

# Universitätskurs

## Leveldesign für Videospiele





## Universitätskurs Leveldesign für Videospiele

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

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

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

---

Seite 24

# 01

# Präsentation

Ein Videospiele kann verschiedene Eigenschaften haben, die von zahlreichen Variablen abhängen, wie z.B. dem Genre, dem Zielpublikum oder der Plattform, für die es entwickelt wurde. So sind viele von ihnen aus verschiedenen Ebenen zusammengesetzt und sind das grundlegende Merkmal ihrer Struktur. Die Gestaltung attraktiver Ebenen erfordert jedoch spezielle Kenntnisse auf diesem Gebiet, und nicht alle Unternehmen verfügen über qualifiziertes Personal, das diese Aufgabe übernehmen kann. Aus diesem Grund ist diese Qualifikation die beste Möglichkeit für Studenten, sich zu spezialisieren und bessere berufliche Chancen zu haben, indem sie die Verantwortung für das Leveldesign für verschiedene Videospiele übernehmen.





“

*Das Leveldesign ist eine der wichtigsten Aufgaben bei der Entwicklung eines Videospiele: Spezialisieren Sie sich und verschaffen Sie sich Zugang zu den besten Unternehmen der Branche"*

Videospiele bestehen aus mehreren Elementen, die sie zum Zeitpunkt des Spielens prägen. Ihre Charaktere, ihr Genre, ihr Gameplay oder ihre Erzählstruktur sind einige dieser Aspekte. Aber es gibt noch einen weiteren sehr wichtigen Punkt: ihre Levels.

Die Levels eines Videospieles sind der gesamte spielbare Raum in einer bestimmten Phase des Titels. Daher unterscheiden sich die Levels oft stark voneinander, so dass der Spieler verschiedene Herausforderungen erlebt und eine unterschiedliche Ästhetik genießt. Je nach Werk können die Levels sehr lang und komplex sein oder sie können sehr einfach und in 2D sein.

Wie auch immer sie aussehen, es ist nicht einfach, sie richtig zu gestalten. Die Levels müssen attraktiv und abwechslungsreich sein, mit einem Schwierigkeitsgrad, der dem Kontext des Spiels angemessen ist, und, kurz gesagt, sie müssen ausgewogen sein. Aus diesem Grund werden Experten benötigt, die auf diese Aufgabe spezialisiert sind, und die Unternehmen der Branche brauchen Leute, die sich darum kümmern.

Somit ist dieser Universitätskurs in Leveldesign für Videospiele die Antwort für all diejenigen, die in großen Unternehmen der Branche arbeiten und verschiedene Level für ihre herausragendsten Videospiele entwerfen möchten, dank der Kenntnisse und Fähigkeiten, die sie während des Studiums erwerben werden.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Leveldesign 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
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Die Videospiele, an denen Sie beteiligt sind, werden die attraktivsten in der gesamten Branche sein"*

“

*Dieser Universitätskurs ist genau das, wonach Sie gesucht haben, um zu lernen, wie man Level für Videospiele entwirft"*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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 in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

