

Universitätskurs

Klangliche Kreativität für Videospiele





Universitätskurs Klangliche Kreativität 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/klangliche-kreativitat-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

Es besteht kein Zweifel daran, dass der Ton ein unverzichtbares Element eines Videospieles ist. Mit Hilfe des Tons ist es möglich, eine akustische Ästhetik zu schaffen, die der Geschichte, die das Spiel begleitet, Sinn und Harmonie verleiht. Dieser Studiengang ist die ideale Wahl für diejenigen, die ihre berufliche Laufbahn auf die Soundkreation ausrichten möchten. Er ermöglicht es ihnen, sich der unverzichtbaren Elemente des kreativen Prozesses bewusst zu werden und ihn mit Klanglandschaften oder der Gestaltung von Räumen weiterzuentwickeln.





“

*Schreiben Sie sich jetzt ein und treten Sie
in einen der am schnellsten wachsenden
Arbeitsmärkte der letzten Jahre ein”*

Die Welt der Videospiele hat sich rasant entwickelt, und mit ihr der Bedarf der Unternehmen an Fachkräften, die ihren Anforderungen entsprechen. Bei der Produktion eines digitalen Spiels müssen zahlreiche Aspekte berücksichtigt werden. Der Sound ist zweifellos ein zentrales Element, das alle Teile des Produkts zusammenfügt und über Erfolg oder Misserfolg auf dem Markt entscheidet.

Aus diesem Grund ist es für Fachleute in diesem Bereich wichtig, über alle neuen Tools und Entwicklungen auf dem Laufenden zu sein. Dieser Universitätskurs richtet sich an Fachleute, die sich auf die Soundgestaltung für Videospiele spezialisieren möchten. Im Laufe des Programms lernen die Studenten, wie sie ihre Kreativität bei der Entwicklung einer soliden Klangidentität entfalten können, um dem Spiel Persönlichkeit zu verleihen.

Das Dozententeam des Studiengangs besteht aus führenden Fachleuten der Branche. Sie haben einen sorgfältig ausgearbeiteten Lehrplan entwickelt, der alle Kenntnisse und Fertigkeiten umfasst, die die Studenten entwickeln müssen, um Experten auf ihrem Gebiet zu werden. Die Absolventen lernen nicht nur die wichtigsten theoretischen Aspekte, sondern sammeln auch praktische Erfahrungen in einem realen Arbeitsumfeld.

Als Anreiz bietet TECH eine 100-prozentige Online-Methode ohne festen Stundenplan und ohne Anwesenheitspflicht. Wer sich für dieses Programm entscheidet, hat die Möglichkeit, von jedem Ort der Welt mit Internetzugang zu lernen, ohne seine anderen täglichen Verpflichtungen zurückstellen zu müssen.

Dieser **Universitätskurs in Klangliche Kreativität 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



TECH bietet Ihnen alles, was Sie brauchen, um Ihren Weg zu Ihrer Spezialisierung in der Arbeitswelt so profitabel und erschwinglich wie möglich zu gestalten“

“

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Werden Sie Teil unserer Gemeinschaft und genießen Sie die Erfahrung, von den besten Fachleuten des Sektors zu lernen”

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 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 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.

