

# Universitätskurs

## Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele



## Universitätskurs Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **12 Wochen**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/webentwicklung-netzwerke-videospiele](http://www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/webentwicklung-netzwerke-videospiele)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26

# 01

# Präsentation

In nur wenigen Jahren hat das Internet alles verändert. Das gilt auch für Videospiele, denn viele der heute erfolgreichsten Spiele werden online gespielt. Aus diesem Grund sind Online-Spiele sehr beliebt und die großen Unternehmen der Branche arbeiten hart daran, erfolgreiche Titel in diesem Genre zu entwickeln. Dieser Studiengang vermittelt den Studenten die Fähigkeiten und Kenntnisse, die sie benötigen, um auf diese Situation reagieren zu können, und eröffnet ihnen interessante Möglichkeiten in den besten Videospieldunternehmen der Welt.





“

*Entwickeln Sie Webspiele für die  
besten Unternehmen der Welt  
dank dieses Universitätskurses”*

Die Möglichkeiten des Internets sind praktisch unbegrenzt. Seine Popularisierung hat die Türen geöffnet, um eine Vielzahl von Aufgaben im digitalen Umfeld zu erledigen. So ist es heute möglich, alle Arten von Behördengängen, Einkäufen und Verkäufen sowie andere Freizeitaktivitäten wie Videospiele online zu erledigen.

Online-Spiele gehören zu den beliebtesten Spielen der Welt, und innerhalb dieser großen Gruppe von Spielen nehmen diejenigen, die auf Websites gespielt werden, eine herausragende Stellung ein. Diese webbasierten Spiele werden von den großen Unternehmen der Branche sehr geschätzt, da sie eine große Reichweite haben und nicht so viele Ressourcen erfordern wie andere große Produktionen.

Aus diesem Grund suchen die Unternehmen nach Experten, die sich auf diesen Bereich spezialisiert haben, um die nächsten erfolgreichen Spiele für sie zu entwickeln und sie zum Erfolg zu führen. In diesem Studiengang lernen die Studenten alles über die Sprache HTML5, über Server und ihre Funktionen während des Spiels, über CSS und JavaScript sowie über die Konzepte im Zusammenhang mit Netzwerkspielen, die für die Realisierung dieser Art von Spielen grundlegend sind.

Der Universitätskurs in Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele bietet den Studenten somit die besten Voraussetzungen, um echte Spezialisten auf diesem Gebiet zu werden und in einem der großen Unternehmen Fuß zu fassen.

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
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein 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



*Werden Sie Experte für Webentwicklung und Netzwerke und entwickeln Sie die besten Videospiele für Unternehmen, die Sie bewundern“*

“

*Dieser Universitätskurs in Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele wird Ihre berufliche Karriere schnell voranbringen”*

*Entwickeln Sie dank der Kompetenzen, die Sie in diesem Studiengang erwerben, die beliebtesten Webspiele der Zukunft.*

*Spezialisieren Sie sich und ziehen Sie die Aufmerksamkeit der besten Unternehmen der Videospielebranche auf sich.*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele besteht darin, den Studenten die besten Berufschancen zu bieten, indem sie mit einer Reihe von Kenntnissen und Fähigkeiten ausgestattet werden, die sie zu führenden Experten in diesem Bereich machen. Mit dem Wissen, das sie in diesem hochkarätigen Studiengang erwerben, werden sie in der Lage sein, in einigen der besten Videospielefirmen der Welt zu arbeiten.







“

*Sie sind ehrgeizig und wollen es weit bringen.  
Absolvieren Sie diesen Universitätskurs und  
bringen Sie Ihre Karriere in Schwung”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verstehen der Rolle von Netzwerken bei der Nutzung und Entwicklung von Videospielen
- ◆ Entwickeln von Web- und Multiplayer-Videospielen
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Programmiermethoden, die bei Videospielen angewendet werden
- ◆ Studieren der Sicherheitsprozesse, die bei Videospielen eine Rolle spielen





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Design und Entwicklung von Webspielen

- ◆ In der Lage sein, Spiele und interaktive Webanwendungen mit der entsprechenden Dokumentation zu entwerfen
- ◆ Bewerten der Hauptmerkmale von Spielen und interaktiven Webanwendungen, um professionell und korrekt zu kommunizieren