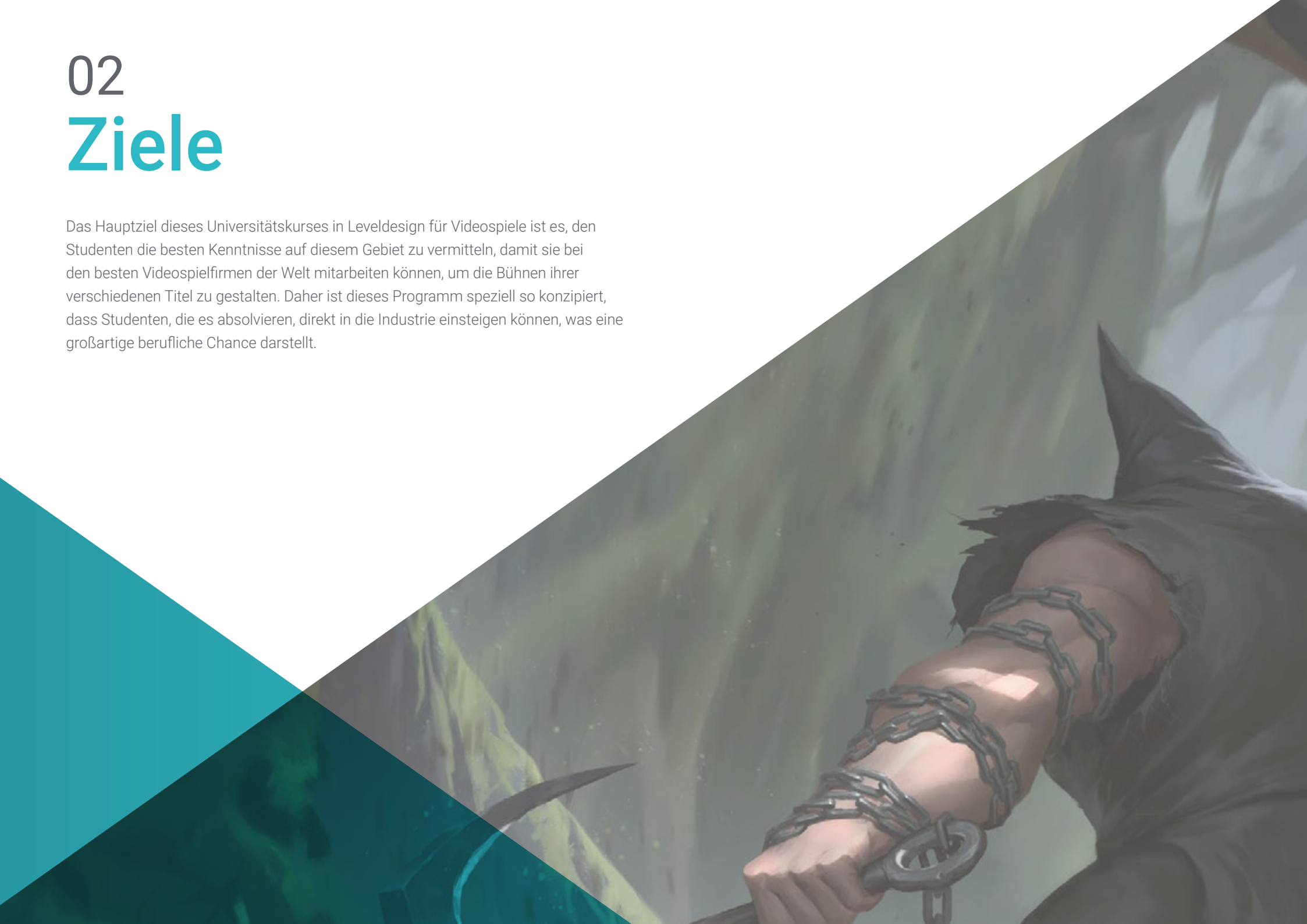
*Die Branche wartet auf Sie:  
Spezialisieren Sie sich und entwickeln Sie großartige Videospiele.*

*Spezialisierung ist der Schlüssel in der Videospieleindustrie. Warten Sie nicht länger.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Leveldesign für Videospiele ist es, den Studenten die besten Kenntnisse auf diesem Gebiet zu vermitteln, damit sie bei den besten Videospielefirmen der Welt mitarbeiten können, um die Bühnen ihrer verschiedenen Titel zu gestalten. Daher ist dieses Programm speziell so konzipiert, dass Studenten, die es absolvieren, direkt in die Industrie einsteigen können, was eine großartige berufliche Chance darstellt.





