

# Universitätskurs

## Kompositionstechniken für Videospiele



## Universitätskurs Kompositionstechniken für Videospiele

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/kompositionstechniken-videospiele](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/kompositionstechniken-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

Der Markterfolg eines Videospiele hängt von vielen Faktoren ab. Einer davon ist zweifellos der Soundtrack. Daher ist es wichtig, dass das mit der Entwicklung beauftragte Unternehmen über Fachleute verfügt, die über fortgeschrittene Kompositionskennnisse und die innovativsten Techniken des Sektors verfügen. Im Rahmen dieses Studiengangs werden die Studenten mit den verschiedenen Kompositionstechniken vertraut gemacht, damit sie ihre Kreativität in den verschiedenen Tonarten der kollaborativen und interaktiven Komposition voll entfalten können.



“

*Schreiben Sie sich jetzt ein und eignen Sie sich die wichtigsten Techniken an, um die kompositorischen Ressourcen erfolgreich zu verbessern"*

Videospiele haben in der heutigen Unterhaltungswelt einen sehr wichtigen Platz eingenommen. Dies ist ein wesentliches Element, da in vielen Fällen der Soundtrack des Spiels selbst als Identifikationsmerkmal für das Spiel dient. Aus diesem Grund ist die Nachfrage nach Spezialisten für die Komposition von Videospiegel-Soundtracks gestiegen, da immer mehr neue Projekte von großen Unternehmen auf den Markt gebracht werden. Dieser Studiengang bereitet die Absolventen gründlich darauf vor, erfolgreich verschiedene Arten von Kompositionen zu entwickeln, die auf die Welt der digitalen Spiele ausgerichtet sind.

Dieser Universitätskurs zielt darauf ab, den Studenten eine gründliche Vorbereitung auf die erfolgreiche Entwicklung verschiedener Arten von Kompositionen zu geben, die auf die Welt der Videospiele ausgerichtet sind. In diesem Programm lernen die Studenten nicht nur die Grundlagen der Komposition, sondern auch die verschiedenen Werkzeuge, die für eine erfolgreiche Komposition notwendig sind. Der Lehrplan enthält die Voraussetzungen für eine erfolgreiche und qualitativ hochwertige berufliche Entwicklung und ist daher die ideale Wahl für alle, die sich im Bereich der Videospiegelkomposition weiterbilden möchten. Die Studenten lernen die verschiedenen gängigen Kompositionstechniken kennen, während sie gleichzeitig große thematische Melodien entwickeln, die das Videospiegel selbst hervorheben.

Das Besondere an diesem Programm ist die 100%ige Online-Methode, die es den Studenten ermöglicht, ihr Studium und ihre Spezialisierung mit ihrem Alltag zu verbinden. TECH bietet die innovativsten Lerntechniken im Bildungsbereich, wie beispielsweise Relearning oder den Einsatz verschiedener multimedialer Ressourcen. All dies ist möglich dank der Fachkräfte, die das Dozententeam dieses Studiengangs bilden und über eine erstklassige Berufserfahrung verfügen.

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

- ◆ Verwenden von Fallstudien für mehr praktisches Lernen
- ◆ Spezialisierte Inhalte zur Entwicklung von Videospiele und Animation
- ◆ 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



*Am Ende dieses Universitätskurses werden Sie alle spezifischen Werkzeuge für Videospiele wie Loop oder Stinger kennen"*

“

*Unsere Dozenten werden Sie mit den zentralen Konzepten eines innovativen Online-Bildungssystems vertraut machen, das die Grundlagen des Lernens, wie wir es kennen, auf den Kopf stellt“*

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Programms gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Ein einzigartiges Programm, das Ihrer Karriere zum Erfolg verhilft.*

*Sie werden großartige Erkennungsmelodien kreieren, die als Begleitmusik für die Videospiele großer Unternehmen dienen werden.*



# 02 Ziele

Das Wissen um die Komposition von Videospiel-Soundtracks ist für eine erfolgreiche Entwicklung am Arbeitsplatz unerlässlich. Die für diese Aufgabe verwendeten Techniken sind ein wesentlicher Bestandteil des kreativen Prozesses. Durch eine Reihe von allgemeinen und spezifischen Zielen lernen die Studenten die verschiedenen Kompositionstechniken, die ihnen den Zugang zum Markt für Videospiele sound ermöglichen.







