

Universitätskurs

Produktion und Pitching für 3D-Videospiele



Universitätskurs Produktion und Pitching für 3D-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/produktion-pitching-3d-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

In vielen Fällen reicht eine gute Idee nicht aus, um den Erfolg eines Videospieldesignprojekts zu garantieren, da seine Produktion eine Investition von menschlichem und wirtschaftlichem Kapital erfordert, die in den meisten Fällen nur von großen Unternehmen getragen werden kann. Aus diesem Grund wird das Management von *Pitching*-Strategien zu einer grundlegenden Anforderung für Kreative in diesem Bereich, die sie im Rahmen dieses sehr umfassenden und dynamischen Programms entwickeln können. Es handelt sich um einen multidisziplinären, 100%igen Online-Studiengang, der den Studenten die Möglichkeit bietet, ihre Fähigkeiten zur Entwicklung attraktiver und präziser *Pitching*-Strategien zu perfektionieren, indem sie 150 Stunden der besten theoretischen, praktischen und ergänzenden Inhalte absolvieren. Eine einzigartige akademische Möglichkeit, ein Profi in der Produktion von Videospieldesign zu werden, mit großen Erwartungen für die Zukunft.



“

Das beste Programm, um sich auf die Produktion und das Pitching von Videospieleprojekten zu spezialisieren, 100% online und in nur 6 Wochen Studienzeit“

In der Geschichte der Videospiegelindustrie gab es immer wieder innovative und kreative Ideen, die aufgrund mangelnder kommerzieller Unterstützung nicht erfolgreich waren. Insane von der inzwischen aufgelösten Firma THQ, Streets of Rage von Crackdown oder Silent Hills von PlayStation sind Beispiele für Spiele, die trotz ihrer inhaltlichen Qualität nie das Licht der Welt erblickten. Aus diesem Grund und angesichts des immer härter werdenden Wettbewerbs ist die Perfektionierung der *Pitching*-Strategien zu einer Grundvoraussetzung für die Profis der Branche geworden.

Spielevorschläge, die alle Informationen über das Projekt in präziser, detaillierter und ansprechender Form enthalten, haben eine viel größere Chance auf Erfolg als andere, die keine Zeit in die Vorbereitung dieses Dokuments investieren. Um dies zu erreichen, ist es notwendig, die verschiedenen Bereiche und ihre Spezifikationen zu kennen, was der Student mit diesem Universitätskurs erreichen kann.

Es handelt sich um einen Studiengang, der die Bereiche der produktiven Analyse abdeckt: von den Merkmalen der Kaskadenmethodik und der Kasuistik von Arbeitsplänen bis hin zur Erstellung von *Post-Mortem*-Berichten für Projekte. Darüber hinaus wird der Student in der Lage sein, sich mit den effektivsten Strategien für die Suche nach Investitionen und den besten Produktionspraktiken auseinanderzusetzen.

All dies wird in 150 Stunden mit den besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalten in einem bequemen und zugänglichen 100%igen Online-Format präsentiert. Dies ist eine einzigartige akademische Gelegenheit, sein Wissen zu erweitern, seine beruflichen Fähigkeiten zu perfektionieren und in weniger als 6 Wochen ein *Pitching*-Spezialist zu werden, der von echten Experten der *Gaming*-Branche unterrichtet wird.

Dieser **Universitätskurs in Produktion und Pitching für 3D-Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die 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
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Ein Programm, das es Ihnen ermöglicht, durch Stunden mit den besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalten an der Erstellung von Fortbildungsplänen für unerfahrene Profile zu arbeiten



Sie werden lernen, den Aufwand und die Zeit abzuschätzen und an die Realität Ihrer Projekte anzupassen, so dass Sie immer einen Spielraum haben, um bei jeder Art von Problem zu handeln"

Das Dozententeam des Programms besteht aus Spezialisten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen 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.

Wenn Sie auf der Suche nach einem Abschluss sind, mit dem Sie sich in die verschiedenen agilen Methoden der Videospieldentwicklung vertiefen können, dann bietet Ihnen dieser Studiengang alles, was Sie suchen und noch mehr.

Sie werden sich mit den verschiedenen Problemen befassen, die bei der Produktion von Videospielen auftreten können, sowie mit den effektivsten und vorteilhaftesten Lösungen für jedes dieser Probleme.



02 Ziele

Der Erfolg eines *Gaming*-Projekts kann zu einem großen Teil von der Qualität des Spielvorschlags abhängen. Aus diesem Grund haben TECH und sein Expertenteam beschlossen, dieses sehr umfassende Programm zu entwickeln. Ziel ist es, dass die Studenten die verschiedenen Bereiche der Produktion im Detail kennenlernen, um ein vollständiges, dynamisches und attraktives *Pitching* vorzubereiten, das Investitionsunternehmen überzeugen wird. Zu diesem Zweck stehen ihnen die neuesten und umfassendsten Informationen sowie die besten akademischen Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen sie ihr Wissen garantiert in weniger als 6 Wochen erweitern können.