“

*Ihr Ziel ist es, für große Videospielefirmen zu arbeiten, und dieser Universitätskurs wird Ihnen dabei helfen, es zu erreichen"*



## Allgemeine Ziele

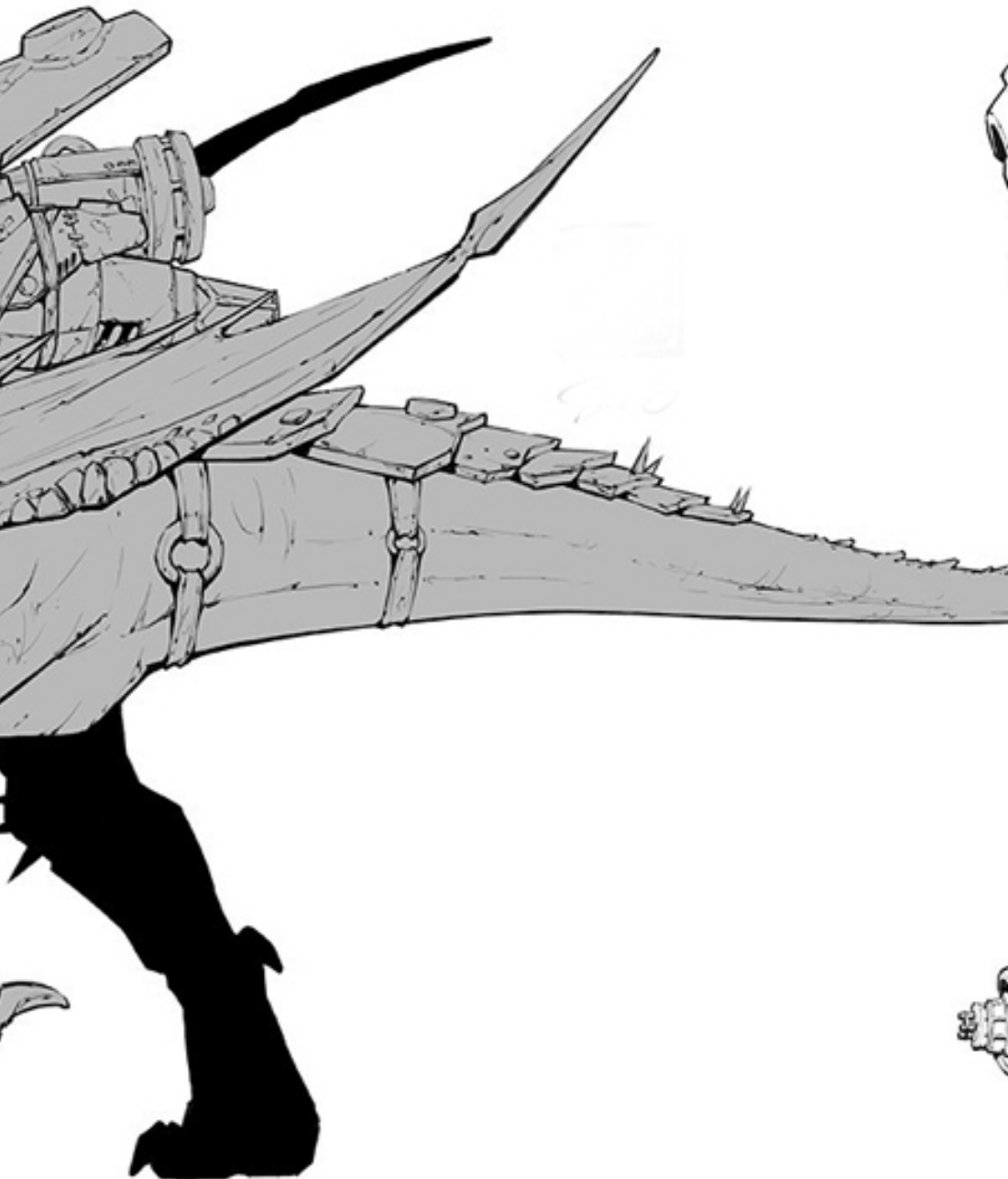
---

- ◆ Lernen, wie man Levels für Videospiele entwirft
- ◆ Verstehen, was 3D-Modellierung ist
- ◆ Verstehen, wie die 3D-Modellierung in ein Videospiel integriert wird
- ◆ Beachten der Bedeutung dieser Aufgabe bei der Entwicklung eines Videospieles
- ◆ Erlernen allgemeiner Fähigkeiten zur Gestaltung von Videospielen
- ◆ Verstehen der Bedeutung von Videospiel-Engines
- ◆ Kennenlernen des Bereichs der Programmierung, der auf dieses Thema angewendet wird
- ◆ Integrieren der Funktionsweise der Engine mit den übrigen Elementen des Videospieles



