

# Universitätsexperte Programmiersprachen für Videospiele



## Universitätsexperte Programmiersprachen für Videospiele

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-programmiersprachen-videospiele](http://www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-programmiersprachen-videospiele)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26



“

*Beherrschen Sie die wichtigsten Programmiersprachen,  
um die besten Spiele der Welt zu entwickeln“*

Programmieren ist eine der komplexesten Aufgaben im digitalen Bereich. Jedes digitale Gerät besteht aus Hunderten oder Tausenden von Codezeilen, die von einem erfahrenen Entwickler geschrieben wurden. So gibt es Programmierer, die durch die Beherrschung bestimmter Sprachen, die eine allgemeine Anwendung haben, in der Lage sind, in breiten Bereichen zu arbeiten.

Die Videospieleindustrie ist jedoch anders, denn sie hat eine Reihe von Sprachen und Nuancen, die man kennen muss, um Spiele effektiv entwickeln zu können. Dieser Universitätsexperte in Programmiersprachen für Videospiele verfügt also über alle Inhalte und Kenntnisse, um aus Studenten echte Experten für die Entwicklung von Videospiele zu machen.

Um dies zu erreichen, werden in diesem Studiengang Themen wie objektorientierte Programmierung, Web-Entwicklung und 3D-Modellierung vertieft. Auf diese Weise werden komplementäre Bereiche kombiniert, um eine umfassende Ausbildung zu erhalten, die den Studenten den Zugang zu den besten Videospieleunternehmen der Welt ermöglicht.

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

- » Die Entwicklung von praktischen Fällen, die von Experten für die Entwicklung von Videospiele präsentiert 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 Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- » Ihr 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



*Die Programmierung ist für die Entwicklung eines Videospiele unerlässlich. Spezialisieren Sie sich und werden Sie zu einem unverzichtbaren Profi in Ihrem Unternehmen“*

“

*Entwickeln Sie die besten Videospiele dank der Fähigkeiten, die Sie in dieser Qualifikation erwerben werden“*

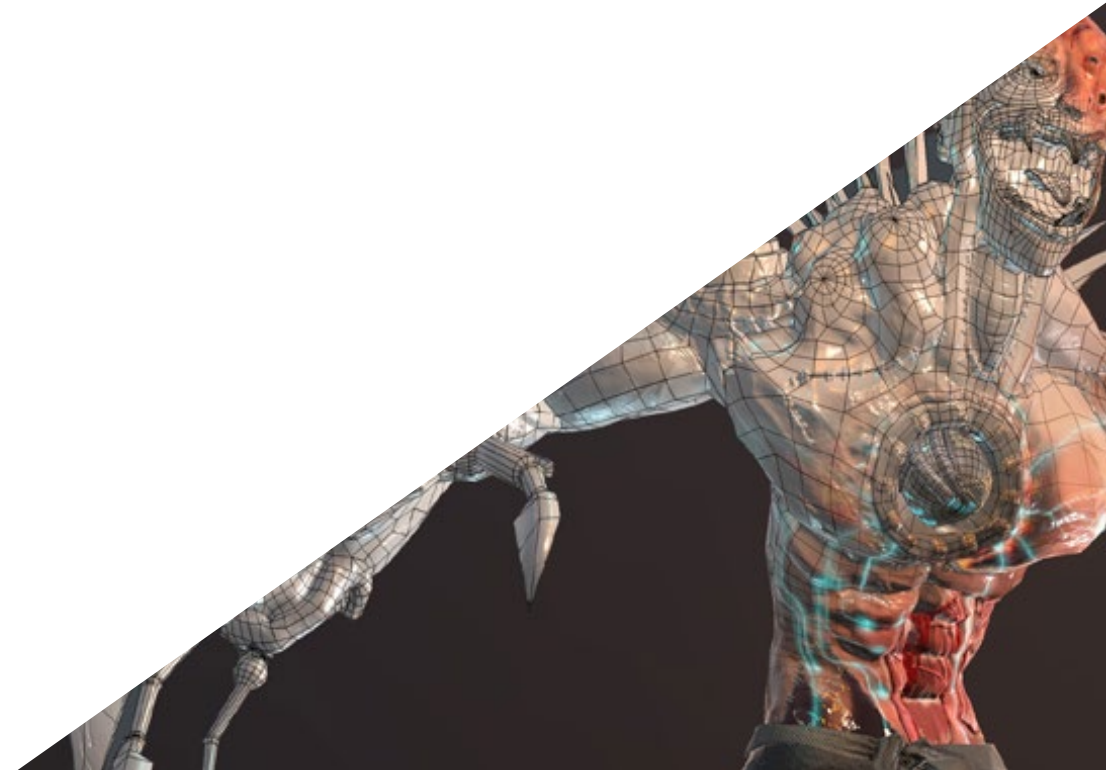
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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.

