

Universitätskurs

Soundtrack in Videospielen





Universitätskurs Soundtrack in Videospielen

- » 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/soundtrack-videospielen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

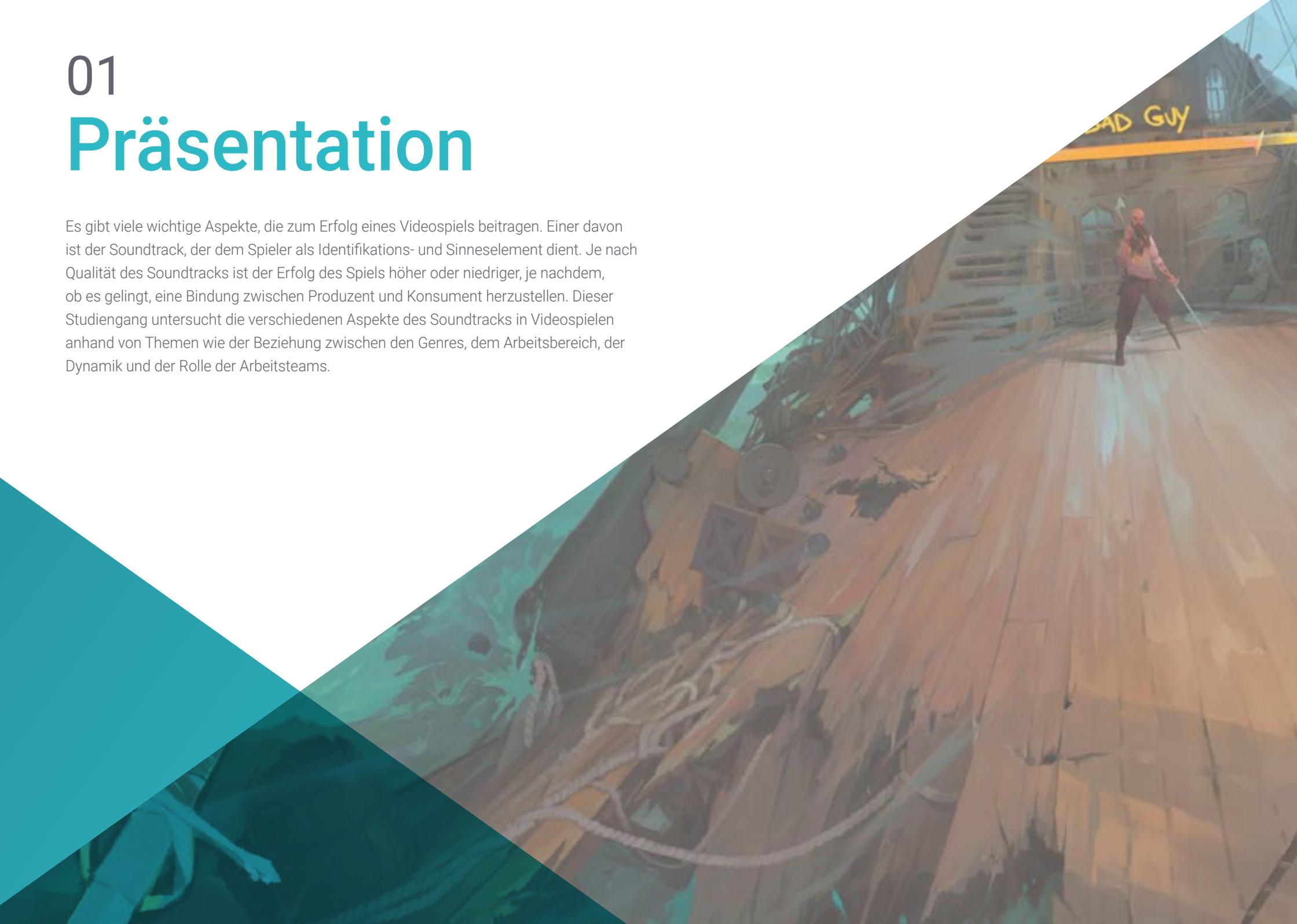
Qualifizierung

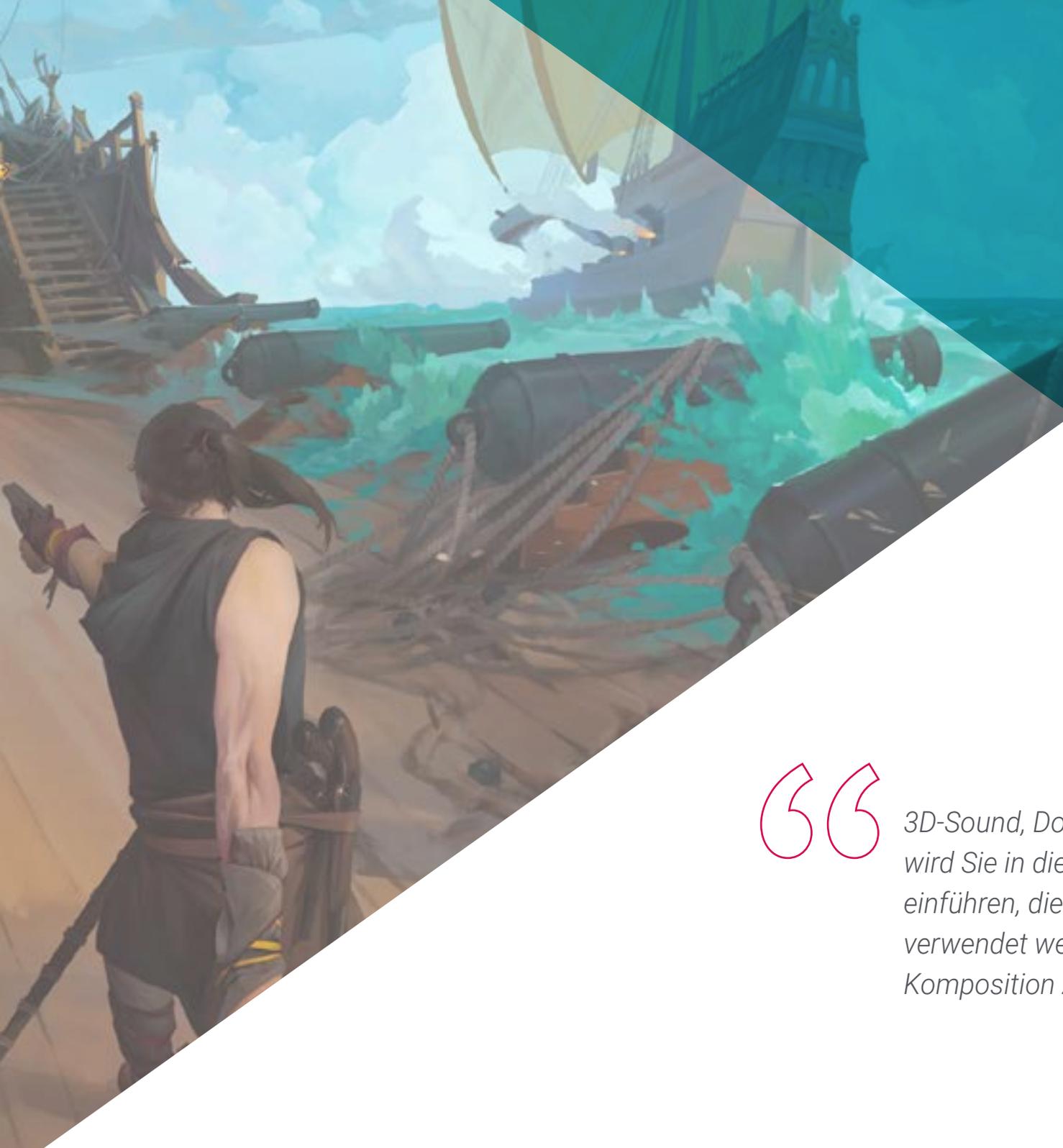
Seite 28

01

Präsentation

Es gibt viele wichtige Aspekte, die zum Erfolg eines Videospiele beitragen. Einer davon ist der Soundtrack, der dem Spieler als Identifikations- und Sinneselement dient. Je nach Qualität des Soundtracks ist der Erfolg des Spiels höher oder niedriger, je nachdem, ob es gelingt, eine Bindung zwischen Produzent und Konsument herzustellen. Dieser Studiengang untersucht die verschiedenen Aspekte des Soundtracks in Videospiele anhand von Themen wie der Beziehung zwischen den Genres, dem Arbeitsbereich, der Dynamik und der Rolle der Arbeitsteams.