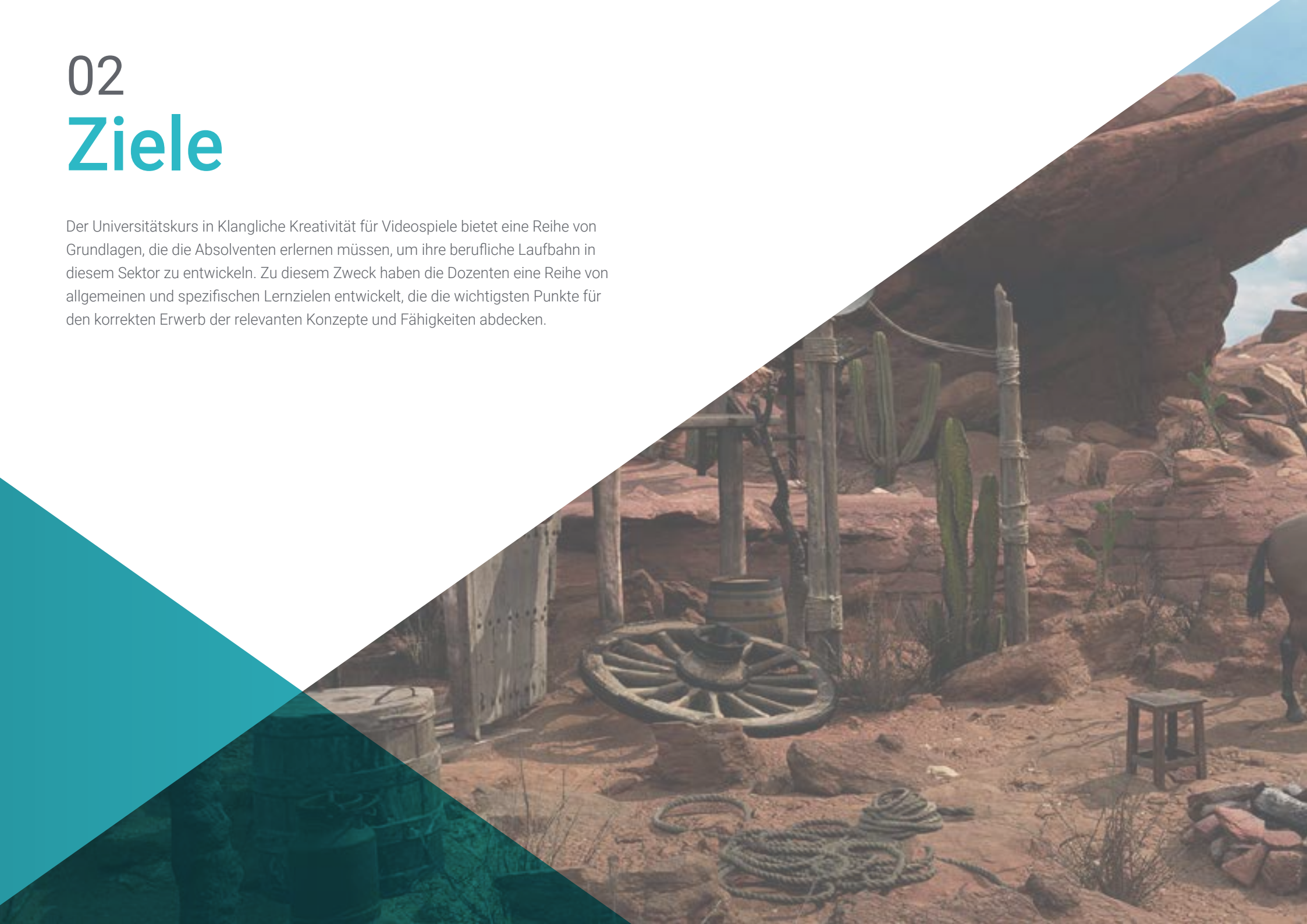
Fördern Sie Ihre Kreativität, wenn es darum geht, Klangidentitäten für die verschiedenen Charaktere in einem Videospiel zu schaffen.

Die Online-Methode ist die ideale Option, wenn Sie keine Zeit haben, den Unterricht zu besuchen. Lernen Sie, wo immer Sie wollen, wie immer Sie wollen und wann immer Sie wollen.



02 Ziele

Der Universitätskurs in Klangliche Kreativität für Videospiele bietet eine Reihe von Grundlagen, die die Absolventen erlernen müssen, um ihre berufliche Laufbahn in diesem Sektor zu entwickeln. Zu diesem Zweck haben die Dozenten eine Reihe von allgemeinen und spezifischen Lernzielen entwickelt, die die wichtigsten Punkte für den korrekten Erwerb der relevanten Konzepte und Fähigkeiten abdecken.