*Die Videospiegelindustrie braucht talentierte Programmierer wie Sie.*

*Die Sprachen, die zur Programmierung von Videospielen verwendet werden, erfordern eine angemessene Spezialisierung. Mit diesem Universitätsexperten erfahren Sie alles über sie.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Programmiersprachen für Videospiele ist es, den Studenten die besten Kenntnisse auf diesem Gebiet zu vermitteln, damit sie zu Spezialisten auf diesem Gebiet werden und so Zugang zu den besten Positionen in der Industrie erhalten. Aus diesem Grund ist diese Qualifikation vollständig auf das Berufsfeld ausgerichtet, so dass die Studenten die Möglichkeit haben, mit den besten Unternehmen der Branche zu arbeiten.





“

*Sie wollen Videospiele auf höchstem Niveau programmieren und dieser Universitätsexperte wird Ihnen dabei helfen“*



## Allgemeine Ziele

---

- » Die verschiedenen Programmiermethoden kennenlernen, die bei Videospielen angewendet werden
- » Vertiefung in den Produktionsprozess eines Videospieles und in die Integration der Programmierung in diese Phasen
- » Beherrschung der grundlegenden Programmiersprachen, die in Videospielen verwendet werden
- » Anwenden von Kenntnissen der Softwaretechnik und der speziellen Programmierung auf Videospiele
- » Die Rolle der Programmierung bei der Entwicklung eines Videospieles verstehen
- » Web-Videospiele entwickeln



*Schreiben Sie sich ein und sehen Sie zu, wie Ihre Fähigkeiten Ihnen die Türen zur Videospieleindustrie öffnen“*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Objektorientierte Konzepte

- » Die verschiedenen Entwurfsmuster für objektorientierte Probleme kennen
- » Die Bedeutung von Dokumentation und Tests bei der Softwareentwicklung verstehen
- » Die Verwendung von Threads und Synchronisation sowie die Lösung gängiger Probleme bei der nebenläufigen Programmierung beherrschen

### Modul 2. 3D-Modellierung

- » Die interne Struktur einer Videospiel-Engine bestimmen
- » Die Elemente einer modernen Spielarchitektur festlegen
- » Die Funktionen der einzelnen Komponenten eines Videospieles verstehen
- » Videospiele mit 2D- und 3D-Grafiken veranschaulichen

### Modul 3. Design und Entwicklung von Webspielen

- » Entwicklung von Spielen und interaktiven Webanwendungen mit der entsprechenden Dokumentation
- » Die wichtigsten Merkmale von Spielen und interaktiven Webanwendungen bewerten, um professionell und korrekt zu kommunizieren

# 03

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Programmiersprachen für Videospiele enthält den besten Studienplan in diesem Bereich, da er von den besten Experten in der Entwicklung von Videospiele entworfen wurde. Diese Spezialisten kennen die Branche bis ins Detail und wissen daher, was die Unternehmen in diesem Sektor benötigen. Auf diese Weise können sie den Studenten alle Schlüssel zum Erfolg vermitteln. Daher ist dieses Programm die beste Antwort für all diejenigen, die sich auf die Programmierung von Videospiele spezialisieren möchten und nicht wissen, wie sie das anstellen sollen.





“

*Das beste Programm im Bereich der  
Videospieldentwicklung. Damit werden  
Sie zu einem echten Spezialisten“*

