

# Universitätsexperte

## Professionelle Zeichnung für Videospiele





## Universitätsexperte Professionelle Zeichnung 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-professionelle-zeichnung-videospiele](http://www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-professionelle-zeichnung-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

Von der *Pixel Art*, die Videospiele in den 1980er Jahren dominierte, bis hin zu den ultra-realistischen Grafiken, die durch die Unreal Engine 5 ermöglicht werden, ist professionelles Zeichnen ein unverzichtbarer Bestandteil eines jeden Titels, der sich durch seine künstlerische Schönheit auszeichnen möchte. Es ist daher unerlässlich, dass der Künstler das Volumen der Werke und die professionelle Entwicklung von Zeichnungen sowie Skizzen, Schattierungen und Perspektiven beherrscht. Das Programm von TECH befasst sich mit all diesen Fragen, die von entscheidender Bedeutung sind, da sie zusammen die endgültige Qualität eines künstlerischen Projekts für Videospiele bestimmen.





“

*Sie werden die Grundlagen der Entwicklung von Zeichnungen beherrschen, von den effektivsten Arbeitsroutinen bis hin zu Feedback und der Teilnahme an Interessengemeinschaften"*

Der Künstler, der die verschiedenen geometrischen Formen, Materialien, *Lineart*, Schattierung und Arbeitsdisziplin beherrscht, wird einen wichtigen Wettbewerbsvorteil haben, wenn es um den Zugang zu renommierten Projekten und Ateliers geht.

Aus diesem Grund zielt dieser Abschluss von TECH darauf ab, alle diese Fähigkeiten auf innovative und direkte Weise zu stärken, mit einem Programm, das in 3 Module unterteilt ist, die die grundlegenden Techniken des professionellen Zeichnens, die Vertiefung des dreidimensionalen Volumens und die professionelle und disziplinierte Entwicklung der täglichen Arbeit abdecken.

All dies wurde von hochrangigen Fachleuten entwickelt, die von TECH für die Schaffung dieses Abschlusses ausgewählt wurden. Das Dozententeam bringt eine einzigartige professionelle Vision in alle Inhalte ein, die das Lehrmaterial bereichert, so dass es an die anspruchsvollsten Anforderungen der heutigen Videospieldindustrie angepasst ist.

Außerdem ist der Studiengang zu 100 % online, so dass die Studenten ihren beruflichen oder persönlichen Verpflichtungen nachgehen und gleichzeitig ihre wichtigsten Fähigkeiten verbessern und ausbauen können, um bessere Positionen und Projekte in der Videospieldbranche zu erhalten.

Dieser **Universitätsexperte in Professionelle Zeichnung für 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 soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Sie werden Ihre Fähigkeiten im Bereich der Schattierung verbessern und Ihre Kenntnisse im Bereich der Schatten in der Anatomie, der erzählerischen Schatten, in Comics und im Manga vertiefen“*

“

*Sie werden in der Lage sein, sich für höhere Positionen in der Videospiegelindustrie zu bewerben, indem Sie ein viel saubereres und gezielteres Portfolio präsentieren“*

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.

*Sie werden sich mit der Bedeutung des digitalen Skizzierens vs. traditionellem Skizzieren sowie mit der Vereinfachung von Formen befassen, die Ihre Arbeit flexibler und präziser machen.*

