

Universitätskurs

Sounddesign für Videospiele





Universitätskurs Sounddesign 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/sounddesign-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 richtige Umgang mit Sound in einem Videospiel ist eine Aufgabe, die spezielle Kenntnisse für die Entwicklung erfordert. Daher ist die Beherrschung der allgemeinen oder direkt auf Videospiele bezogenen Aspekte des Sounds ein Muss, wenn man sich mit Sounddesign für digitale Spiele beschäftigen will. Dieses Programm hebt die verschiedenen Aspekte hervor, die berücksichtigt werden müssen, um sich in diesem Bereich zu spezialisieren. Dank seiner Online-Methodik bietet es zudem die Möglichkeit, Studium und Beruf auf vorteilhafte Weise miteinander zu verbinden.



“

Lernen Sie, wie man das grundlegende Material plant und organisiert, um Projekte im Bereich des Sounddesigns verschiedener Videospiele in Angriff zu nehmen”

Heutzutage gibt es verschiedene Rollen im Entwicklungsprozess von Videospielen. Eine der wichtigsten Rollen ist die des Sound Designers. Dieser Spezialist ist für die Entscheidung verantwortlich, ein Spielelement ausschließlich über den Ton zu vermitteln. Auf diese Weise wird er zum entscheidenden Faktor für den logischen Sinn des Werkes in Bezug auf die Geschichte, die es dem Spieler erzählt. Für Unternehmen, die sich der Welt der Videospiele verschrieben haben, ist es jedoch nicht einfach, Fachleute auf diesem Gebiet zu finden.

Diese Qualifikation ist die ideale Option für Fachkräfte, die ihre berufliche Qualifikation durch den Einstieg in die Welt des Sounddesigns ergänzen möchten. Hier lernen Sie die wichtigsten Aspekte der Klangerzeugung kennen, wie z. B. Bearbeitungsmethoden, Klangbibliotheken und Foleys. Möglich wird dies durch die hervorragenden Experten, die zum Dozententeam dieses Studiengangs gehören. Sie alle haben einen beeindruckenden Lebenslauf, der sich durch die Arbeit an verschiedenen erfolgreichen Projekten auszeichnet.

Ein umfassender und vollständiger Lehrplan bietet eine Liste von Fähigkeiten und Konzepten, die die berufliche Karriere der Studenten in diesem Bereich fördern. Diese Kombination und die neuesten Trends im Bereich des Lernens machen diese Erfahrung zu einer perfekten Option, um vorhandene Fähigkeiten zu verbessern oder sie einfach auf eine fortgeschrittene und sinnvolle Weise zu erwerben. TECH basiert auf der Wiederholung von zentralen Konzepten durch den Dozenten für den Studenten, genauer gesagt auf dem *Relearning*. Diese Methode wird von der Bildungsgemeinschaft sehr unterstützt und ihre Wirksamkeit wurde bei einem hohen Prozentsatz der Studenten nachgewiesen.

Dieser **Universitätskurs in Sounddesign 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 Videospielen 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



Die Dozenten dieses Universitätskurses werden Ihnen beibringen, wie Sie die besten Soundeffekte einsetzen können, um Ihre Kreationen zu verbessern“



Verschiedene pädagogische Studien haben gezeigt, dass die 8-16-fache Wiederholung von zentralen Begriffen zur Aneignung von Wissen beiträgt. Das Relearning wird Ihr großer Verbündeter auf Ihrer Studienreise sein"