## Modul 1. Objektorientierte Konzepte

- 1.1. Einführung in die objektorientierte Programmierung
  - 1.1.1. Einführung in die objektorientierte Programmierung
  - 1.1.2. Klassen-Design
  - 1.1.3. Einführung in UML für die Modellierung von Problemen
- 1.2. Beziehungen zwischen Klassen
  - 1.2.1. Abstraktion und Vererbung
  - 1.2.2. Fortgeschrittene Konzepte der Vererbung
  - 1.2.3. Polymorphismen
  - 1.2.4. Zusammensetzung und Aggregation
- 1.3. Einführung in Design Patterns für objektorientierte Probleme
  - 1.3.1. Was sind Entwurfsmuster?
  - 1.3.2. *Factory*-Muster
  - 1.3.3. *Singleton*-Muster
  - 1.3.4. *Observer*-Muster
  - 1.3.5. *Composite*-Muster
- 1.4. Ausnahmen
  - 1.4.1. Was sind Ausnahmen?
  - 1.4.2. Abfangen und Behandlung von Ausnahmen
  - 1.4.3. Werfen von Ausnahmen
  - 1.4.4. Erstellung von Ausnahmen
- 1.5. Benutzeroberflächen
  - 1.5.1. Einführung in Qt
  - 1.5.2. Positionierung
  - 1.5.3. Was sind Ereignisse?
  - 1.5.4. Ereignisse: Definition und Erfassung
  - 1.5.5. Entwicklung von Benutzeroberflächen



- 1.6. Einführung in die gleichzeitige Programmierung
  - 1.6.1. Einführung in die gleichzeitige Programmierung
  - 1.6.2. Der Prozess und das Thread-Konzept
  - 1.6.3. Interaktion zwischen Prozessen oder Threads
  - 1.6.4. Threads in C++
  - 1.6.5. Vor- und Nachteile der gleichzeitigen Programmierung
- 1.7. Thread-Verwaltung und Synchronisierung
  - 1.7.1. Lebenszyklus eines Threads
  - 1.7.2. Die Klasse *Thread*
  - 1.7.3. Planung des Threads
  - 1.7.4. Gruppen von Threads
  - 1.7.5. Daemon Threads
  - 1.7.6. Synchronisierung
  - 1.7.7. Verriegelungsmechanismen
  - 1.7.8. Kommunikationsmechanismen
  - 1.7.9. Monitore
- 1.8. Häufige Probleme bei der gleichzeitigen Programmierung
  - 1.8.1. Das Erzeuger-Verbraucher-Problem
  - 1.8.2. Das Problem von Lesern und Schriftstellern
  - 1.8.3. Das Problem mit dem Philosophenproblem
- 1.9. Software-Dokumentation und -Tests
  - 1.9.1. Warum ist es wichtig, Software zu dokumentieren?
  - 1.9.2. Design-Dokumentation
  - 1.9.3. Verwendung von Tools zur Dokumentation
- 1.10. Software-Tests
  - 1.10.1. Einführung in das Testen von Software
  - 1.10.2. Arten von Tests
  - 1.10.3. Einheitstest
  - 1.10.4. Integrationstests
  - 1.10.5. Validierungstest
  - 1.10.6. Systemprüfung

## Modul 2. 3D-Modellierung

- 2.1. Einführung in C#
  - 2.1.1. Was ist OOP?
  - 2.1.2. Visual Studio Umgebung
  - 2.1.3. Datentypen
  - 2.1.4. Typen Konvertierungen
  - 2.1.5. Bedingungen
  - 2.1.6. Objekte und Klassen
  - 2.1.7. Modularität und Verkapselung
  - 2.1.8. Vererbung
  - 2.1.9. Abstrakte Klassen
  - 2.1.10. Polymorphismen
- 2.2. Mathematische Grundlagen
  - 2.2.1. Mathematische Tools in der Physik: skalare und vektorielle Größen
  - 2.2.2. Mathematische Tools in der Physik: Skalarprodukt
  - 2.2.3. Mathematische Tools in der Physik: Vektorprodukt
  - 2.2.4. Mathematische Tools in OOP
- 2.3. Physikalische Grundlagen
  - 2.3.1. Der starre Festkörper
  - 2.3.2. Kinematik
  - 2.3.3. Dynamik
  - 2.3.4. Kollisionen
  - 2.3.5. Projektile
  - 2.3.6. Flug
- 2.4. Grundlagen der Computergrafik
  - 2.4.1. Grafik-Systeme
  - 2.4.2. 2D-Grafiken
  - 2.4.3. 3D-Grafiken
  - 2.4.4. Raster Systeme
  - 2.4.5. Geometrische Modellierung
  - 2.4.6. Versteckte Teile entfernen
  - 2.4.7. Realistische Visualisierung
  - 2.4.8. OpenGL-Grafikbibliothek