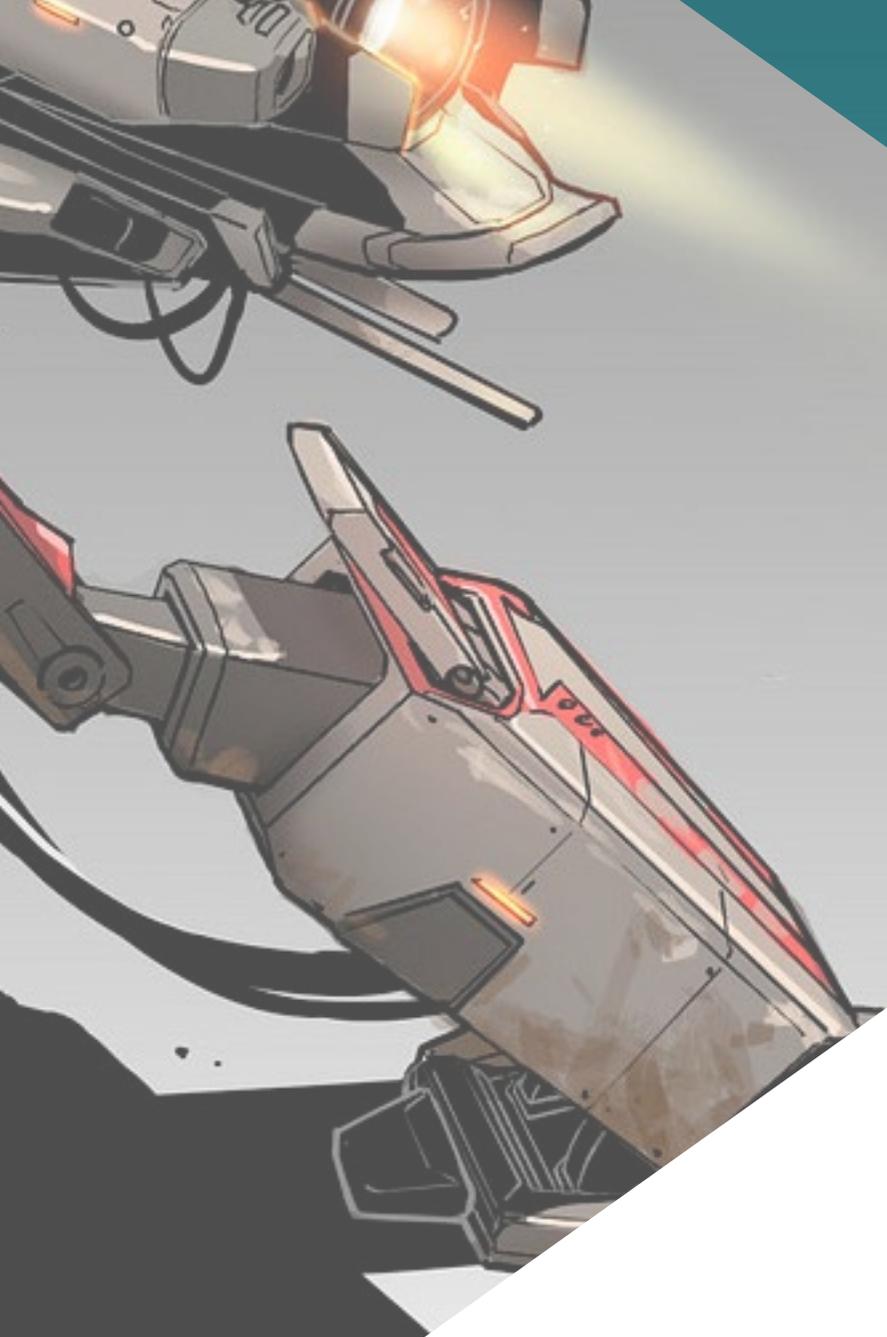
*Sie können selbst entscheiden, wann, wo und wie Sie alle Inhalte des Studiums in Ihrem eigenen Tempo und nach Ihren Bedürfnissen studieren.*



# 02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten ist es, den Kunstprofis die fortschrittlichsten Werkzeuge, Arbeitsmethoden und Schattierungstechniken der Videospielindustrie zu vermitteln. All dies mit dem Schwerpunkt, die Qualität der Zeichnungen weiter zu verbessern und die Details des eigenen Portfolios zu verfeinern, um es für große Projekte und Unternehmen der Branche attraktiv zu machen. Dank der pädagogischen Methodik von TECH wird der Student alle gesetzten Ziele noch vor dem Abschluss des Studiengangs erreichen.





