

Universitätskurs

Akustische und Virtuelle Orchestrierung für Videospiele



Universitätskurs Akustische und Virtuelle Orchestrierung für Videospiele

- » Modalität: **Online**
- » Dauer: **6 Wochen**
- » Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**
- » Aufwand: **8 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **Online**

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/universitaetskurs/akustische-virtuelle-orchestrierung-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

Videospiele müssen sich von anderen abheben, um erfolgreich zu sein und Wirkung zu zeigen. Eine dieser Unterscheidungen ist der begleitende Soundtrack, weshalb es sehr wichtig ist, die richtige Kombination von Werkzeugen für die Erstellung des Soundtracks zu verwenden. Dieser Studiengang zielt darauf ab, den Studenten alle Ressourcen und Werkzeuge zur Verfügung zu stellen, die für eine gute berufliche Entwicklung im Bereich der Produktion von Videospielen notwendig sind. Die Besonderheiten jeder Instrumentenfamilie und die verschiedenen Techniken zur Erzeugung eines kraftvollen und differenzierten Klangs werden erlernt. Und das alles online in nur 6 Wochen.



“

Sie werden sich mit den verschiedenen Instrumentengruppen, ihren Techniken und ihren erkennbarsten klanglichen Effekten auseinandersetzen, um sie auf eine Melodie anzuwenden, die ein Videospiel begleitet"

Videospielhersteller benötigen ein wesentliches Element bei der Erstellung eines Soundtracks: eine gute Orchestrierung. Dazu brauchen sie Profis, die für jedes Stück die richtigen Musikinstrumente kennen. Auf diese Weise werden die verschiedenen Elemente des Spiels zu einem harmonischen Ganzen zusammengefügt. Die Unterscheidung zwischen der Verwendung von realen und virtuellen Instrumenten ist ebenfalls ein wichtiger Faktor, der nicht nur im Hinblick auf das Endergebnis, sondern auch auf das Endziel berücksichtigt werden muss.

Dieser Universitätskurs richtet sich an Fachleute, die sich in der Welt der akustischen und virtuellen Orchestrierung spezialisieren möchten, mit Schwerpunkt auf der Entwicklung eines digitalen Spiels. Der Lehrplan ist daher in Themen unterteilt, die sich auf akustische und virtuelle Instrumente beziehen. Der Vergleich und die Verschmelzung dieser beiden Aspekte wird für die Studenten sowohl auf beruflicher als auch auf musikalischer Ebene eine Bereicherung darstellen.

Diese Fähigkeiten werden von hochqualifizierten Dozenten vermittelt, die den Studenten diese Kenntnisse weitergeben. Mit ihrer Online-Methode ist TECH die ideale Option für diejenigen, die dem traditionellen Rhythmus einer Universität nicht folgen können. Es bietet die Möglichkeit, dieses Programm von überall aus zu studieren, ohne Zeitpläne oder Druck von außen. Hinzu kommen die innovativsten pädagogischen Techniken, die es auf dem Markt gibt, wie das Relearning oder die Fallmethode, die beide von der Bildungsgemeinschaft befürwortet werden.

Dieser **Universitätskurs in Akustische und Virtuelle Orchestrierung 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein, und Sie werden die innovativsten Orchestrierungstechniken erlernen, um Ihre Kreationen zu verbessern"

“

Dank dieses Universitätskurses werden Sie durch verschiedene Aktivitäten und konkrete Fälle lernen, wie Sie verschiedene Situationen in realen Arbeitsumgebungen lösen können"