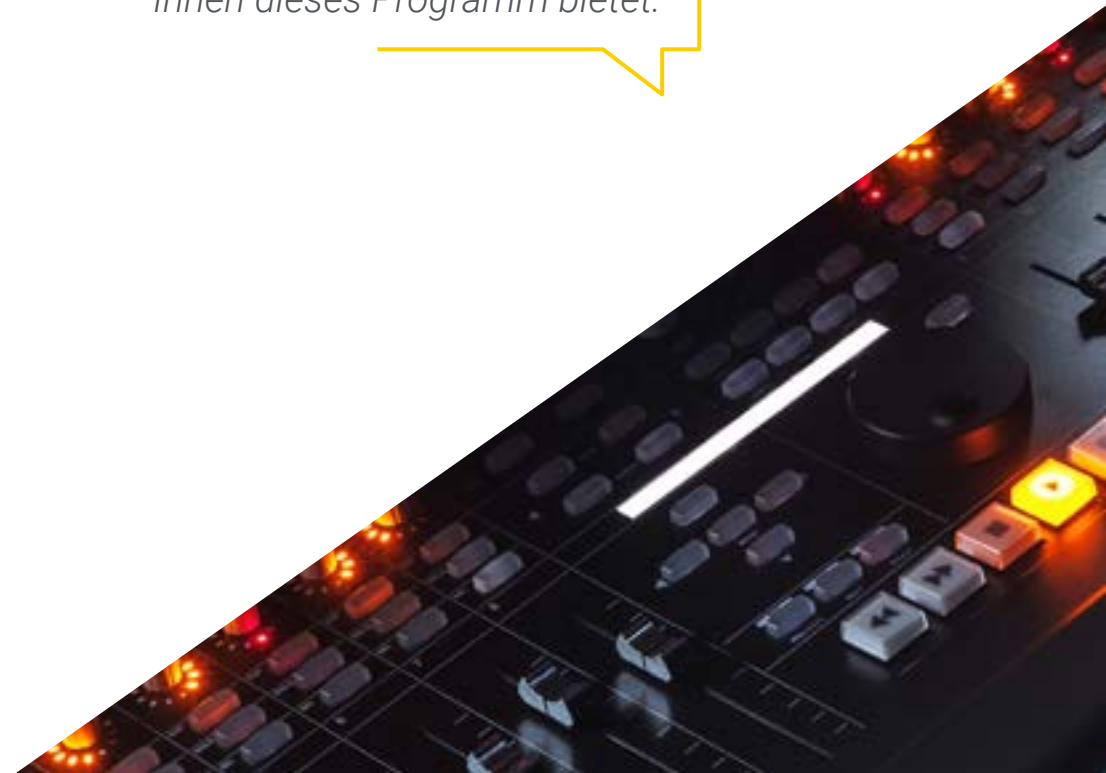
Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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.

Eine gute Verbindung zwischen dem Ton und dem Drehbuch ist äußerst wichtig, damit der Spieler die Handlung des Videospieles ohne Komplikationen verstehen kann.

Schreiben Sie sich ein und nutzen Sie alle beruflichen Vorteile, die Ihnen dieses Programm bietet.



02 Ziele

Nach Abschluss dieser Qualifikation haben die Teilnehmer eine Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele erreicht, die darauf abzielen, alle für das Sounddesign von Videospielen erforderlichen Fähigkeiten zu entwickeln. Sie alle konzentrieren sich auf die Planung und Organisation von Materialien für die korrekte Entwicklung von Sound, der entweder in einem Dialog oder in einem Spielereignis eingeführt werden soll.



“

Sie werden die Ziele dieser Qualifikation erreichen, aber Sie werden auch Ihr Ziel erreichen. Werden Sie Experte in Sounddesign für Videospiele”



Allgemeine Ziele

- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Möglichkeiten, den Sound eines Videospieles zu erzeugen
- ◆ Verknüpfen des Tons mit den verschiedenen Teilen des Videospieles

“

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. Sound-Design

- ◆ Auswählen der Bearbeitungsmethode, die am besten zu Ihren Bedürfnissen passt
- ◆ Umfassendes Verstehen der *Foley*-Technik und der verschiedenen Möglichkeiten, diese zu erfassen
- ◆ Verwalten der Möglichkeiten, die die Verwendung einer Soundbibliothek bietet
- ◆ Planen der akustischen Merkmale des Projekts
- ◆ Organisieren der verschiedenen Sounds, die das Projekt haben wird
- ◆ Definieren der Geräusche auf dem Bildschirm
- ◆ Organisieren, Bearbeiten und Reinigen von Tondialogen
- ◆ Katalogisieren und Organisieren der Soundeffekte des Projekts
- ◆ Zuordnen der verschiedenen Geräusche mit den entsprechenden Ereignissen

03

Kursleitung

Dank der hervorragenden Fachleute in diesem Bereich können sich die Studenten die erforderlichen Kenntnisse erfolgreich aneignen. Die Dozenten des Universitätskurses in Sounddesign für Videospiele verfügen über einen qualitativ hochwertigen Werdegang. Dies ist für die Studenten von großer Bedeutung, um relevante Fähigkeiten und Fertigkeiten für zukünftige Beschäftigungsmöglichkeiten zu entwickeln.