“

*Sie werden nach und nach das Niveau Ihrer Zeichnungen und künstlerischen Entwürfe steigern, wobei Sie sich direkt auf die attraktivsten Videospiele-Titel konzentrieren werden“*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Professionelle Qualitätsarbeit entwickeln
- ◆ Erstellung eines spezialisierten Portfolios für die Videospelindustrie
- ◆ Erweiterung der Kenntnisse im Zeichnen
- ◆ Die Funktionsweise der Videospel-Industrie verstehen
- ◆ Verbesserung der Fähigkeiten zur Teamarbeit
- ◆ Analyse verschiedener Positionen in der Branche
- ◆ Erweiterung des Wissens über Design
- ◆ Die Präsentation der Arbeit auf professionelle Art und Weise fördern
- ◆ Vertiefung der technischen und künstlerischen Kenntnisse
- ◆ Ausrichtung der Karriere auf Ihren Traumjob

“

*Sie werden alle Ziele des Studiums erreichen, ohne viel Zeit und Mühe in das Lernen von langweiligen Lehrplänen investieren zu müssen“*





## 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. 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

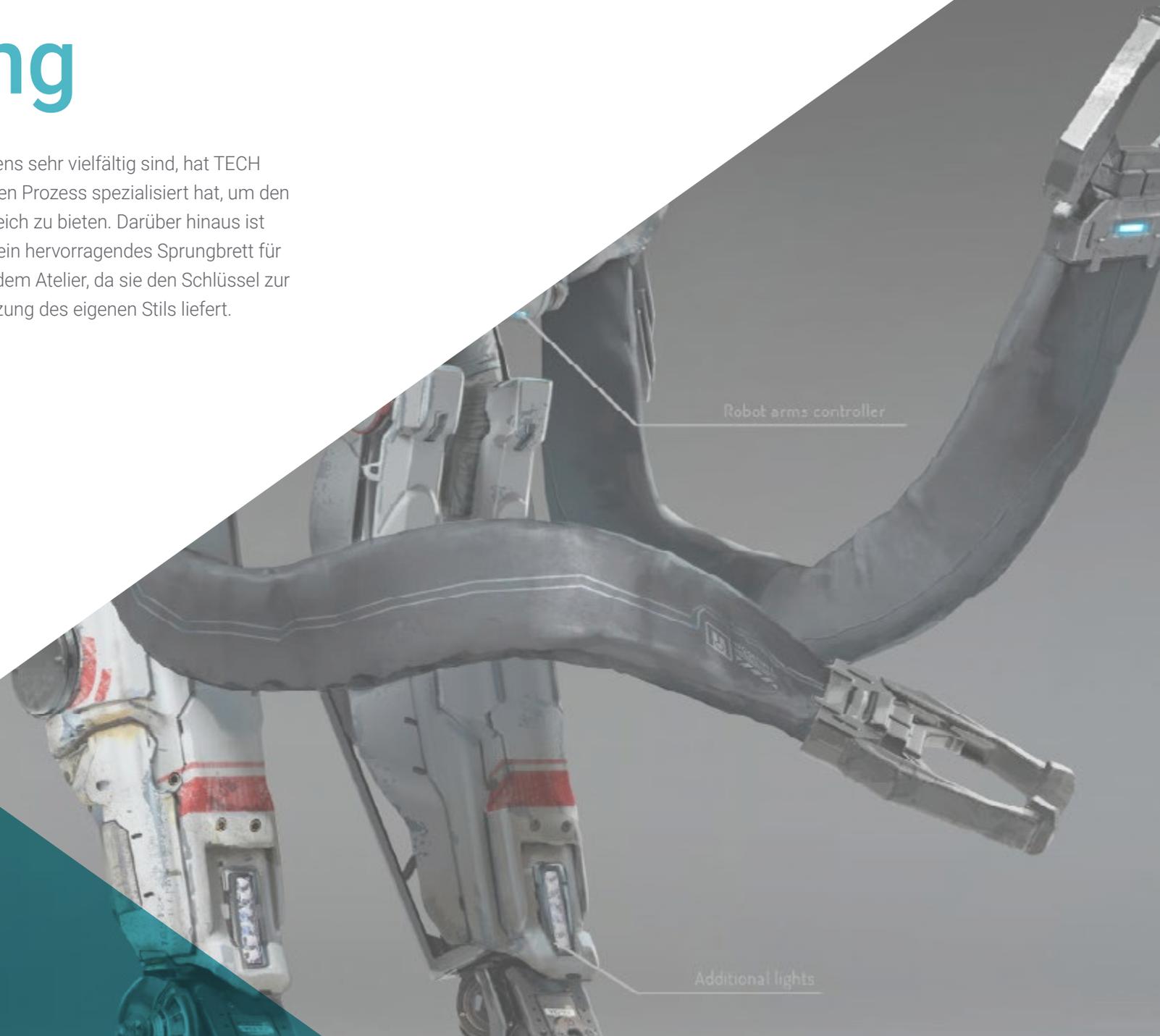
### Modul 3. Zeichnung entwickeln

- ◆ Eigene Zeichentechniken entwickeln
- ◆ Professionelle und effektive Arbeitsroutinen erstellen
- ◆ Die Techniken kennen, um aus der Komfortzone herauszukommen
- ◆ Kennenlernen der Gemeinschaften, um aktiv an ihnen teilzunehmen und Feedback einzuholen



# 03 Kursleitung

Da die Techniken des Zeichnens und Schattierens sehr vielfältig sind, hat TECH einen Lehrkörper ausgewählt, der sich auf diesen Prozess spezialisiert hat, um den Studenten die beste Fortbildung in diesem Bereich zu bieten. Darüber hinaus ist die im Programm vermittelte Arbeitsmethodik ein hervorragendes Sprungbrett für die wichtigsten künstlerischen Positionen in jedem Atelier, da sie den Schlüssel zur Entwicklung eines Portfolios und zur Durchsetzung des eigenen Stils liefert.





Layered membrane

Segmented tubes

“

*Ein Dozententeam steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite, um Sie auf Ihrem Weg zum Erfolg in der Videospielebranche zu unterstützen“*

