

Universitätskurs

Algorithmik für die 3D-Videospielentwicklung

```
...er-space array */
...user(gid_t user, grouplist,
...upinfo to a user-space array */
const struct group_info *group_info)
int groups_touser(gid_t user *grouplist,
{
const struct group_info *group_info)

int i;
unsigned int count = groupinfo->ngroups;
int i;

unsigned int count = groupinfo->ngroups;
for (i = 0; i < group_info->nblocks; i++) {
    unsigned int cpcount = min(NGROUPSPERBLOCK, count);
    for (i = 0; i < group_info->nblocks; i++) {
        unsigned int len = cpcount * sizeof(*grouplist);
        cpcount = min(NGROUPSPERBLOCK, count);
    }
}
```



tech technologische
universität

Universitätskurs Algorithmik für die 3D-Videospieldentwicklung

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/algorithmik-3d-videospieldentwicklung

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Verwaltung von Algorithmen ist eine Grundvoraussetzung für jede Fachkraft, die sich mit der Entwicklung von Videospiele auf den verschiedenen heute verfügbaren Plattformen befasst. Die Entwicklung optimaler und logischer Flussdiagramme ermöglicht es, mit Hilfe der Informatik mehrere Aufgaben zu erfüllen oder Probleme zu lösen, indem Prozesse optimiert und Schritte vereinfacht werden. Aus diesem Grund und um Studenten, die sich für diesen Bereich interessieren, eine Spezialisierung zu ermöglichen, hat TECH dieses umfassende Programm entwickelt. Es handelt sich um eine zu 100% akademische Online-Erfahrung, die es ihnen ermöglicht, ihre beruflichen Fähigkeiten in der Anwendung von Unity 3D für das *Prototyping* und die spezifische Programmierung von Videospiele zu perfektionieren.



“

Ein Spezialist für Spiele-Algorithmen zu werden ist jetzt eine machbare und einfache Möglichkeit, die Sie mit TECH und diesem sehr umfassenden und intensiven 100% akademischen Kurs erreichen können"

Seit den Anfängen der Informatik in der Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts haben Algorithmen eine grundlegende Rolle in ihrer Entwicklung gespielt. Sie sind unverzichtbar für die Schaffung von Systemen, die im Laufe der Zeit immer komplexer und spezialisierter geworden sind. Unter den zahlreichen Anwendungen ist die Verwendung von Flussdiagrammen zur Erleichterung der Entwicklung von Videospielen hervorzuheben, die es ermöglichen, die Schritte zu vereinfachen, anstatt eine Aktion aufzuzeichnen, um sie einfacher und dynamischer zu gestalten.

Die aktuelle Nachfrage großer Unternehmen der Branche wie Nintendo, Ubisoft oder Tencent nach Fachkräften, die diese Strategien und die wichtigsten IT-Tools beherrschen, hat TECH dazu veranlasst, dieses Programm zu entwickeln. Es handelt sich um einen sechswöchigen Universitätskurs, der die Studenten in die Lage versetzt, die Verwaltung von Unity 3D und die Entwicklung von Videospielen durch spezifische Programmieretechniken und *Prototyping* zu erlernen und ihre Ergebnisse für die verschiedenen Plattformen zu optimieren, die es derzeit gibt. Sie werden sich auch mit den neuesten Konzepten der erweiterten Realität und der Programmierung künstlicher Intelligenz durch neuronale Netze und Algorithmen befassen.

Der Kurs umfasst 150 Stunden theoretische, praktische und ergänzende Inhalte, die in verschiedenen Formaten präsentiert werden: detaillierte Videos, Übungen zum Selbststudium, ergänzende Lektüre, dynamische Zusammenfassungen und Forschungsartikel. Darüber hinaus ist das gesamte Material ab Kursbeginn verfügbar und kann auf jedes internetfähige Gerät heruntergeladen werden, sei es ein Tablet, ein PC oder ein Mobiltelefon. Auf diese Weise erhalten die Studenten eine akademische Erfahrung, die sie in hohem Maße befähigt und die speziell auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist, ohne dass sie an einen bestimmten Stundenplan gebunden sind oder persönlich anwesend sein müssen.