“

3D-Sound, Dolby Atmos, etc. Dieser Kurs wird Sie in die verschiedenen Stereoebenen einführen, die von den Spielern am häufigsten verwendet werden, um die Ergebnisse der Komposition zu optimieren"

Die Welt der Videospiele ist sehr groß. Dies gilt umso mehr, als es sich um einen relativ neuen Markt handelt, der jedoch in rasantem Tempo wächst. Der Soundtrack eines digitalen Spiels ist ein sehr wichtiges Element, da er dem Spiel eine Identität verleiht, die direkt mit ihm verbunden ist. Die Verbraucher neigen dazu, das Produkt mit dem entsprechenden Sound zu assoziieren. Ein Beispiel dafür ist die Titelmelodie des legendären Mario Bros oder die sanfte Melodie von Kingdom Hearts.

Deshalb suchen Videospielefirmen zunehmend Komponisten, die ihren Werken eine unverwechselbare Persönlichkeit verleihen können. Diese Qualifikation vermittelt den Studenten die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse über die Grundlagen des Sounddesigns für Videospiele. Mit Hilfe von verschiedenen Werkzeugen und Techniken, die an die Komposition angepasst sind, wird eine Reihe von Inhalten entwickelt, um die im Arbeitsumfeld vorgeschlagenen Ziele zu erreichen.

Dieser Universitätskurs basiert auf den neuesten Trends der Lerntechniken, wie beispielsweise die Wiederholung von zentralen Konzepten durch den Dozenten oder die Verwendung von Multimedia-Elementen zum Erlernen von Konzepten. All dies wird mit Hilfe einer Online-Methode durchgeführt, deren Hauptziel es ist, den Studenten zu ermöglichen, diese Qualifikation in ihrem eigenen Tempo und mit der Möglichkeit zu studieren, sie mit anderen täglichen Verpflichtungen zu verbinden. Zu diesem Zweck wird ein vollständiger und aktueller Lehrplan angeboten, der von den Dozenten des Programms entwickelt wurde.

Dieser **Universitätskurs in Soundtrack in Videospiele**n 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Anhand eines einzigartigen Lehrplans lernen Sie die Beziehung zwischen Musik- und Videospielegenres kennen, um sie in einem professionellen Projekt richtig anzuwenden"



Während dieses Studiums werden Sie die notwendigen Werkzeuge erwerben, um einen geeigneten Arbeitsbereich für die Erstellung von Soundtracks für Videospiele zu schaffen"

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.