## Leitung



### Hr. Mikel Alaez, Jon

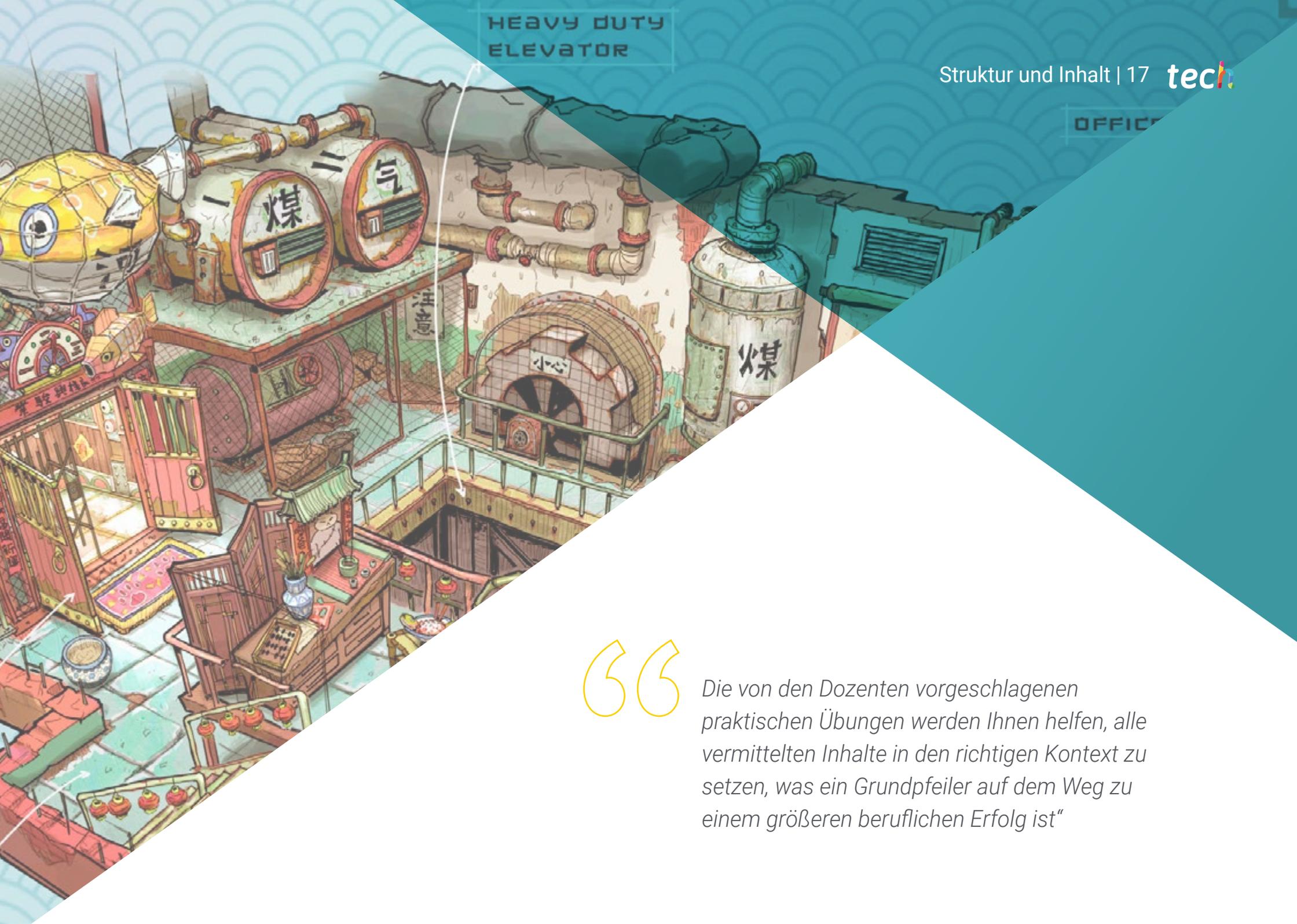
- Konzeptkünstler für Figuren im English Coach Podcast
- Konzeptkünstler in Máster D
- Hochschulabschluss in Kunst an der Universität der Schönen Künste UPV
- Concept Art und digitale Illustration in Master D Rendr



# 04 Struktur und Inhalt

Um den Studenten das Studium so einfach wie möglich zu machen, wurden die folgenden Themen klar und übersichtlich strukturiert, um sie leichter zu verstehen und zu organisieren. TECH setzt die fortschrittlichste Fortbildungstechnologie und die effektivste pädagogische Methodik ein und erleichtert seinen Studenten den Unterricht durch die Bereitstellung von umfangreichem Unterstützungsmaterial, darunter Erklärungsvideos, Arbeitsleitfäden und ergänzende Lektüre zu allen Aspekten des professionellen Zeichnens für Videospiele.





“

*Die von den Dozenten vorgeschlagenen praktischen Übungen werden Ihnen helfen, alle vermittelten Inhalte in den richtigen Kontext zu setzen, was ein Grundpfeiler auf dem Weg zu einem größeren beruflichen Erfolg ist“*

## 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. Linienkämmen
  - 1.10.3. Praxis

## Modul 2. Menge

- 2.1. Dreidimensionale Formen
  - 2.1.1. 2D zu 3D
  - 2.1.2. Formen mischen
  - 2.1.3. Studie
- 2.2. Schatten auf Ebenen
  - 2.2.1. Mangel an Licht
  - 2.2.2. Richtung des Lichts
  - 2.2.3. Schatten auf verschiedenen Objekten
- 2.3. *Ambient Occlusion*
  - 2.3.1. Definition
  - 2.3.2. Leichte Schwierigkeit
  - 2.3.3. Kontakt
- 2.4. Schatten in der Anatomie
  - 2.4.1. Gesicht
  - 2.4.2. Pläne des menschlichen Körpers
  - 2.4.3. Beleuchtung
- 2.5. Erzählerische Schattierung
  - 2.5.1. Beispiel
  - 2.5.2. Wann verwenden
  - 2.5.3. Übertreibung