- 2.5. Unity: Einführung und Installation
  - 2.5.1. Was ist Unity?
  - 2.5.2. Warum Unity?
  - 2.5.3. Merkmale von Unity
  - 2.5.4. Installation
- 2.6. Unity: 2D y 3D
  - 2.6.1. Gameplay in 2D: *Sprites und Tilemaps*
  - 2.6.2. Gameplay in 2D: *2D Physics*
  - 2.6.3. Beispiele für Videospiele, die mit Unity 2D entwickelt wurden
  - 2.6.4. Einleitung zu Unity 3D
- 2.7. Unity: Instanziierung und Objekterstellung
  - 2.7.1. Hinzufügen von Komponenten
  - 2.7.2. Entfernen von Komponenten
  - 2.7.3. Importieren von Assets und Texturen
  - 2.7.4. Materialien und Karten für Materialien
- 2.8. Unity: Interaktionen und Physik
  - 2.8.1. *Rigidbody*
  - 2.8.2. *Colliders*
  - 2.8.3. *Joints (Gelenke)*
  - 2.8.4. *Character Controllers*
  - 2.8.5. *Continous Collision Detection (CCD)*
  - 2.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 2.9. Unity: grundlegende künstliche Intelligenz für NPCs
  - 2.9.1. Pathfinding in Unity: NavMesh
  - 2.9.2. Feind mit KI
  - 2.9.3. NPC Aktionsbaum
  - 2.9.4. NPC-Hierarchie und Scripts
- 2.10. Unity: Grundlagen und Implementierung von Animationen
  - 2.10.1. Animation Controller. Charakter Assoziation
  - 2.10.2. Blend Tree: Mischungsbaum
  - 2.10.3. Übergang zwischen Zuständen
  - 2.10.4. Änderung der Schwelle für Übergänge

## Modul 3. Design und Entwicklung von Webspielen

- 3.1. Ursprünge und Standards des Webs
  - 3.1.1. Die Ursprünge des Internets
  - 3.1.2. Die Entstehung des *World Wide Web*
  - 3.1.3. Aufkommen von Webstandards
  - 3.1.4. Der Aufstieg der Webstandards
- 3.2. HTTP und Client-Server-Struktur
  - 3.2.1. Client-Server-Rolle
  - 3.2.2. Client-Server-Kommunikation
  - 3.2.3. Jüngste Geschichte
  - 3.2.4. Zentralisierte Datenverarbeitung
- 3.3. Webprogrammierung: Einführung
  - 3.3.1. Grundlegende Konzepte
  - 3.3.2. Einrichten eines Webservers
  - 3.3.3. HTML5 Grundlagen
  - 3.3.4. HTML-Formulare
- 3.4. Einführung in HTML und Beispiele
  - 3.4.1. Geschichte von HTML5
  - 3.4.2. Elemente von HTML5
  - 3.4.3. APIS
  - 3.4.4. CCS3
- 3.5. Document Object Model
  - 3.5.1. Was ist das Document Object Model?
  - 3.5.2. Verwendung von DOCTYPE
  - 3.5.3. Die Bedeutung der Validierung von HTML
  - 3.5.4. Zugriff auf Elemente
  - 3.5.5. Elemente und Text erstellen
  - 3.5.6. innerHTML verwenden
  - 3.5.7. Ein Textelement oder einen Knoten löschen
  - 3.5.8. Lesen und Schreiben der Attribute eines Elements
  - 3.5.9. Manipulation von Elementstilen
  - 3.5.10. Mehrere Dateien auf einmal anhängen