“

Warten Sie nicht länger und greifen Sie auf den umfassendsten Lehrplan zur Entwicklung Ihrer Fähigkeiten in klanglicher Kreativität für Videospiele zu”



Allgemeines Ziel

- ◆ Verknüpfen des Tons mit den verschiedenen Teilen des Videospiele

“

*Die besten Inhalte, mit den besten
Dozenten für den Besten: Sie”*





Spezifische Ziele

Modul 1. Klangliche Kreativität

- ◆ Analysieren der verschiedenen Typologien und Merkmalen von Klang
- ◆ Gründliches Verstehen der verschiedenen Komponenten, die Klangobjekte sind
- ◆ Erzeugen und Produzieren der Klangfülle verschiedener Arten von Klanglandschaften
- ◆ Erzeugen und Produzieren des Klangs verschiedener Arten von physikalischen Phänomenen
- ◆ Kreieren und Produzieren der Klangfülle verschiedener Charaktere
- ◆ Anwenden und Aneignen der *Morphing*-Technik zur Klangerzeugung
- ◆ Korrektes Anwenden von Tonebenen
- ◆ Angleichen der verschiedenen Parameter eines Klangraums
- ◆ Schaffen eines Klangraums
- ◆ Verstehen und Erzeugen von Klängen durch Klangsynthese



03

Kursleitung

Der Studiengang verfügt über ein hochkarätiges Dozententeam. Es handelt sich um Fachleute, die auf eine erfolgreiche berufliche Laufbahn zurückblicken können, was den Studenten hilft, die Situationen zu verstehen, denen sie in diesem Sektor begegnen werden. Auf der Grundlage ihres Wissens haben die Dozenten dieses Studiengangs einen Lehrplan entwickelt, der die wichtigsten Konzepte mit der Methode des Relearning hervorhebt, damit die Absolventen die für ihre berufliche Entwicklung notwendigen Kenntnisse erwerben.





“

Die Dozenten dieses Studiengangs werden Ihnen helfen, Ihre Fähigkeiten im Bereich klangliche Kreativität 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 Videospielen 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

Hr. García Cabrero, Alejandro

- ♦ Spezialist für Kinematographie und visuelle Künste
- ♦ Tonassistent bei Lucky Road
- ♦ Assistent der Tonredaktion bei Lucky Road
- ♦ Hochschulabschluss in Kinematographie und visueller Kunst an der TAI Universität der Künste



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätskurses besteht aus einem Modul, das wiederum aus 10 Themen besteht. Jedes Modul konzentriert sich auf einen anderen Aspekt, aber alle sind gleichermaßen wichtig für die klangliche Kreativität in Videospielen. Die Kreativität der Absolventen wird sowohl bei der Schaffung einer Identität als auch bei der Gestaltung von Räumen oder der Schaffung eines Charakters auf der Grundlage von Sound entwickelt.