*Mit dieser Qualifikation sind Sie ein grundlegender Profi in Ihrem Unternehmen"*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Bestimmen der internen Struktur einer Videospiele-Engine
- ◆ Erarbeiten der Elemente einer modernen Videospielearchitektur
- ◆ Verstehen der Funktionen der einzelnen Komponenten eines Videospiele
- ◆ Veranschaulichen von Videospiele, die mit 2D- und 3D-Grafiken erstellt wurden
- ◆ Entdecken der Funktionsweise und Architektur einer Videospiele-Engine
- ◆ Verstehen der grundlegenden Eigenschaften bestehender Spiel-Engines
- ◆ Programmieren von Anwendungen, die korrekt und effizient auf Videospiele-Engines angewendet werden
- ◆ Auswählen des am besten geeignete Paradigma und die geeignetsten Programmiersprachen, um Anwendungen für Videospiele-Engines zu programmieren

# 03

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Leveldesign für Videospiele wurde von führenden Experten der Branche entwickelt und ist daher auf die berufliche Praxis ausgerichtet. In den 2 Modulen, die jeweils in 10 Themen unterteilt sind, lernen die Studenten alles, was sie brauchen, um Spezialisten für das Leveldesign für eine Vielzahl von Videospiele zu werden und ihre Karriere schnell in Schwung zu bringen.





“

*Der beste Inhalt erwartet Sie in diesem Universitätskurs"*

## Modul 1. 3D-Modellierung

- 1.1. Einführung in C#
  - 1.1.1. Was ist OOP?
  - 1.1.2. Visual Studio Umgebung
  - 1.1.3. Datentypen
  - 1.1.4. Typen Konvertierungen
  - 1.1.5. Bedingungen
  - 1.1.6. Objekte und Klassen
  - 1.1.7. Modularität und Verkapselung
  - 1.1.8. Vererbung
  - 1.1.9. Abstrakte Klassen
  - 1.1.10. Polymorphismen
- 1.2. Mathematische Grundlagen
  - 1.2.1. Mathematische Tools in der Physik: skalare und vektorielle Größen
  - 1.2.2. Mathematische Tools in der Physik: Skalarprodukt
  - 1.2.3. Mathematische Tools in der Physik: Vektorprodukt
  - 1.2.4. Mathematische Tools in OOP
- 1.3. Physikalische Grundlagen
  - 1.3.1. Der starre Festkörper
  - 1.3.2. Kinematik
  - 1.3.3. Dynamik
  - 1.3.4. Kollisionen
  - 1.3.5. Projektile
  - 1.3.6. Flug
- 1.4. Grundlagen der Computergrafik
  - 1.4.1. Grafik-Systeme
  - 1.4.2. 2D-Grafiken
  - 1.4.3. 3D-Grafiken
  - 1.4.4. Raster Systeme
  - 1.4.5. Geometrische Modellierung
  - 1.4.6. Versteckte Teile entfernen
  - 1.4.7. Realistische Visualisierung
  - 1.4.8. OpenGL-Grafikbibliothek
- 1.5. Unity: Einführung und Installation
  - 1.5.1. Was ist Unity?
  - 1.5.2. Warum Unity?
  - 1.5.3. Merkmale von Unity
  - 1.5.4. Installation
- 1.6. Unity: 2D und 3D
  - 1.6.1. Gameplay in 2D: *Sprites* und *Tilemaps*
  - 1.6.2. Gameplay in 2D: *2D Physics*
  - 1.6.3. Beispiele für Videospiele, die mit Unity 2D entwickelt wurden
  - 1.6.4. Einleitung zu Unity 3D
- 1.7. Unity: Instanziierung und Objekterstellung
  - 1.7.1. Hinzufügen von Komponenten
  - 1.7.2. Entfernen von Komponenten
  - 1.7.3. Importieren von Assets und Texturen
  - 1.7.4. Materialien und Karten für Materialien
- 1.8. Unity: Interaktionen und Physik
  - 1.8.1. *Rigidbody*
  - 1.8.2. *Colliders*
  - 1.8.3. *Joints* (Gelenke)
  - 1.8.4. *Character Controllers*
  - 1.8.5. *Continuous Collision Detection* (CCD)
  - 1.8.6. *Physics Debug Visualization*
- 1.9. Unity: grundlegende künstliche Intelligenz für NPC
  - 1.9.1. *Pathfinding* in Unity: *NavMesh*
  - 1.9.2. Feind mit KI
  - 1.9.3. NPC Aktionsbaum
  - 1.9.4. NPC-Hierarchie und *Scripts*
- 1.10. Unity: Grundlagen und Implementierung von Animationen
  - 1.10.1. *Animation Controller*. Charakter Assoziation
  - 1.10.2. *Blend Tree*: Mischungsbaum
  - 1.10.3. Übergang zwischen Zuständen
  - 1.10.4. Änderung der Schwelle für Übergänge