Dieser **Universitätskurs in Algorithmik für die 3D-Videospielentwicklung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele und Technologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll 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
- ♦ Der besondere Schwerpunkt liegt auf der 3D-Modellierung und Animation in virtuellen Umgebungen
- ♦ 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



Möchten Sie sich mit den Anwendungen von Videospielen in anderen Bereichen und Branchen als der Unterhaltung beschäftigen? Mit diesem TECH-Programm können Sie dies anhand von 150 Stunden der besten Inhalte tun"

“

Sie werden Zugang zum virtuellen Campus haben, ohne Stundenplan und von jedem Gerät mit Internetanschluss aus. So können Sie sich jederzeit einloggen, wenn Sie es brauchen"

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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.

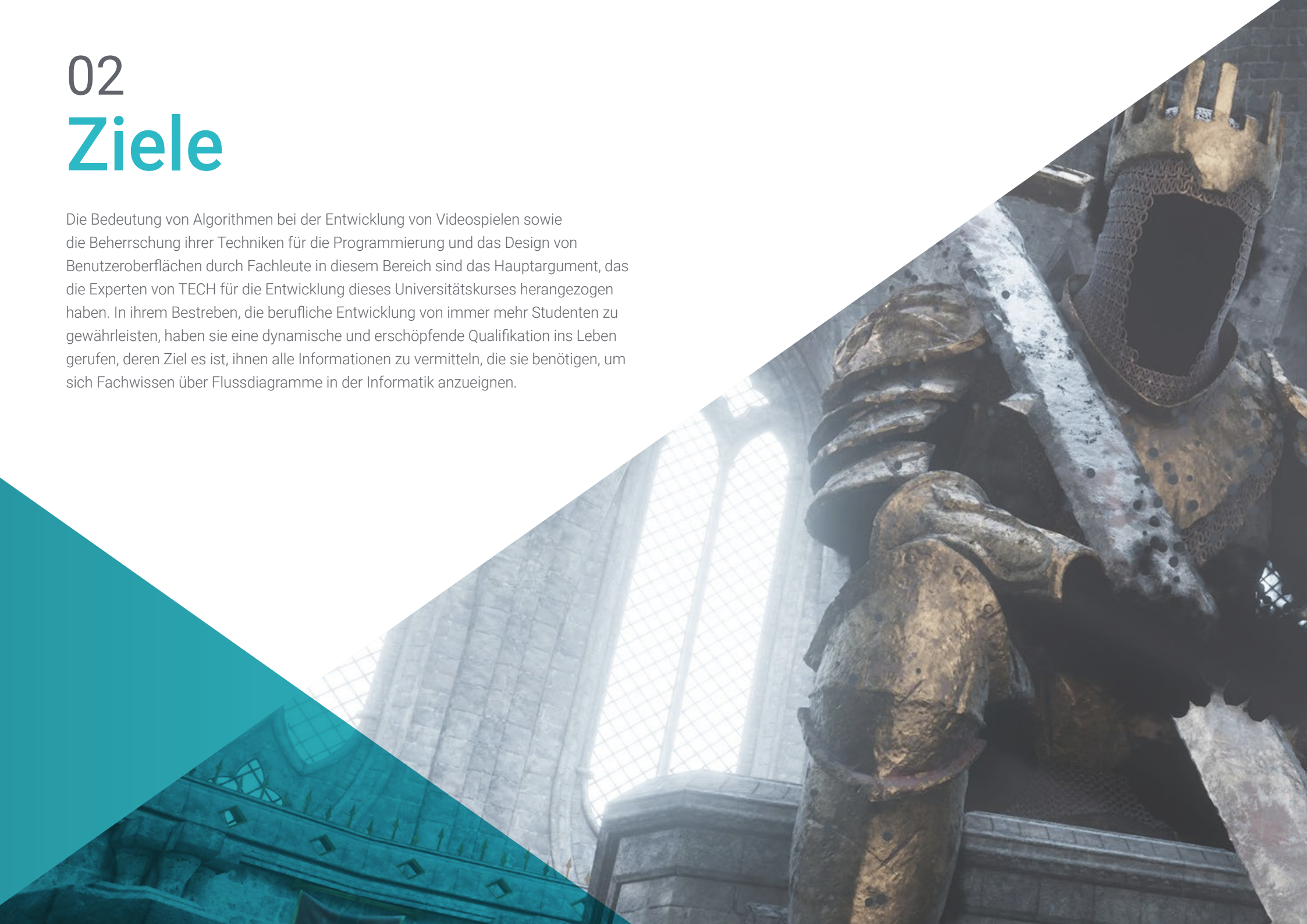
TECH gibt Ihnen die Möglichkeit, den Umgang mit Unity und das Prototyping von Videospielen mit diesem sehr umfassenden Universitätskurs zu perfektionieren.