- 3.6. Einführung in CSS und Beispiele
  - 3.6.1. CSS3-Syntax
  - 3.6.2. Stil-Blätter
  - 3.6.3. Tags
  - 3.6.4. Selektoren
  - 3.6.5. Webgestaltung mit CSS
- 3.7. Einführung in JavaScript und Beispiele
  - 3.7.1. Was ist JavaScript?
  - 3.7.2. Kurze Geschichte der Sprache
  - 3.7.3. JavaScript-Versionen
  - 3.7.4. Ein Dialogfeld anzeigen
  - 3.7.5. JavaScript-Syntax
  - 3.7.6. Skripte verstehen
  - 3.7.7. Räume
  - 3.7.8. Kommentare
  - 3.7.9. Funktionen
  - 3.7.10. Seiteninternes und externes JavaScript
- 3.8. Funktionen in JavaScript
  - 3.8.1. Funktionsdeklarationen
  - 3.8.2. Funktion Ausdrücke
  - 3.8.3. Funktionen aufrufen
  - 3.8.4. Rekursion
  - 3.8.5. Verschachtelte Funktionen und Schließungen
  - 3.8.6. Variable Konservierung
  - 3.8.7. Mehrfach verschachtelte Funktionen
  - 3.8.8. Namenskonflikte
  - 3.8.9. Schließungen
  - 3.8.10. Parameter einer Funktion
- 3.9. PlayCanvas für die Entwicklung von Webspielen
  - 3.9.1. Was ist PlayCanvas?
  - 3.9.2. Projekt-Konfiguration
  - 3.9.3. Ein Objekt erstellen
  - 3.9.4. Hinzufügen von Physik
  - 3.9.5. Hinzufügen eines Modells
  - 3.9.6. Ändern der Schwerkraft- und Szeneneinstellungen
  - 3.9.7. Skripte ausführen
  - 3.9.8. Kamera-Steuerungen
- 3.10. Phaser für die Entwicklung von Webspielen
  - 3.10.1. Was ist Phaser?
  - 3.10.2. Ressourcen laden
  - 3.10.3. Die Welt bauen
  - 3.10.4. Plattformen
  - 3.10.5. Der Spieler
  - 3.10.6. Hinzufügen von Physik
  - 3.10.7. Verwendung der Tastatur
  - 3.10.8. Aufnehmen von *Pickups*
  - 3.10.9. Punkte und Wertung
  - 3.10.10. Springende Bomben



*Dieses Programm ist genau das Richtige für Sie. Schreiben Sie sich ein und überzeugen Sie sich selbst"*

# 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.



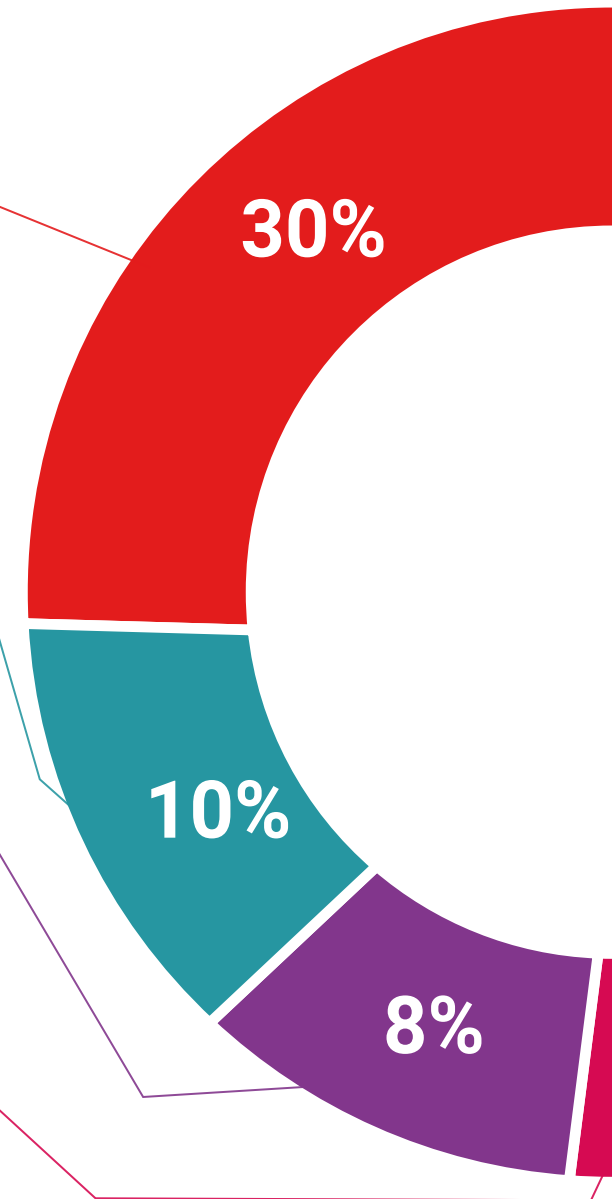
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Universitätsexperte in Programmiersprachen 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 Programmiersprachen 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 Programmiersprachen 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 verpflichtungen  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer sparten

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Programmiersprachen  
für Videospiele

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

# Universitätsexperte

## Programmiersprachen für Videospiele

