

Universitätskurs

Musik- und Audioproduktion für Videospiele



Universitätskurs Musik- und Audioproduktion 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/musik-audioproduktion-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

Die Geschwindigkeit, mit der der Markt und die Produktion von Videospielen wachsen, ist atemberaubend. Jeden Tag suchen mehr und mehr Unternehmen nach Fachkräften, die ihr Personal verstärken, um die Aufgaben zu erfüllen, die für das reibungslose Funktionieren des Endprodukts erforderlich sind. Eine gute Soundproduktion ist ein zentraler Faktor, wenn es darum geht, ein Videospiel von der Masse abzuheben. Dieses Programm unterstützt Fachkräfte, die sich auf die Musik- und Audioproduktion für Videospiele spezialisieren möchten. Zu diesem Zweck steht ihnen ein in der Wirtschaft erfahrenes Dozententeam und ein hochmoderner Lehrplan zur Verfügung.





“

Schreiben Sie sich jetzt ein und bauen Sie Ihr Wissen für eine korrekte und solide Entwicklung aus und schließen Sie sich den besten Unternehmen des Sektors an”

Der Markt für Videospiele boomt, da immer mehr Menschen dieses Produkt konsumieren. Dahinter steckt jedoch viel Arbeit, wie zum Beispiel die Produktion des Soundtracks. Die Musik- und Audioproduktion für ein Videospiele ist eine sehr wichtige Aufgabe im Entstehungsprozess eines Videospiele. Deshalb suchen viele Unternehmen in diesem Bereich nach Fachkräften, die diese Aufgabe übernehmen können.

Dieser Studiengang ist die ideale Option für diejenigen, die sich auf die Musik- und Audioproduktion für Videospiele spezialisieren möchten. Hier werden die Absolventen in die Lage versetzt, verschiedene Fähigkeiten zu entwickeln, um eine qualitativ hochwertige Aufnahmesession von der Vorproduktion bis zur eigentlichen Aufnahmesession durchzuführen. Auf diese Weise lernen die Studenten alles, von der Aufnahmetechnik über die Auswahl und Technik der Mikrofone bis hin zur Positionierung der Musiker.

All dies ist möglich, weil diese Qualifikation von hochprofessionellen Dozenten mit langjähriger Berufserfahrung in diesem Bereich unterrichtet wird. Sie sind dafür verantwortlich, die Studenten auf der Grundlage eines hochaktuellen Lehrplans selbst zu unterrichten und ihnen die Kenntnisse und Fähigkeiten zu vermitteln, die sie für eine angemessene Entwicklung ihrer Tätigkeit am Arbeitsplatz benötigen.

TECH bietet eine 100%ige Online-Methode an, die es den Studenten ermöglicht, ihr Studium in perfekter Harmonie mit den anderen Verpflichtungen ihres täglichen Lebens, sei es beruflich oder anderweitig, in Einklang zu bringen. Diese Online-Universität setzt auch auf die neuesten Trends im Bereich der Lerntechniken, wie z. B. das *Relearning*. Somit ist dieser Studiengang die ideale Option für diejenigen, die sich auf die Musik- und Audioproduktion für Videospiele spezialisieren möchten.

Dieser **Universitätskurs in Musik- und Audioproduktion 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



Das Lernen durch Wiederholung von zentralen Konzepten hat sich als sehr effektiv erwiesen. Aus diesem Grund setzt TECH Relearning in ihrem Lehrplan ein"

“

Dieses Programm wird Ihren Zeitplan nicht beeinträchtigen. Dank der Online-Methodik können Sie Ihre Zeit optimal einteilen und sich zu einem Profi auf diesem Gebiet entwickeln"