Eine avantgardistische und innovative akademische Gelegenheit, sich mit spezifischen Programmier-Techniken über das Singleton-Modell und das Laden von Ressourcen bei der Ausführung von Spielen unter Windows zu beschäftigen.



02 Ziele

Die Bedeutung von Algorithmen bei der Entwicklung von Videospielen sowie die Beherrschung ihrer Techniken für die Programmierung und das Design von Benutzeroberflächen durch Fachleute in diesem Bereich sind das Hauptargument, das die Experten von TECH für die Entwicklung dieses Universitätskurses herangezogen haben. In ihrem Bestreben, die berufliche Entwicklung von immer mehr Studenten zu gewährleisten, haben sie eine dynamische und erschöpfende Qualifikation ins Leben gerufen, deren Ziel es ist, ihnen alle Informationen zu vermitteln, die sie benötigen, um sich Fachwissen über Flussdiagramme in der Informatik anzueignen.



“

*Eine einmalige akademische
Gelegenheit, eine spezialisierte
Beherrschung von Flussdiagrammen
in der Informatik, angewandt auf die
Videospieldumgebung, zu erwerben"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Vermitteln von technischem Fachwissen, um Prototypen schnell und effizient entwickeln zu können
- ◆ Nutzen des Potenzials von Unity und der verschiedenen Technologien im Zusammenhang mit der Entwicklung von Videospielen
- ◆ Entwickeln von fortgeschrittenen Programmier Techniken und *Best Practices*

“

TECH investiert Hunderte von Stunden in jedes ihrer Programme mit dem Ziel, Studiengänge zu schaffen, die den akademischen Bedürfnissen ihrer Studenten und den Anforderungen des Arbeitsmarktes gerecht werden"





Spezifische Ziele

- ◆ Analysieren der Geschichte der Entscheidungen unter dem technologischen Gesichtspunkt der Entwicklung von Videospielen
- ◆ Planen einer nachhaltigen und flexiblen technologischen Entwicklung
- ◆ Erwerben von Fachwissen über *Scripting* und die Verwendung von *Plugins* von Drittanbietern bei der Entwicklung unserer Inhalte
- ◆ Implementieren von Physiksystemen und Animationen
- ◆ Beherrschen von *Rapid Prototyping*-Techniken und grundlegenden Formtechniken für das Strukturieren von Szenen und Studium der Proportionen von Assets
- ◆ Vertiefen des Erlernens spezifischer Techniken der fortgeschrittenen Videospielprogrammierung
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse zur Entwicklung von Videospielen mit verschiedenen Technologien wie AR, KI usw.

```
elif _operation == "MIRROR_X":
    mirror_mod.use_x = False
    mirror_mod.use_y = True
    mirror_mod.use_z = False
elif _operation == "MIRROR_Z":
    mirror_mod.use_x = False
    mirror_mod.use_y = False
    mirror_mod.use_z = True

#selection at the end -add back the deselected mirror modif
mirror_ob.select= 1
modifier_ob.select=1
bpy.context.scene.objects.active = modifier_ob
print("selected" + str(modifier_ob)) # modifier ob is the activ
    mirror_ob.select = 0
    bpy.context.selected_objects[0]
    bpy.context.selected_objects[0].select = 1
```

03

Kursleitung

Das Dozententeam dieses Universitätskurses besteht aus einer Gruppe von Fachleuten, die sich auf dem Gebiet der Videospiele und der Technologie auskennen und über eine breite und umfangreiche Karriere bei der Erstellung und Verwaltung von Großprojekten verfügen. Dieses Team zeichnet sich auch durch seine menschliche und pädagogische Qualität aus, Aspekte, die sich deutlich in der Ausführlichkeit und Dynamik widerspiegeln, mit der sowohl der Lehrplan als auch das Zusatzmaterial ausgearbeitet wurden.