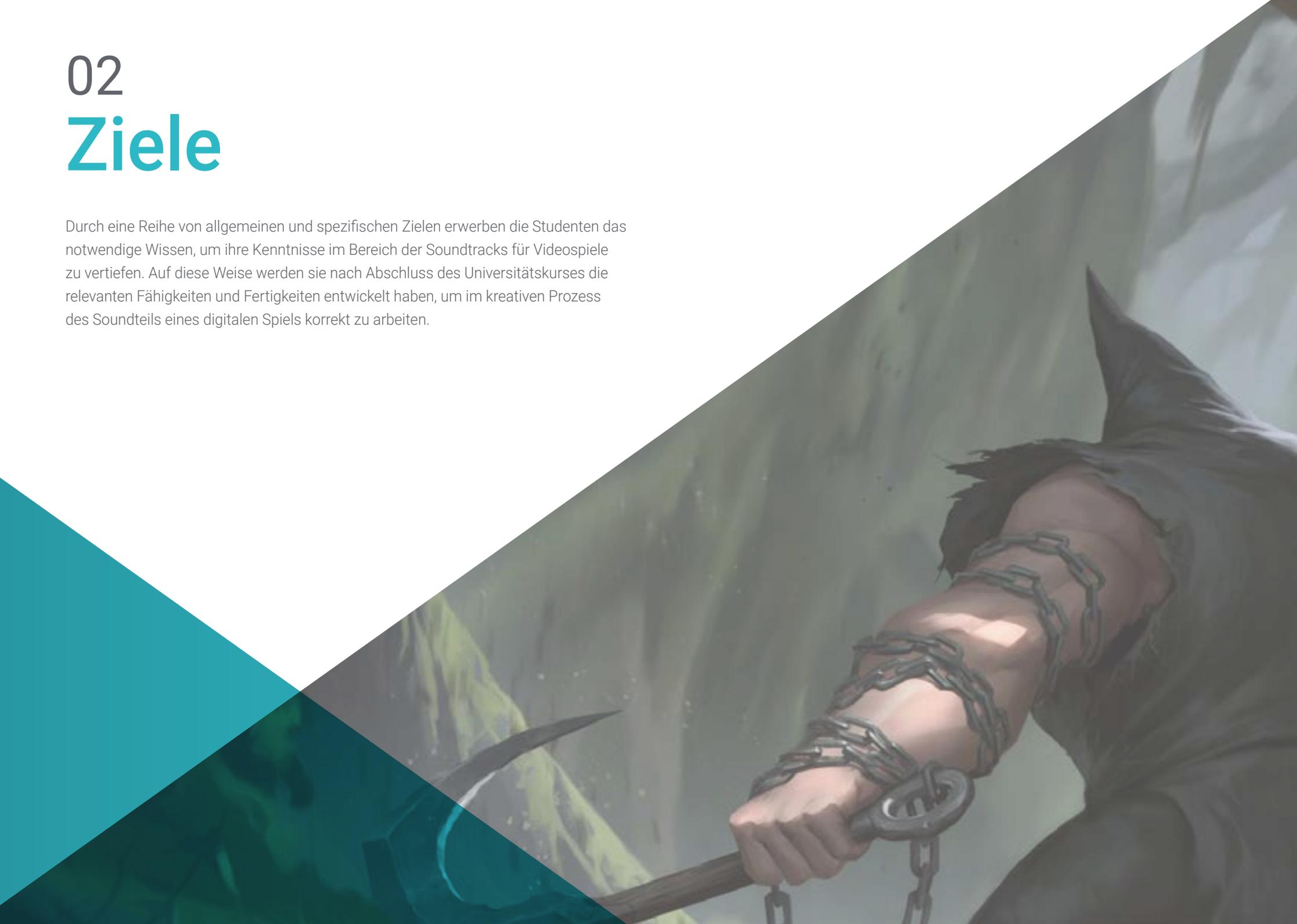
Erwerben Sie einen Arbeitsablauf als Entwickler von Videospiel-Soundtracks, der Ihre berufliche Karriere fördern wird.

TECH bietet eine 100%ige Online-Methodik an, so dass Sie Ihr Studium kombinieren können und Ihr Arbeits- und Privatleben nicht vernachlässigen müssen.



02 Ziele

Durch eine Reihe von allgemeinen und spezifischen Zielen erwerben die Studenten das notwendige Wissen, um ihre Kenntnisse im Bereich der Soundtracks für Videospiele zu vertiefen. Auf diese Weise werden sie nach Abschluss des Universitätskurses die relevanten Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickelt haben, um im kreativen Prozess des Soundteils eines digitalen Spiels korrekt zu arbeiten.



“

Mit diesem Abschluss erwerben Sie einen umfassenden Überblick über die Werkzeuge, die für die Entwicklung eines Soundtracks in einem Videospiel erforderlich sind"



Allgemeine Ziele

- ◆ Schaffen, Aufbauen und Verwalten eines Raums und eines Arbeitsteams
- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Möglichkeiten, den Sound eines Videospiele zu erzeugen



Lernen Sie die verschiedenen Varianten des Zuhörens kennen, die in Videospiele vorkommen, um Ihre Kreationen darauf auszurichten"





Spezifische Ziele

Modul 1. Der Soundtrack im Videospiel

- ◆ Gründliches Verstehen der akustischen Leistung und Schaffen eines geeigneten Raumes zum Arbeiten
- ◆ Wählen des Materials und der Komponenten, die für ein professionelles Ergebnis erforderlich sind
- ◆ Verstehen der Kompetenzen der verschiedenen Bereiche in einem Team
- ◆ Unterscheiden der verschiedenen Arten von Videospielen und ihre Beziehung zur Musik
- ◆ Aneignen der verschiedenen Rollen und Funktionen der Musik als Schöpferin von Welten
- ◆ Verstehen des grundlegenden Verhaltens von Schall
- ◆ Unterscheiden zwischen den verschiedenen Arten des Hörens beim Mischen und Exportieren eines Projekts
- ◆ Kennen der aktuellen Trends in der Welt der Musikkomposition und des Sounddesigns für Videospiele

