. Psychologie
  - 3.8.3. Brennpunkte
- 3.9. Nützlichkeit der Arbeit
  - 3.9.1. Videospiele-Industrie
  - 3.9.2. 3D-Ausrüstung
  - 3.9.3. Projekt
- 3.10. Design der künstlerischen "Show"
  - 3.10.1. *Pitch Deck*
  - 3.10.2. Beendete Arbeit
  - 3.10.3. Säuberung



*Die Spezialisierung auf künstlerische Gestaltung als Videospieldesigner ist ein Plus, das in Ihrem Berufsprofil nicht fehlen darf"*

# 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.



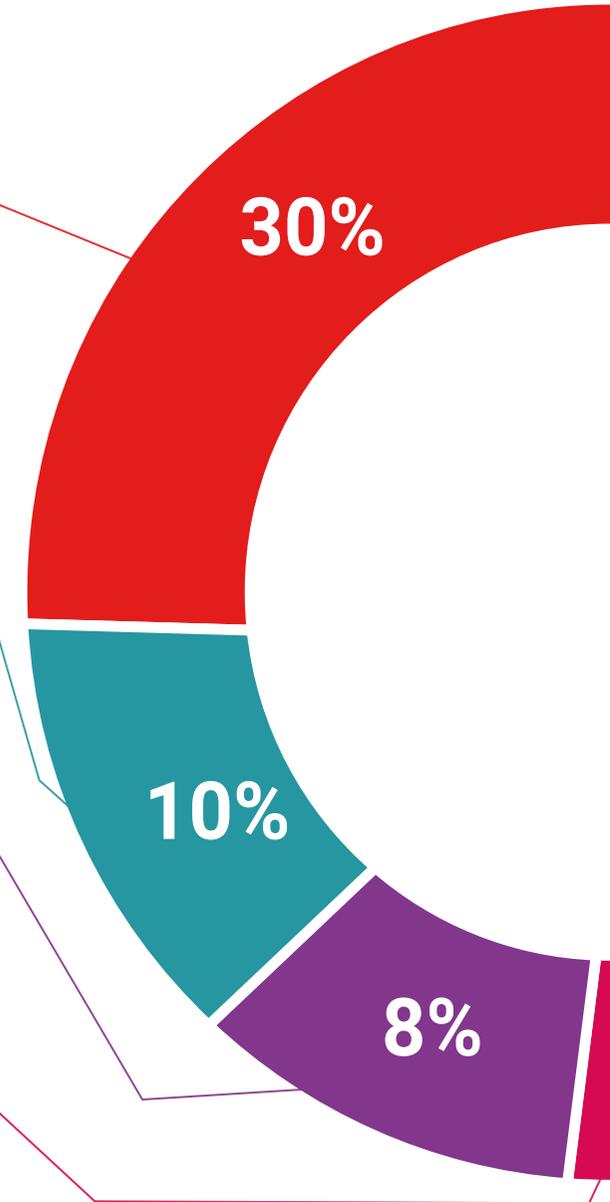
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Künstlerisches Design in Videospielen 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 Künstlerisches Design in Videospiele**n 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 Künstlerisches Design in Videospiele**n

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 institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Künstlerisches Design  
in Videospiele

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

# Universitätsexperte

## Künstlerisches Design in Videospiele

