

Universitätskurs

Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele





Universitätskurs Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/universitatskurs/webentwicklung-netzwerke-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Das Internet hat schon vor Jahren seine Türen für Videospiele geöffnet. Die digitale Sphäre weist eine Vielzahl von Besonderheiten auf, die sie sehr komplex machen. Es ist jedoch notwendig, sie zu beherrschen, um Videospiele richtig zum Laufen zu bringen. Ohne Kenntnis dieser Umgebung wird die Entwicklung von Webspielen viel komplizierter und die Werke, die online gespielt werden, können scheitern. Aus diesem Grund sind in diesem Bereich besondere Fähigkeiten gefragt und die Unternehmen suchen nach Spezialisten, die damit umgehen können. Somit bietet diese Qualifikation seinen Studenten die besten Fähigkeiten, um Netzwerke und Webentwicklung für Videospiele zu beherrschen.





“

*Werden Sie Experte für Webentwicklung
und Netzwerke für Videospiele und
kommen Sie beruflich voran"*

Die Internetumgebung ist zu einem der wichtigsten Wege geworden, den die Videospieldindustrie heutzutage eingeschlagen hat. Das Internet ermöglicht zum einen die Verbindung von Millionen von Nutzern, die gleichzeitig spielen und interagieren können, was das Erlebnis viel spezieller und vollständiger macht. Auf der anderen Seite ermöglicht es die Existenz von Videospiele, die speziell für diesen Bereich auf Websites entwickelt wurden.

Es ist also ein Bereich, den die Videospieldbranche seit Jahren intensiv nutzt. Aus diesem Grund suchen die Unternehmen nach Spezialisten, die in der Lage sind, Webspiele zu entwickeln und die die Funktionsweise von Netzwerken für Videospiele verstehen. Aber dieses Feld zu beherrschen ist nicht einfach und erfordert spezielle Kenntnisse.

Dieser Universitätskurs in Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele bietet daher die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse, um ein großer Experte auf diesem Gebiet zu werden, so dass die Studenten die besten Karrierechancen in der Branche genießen können.

Dieser **Universitätskurs in Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten auf dem Gebiet der Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele vorgestellt werden, die auf diesen Bereich angewendet werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ 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



Beherrschen Sie das Internet und Videospiele dank dieses Universitätskurses"

“

Das Wissen um die Funktionsweise von Netzwerken in Bezug auf Videospiele ist für die Unternehmen von heute unerlässlich. Spezialisieren Sie sich und beobachten Sie, wie Ihre Karriere schnell voranschreitet"

Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten 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 in 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.

Dieses Programm ist das, was Sie brauchen, um in der Videospielebranche beruflich voranzukommen.

Diese Qualifikation lehrt Sie, wie man Webspiele wie die besten Experten entwickelt.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele ist es, seinen Studenten zu helfen, beruflich voranzukommen. Um dies zu erreichen, bietet es ihnen den besten Unterricht und die besten Fähigkeiten, so dass sie am Ende des Studiums Zugang zu den großen Unternehmen der Branche haben werden. Dieses Programm ist also die Lösung für alle, die eine sofortige berufliche Verbesserung und neue Fähigkeiten suchen, mit denen sie garantiert in die Zukunft blicken können.





“

*Alle Ihre Ziele werden sich schnell erfüllen, wenn
Sie diese Qualifikation abgeschlossen haben"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Rolle von Netzwerken bei der Nutzung und Entwicklung von Videospielen
- ◆ Entwickeln von Web- und Multiplayer-Videospielen
- ◆ Kennen der verschiedenen Programmiermethoden für Videospiele
- ◆ Studieren der Sicherheitsprozesse, die bei Videospielen eine Rolle spielen
- ◆ Integrieren aller Phasen eines Projekts in das Dokument



TECH weiß, dass Sie ehrgeizig sind, und diese Qualifikation wird Ihnen helfen, alle Ihre Ziele zu erreichen"





Spezifische Ziele

- ◆ In der Lage sein, Spiele und interaktive Webanwendungen mit der entsprechenden Dokumentation zu entwerfen
- ◆ Bewerten der wichtigsten Merkmale von Spielen und interaktiven Webanwendungen, um professionell und korrekt zu kommunizieren
- ◆ Beschreiben der Architektur des Übertragungssteuerungsprotokolls/Internetprotokolls (TCP/IP) und der grundlegenden Funktionsweise von drahtlosen Netzwerken
- ◆ Analysieren der Sicherheit in Bezug auf Videospiele
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, Multiplayer-Online-Spiele zu entwickeln