“

Sie werden lernen, wie Sie die Produktionskosten eines Projekts auf der Grundlage der benötigten Humanressourcen, Technologien und Lizenzen sowie der externen Entwicklungskosten genau berechnen können"



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln einer auf Videospiele angewandten Scrum- und *Agile*-Methode zur Verwaltung von Projekten
- ◆ Erstellen eines Systems zur Berechnung des Aufwands in Form von stundenbasierten Schätzungen
- ◆ Erstellen von Material zur Präsentation des Projekts bei Investoren

“

Sie lernen die wichtigsten Strategien zur Analyse der Wettbewerber kennen, so dass Sie Ihre direkten Konkurrenten genau einschätzen und Projekte entwickeln können, die besser als deren Projekte sind"





Spezifische Ziele

- ◆ Ermitteln der Unterschiede zwischen den Produktionsmethodiken vor Scrum und ihrer Entwicklung bis heute
- ◆ Anwenden von *Agile*-Denken in jeder Entwicklung, ohne dabei das Projektmanagement zu gefährden
- ◆ Entwickeln eines nachhaltigen Arbeitsrahmens für das gesamte Team
- ◆ Antizipieren des Personalbedarfs in der Produktion und Entwickeln einer grundlegenden Personalkalkulation
- ◆ Durchführen einer Voranalyse, um Schlüsselinformationen für die Kommunikation über die wichtigsten Werte unseres Projekts zu erhalten
- ◆ Untermauern der Verkaufs- und Finanzierungsargumente des Projekts mit Zahlen, die die potenzielle Zahlungsfähigkeit des Projekts belegen
- ◆ Bestimmen der notwendigen Schritte zur Ansprache von *Publishers* und Investoren

03

Kursleitung

Eine der Prioritäten von TECH bei der Gestaltung ihrer Studiengänge ist die Schaffung eines Dozententeams, das sich in dem Bereich auskennt, in dem das Programm entwickelt wird. Aus diesem Grund hat TECH für diesen Universitätskurs eine Gruppe von Fachleuten aus dem Bereich der Videospieldproduktion ausgewählt, die über umfangreiche Berufserfahrung im Management von *Gamification*-Projekten für große Unternehmen verfügen. Außerdem sind sie aktive Spezialisten und kennen daher den aktuellen Kontext im Detail. Diese Aspekte spiegeln sich in der Vollständigkeit und Präzision wider, mit der der Lehrplan entwickelt wurde.





“

Ein Team von Fachleuten aus dem Gaming-Sektor wird Sie während des gesamten Programms begleiten und Sie mit den besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalten versorgen"

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



04 Struktur und Inhalt

TECH hat in diesen Universitätskurs 150 Stunden der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte aufgenommen. Letztere bestehen aus: detaillierten Videos, Forschungsartikeln, dynamischen Zusammenfassungen, ergänzender Lektüre und Übungen zur Selbsterkenntnis. Dies ermöglicht es dem Studenten, die verschiedenen Aspekte des Lehrplans auf individuelle Art und Weise zu vertiefen. Darüber hinaus ist das gesamte Material von Beginn des Programms an auf dem virtuellen Campus verfügbar, so dass die Studenten ihre akademische Erfahrung selbst organisieren können, um das Beste daraus zu machen.



“

Ein Studiengang mit einem sehr hohen Maß an Personalisierung, der an die unterschiedlichen Anforderungen der einzelnen Studenten angepasst ist, aber alle ihre Erwartungen übertrifft"

Modul 1. Videospieldproduktion und Finanzierung

- 1.1. Produktion von Videospiele
 - 1.1.1. Kaskaden-Methoden
 - 1.1.2. Kasuistik des mangelnden Projektmanagements und des Fehlens eines Arbeitsplans
 - 1.1.3. Die Folgen des Fehlens einer Produktionsabteilung in der Videospieldindustrie
- 1.2. Das Entwicklungsteam
 - 1.2.1. Die wichtigsten Abteilungen bei der Entwicklung von Projekten
 - 1.2.2. Schlüsselprofile im Mikromanagement: *Lead* und *Senior*
 - 1.2.3. Problem der mangelnden Erfahrung bei Junior-Profilen
 - 1.2.4. Aufstellung eines Fortbildungsplans für unerfahrene Profile
- 1.3. *Agile* Methoden bei der Entwicklung von Videospiele
 - 1.3.1. Scrum
 - 1.3.2. *Agile*
 - 1.3.3. Hybride Methodiken
- 1.4. Schätzungen von Aufwand, Zeit und Kosten
 - 1.4.1. Der Preis der Videospieldentwicklung: Die wichtigsten Kostenkonzepte
 - 1.4.2. Zeitplanung der Aufgaben: kritische Punkte, Schlüssel und zu berücksichtigende Aspekte
 - 1.4.3. Schätzungen auf der Grundlage von Aufwandspunkten vs. Berechnung in Stunden
- 1.5. Priorisierung bei der Planung von Prototypen
 - 1.5.1. Festlegung der allgemeinen Projektziele
 - 1.5.2. Priorisierung der wichtigsten Funktionalitäten und Inhalte: Reihenfolge und Bedarf nach Abteilung
 - 1.5.3. Gruppierung der Funktionalitäten und Inhalte in der Produktion, um Deliverables (funktionale Prototypen) zu erstellen
- 1.6. Bewährte Praktiken bei der Produktion von Videospiele
 - 1.6.1. Besprechungen, *Daylies*, *Weekly Meeting*, Besprechungen am Ende eines *Sprint*, Besprechungen zur Überprüfung der Ergebnisse von Meilensteinen ALFA, BETA und RELEASE
 - 1.6.2. Messung der *Sprint*-Geschwindigkeit
 - 1.6.3. Erkennung von mangelnder Motivation und geringer Produktivität und Vorwegnahme möglicher Probleme in der Produktion