“

*Erwerben Sie das notwendige Wissen, um große thematische Melodien durch die Ziele dieses Programms zu erarbeiten"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Unterscheiden und Verwenden der verschiedenen Arten von modernen Modi
- ◆ Fundiertes Kennen und Beherrschen der verschiedenen spezifischen Techniken der Videospielkomposition

“

*Am Ende dieses Kurses werden Sie alle Mittel kennen, um dynamische Musik für ein digitales Spiel zu erstellen"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Kompositionstechniken

- ◆ Tiefgehendes Verstehen der verschiedenen Grundelemente für die thematische Gestaltung
- ◆ Verstehen des Verhaltens bei der Schaffung des Kontrapunkts
- ◆ Aneignen der Funktionsweise der musikalischen Begleitung
- ◆ Unterscheiden und Erstellen verschiedener Arten von Themenmelodien
- ◆ Umfassendes Verstehen der Merkmale und der Typologie des *Stinger*
- ◆ Erstellen von *One Shot*-Musikkompositionen
- ◆ Komponieren mit interaktiven Techniken wie *Layering* oder horizontale Sequenzierung
- ◆ Verstehen der Funktionsweise der verschiedenen Varianten der dynamischen Musik

# 03

# Kursleitung

TECH verfügt über ein hoch qualifiziertes Dozententeam. Dank ihnen erwerben die Studenten alle Kenntnisse, die für die korrekte Entwicklung von Kompositionstechniken für Videospiele erforderlich sind. Der Studiengang bietet nicht nur den aktuellsten Lehrplan, sondern auch die Berufserfahrung von Experten auf diesem Gebiet. Diese bereiten die Studenten auf eine zukünftige Karriere im Bereich der Videospieldkomposition vor.



“

*Das Dozententeam dieses  
Universitätskurses ist hoch qualifiziert, um  
Sie bei Ihrer Spezialisierung auf Techniken  
der Videospieldkomposition zu begleiten"*

## Internationaler Gastdirektor

Dr. Alexander Horowitz ist ein führender Audiodirektor und Videospieldirektor mit einer soliden Karriere in der digitalen Unterhaltungsindustrie. Er war als Direktor für Criterion Audio bei Electronic Arts in Guildford, Großbritannien, tätig. Seine Spezialisierung auf das Sounddesign von Videospiele hat ihm die Arbeit an hochkarätigen Projekten ermöglicht, darunter sein Beitrag zum Soundtrack für Hogwarts Legacy, ein Spiel, das für einen Grammy Award nominiert wurde.

Im Laufe seiner Karriere hat er außerdem wertvolle Erfahrungen bei einer Reihe von bekannten Unternehmen der Videospelbranche gesammelt. So war er beispielsweise Audiodirektor bei Improbable und Audio Lead bei Studio Gobo in Brighton and Hove. Darüber hinaus hat er in seiner Karriere Schlüsselrollen bei der Entwicklung von Audioerlebnissen für AAA-Spiele wie Red Dead Redemption 2 und GTA V: Online für Rockstar North sowie Madden NFL 17 für Electronic Arts übernommen. Diese Erfahrungen haben es ihm ermöglicht, ein tiefes Verständnis für Audioproduktion und -regie im Kontext großer Projekte zu entwickeln.

International hat er Anerkennung für seine innovative Arbeit im Bereich des Videospel-Sounddesigns erhalten. Für seine Arbeit an dem Kurzfilm Room 9 wurde er für einen BAFTA-Preis nominiert und war an der Entwicklung mehrerer von der Kritik hochgelobter Spiele beteiligt. Seine Fähigkeit, Kreativität und Technologie zu verbinden, hat ihm einen herausragenden Platz im internationalen Bereich des Audiodesigns für Videospiele eingebracht.

Neben seinen beruflichen Erfolgen hat Dr. Alexander Horowitz auch durch seine Forschungsarbeit zu seinem Fachgebiet beigetragen. So hat er unter anderem Veröffentlichungen und Studien zum Thema Ton für interaktive Medien verfasst, die wertvolle Erkenntnisse und Fortschritte in seinem Fachgebiet liefern.