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele ist in 2 spezialisierte Module gegliedert und wurde von führenden Experten auf diesem Gebiet entwickelt. So stellt TECH sicher, dass die Studenten die besten Inhalte erhalten, damit sie diese sofort in ihren Berufsfeldern anwenden können. Aus diesem Grund ist der Schwerpunkt dieses Programms ideal für diejenigen, die einen kurzfristigen Karriereaufstieg in der Videospielebranche anstreben.





“

*Den Inhalt, den Sie suchen, finden Sie hier.
Vertiefen Sie sich in die Webentwicklung
und Netzwerke für Videospiele und
werden Sie ein großer Spezialist"*

Modul 1. Web Game Design und Entwicklung

- 1.1. Ursprünge und Standards des Webs
 - 1.1.1. Die Ursprünge des Internets
 - 1.1.2. Die Entstehung des World Wide Web
 - 1.1.3. Aufkommen von Webstandards
 - 1.1.4. Der Aufstieg der Webstandards
- 1.2. HTTP und Client-Server-Struktur
 - 1.2.1. Client-Server-Rolle
 - 1.2.2. Client-Server-Kommunikation
 - 1.2.3. Jüngste Geschichte
 - 1.2.4. Zentralisierte Datenverarbeitung
- 1.3. Webprogrammierung: Einführung
 - 1.3.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.3.2. Einrichten eines Webservers
 - 1.3.3. HTML5 Grundlagen
 - 1.3.4. HTML-Formulare
- 1.4. Einführung in HTML und Beispiele
 - 1.4.1. Geschichte von HTML5
 - 1.4.2. Elemente von HTML5
 - 1.4.3. APIS
 - 1.4.4. CCS3
- 1.5. Document Object Modell
 - 1.5.1. Was ist das Document Object Model?
 - 1.5.2. Verwendung von DOCTYPE
 - 1.5.3. Die Bedeutung der Validierung von HTML
 - 1.5.4. Zugriff auf Elemente
 - 1.5.5. Elemente und Text erstellen
 - 1.5.6. innerHTML verwenden
 - 1.5.7. Ein Textelement oder einen Knoten löschen
 - 1.5.8. Lesen und Schreiben der Attribute eines Elements
 - 1.5.9. Manipulation von Elementstilen
 - 1.5.10. Mehrere Dateien auf einmal anhängen
- 1.6. Einführung in CSS und Beispiele
 - 1.6.1. CSS3-Syntax
 - 1.6.2. Stil-Blätter
 - 1.6.3. Tags
 - 1.6.4. Selektoren
 - 1.6.5. Webgestaltung mit CSS
- 1.7. Einführung in JavaScript und Beispiele
 - 1.7.1. Was ist JavaScript?
 - 1.7.2. Kurze Geschichte der Sprache
 - 1.7.3. JavaScript-Versionen
 - 1.7.4. Ein Dialogfeld anzeigen
 - 1.7.5. JavaScript-Syntax
 - 1.7.6. Skripte verstehen
 - 1.7.7. Räume
 - 1.7.8. Kommentare
 - 1.7.9. Funktionen
 - 1.7.10. Seiteninternes und externes JavaScript
- 1.8. Funktionen in JavaScript
 - 1.8.1. Funktionsdeklarationen
 - 1.8.2. Funktion Ausdrücke
 - 1.8.3. Funktionen aufrufen
 - 1.8.4. Rekursion
 - 1.8.5. Verschachtelte Funktionen und Schließungen
 - 1.8.6. Variable Konservierung
 - 1.8.7. Mehrfach verschachtelte Funktionen
 - 1.8.8. Namenskonflikte
 - 1.8.9. Schließungen
 - 1.8.10. Parameter einer Funktion