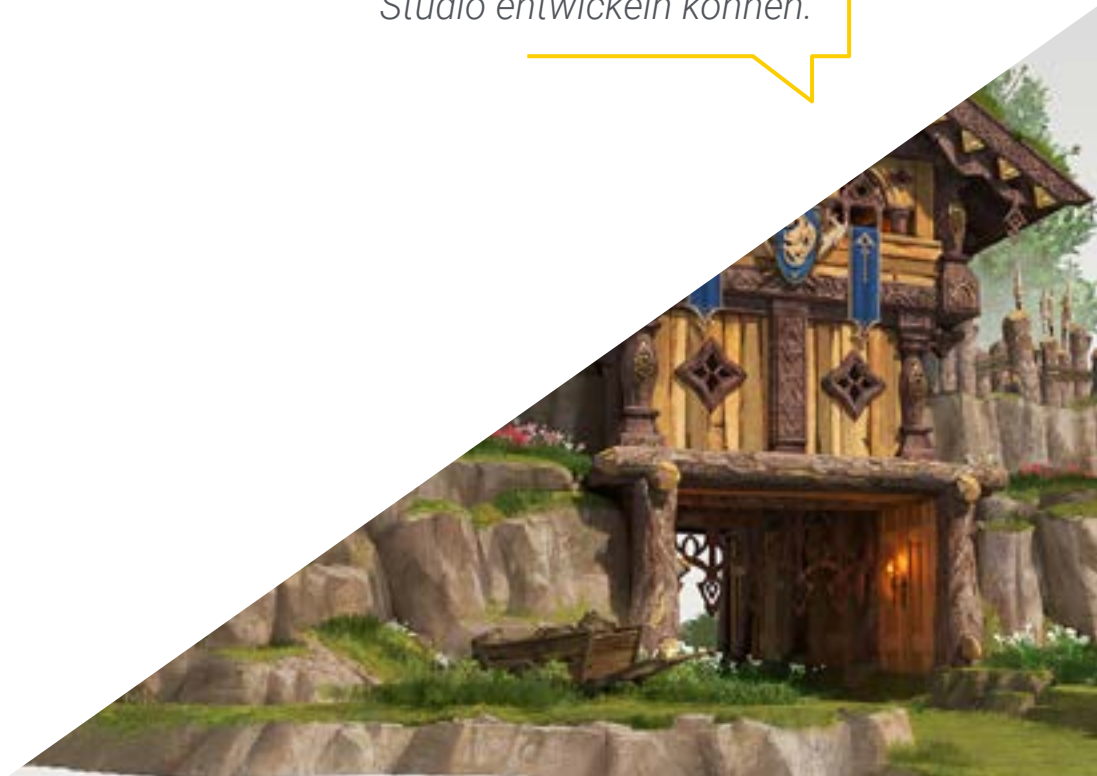
Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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.

Wir zeigen Ihnen, wie Sie die richtigen Mikrofone für jede Situation auswählen. Auf diese Weise können Sie Sounds auf professionelle und qualitativ hochwertige Weise aufnehmen.

Lernen Sie, wie Sie Ihre Projekte in Ihrem Heimstudio oder in einem professionellen Studio entwickeln können.



02 Ziele

Ziel dieses Universitätskurses ist es, die Studenten mit allen Techniken und Fähigkeiten auszustatten, die für eine optimale Entwicklung im Bereich der Musik- und Audioproduktion für Videospiele erforderlich sind. Zu diesem Zweck enthält das Programm eine Reihe von allgemeinen und spezifischen Zielen, die als Leitfaden für den Erwerb der für diese Aufgabe erforderlichen Fähigkeiten dienen.





“

Bereiten Sie sich darauf vor, Ihre Ziele zu erreichen. Die Teilnahme an diesem Programm bringt Sie diesen Zielen näher”



Allgemeine Ziele

- ◆ Schaffen, Aufbauen und Verwalten eines Raums und eines Arbeitsteams
- ◆ Leiten, Planen und Durchführen einer Aufnahmesitzung

“

TECH wird Ihnen alles zur Verfügung stellen, was Sie für den erfolgreichen Abschluss dieses Universitätskurses benötigen. Es wird Ihnen an nichts fehlen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Musik- und Audioproduktion

- ◆ Unterscheiden und klassifizieren der verschiedenen Arten von Mikrofonen nach ihrer Bauweise und Richtcharakteristik
- ◆ Verwenden der verschiedene Stereo-Aufnahmetechniken
- ◆ Verstehen der verschiedenen Techniken der Multi-Mikrofonierung und *Surround-Sound*-Aufnahme
- ◆ Verstehen und Anwenden der verschiedenen Arten von Filtern in einem Equalizer um die Frequenzen eines Instruments auszugleichen
- ◆ Verstehen und Anwenden der verschiedenen Prozessoren zur Korrektur der Dynamik eines Instruments
- ◆ Verstehen und Nutzen des Nachhalls, um ein Instrument in einem Klangraum zu platzieren
- ◆ Verstehen und Einsetzen der verschiedenen Effektprozessoren, um einer Spur Räumlichkeit zu verleihen
- ◆ Beherrschen der Klangkonstruktion auf der Grundlage audiovisueller Standards

03

Kursleitung

Hoch qualifizierte Dozenten sind ein zentrales Element für jede Art von Lernen. Aus diesem Grund legt TECH großen Wert auf die Qualität der Dozenten, die über umfangreiche Erfahrungen in der Arbeitswelt verfügen. Sie führen die Studenten durch die Spezialisierung Musik- und Audioproduktion für Videospiele.





“

Arbeiten Sie Hand in Hand mit Dozenten, die dafür sorgen werden, dass Sie Ihr Wissen erweitern und Ihre Fähigkeiten in diesem Bereich verbessern"

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

Dank eines sehr umfassenden Lehrplans besteht der Kurs aus 10 Themen, die in einem einzigen Modul behandelt werden. Jedes Thema umfasst eine Reihe von Konzepten und Techniken, die den Absolventen bei ihrer Karriere in Videospielefirmen helfen werden. Auf diese Weise lernen die Studenten, wie man qualitativ hochwertige Aufnahmen macht, während sie gleichzeitig Mikrofontechniken oder die Anwendung modernerer Techniken wie Surround oder Raumklang erlernen.