- 1.7. Analyse in der Produktion
 - 1.7.1. Vorläufige Analyse 1: Überprüfung des Marktstatus
 - 1.7.2. Vorläufige Analyse 2: Ermittlung der wichtigsten Projektpreferenzen (direkte Wettbewerber)
 - 1.7.3. Schlussfolgerungen aus den vorläufigen Analysen
- 1.8. Kalkulation der Entwicklungskosten
 - 1.8.1. Personalwesen
 - 1.8.2. Technologie und Lizenzierung
 - 1.8.3. Externe Entwicklungskosten
- 1.9. Suche nach Investitionen
 - 1.9.1. Arten von Investoren
 - 1.9.2. Zusammenfassung
 - 1.9.3. *Pitch Deck*
 - 1.9.4. *Publishers*
 - 1.9.5. Selbstfinanzierung
- 1.10. Ausarbeitung von Projekt-*Post Mortems*
 - 1.10.1. Prozess der Ausarbeitung des *Post Mortem* im Unternehmen
 - 1.10.2. Analyse der positiven Aspekte des Projekts
 - 1.10.3. Analyse der negativen Aspekte des Projekts
 - 1.10.4. Vorschlag zur Verbesserung der negativen Punkte des Projekts und Schlussfolgerungen

“ Mit **TECH** und diesem vollständigen und umfassenden Programm werden Sie Scrum und Agile in nur 6 Wochen beherrschen. Sind Sie bereit dafür? ”

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

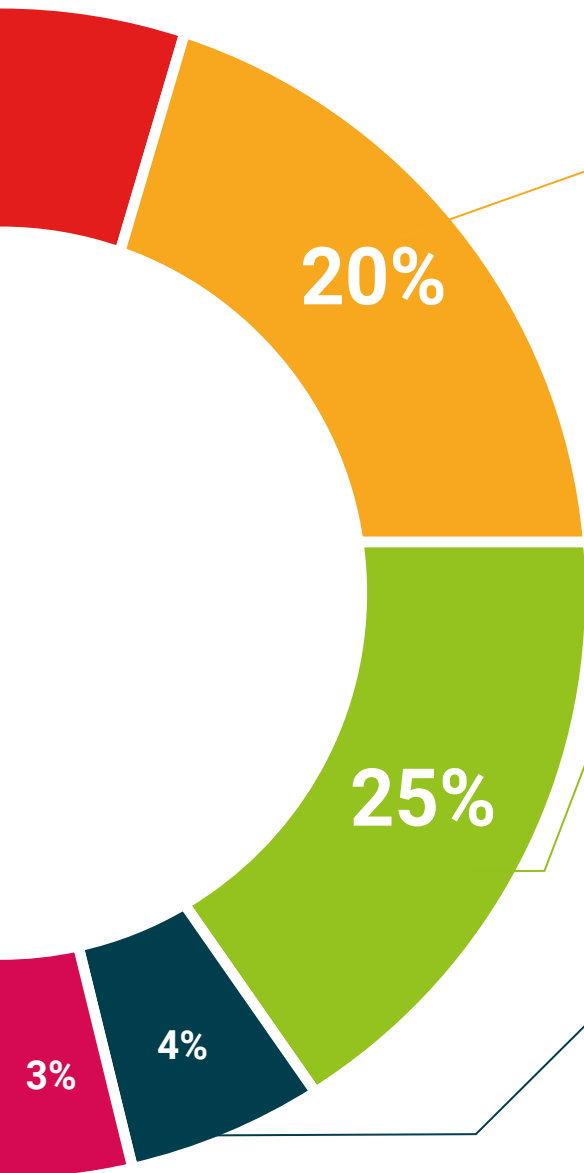
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Produktion und Pitching für 3D-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 Produktion und Pitching für 3D-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 Produktion und Pitching für 3D-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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs Produktion und Pitching für 3D-Videospiele

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

Universitätskurs

Produktion und Pitching für 3D-Videospiele