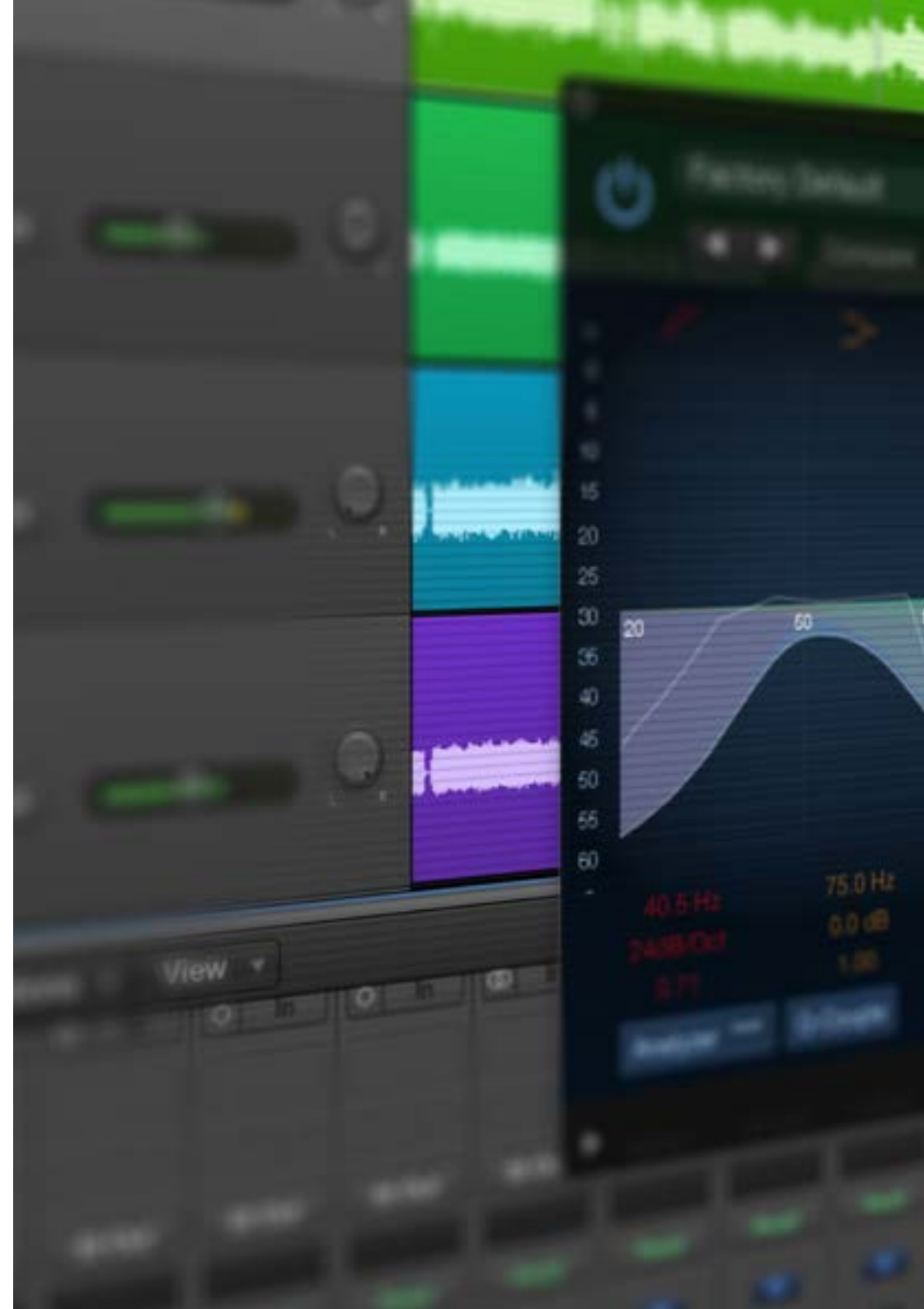


“

Lernen Sie, wie man zwei oder mehr Klänge zu einem verschmelzen kann. Die Morphing-Technik ist ein Muss in der klanglichen Kreativität in Videospielen”

Modul 1. Klangliche Kreativität

- 1.1. Klanganalyse
 - 1.1.1. Eigenschaften
 - 1.1.2. Sound-Typologie
 - 1.1.3. Narrative Entwicklung
- 1.2. Klangobjekt
 - 1.2.1. Stille
 - 1.2.2. Umgebung
 - 1.2.3. Metapher
- 1.3. Die Klanglandschaft
 - 1.3.1. Merkmale des Ambientes
 - 1.3.2. Schichten des Ambientes
 - 1.3.3. Hybridisierungen
- 1.4. Physikalische Phänomene
 - 1.4.1. Wellen und Frequenzen
 - 1.4.2. Partikel
 - 1.4.3. Thema
- 1.5. Charakter-Erstellung
 - 1.5.1. Analyse
 - 1.5.2. Natürliche Klänge
 - 1.5.3. Klänge des Spiels
- 1.6. *Morphing*
 - 1.6.1. Amplitude
 - 1.6.2. Ersatz
 - 1.6.3. Interpolation



- 1.7. Schichten
 - 1.7.1. Materialien
 - 1.7.2. Psychologisch
 - 1.7.3. Reflektierend
- 1.8. Gestaltung von Räumen: Übersicht
 - 1.8.1. Übersicht
 - 1.8.2. Nachhall
 - 1.8.3. Absorption
- 1.9. Raumgestaltung: Lärm
 - 1.9.1. Lärm
 - 1.9.2. Klangebene
 - 1.9.3. Zufälligkeit
- 1.10. Erzeugung durch Synthese
 - 1.10.1. Analoge Synthese
 - 1.10.2. Digitale Synthese
 - 1.10.3. Modulare Synthese



Nutzen Sie alle Vorteile, die TECH zu bieten hat. Werden Sie Teil der Gemeinschaft der größten Universität im Internet und werden Sie der Profi, der Sie sein wollen"



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 Klangliche Kreativität 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 Klangliche Kreativität 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 Klangliche Kreativität 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Klangliche Kreativität
für Videospiele

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

Universitätskurs

Klangliche Kreativität für Videospiele