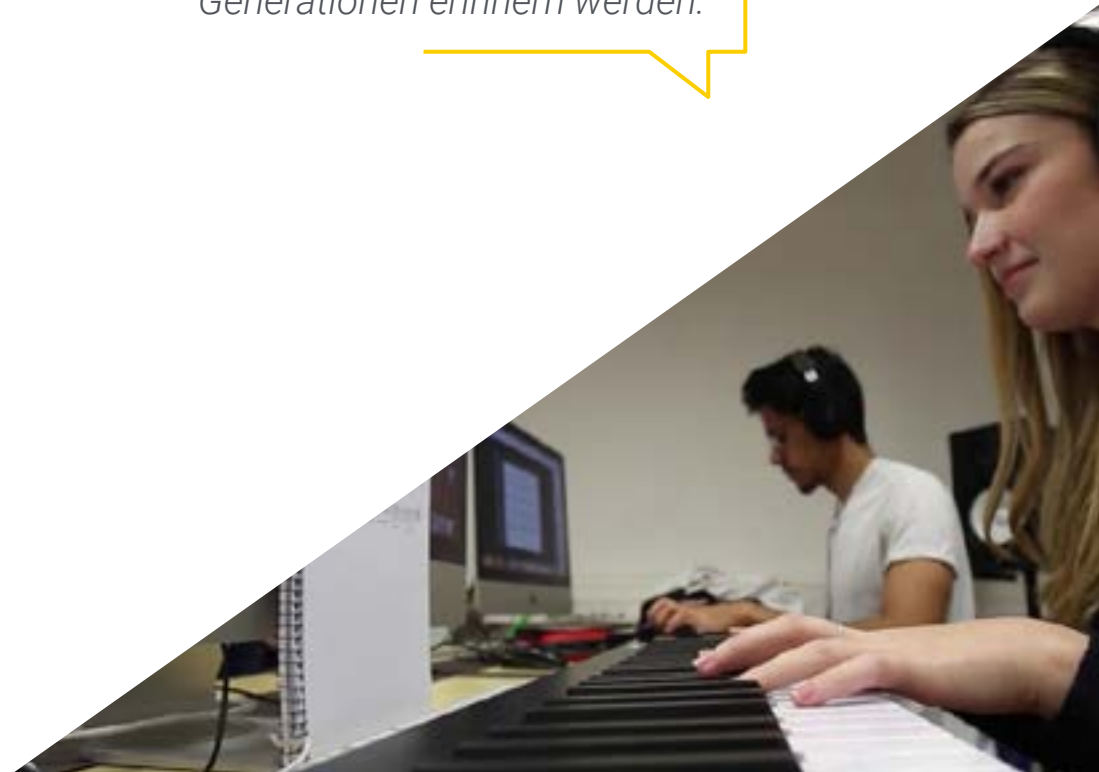
Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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.

Lernen Sie die wichtigsten Unterschiede zwischen einem virtuellen Orchester und einem traditionellen Orchester kennen.

Komponieren Sie Soundtracks, an die sich verschiedene Generationen erinnern werden.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Studiengangs ist es, die Absolventen zu Spezialisten für die Orchestrierung und Akustik von Videospielen weiterzubilden. Zu diesem Zweck konzentriert er sich auf verschiedene allgemeine und spezifische Ziele, die dazu beitragen sollen, die Konzepte und Fähigkeiten, die zur Erreichung dieser Ziele erforderlich sind, richtig zu assimilieren. Am Ende des Studiengangs werden die Studenten in der Lage sein, ihre Karriere optimal und erfolgreich zu gestalten.



“

*Dank der Inhalte dieses Programms
werden Sie zu einem Spezialisten für die
Orchestrierung und Akustik von Videospiele*”



Allgemeines Ziel

- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Instrumente und angemessenes Einsetzen eines traditionellen Orchesters und eines virtuellen Orchesters

“

Erkennen Sie die verschiedenen Merkmale der Instrumente, die Teil eines Orchesters sind. Lernen Sie, sie nach ihrer Funktionalität und Konstruktion zu unterscheiden“





Spezifische Ziele

Modul 1. Akustische und virtuelle Orchestrierung

- ◆ Verstehen des Aufbaus und der verschiedenen Besetzungen des Orchesters
- ◆ Unterscheiden der Instrumente anhand ihrer Bauweise und der Art und Weise, wie sie ihren Klang erzeugen
- ◆ Umfassendes Verstehen des Einsatzes der Streicher für die verschiedenen Klangmomente
- ◆ Klassifizieren der verschiedenen Arten von Schlaginstrumenten nach ihrer Bauweise
- ◆ Detailliertes Wissen, wie andere, im traditionellen Orchester weniger gebräuchliche Instrumente funktionieren
- ◆ Grundsätzliches Unterscheiden zwischen dem Verhalten eines echten Orchesters und dem eines virtuellen Orchesters
- ◆ Steuern der verschiedenen Abteilungen eines virtuellen Orchesters

03

Kursleitung

TECH verfügt über Experten auf diesem Gebiet, die diesen Universitätskurs unterrichten. Ihre Aufgabe besteht darin, die Studenten anzuleiten und zu betreuen, damit sie die im Programm behandelten Themen richtig aufnehmen und verstehen. Zu diesem Zweck wenden alle unsere Dozenten die Relearning-Methode an, bei der der Schwerpunkt auf der Wiederholung von zentralen Konzepten liegt.



