

Universitätskurs

Audioerstellung für 3D-Videospiele

Universitätskurs Audioerstellung für 3D-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/audioerstellung-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

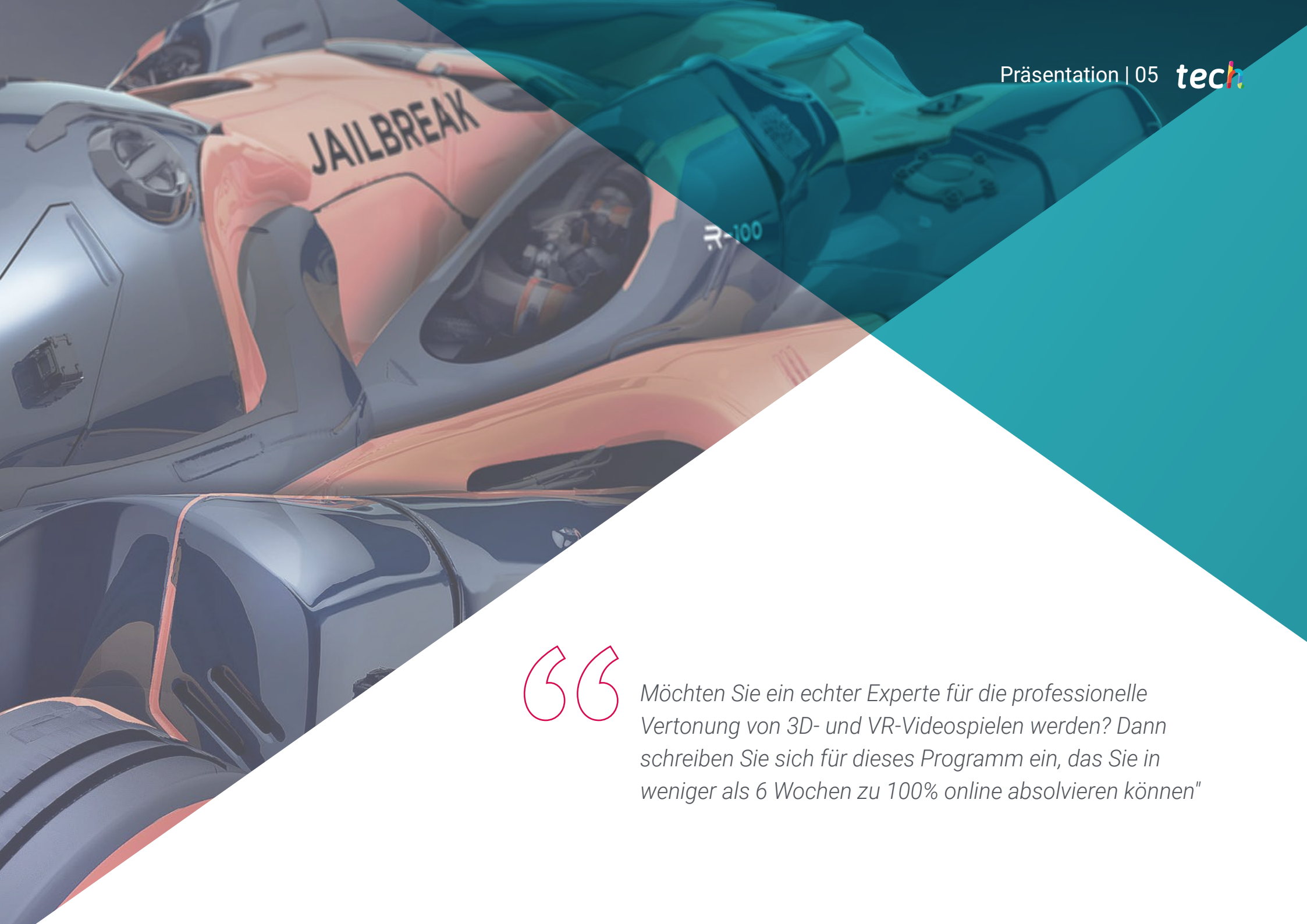
Seite 28

01

Präsentation

Der Ton ist in einem *Gamer*-Projekt von grundlegender Bedeutung, um ein noch immersiveres und personalisierteres Spielerlebnis zu gewährleisten, das die Einbettung in den Kontext fördert und ein realistischeres Szenario gewährleistet. Aus diesem Grund müssen Fachkräfte in diesem Bereich über detaillierte Kenntnisse der neuesten Entwicklungen im Bereich der Effekterstellung und der Soundtrackkomposition verfügen und die entsprechenden Tools und Software beherrschen. Der Kurs in diesem Programm wird es ihnen ermöglichen, an diesen Aspekten zu arbeiten, sowie an der Erstellung von Stimmen und dem Export und Import verschiedener Audioformate für die Projekte, die sie entwickeln. Die 150 Stunden theoretischen, praktischen und Online-Inhalte garantieren den Studenten eine Verbesserung ihrer professionellen Fähigkeiten im Bereich des Soundmanagements für Videospiele durch eine 100%ige Online-Fortbildung, die von Experten des audiovisuellen Unterhaltungssektors entwickelt wurde.