### Modul 2. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- ◆ Beschreiben der Architektur des Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) und der grundlegenden Funktionsweise von drahtlosen Netzwerken
- ◆ Analysieren der Sicherheit in Bezug auf Videospiele
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, Multiplayer-Online-Spiele zu entwickeln

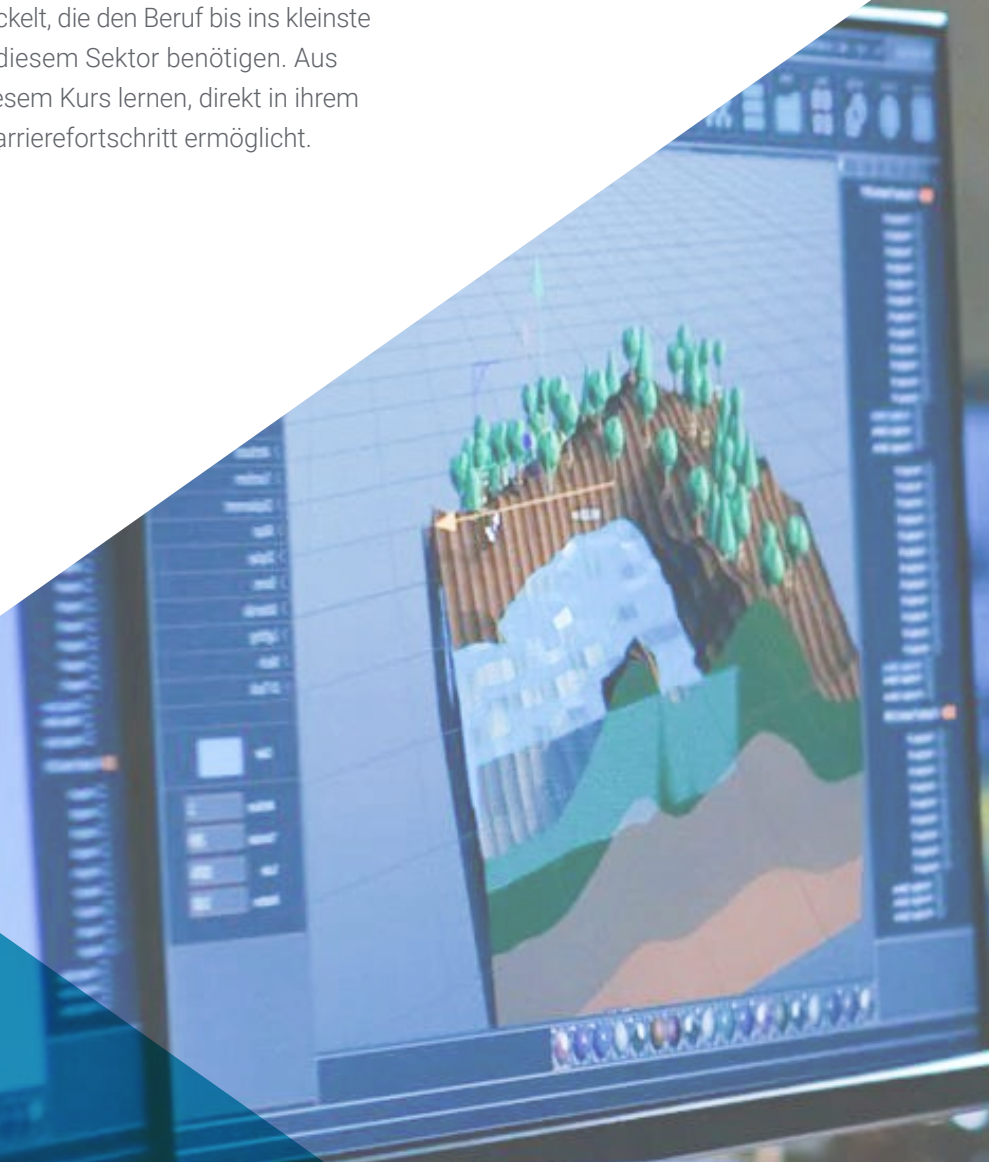


*TECH wird Ihnen helfen,  
alle Ihre Ziele zu erreichen"*

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses in Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele wurden von echten Spezialisten auf diesem Gebiet entwickelt, die den Beruf bis ins kleinste Detail kennen und daher wissen, was Unternehmen in diesem Sektor benötigen. Aus diesem Grund können die Studenten alles, was sie in diesem Kurs lernen, direkt in ihrem Arbeitsumfeld anwenden, was ihnen einen sofortigen Karrierefortschritt ermöglicht.