“

Ein Dozententeam, das sich mit dem Porting von Videospielen auskennt, wird Ihnen die wichtigsten Grundlagen für den Konvertierungsprozess zwischen verschiedenen Plattformen vermitteln"

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direktor für Technik und Gamification-Design bei der Intervenía Group
- ◆ Dozent an der ESNE in den Bereichen Videospiele-Design, Level-Design, Videospiele-Produktion, *Middleware*, *Creative Media Industries* etc.
- ◆ Beratung bei der Gründung von Unternehmen wie Avatar Games und Interactive Selection
- ◆ Autor des Buches *Videospiele-Design*
- ◆ Mitglied des Beirats von Nima World

Professoren

Hr. Martínez Alonso, Sergio

- ◆ Leitender Unity-Entwickler bei NanoReality Games Ltd
- ◆ Leitender Programmierer und Spieldesigner bei NoobO Games Ltd
- ◆ Dozent in verschiedenen Bildungszentren wie iFP, Implika oder Rockbotic
- ◆ Programmierer bei Stage Clear Studios
- ◆ Dozent an der Universitätsschule für Design, Innovation und Technologie
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Universität von Murcia
- ◆ Hochschulabschluss in Videospiele-Design und -Entwicklung an der Universitätsschule für Design, Innovation und Technologie

```
mirror_ob.use_x = True
mirror_ob.use_y = False
mirror_ob.use_z = False
elif _operation == "MIRROR_Z":
    mirror_ob.use_x = False
    mirror_ob.use_y = False
    mirror_ob.use_z = True

#selection at the end -add back the deselected
mirror_ob.select= 1
modifier_ob.select=1
bpy.context.scene.objects.active = modifier_ob
print("Selected" + str(modifier_ob)) # modifier ob
#mirror_ob.select = 0
bpy.context.selected_objects[0]
bpy.context.active_object.select = 1
```

04

Struktur und Inhalt

TECH ist international führend in der Anwendung der *Relearning*-Methodik für die Entwicklung des theoretischen Teils ihrer Studiengänge. Diese Strategie besteht darin, die wichtigsten Konzepte zu wiederholen, so dass sich die Studenten schrittweise und auf natürliche Weise Wissen aneignen, ohne zusätzliche Stunden in das Auswendiglernen investieren zu müssen. Darüber hinaus wird der Lehrplan von einer Vielzahl zusätzlicher Materialien in verschiedenen Formaten begleitet, was dazu beiträgt, die Informationen über einen längeren Zeitraum hinweg zu behalten.