“

Möchten Sie ein echter Experte für die professionelle Vertonung von 3D- und VR-Videospielen werden? Dann schreiben Sie sich für dieses Programm ein, das Sie in weniger als 6 Wochen zu 100% online absolvieren können"

Adaptives Audio ist für jedes Videospieldprojekt von grundlegender Bedeutung und hat einen großen Einfluss auf das Endergebnis und den Realismusgrad des Titels. In diesem Bereich geht es nicht nur um den Soundtrack, der für jedes Spiel charakteristisch und einzigartig ist, sondern auch um die Soundeffekte, die Schlüsselaspekte sind, um für den Spieler ein immersives Spielerlebnis zu schaffen. Aus diesem Grund müssen die Fachleute in diesem Bereich die Details der Produktion sowie die Werkzeuge und die Software kennen, die es ihnen ermöglichen, dies so effizient und optimiert wie möglich zu tun.

Um dies zu erreichen, können sie auf den Universitätskurs in Audioerstellung für 3D-Videospiele zählen, ein Programm, das von Experten des audiovisuellen Sektors mit Schwerpunkt Unterhaltung entwickelt wurde und 150 Stunden theoretischen, praktischen und ergänzenden Unterricht umfasst. Es handelt sich um eine zu 100% akademische Online-Erfahrung, die es ihnen ermöglicht, sich in das Studium der klanglichen Identität des Videospieles und seiner verschiedenen technischen Produktionsspezifikationen zu vertiefen sowie die Erstellung von Soundeffekten, die an jeden Titel angepasst sind, zu erlernen. Andererseits können sie sich mit der Erstellung von Stimmen und der Bewertung der Audioqualität befassen und sich schließlich auf die Vorbereitung von Bibliotheken für die Vermarktung konzentrieren.

Zu diesem Zweck erhalten sie eine 6-wöchige Fortbildung, während der sie von jedem internetfähigen Gerät aus, sei es ein PC, ein Tablet oder ein Mobiltelefon, unbegrenzt und ohne Zeitplan auf den virtuellen Campus zugreifen können. Darüber hinaus sind alle Inhalte von Beginn des Programms an verfügbar und können auch nach Abschluss der akademischen Erfahrung heruntergeladen werden. Es handelt sich also um eine einzigartige Gelegenheit, an der Spezialisierung ihres beruflichen Profils durch eine multidisziplinäre, dynamische und zugängliche Qualifikation zu arbeiten, die ihr Talent an die Spitze des Videospielesektors katapultieren wird.

Dieser **Universitätskurs in Audioerstellung 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
- ♦ 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



Eine Qualifikation, durch die Sie die verschiedenen Arten von Audiostilen in aktuellen Videospiele im Detail kennenlernen: Merkmale, Vorteile, Empfehlungen für die Verwendung

“

Sie werden an den verschiedenen räumlichen Audiomodellen arbeiten und in der Lage sein, die effektivsten Soundstrategien in Ihren Kompetenzen umzusetzen”

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.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss und ohne zeitliche Begrenzung auf den virtuellen Campus zugreifen.

Ein Programm, das sich mit der Bewertung der Komplexität und Typologie von Projekten zur Erstellung von Audio in 3D und VR-Videospielprojekten beschäftigt.



02 Ziele

Die Bedeutung des Sound-Aspekts in seinen vielfältigen Ausprägungen bei der Durchführung oder der Arbeit an einem Videospiegelprojekt ist der Grund, warum TECH es für notwendig erachtet hat, ein Programm zu entwickeln, das sich auf diesen Aspekt konzentriert. Ziel ist es daher, dem Studenten die Möglichkeit zu geben, sich in diesem Bereich zu spezialisieren, indem er die neuesten und umfassendsten Informationen erhält, die es ihm ermöglichen, die technischen Spezifikationen für die Erstellung von Soundtracks, Stimmen oder Soundeffekten für *Gaming*-Titel im Detail zu kennen.