- 2.6. Schattierung in Comics
  - 2.6.1. Stile
  - 2.6.2. Raster
  - 2.6.3. Autoren
- 2.7. Schattierung in Manga
  - 2.7.1. Stile
  - 2.7.2. Autoren
  - 2.7.3. Umsetzung
- 2.8. Raster
  - 2.8.1. Traditionell
  - 2.8.2. Digital
  - 2.8.3. Vorgefertigte Raster
- 2.9. Volumen und Perspektive
  - 2.9.1. Ohne Schattierung
  - 2.9.2. Formulare
  - 2.9.3. Umsetzung
- 2.10. Volumen nach Farbe
  - 2.10.1. Tiefe
  - 2.10.2. Form
  - 2.10.3. Pinselstrich

### Modul 3. Zeichnung entwickeln

- 3.1. Aus der Phantasie schöpfen
  - 3.1.1. Start
  - 3.1.2. Praktiken
  - 3.1.3. Tipps
- 3.2. Referenzen suchen und entwickeln
  - 3.2.1. Verschiedene Referenzen
  - 3.2.2. Pinterest
  - 3.2.3. Zu vermeidende Referenzen
- 3.3. Routinen
  - 3.3.1. Routine
  - 3.3.2. Spaß an Studien
  - 3.3.3. Pausen
- 3.4. Zeichnen von Posen
  - 3.4.1. Seiten
  - 3.4.2. Zeit
  - 3.4.3. Täglich
- 3.5. Entwicklung eines Notebooks
  - 3.5.1. Welches Notebook?
  - 3.5.2. Wann?
  - 3.5.3. Inhalt
- 3.6. Raus aus der Komfortzone
  - 3.6.1. Ändern
  - 3.6.2. Abstraktion
- 3.7. Stile testen
  - 3.7.1. Autoren
  - 3.7.2. Verschiedene
  - 3.7.3. Studieren
- 3.8. Feedback einholen
  - 3.8.1. Freundschaften
  - 3.8.2. Soziale Netzwerke
  - 3.8.3. Es nicht persönlich nehmen
- 3.9. An Gemeinschaften teilnehmen
  - 3.9.1. Online-Gemeinschaften
  - 3.9.2. Ereignisse in der Stadt
- 3.10. Verbesserung der Basis
  - 3.10.1. Praktiken
  - 3.10.2. Zurück
  - 3.10.3. Wiederholen