- 1.9. PlayCanvas für die Entwicklung von Webspielen
 - 1.9.1. Was ist PlayCanvas?
 - 1.9.2. Projekt-Konfiguration
 - 1.9.3. Ein Objekt erstellen
 - 1.9.4. Hinzufügen von Physik
 - 1.9.5. Hinzufügen eines Modells
 - 1.9.6. Ändern der Schwerkraft- und Szeneneinstellungen
 - 1.9.7. Scripts ausführen
 - 1.9.8. Kamera-Steuerungen
- 1.10. Phaser für die Entwicklung von Webspielen
 - 1.10.1. Was ist Phaser?
 - 1.10.2. Ressourcen laden
 - 1.10.3. Die Welt bauen
 - 1.10.4. Plattformen
 - 1.10.5. Der Spieler
 - 1.10.6. Hinzufügen von Physik
 - 1.10.7. Verwendung der Tastatur
 - 1.10.8. Aufnehmen von Pickups
 - 1.10.9. Punkte und Wertung
 - 1.10.10. Springende Bomben

Modul 2. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- 2.1. Geschichte und Entwicklung von Multiplayer-Spielen
 - 2.1.1. 1970er Jahre: erste Multiplayer-Spiele
 - 2.1.2. 1990er Jahre: Duke Nukem, Doom, Quake
 - 2.1.3. Der Aufstieg der Multiplayer-Videospiele
 - 2.1.4. Lokaler und Online-Multiplayer
 - 2.1.5. Partyspiele
- 2.2. Multiplayer-Geschäftsmodelle
 - 2.2.1. Entstehung und Funktionsweise von neuen Geschäftsmodellen
 - 2.2.2. Online-Verkaufsdienstleistungen
 - 2.2.3. Frei zum Spielen
 - 2.2.4. Micropayments
 - 2.2.5. Werbung
 - 2.2.6. Abonnement mit monatlichen Zahlungen
 - 2.2.7. Pay-per-play
 - 2.2.8. Testen vor dem Kauf
- 2.3. Lokale Spiele und vernetzte Spiele
 - 2.3.1. Lokale Spiele: Anfänge
 - 2.3.2. Partyspiele: Nintendo und Familienzusammengehörigkeit
 - 2.3.3. Netzwerkspiele: Anfänge
 - 2.3.4. Entwicklung von Netzwerkspielen
- 2.4. OSI-Modell: Schichten I
 - 2.4.1. OSI-Modell: Einleitung
 - 2.4.2. Physikalische Schicht
 - 2.4.3. Datenübertragungsschicht
 - 2.4.4. Netzwerkschicht
- 2.5. OSI-Modell: Schichten II
 - 2.5.1. Transportschicht
 - 2.5.2. Sitzungsschicht
 - 2.5.3. Präsentationsschicht
 - 2.5.4. Anwendungsschicht





- 2.6. Computernetzwerke und das Internet
 - 2.6.1. Was ist ein Computernetzwerk?
 - 2.6.2. Software
 - 2.6.3. Hardware
 - 2.6.4. Server
 - 2.6.5. Netzwerkspeicher
 - 2.6.6. Netzwerk-Protokolle
- 2.7. Mobile und drahtlose Netzwerke
 - 2.7.1. Mobiles Netzwerk
 - 2.7.2. Drahtloses Netzwerk
 - 2.7.3. Betrieb von mobilen Netzwerken
 - 2.7.4. Digitale Technologie
- 2.8. Sicherheit
 - 2.8.1. Persönliche Sicherheit
 - 2.8.2. Hacks und Cheats in Videospielen
 - 2.8.3. Sicherheit gegen Betrug
 - 2.8.4. Analyse von Sicherheitssystemen gegen Betrug
- 2.9. Mehrspielersysteme: Server
 - 2.9.1. Server-Hosting
 - 2.9.2. MMO-Videospiele
 - 2.9.3. Dedizierte Videospiele-Server
 - 2.9.4. LAN Parties
- 2.10. Design und Programmierung von Multiplayer-Videospielen
 - 2.10.1. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unreal
 - 2.10.2. Grundlagen der Entwicklung von Multiplayer-Spielen in Unity
 - 2.10.3. Wie man ein Multiplayer-Spiel unterhaltsam gestaltet
 - 2.10.4. Jenseits eines Controllers: Innovation in der Multiplayer-Steuerung

“*Sie werden kein besseres Programm finden, um Ihre Projekte zum Erfolg zu führen*”

04 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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Webentwicklung und Netzwerke 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 **Universitätskurs in Webentwicklung und Netzwerke 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 Technologischen 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 Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 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
Webentwicklung und
Netzwerke für Videospiele

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

Universitätskurs

Webentwicklung und
Netzwerke für Videospiele