“

*Diese Inhalte machen Sie zu einem Experten für  
Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele”*

## Modul 1. Design und Entwicklung von Webspielen

- 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. Web-Programmierung: 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 Model*
  - 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 Physiken
  - 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. Die Plattformen
  - 1.10.5. Der Spieler
  - 1.10.6. Hinzufügen von Physiken
  - 1.10.7. Verwendung der Tastatur
  - 1.10.8. Aufnehmen von *Pickups*
  - 1.10.9. Punkte und Wertung
  - 1.10.10. Bounce Pumpen

## Modul 2. Multiplayer-Netzwerke und -Systeme

- 2.1. Geschichte und Entwicklung von Multiplayer-Spielen
  - 2.1.1. Das Jahrzehnt 1970: 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: Erste Schritte
  - 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. Anti-Betrugsmaßnahmen-Sicherheit
  - 2.8.4. Analyse von Sicherheitssystemen gegen Betrug
- 2.9. Multiplayer-Systeme: 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 gestaltet man ein Multiplayer-Spiel unterhaltsam?
  - 2.10.4. Jenseits eines Controllers: Innovation in der Multiplayer-Steuerung







“

*Sie haben großartige Ideen und dieser Universitätskurs hilft Ihnen, sie in die Tat umzusetzen. Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein"*

# 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 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 Informatikschulen der Welt, seit 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 die Studenten 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 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.



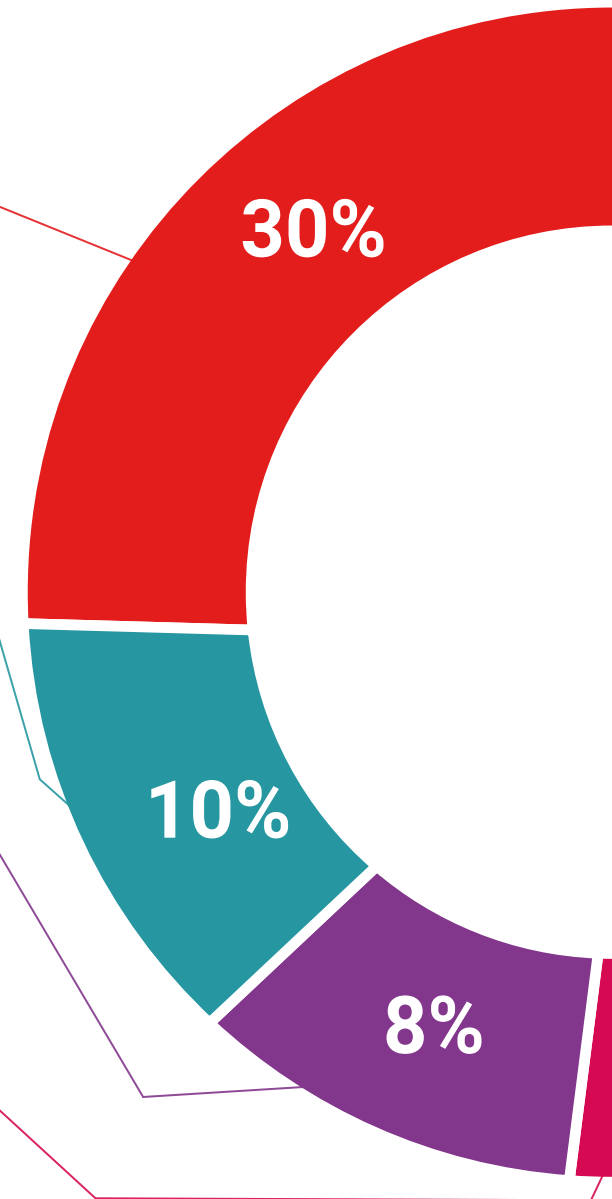
#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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.



05

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Webentwicklung und Netzwerke 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 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 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 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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Webentwicklung und Netzwerke für Videospiele