# 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.



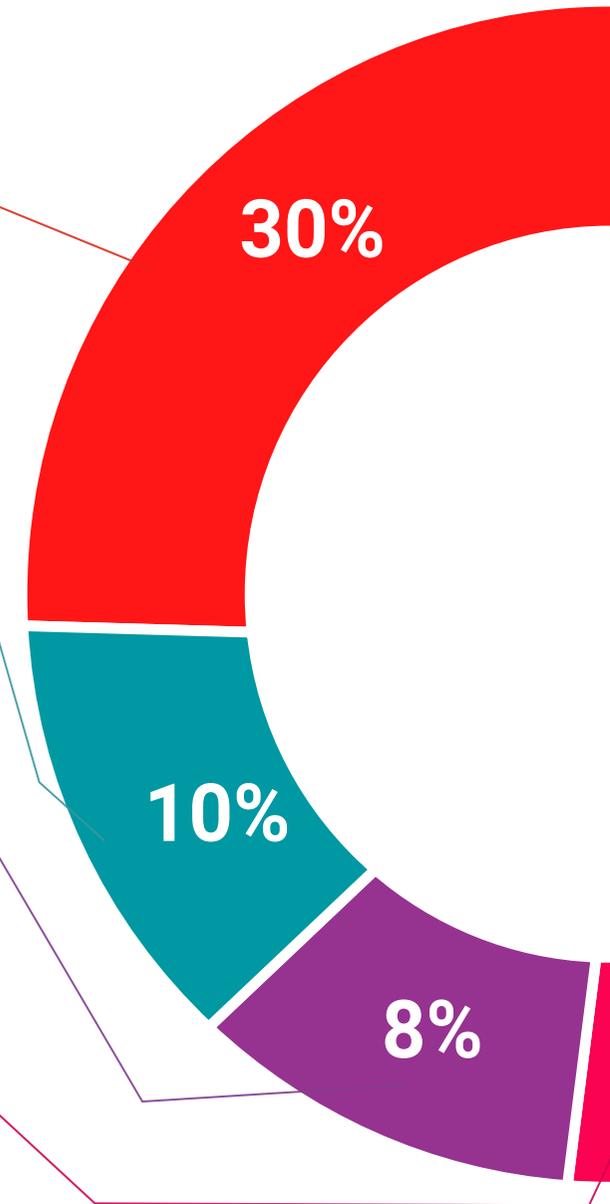
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

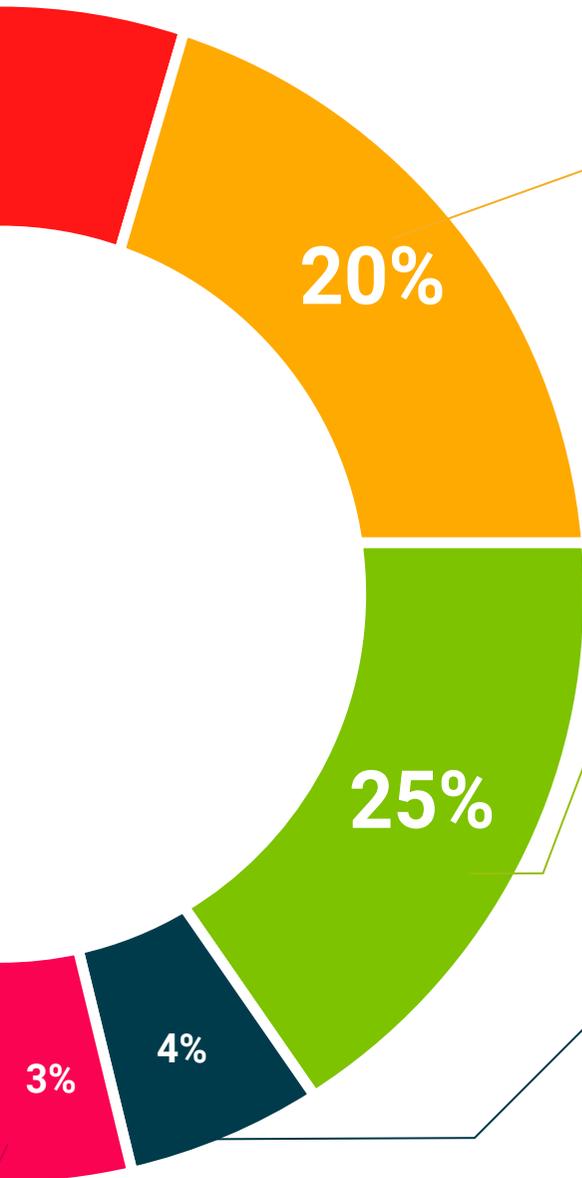
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 Professionelle Zeichnung für Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestelltten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Professionelle Zeichnung 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: **Universitätsexperte in Professionelle Zeichnung 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 spielen

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Professionelle Zeichnung  
für Videospiele

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

# Universitätsexperte

Professionelle Zeichnung  
für Videospiele

3 Skin for a growing hexagon



5 An expanding spiral forms body shapes.



6 Like 1. the ten have g tips.