“

Die Dozenten dieses Studiengangs sind mit dem Bereich der Videospiele vertraut. Lernen Sie von ihren Erfahrungen und vertiefen Sie Ihr Wissen”

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

Professoren

Fr. Jiménez García, Marina

- ♦ Spezialistin für Direktton und Postproduktion
- ♦ Leiterin der Tonregie und Postproduktion bei *Un Susurro*
- ♦ Leiterin der Tonregie bei *Alas de Papel*
- ♦ Direkttonassistentin bei *El Descampado*
- ♦ Postproduktion bei *Similia*
- ♦ Hochschulabschluss in Kinematographie und audiovisueller Kunst an der TAI Universität der Künste



04

Struktur und Inhalt

Auf der Grundlage eines einzigen Moduls, das wiederum 10 Themen umfasst, beschäftigen sich die Studenten mit verschiedenen Fragen, z. B. was sind visuelle oder gedämpfte Töne oder welche Materialien sind für ein Projekt erforderlich. Diese Struktur wurde von Fachleuten evaluiert, nachdem die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Entwicklung in der Welt des Sounddesigns für Videospiele eingehend geprüft wurden.



“

Dieser Universitätskurs wird Sie zu dem Experten machen, der Sie werden wollen. Überlegen Sie nicht lange und nutzen Sie diese Gelegenheit!”

Modul 1. Sounddesign

- 1.1. Bearbeitungsmethoden
 - 1.1.1. Audio-Editor
 - 1.1.2. *Multitrack*-Editor
 - 1.1.3. Sequenzer
- 1.2. *Foley*
 - 1.2.1. Aufnahme vor Ort
 - 1.2.2. Studioaufnahme
 - 1.2.3. Bearbeitung
- 1.3. Sound-Bibliotheken
 - 1.3.1. Formate
 - 1.3.2. Typen
 - 1.3.3. Erstellung von Bibliotheken
- 1.4. Planung
 - 1.4.1. Klangräume
 - 1.4.2. Spielmechanik
 - 1.4.3. Anforderungen
- 1.5. Klangorganisation
 - 1.5.1. Referenzen
 - 1.5.2. Quellen
 - 1.5.3. Bearbeitung
- 1.6. Sound vs. Drehbuch
 - 1.6.1. Referenzen
 - 1.6.2. Verbindung mit narrativen Elementen
 - 1.6.3. Vorschläge





- 1.7. Sound vs. Bild
 - 1.7.1. Visuelle Klänge
 - 1.7.2. Stumme Klänge
 - 1.7.3. Unsichtbare Klänge
- 1.8. Bereinigung von Dialogen
 - 1.8.1. Organisation
 - 1.8.2. Verarbeitung von Stimmen
 - 1.8.3. Normalisierung
- 1.9. Sound-Effekte
 - 1.9.1. Organisation
 - 1.9.2. Typologie
 - 1.9.3. Kategorien
- 1.10. Anpassungen an Ereignisse
 - 1.10.1. Eigenschaften
 - 1.10.2. Arten von Veranstaltungen
 - 1.10.3. Synchronisierung

“

Zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten in der Welt der Videospiele warten auf Sie. Schreiben Sie sich ein und erfahren Sie alles, was Sie brauchen, um bei den besten Unternehmen des Sektors einzusteigen”

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 Sounddesign 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 Sounddesign 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 Sounddesign 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
Sounddesign
für Videospiele

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

Universitätskurs

Sounddesign für Videospiele