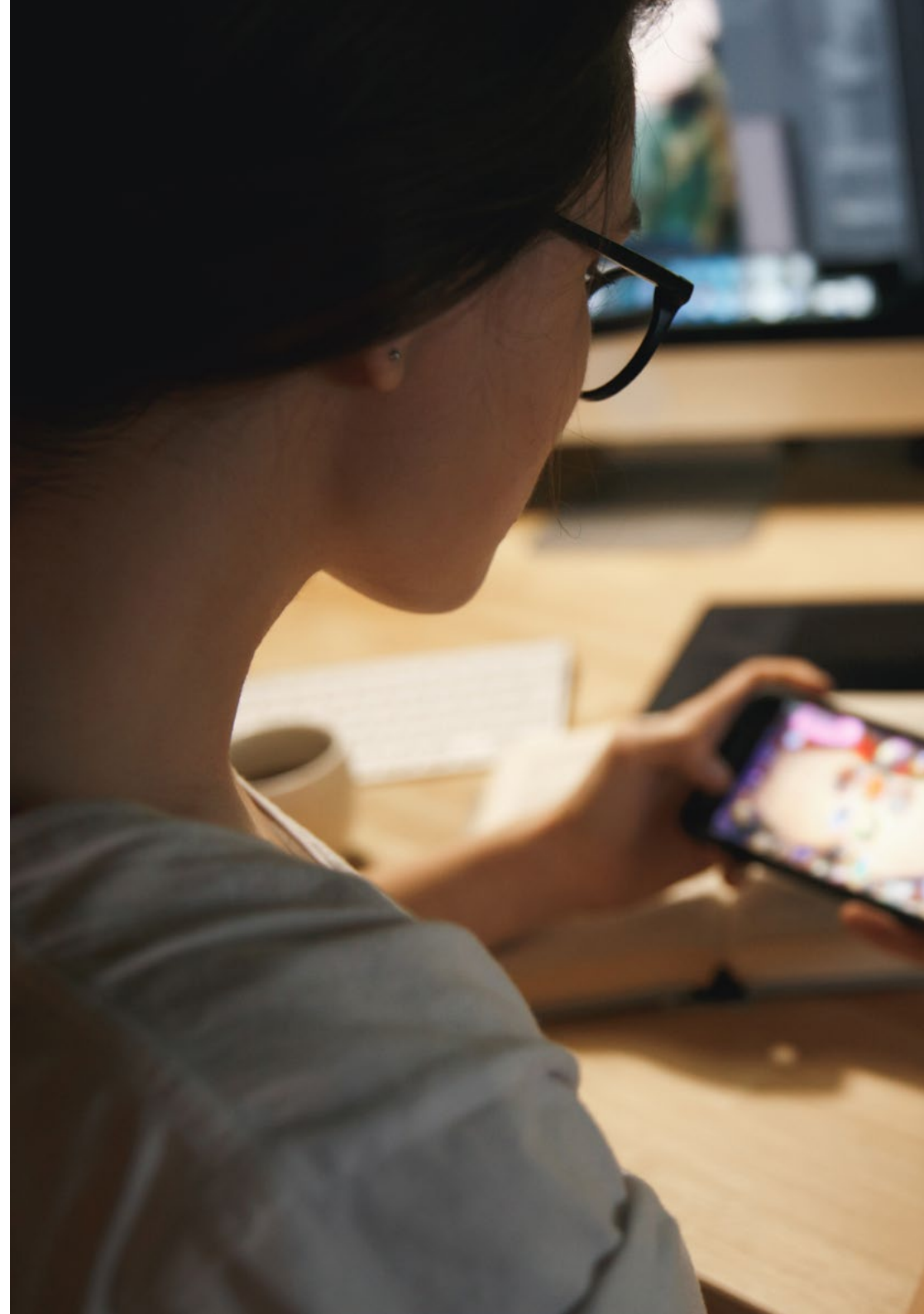


“

Das Programm enthält ein Thema, das dem Vertrieb und dem Marketing gewidmet ist, so dass Sie bei der Entwicklung von 3D-Videospielen effektive und effiziente Strategien planen können"

Modul 1. Beherrschung von Unity 3D und künstlicher Intelligenz

- 1.1. Das Videospiel. Unity 3D
 - 1.1.1. Das Videospiel
 - 1.1.2. Das Videospiel. Fehler und Erfolge
 - 1.1.3. Anwendungen von Videospielen in anderen Bereichen und Industrien
- 1.2. Die Entwicklung von Videospielen. Unity 3D
 - 1.2.1. Produktionsplan und Entwicklungsphasen
 - 1.2.2. Entwicklungsmethodik
 - 1.2.3. *Patches* und zusätzliche Inhalte
- 1.3. Unity 3D
 - 1.3.1. Unity 3D. Anwendungen
 - 1.3.2. *Scripting* in Unity 3D
 - 1.3.3. *Asset Store* und *Plugins* von Dritten
- 1.4. Physik, *Inputs*
 - 1.4.1. *Input System*
 - 1.4.2. Physik in Unity 3D
 - 1.4.3. *Animation* und *Animator*
- 1.5. *Prototyping* in Unity
 - 1.5.1. *Blocking* und *Colliders*
 - 1.5.2. *Prefabs*
 - 1.5.3. *Scriptable Objects*
- 1.6. Spezifische Programmiertechniken
 - 1.6.1. Singleton-Modell
 - 1.6.2. Laden von Ressourcen bei der Ausführung von Windows-Spielen
 - 1.6.3. Leistung und *Profiler*



- 1.7. Videospiele für mobile Geräte
 - 1.7.1. Spiele für Android-Geräte
 - 1.7.2. Spiele für IOS-Geräte
 - 1.7.3. Plattformübergreifende Entwicklungen
- 1.8. *Augmented Reality*
 - 1.8.1. Arten von *Augmented Reality*-Spielen
 - 1.8.2. ARkit und ARcore
 - 1.8.3. Vuforia-Entwicklung
- 1.9. Programmierung von künstlicher Intelligenz
 - 1.9.1. Algorithmen der künstlichen Intelligenz
 - 1.9.2. Endliche Zustandsmaschinen
 - 1.9.3. Neuronale Netze
- 1.10. Vertrieb und Marketing
 - 1.10.1. Die Kunst der Veröffentlichung und Vermarktung eines Videospiele
 - 1.10.2. Die Person, die für den Erfolg verantwortlich ist
 - 1.10.3. Strategien



Die Programmierung von künstlicher Intelligenz wird Ihnen einfach erscheinen, wenn Sie diesen Universitätskurs absolviert haben"



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 Universitätskurs in Algorithmik für die 3D-Videospielentwicklung 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 Algorithmik für die 3D-Videospielentwicklung** 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 Algorithmik für die 3D-Videospielentwicklung**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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
Algorithmik für die
3D-Videospielentwicklung

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

Universitätskurs

Algorithmik für die 3D-Videospielentwicklung