“

Das Lehrpersonal dieses Universitätskurses wird Ihr großer Verbündeter sein, um sich alles anzueignen, was Sie brauchen, um Ihre berufliche Karriere in der Welt der virtuellen Orchestrierung und Akustik für Videospiele zu entwickeln"

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 Videospielebranche 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 Videospiele-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



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs besteht aus einem einzigen Modul, das in 10 Themen unterteilt ist. Basierend auf den innovativsten Konzepten der Branche bietet dieses Programm den Studenten die Möglichkeit, ihre Kenntnisse im Bereich der Orchestrierung und der virtuellen Akustik für Videospiele zu vertiefen. Der Inhalt des Programms wurde von Fachleuten der Branche entwickelt, die das Arbeitsumfeld aus erster Hand kennen. Daher kennen sie auch die Anforderungen und Kompetenzen, die eine Person, die sich in diesem Bereich spezialisieren möchte, mitbringen sollte.





“

Wenn Sie ein Profi auf dem Gebiet der Orchestrierung und der virtuellen Akustik für Videospiele werden wollen, ist dies das richtige Programm für Sie. Lernen Sie alle wichtigen Aspekte dieses Fachgebiets kennen und werden Sie zum Experten"

Modul 1. Akustische und virtuelle Orchestrierung

- 1.1. Das Orchester
 - 1.1.1. Instrumente
 - 1.1.2. Formate
 - 1.1.3. Hybrides Orchester
- 1.2. Instrumente
 - 1.2.1. Konstruktion und Klassifizierung
 - 1.2.2. Techniken
 - 1.2.3. Klangfarben-Effekte
- 1.3. Orchestrierung für Streicher
 - 1.3.1. Klangebenen
 - 1.3.2. Kontrapunktische vs. homophone Schreibweise
 - 1.3.3. Begleitung eines Solisten
- 1.4. Orchestrierung für Holzbläser- und Streicherensemble
 - 1.4.1. Kontrapunktische vs. homophone Schreibweise
 - 1.4.2. Verwendung von Hölzern für Farbkontraste
 - 1.4.3. Besondere Effekte
- 1.5. Orchestrierung für Blech-, Holzbläser- und Streicherensembles
 - 1.5.1. Verwendungen und Vervielfältigungen
 - 1.5.2. Melodie, homophone und kontrapunktische Schreibweise
 - 1.5.3. Klanghöhepunkte und Klangfarbeneffekte
- 1.6. Die Schlagzeugabteilung
 - 1.6.1. Klassifizierung von Instrumenten
 - 1.6.2. Anzahl und Verteilung der Instrumentalisten
 - 1.6.3. Notation von Schlaginstrumenten
- 1.7. Andere Instrumente
 - 1.7.1. Tasteninstrumente
 - 1.7.2. Saiteninstrumente ohne Streichbogen
 - 1.7.3. Orchestrierung für diese Instrumente





- 1.8. Unterschiede zwischen "Samplern" und echten Orchestern
 - 1.8.1. Dynamik, Balance und Panning
 - 1.8.2. *Layers*
 - 1.8.3. *Keyswitches*
- 1.9. Orchestrierungstechniken für "Sampler": *Ensemble Patches*
 - 1.9.1. Voller und kraftvoller Klang
 - 1.9.2. Verwendung von *Ensemble Patches*
 - 1.9.3. Streicher: *Sustain*, *Tremolo* und *Staccato*
- 1.10. Orchestrierungstechniken für "Sampler": Zusammenspiel
 - 1.10.1. Die Pauke
 - 1.10.2. Zusammenspiel von Orchester und Schlagzeug
 - 1.10.3. Zusammenspiel von Chor und Orchester



Am Ende dieses Universitätskurses werden Sie alle Techniken der Orchestrierung für Sampler kennen und wissen, wie Sie Ihren Werken Ihre persönliche Note verleihen können"

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 Akustische und Virtuelle Orchestrierung 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 Akustische und Virtuelle Orchestrierung 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 Akustische und Virtuelle Orchestrierung 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 sprachen

tech technologische
universität

Universitätskurs

Akustische und Virtuelle Orchestrierung für Videospiele