## Dr. Horowitz, Alexander

---

- Direktor für Criterion Audio bei Electronic Arts, Guildford, UK
- Audiodirektor bei Improbable
- Audio Lead bei Studio Gobo
- Führender Audioentwickler bei FundamentalVR
- Leiter der Abteilung Audio bei The Imaginati Studios Ltd.
- Spieltester bei Rockstar Games
- Audio-Produktionsassistent bei Electronic Arts (EA)
- Promotion in Spieleentwicklung an der Glasgow School of Art
- Masterstudiengang in Serious Games und Virtueller Realität an der Glasgow School of Art
- Masterstudiengang in Sound Design für das bewegte Bild von der Glasgow School of Art
- Hochschulabschluss in Komposition am Royal Conservatoire of Scotland



*Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können"*

## Leitung



### Hr. Raya Buenache, Alberto

- Musiker, Spezialist für Performance und Komposition für audiovisuelle Medien
- Musikalischer Leiter der Colmejazz Big Band
- Dirigent des Jugendsinfonieorchesters Colmenar Viejo
- Dozent für Musikkomposition für audiovisuelle Medien und Musikproduktion am Künstlerischen Musikzentrum EA
- Hochschulabschluss in der Fachrichtung Performance des Königlichen Konservatoriums für Musik in Madrid
- Masterstudiengang in Komposition für audiovisuelle Medien des Katarina-Gurska-Zentrums für Hochschulbildung

## Professoren

### Fr. Valencia Loaiza, Carolina

- ♦ Komponistin, spezialisiert auf Videospiele
- ♦ Lehrerin für Klavier und Einführung in die Musiktheorie
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität del Valle
- ♦ Masterstudiengang in Audiovisuelle Medienkomposition





# 04

## Struktur und Inhalt

Ein gut durchdachter Lehrplan ist das A und O, um die grundlegenden Fertigkeiten und Kenntnisse der Kompositionstechniken für Videospiele richtig zu erlernen. Zu diesem Zweck hat die TECH in Zusammenarbeit mit den Dozenten des Studiengangs ein sehr umfassendes Inhaltsverzeichnis erstellt, das es den Studenten ermöglicht, sich Kenntnisse über interaktive Komposition oder die wichtigsten Kompositionstechniken anzueignen.





“

*Es ist wichtig, die neuesten Trends in der interaktiven Komposition zu kennen, um bestimmte Melodien in Videospiele zu integrieren. Am Ende dieses Programms sind Sie auf dem neuesten Stand und auf Ihre berufliche Laufbahn in den besten Unternehmen des Sektors vorbereitet"*

## Modul 1. Kompositionstechniken

- 1.1. Thematischer Aufbau
  - 1.1.1. Die Form
  - 1.1.2. Das Motiv
  - 1.1.3. Die musikalische Phrase
- 1.2. Kontrapunkt
  - 1.2.1. Die musikalische Phrase
  - 1.2.2. Melodischer und harmonischer Rhythmus
  - 1.2.3. Mehrstimmiger Kontrapunkt
- 1.3. Begleitung
  - 1.3.1. Arten der Begleitung
  - 1.3.2. Motiv der Begleitung
  - 1.3.3. Die Basslinie
- 1.4. Die Melodie
  - 1.4.1. Gesangsmelodie
  - 1.4.2. Instrumentalmelodie
  - 1.4.3. Melodie zum Gegen thema
- 1.5. Kreative Techniken
  - 1.5.1. Das Pedal und das Ostinato
  - 1.5.2. Mehrstimmigkeit und Wiederholungen
  - 1.5.3. Re-Harmonisierung
- 1.6. Kompositionstechniken für Videospiele: der lineare *Loop*
  - 1.6.1. Eigenschaften
  - 1.6.2. Methoden
  - 1.6.3. Technische Probleme



- 1.7. Kompositionstechniken für Videospiele: der *Stinger*
  - 1.7.1. Eigenschaften
  - 1.7.2. Typen
  - 1.7.3. *Stingers* im Einsatz
- 1.8. Kompositionstechniken für Videospiele: *One-Shot-Tracks*
  - 1.8.1. Eigenschaften
  - 1.8.2. Zwischensequenzen und Szenen
  - 1.8.3. Geskriptete Ereignisse
- 1.9. Kompositionstechniken für Videospiele: interaktive Musik
  - 1.9.1. Einführung in die interaktive Musik
  - 1.9.2. Horizontale Sequenzierung
  - 1.9.3. Vertikales *Layering*
- 1.10. Dynamische Musik
  - 1.10.1. Generative Musik
  - 1.10.2. Adaptive Musik
  - 1.10.3. Probleme der dynamischen Musik



*TECH bietet Ihnen die Möglichkeit, diese Qualifikation dank der Online-Methodik bequem von zu Hause aus zu studieren"*

# 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 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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie 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 Sie 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 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 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.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Kompositionstechniken 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 Kompositionstechniken für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Kompositionstechniken für Videospiele**

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 spielen

**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs Kompositionstechniken für Videospiele

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

# Universitätskurs

## Kompositionstechniken für Videospiele