“

Möchten Sie in der Lage sein, Audio-Bibliotheken auf dem heutigen Markt zu vermarkten? Dieses Programm gibt Ihnen die Schlüssel an die Hand, um diese auf der Grundlage ihrer Typologie und auf die effektivste Weise, die es gibt, vorzubereiten"



Allgemeine Ziele

- ◆ Erarbeiten der Sound-Identität eines 3D-Videospielprojekts
- ◆ Entwerfen der geeigneten Art von Audio für das Projekt, z. B. Gesang, Soundtrack oder spezielle Soundeffekte
- ◆ Schätzen des Aufwands für die Audioerstellung, um einen angemessenen Plan für die Produktion und das *Timing* zu erstellen



Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, Ihre Fähigkeiten in der Bewertung der Audioqualität durch eine gründliche Kenntnis der Tests und Protokolle zu diesem Zweck zu perfektionieren"





Spezifische Ziele

- ◆ Analysieren der verschiedenen Audiostile für Videospiele und Branchentrends
- ◆ Untersuchen von Methoden zum Studium der Projektdokumentation, um Audio zu erstellen
- ◆ Studieren der wichtigsten Referenzen, um die Schlüsselpunkte der Sound-Identität zu extrahieren
- ◆ Entwerfen der kompletten 3D-Sound-Identität eines Videospieles
- ◆ Bestimmen der wichtigsten Aspekte bei der Erstellung des Videospiele-Soundtracks und der Soundeffekte für das Projekt
- ◆ Entwickeln der wichtigsten Aspekte der Zusammenarbeit mit den Synchronsprechern und -schauspielerinnen und der Aufnahme der Stimmen für das Spiel
- ◆ Erarbeiten von Methoden und Formaten für den Audioexport in Videospiele unter Verwendung aktueller Technologien
- ◆ Erstellen kompletter Soundbibliotheken für die Vermarktung als professionelle Asset-Packs für Entwicklungsstudios

03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs wird von einer Gruppe von Spezialisten auf dem Gebiet der Videospieldproduktion geleitet. Es handelt sich um ein Team, das über eine lange und umfangreiche Arbeitserfahrung in diesem Sektor verfügt und auch an anderen akademischen Projekten teilgenommen hat. Aufgrund ihrer Berufs- und Lehrerfahrung sind sie daher perfekt geeignet, den Studenten das neueste und umfassendste Wissen über die Erstellung von Audio für Videospiele zu vermitteln.



“

Ein Team von Experten für Musik- und Soundproduktion wird Ihnen das beste theoretische, praktische und zusätzliche Material zur Verfügung stellen, damit Sie die Besonderheiten dieses Bereichs im Detail kennenlernen können"

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. Núñez Martín, Daniel

- ◆ Produzent bei Cateffects SL
- ◆ Musikproduzent, spezialisiert auf die Komposition und Gestaltung von Originalmusik für audiovisuelle Medien und Videospiele
- ◆ Audio-Designer und Musikkomponist bei Risin' Goat SL
- ◆ Audiovisueller Synchronisations-Tontechniker bei Soundub SA

- ◆ Ersteller von Inhalten für den Talentum-Masterstudiengang in Videospieleerstellung bei Telefónica Educación Digital
- ◆ Höherer Techniker in Berufsausbildung für Tontechnik an der Universität Francisco de Vitoria
- ◆ Mittlerer Abschluss in offizieller Musikausbildung am Konservatorium Manuel de Falla, mit Spezialisierung auf Klavier und Saxophon



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs umfasst 150 Stunden der besten und innovativsten theoretischen, praktischen und Online-Inhalte, die vom Dozententeam anhand von zwei Kriterien ausgewählt wurden: die anspruchsvollen Qualitätsrichtlinien von TECH und die unmittelbare aktuelle Situation des Videospielesektors. Auf diese Weise ist es gelungen, ein umfassendes, dynamisches, multidisziplinäres und präzises Programm zu erstellen, mit dem jeder Absolvent garantiert seine beruflichen Fähigkeiten perfektionieren kann.



“

Mit dem Abschluss dieses Universitätskurses verfügen Sie über die notwendigen Kenntnisse, um funktionale Soundeffekte für die verschiedenen Arten von Spielprojekten zu erstellen, die Sie entwickeln können”

Modul 1. Professioneller Ton für 3D-Videospiele in VR

- 1.1. Audio in professionellen 3D-Videospielen
 - 1.1.1. Audio in Videospielen
 - 1.1.2. Arten von Audiostilen in aktuellen Videospielen
 - 1.1.3. Räumliche Audiomodelle
- 1.2. Vorläufige Materialstudie
 - 1.2.1. Studium der Spieldesign-Dokumentation
 - 1.2.2. Untersuchung der Leveldesign-Dokumentation
 - 1.2.3. Bewertung der Komplexität und Typologie des Projekts zur Erstellung des Audios
- 1.3. Studie der Klangreferenzen
 - 1.3.1. Liste der wichtigsten Referenzen nach Ähnlichkeit mit dem Projekt
 - 1.3.2. Audio-Referenzen aus anderen Medien, um dem Videospiel seine Identität zu verleihen
 - 1.3.3. Untersuchung der Referenzen und Ziehen von Schlussfolgerungen
- 1.4. Entwerfen der Sound-Identität des Videospiels
 - 1.4.1. Die wichtigsten Faktoren, die das Projekt beeinflussen
 - 1.4.2. Relevante Aspekte bei der Komposition des Sounds: Instrumentierung, Tempo, andere
 - 1.4.3. Definition der Stimmen
- 1.5. Erstellung des Soundtracks
 - 1.5.1. Liste der Umgebungen und Audios
 - 1.5.2. Definition von Motiv, Thema und Instrumentierung
 - 1.5.3. Komposition und Audiotest von Funktionsprototypen
- 1.6. Erstellung von Soundeffekten (FX)
 - 1.6.1. Soundeffekte: FX-Typen und vollständige Liste entsprechend den Projektanforderungen
 - 1.6.2. Definition von Motiv, Thema und Kreation
 - 1.6.3. Bewertung von Sound FX und Tests an funktionierenden Prototypen
- 1.7. Erstellung von Stimmen