## Modul 2. Videospiel-Engines

- 2.1. Videospiele und IKTs
  - 2.1.1. Einführung
  - 2.1.2. Gelegenheiten
  - 2.1.3. Herausforderungen
  - 2.1.4. Schlussfolgerungen
- 2.2. Geschichte der Spiel-Engines
  - 2.2.1. Einführung
  - 2.2.2. Atari-Ära
  - 2.2.3. 1980er Ära
  - 2.2.4. Erste Motoren. 90er Jahre Ära
  - 2.2.5. Aktuelle Engines
- 2.3. Videospiel-Engines
  - 2.3.1. Typen von Motoren
  - 2.3.2. Teile einer Videospiel-Engine
  - 2.3.3. Aktuelle Engines
  - 2.3.4. Auswahl eines Motors für unser Projekt
- 2.4. Motor Game Maker
  - 2.4.1. Einführung
  - 2.4.2. Entwurf eines Szenarios
  - 2.4.3. *Sprites* und Animationen
  - 2.4.4. Kollisionen
  - 2.4.5. *Scripting* in GML
- 2.5. Motor Unreal Engine 4: Einführung
  - 2.5.1. Was ist die Unreal Engine 4? Was ist ihre Philosophie?
  - 2.5.3. Materialien
  - 2.5.4. UI
  - 2.5.5. Animationen
  - 2.5.6. Partikel System
  - 2.5.7. Künstliche Intelligenz
  - 2.5.8. FPS
- 2.6. Motor Unreal Engine 4: *Visual Scripting*
  - 2.6.1. *Blueprint*-Philosophie und *Visual Scripting*
  - 2.6.2. *Debugging*
  - 2.6.3. Arten von Variablen
  - 2.6.4. Grundlegende Flusskontrolle
- 2.7. Engine Unity 5
  - 2.7.1. Programmieren in C# und Visual Studio
  - 2.7.2. Erschaffen von *Prefabs*
  - 2.7.3. Verwendung von *Gizmos* zur Steuerung von Videospielen
  - 2.7.4. Adaptive Engine: 2D und 3D
- 2.8. Godot-Engine
  - 2.8.1. Godot Design Philosophie
  - 2.8.2. Objektorientiertes Design und Komposition
  - 2.8.3. All-in-one-Paket
  - 2.8.4. Freie und von der Gemeinschaft betriebene Software
- 2.9. RPG Maker-Engine
  - 2.9.1. RPG Maker Philosophie
  - 2.9.2. Als Bezug nehmen
  - 2.9.3. Ein Spiel mit Persönlichkeit schaffen
  - 2.9.4. Erfolgreiche kommerzielle Spiele
- 2.10. Engine Source 2
  - 2.10.1. Source 2 Philosophie
  - 2.10.2. Source und Source 2: Entwicklung
  - 2.10.3. Nutzung der Community: audiovisuelle Inhalte und Videospiele
  - 2.10.4. Die Zukunft der Source 2 Engine
  - 2.10.5. *Mods* und erfolgreiche Spiele

# 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 Universitätskurs in Leveldesign 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 **Universitätskurs in Leveldesign 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 Leveldesign für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovativen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Leveldesign für Videospiele

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

# Universitätskurs

## Leveldesign für Videospiele