“

*Lernen Sie, wie man mit den modernsten
Aufnahmetechniken den Ton einfängt"*

Modul 1. Musik- und Audioproduktion

- 1.1. Die Aufnahmesitzung
 - 1.1.1. Vorproduktion
 - 1.1.2. Vorbereitung/Auswahl des Studios
 - 1.1.3. Aufnahme der Sitzung
- 1.2. Mikrofone
 - 1.2.1. Mikrofone
 - 1.2.2. Arten von Mikrofonen
 - 1.2.3. Eigenschaften
- 1.3. Stereomikrofontechniken
 - 1.3.1. Passendes Paar
 - 1.3.2. Abgegrenztes Paar
 - 1.3.3. Nahezu übereinstimmendes Paar
- 1.4. Multi-Mikrofon- und *Surround*-Techniken
 - 1.4.1. Multi-Mikrofon-Techniken
 - 1.4.2. *Surround*-Aufnahme
 - 1.4.3. *Surround*-Aufnahmetechniken
- 1.5. Aufnahme von Instrumenten
 - 1.5.1. Saiteninstrumente
 - 1.5.2. Perkussionsinstrumente
 - 1.5.3. Blas- und verstärkte Instrumente
- 1.6. Mischtechniken: Entzerrung
 - 1.6.1. Entzerrung
 - 1.6.2. Arten von Filtern
 - 1.6.3. Anwendung auf dem Track





- 1.7. Mischtechniken: Dynamik
 - 1.7.1. Kompressoren und andere Prozessoren
 - 1.7.2. *Sidechain*
 - 1.7.3. Multiband-Kompression
- 1.8. Mischtechniken: Nachhall
 - 1.8.1. Merkmale eines Ambientes
 - 1.8.2. Funktionen und Algorithmen
 - 1.8.3. Parameter
- 1.9. Mischtechniken: andere Effekte
 - 1.9.1. *Echo/Delay*
 - 1.9.2. Modulationseffekte
 - 1.9.3. *Pitch*-Effekte
- 1.10. Mastering
 - 1.10.1. Eigenschaften
 - 1.10.2. Prozesse
 - 1.10.3. Anwendung in der Audio-Engine



Dank dieses Universitätskurses werden Sie Ihren Lebenslauf verbessern können und bessere Jobchancen haben, um das zu tun, was Ihnen wirklich gefällt"

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

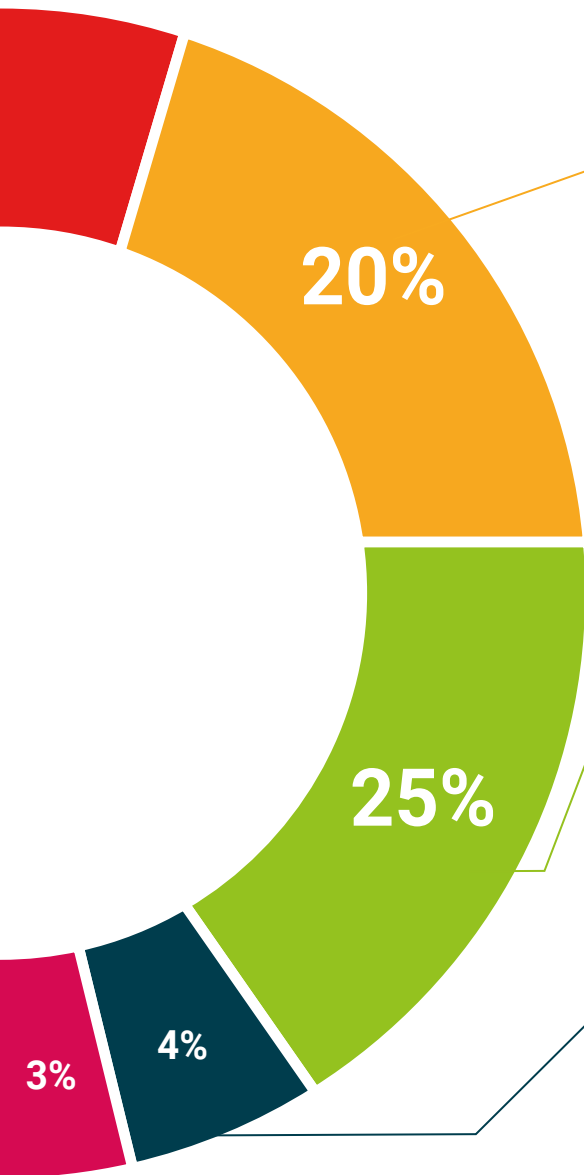
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Musik- und Audioproduktion 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 Musik- und Audioproduktion 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 Musik- und Audioproduktion für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150**



*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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Musik- und Audioproduktion
für Videospiele

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

Universitätskurs

Musik- und Audioproduktion für Videospiele