- 1.7.1. Stimmtypen und Phrasenliste
- 1.7.2. Suche und Bewertung von Synchronsprechern und -sprecherinnen
- 1.7.3. Auswertung der Aufnahmen und Testen der Stimmen an funktionalen Prototypen
- 1.8. Bewertung der Audioqualität
 - 1.8.1. Ausarbeitung von Hörsitzungen mit dem Entwicklungsteam
 - 1.8.2. Integration aller Audios in einen funktionierenden Prototyp
 - 1.8.3. Testen und Auswerten der erzielten Ergebnisse
- 1.9. Exportieren, Formatieren und Importieren von Audio in das Projekt
 - 1.9.1. Audioformate und Kompression in Videospielen
 - 1.9.2. Audio-Export
 - 1.9.3. Audio in das Projekt importieren
- 1.10. Vorbereitung von Audiobibliotheken für die Vermarktung
 - 1.10.1. Gestaltung vielseitiger Soundbibliotheken für Videospieldesigner
 - 1.10.2. Auswahl der Audios nach Typ: Soundtrack, FX und Stimmen
 - 1.10.3. Vermarktung von Audio-Asset-Bibliotheken

“*Eine einzigartige akademische Erfahrung, die Ihr Wissen und Ihre beruflichen Fähigkeiten an die Spitze der Spieleindustrie hebt, auf Augenhöhe mit den Anforderungen großer Unternehmen wie Sony und Nintendo*”

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

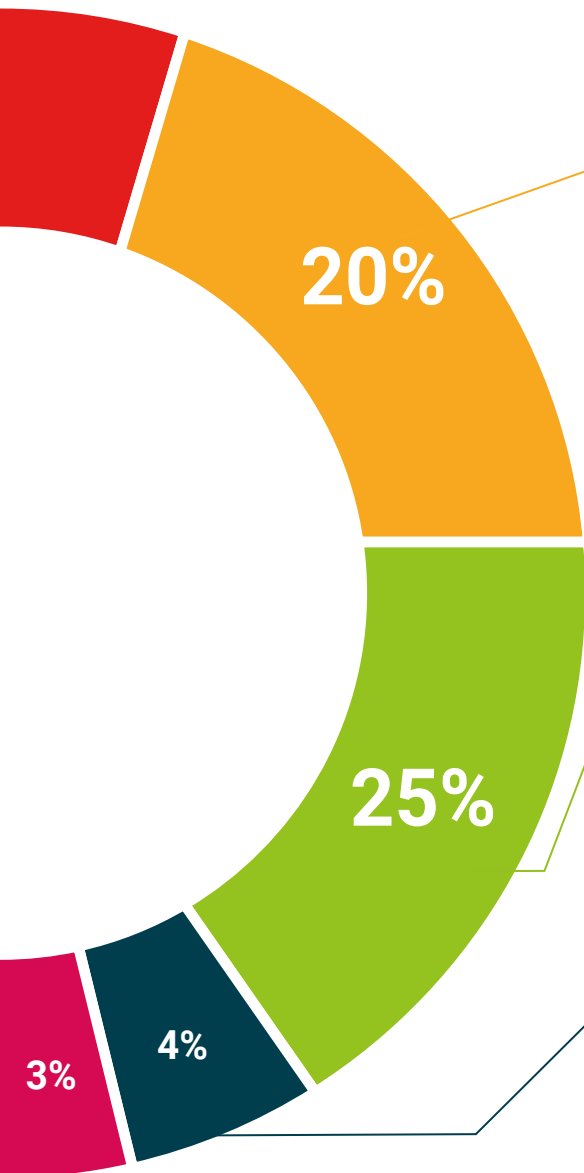
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Audioerstellung 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 Audioerstellung 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 Technologische 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 Audioerstellung 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
Audioerstellung für
3D-Videospiele

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

Universitätskurs

Audioerstellung für 3D-Videospiele