03

Kursleitung

Die Dozenten dieses Universitätskurses sind Fachleute auf dem Gebiet der Erstellung von Soundtracks für Videospiele. Mit mehreren erfolgreichen Projekten in ihren Lebensläufen verfügen sie über einen reichen Erfahrungsschatz. Ihre Erfahrung wird von großem Nutzen sein, um den Studenten nicht nur theoretisches Wissen zu vermitteln, sondern auch verschiedene reale Situationen zu präsentieren, die in der Arbeitsumgebung auftreten können.





“

TECH verfügt über hochqualifizierte Dozenten, die die Studenten durch den Einsatz von Werkzeugen und Verfahren zur Planung einer Soundtrack-Komposition anleiten"

Internationaler Gastdirektor

Dr. Alexander Horowitz ist ein führender Audiodirektor und Videospieldkomponist 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

Im Rahmen eines theoretischen Moduls erwerben die Studenten dieses Studiengangs die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse, um selbst einen Soundtrack zum Thema des Videospieles zu erstellen. Durch das Kennenlernen der Elemente, die bei der Erstellung eine Rolle spielen, können bessere Ergebnisse erzielt werden. Es sei darauf hingewiesen, dass dieser Lehrplan von Fachleuten der Branche entwickelt wurde, die sicherstellen wollen, dass die Studenten in der Lage sind, ihre Arbeit in diesem Berufsfeld erfolgreich auszuführen.





“

Dieser Universitätskurs hat die innovativsten und vollständigsten Inhalte für die Entwicklung von hochwertigen Soundtracks"

Modul 1. Der Soundtrack im Videospiel

- 1.1. Der Arbeitsbereich
 - 1.1.1. Akustische Aspekte
 - 1.1.2. Vorbereiten eines Raums
 - 1.1.3. Raumkonstruktion eines "Room into Room"
- 1.2. Das Arbeitsmaterial I: Hardware
 - 1.2.1. Der Computer
 - 1.2.2. Audio-Schnittstelle
 - 1.2.3. Hörsysteme und andere Geräte
- 1.3. Das Arbeitsmaterial II: Software
 - 1.3.1. DAW
 - 1.3.2. Kontakt
 - 1.3.3. Plugins
- 1.4. Das Projektteam
 - 1.4.1. Teamstruktur
 - 1.4.2. Teamfunktionen
 - 1.4.3. Unser Platz innerhalb des Teams
- 1.5. Arten von Videospielen und Musikgenres
 - 1.5.1. Für wen ist die Musik?
 - 1.5.2. Persönlichkeit und Ästhetik der Musik
 - 1.5.3. Musik vs. Videospiele-Genre
- 1.6. Rollen und Funktion der Musik
 - 1.6.1. Musik als Gemütszustand
 - 1.6.2. Die Musik als Schöpferin von Welten
 - 1.6.3. Andere Rollen
- 1.7. Der *Workflow* in der Musikkomposition
 - 1.7.1. Planung, Ästhetik und Erstellung des Markenauftritts des Vertriebspartners
 - 1.7.2. Erste Ideen und Komposition von Demo-Musik
 - 1.7.3. Das Endprodukt, von der Demo bis zum Master



- 1.8. Der *Workflow* bei der Tonbearbeitung und -gestaltung
 - 1.8.1. Planung und Einrichtung des ADD
 - 1.8.2. Gestaltung und Bearbeitung
 - 1.8.3. Einstellung, Synchronisierung und Prüfung in der Audio-Engine
- 1.9. Grundlagen des Klangs
 - 1.9.1. Eigenschaften
 - 1.9.2. Frequenzspektrum
 - 1.9.3. Hüllkurve
- 1.10. *Surround*-Sound und 3D-Sound
 - 1.10.1. Horizontaler vs. vertikaler Klang
 - 1.10.2. 3D-Audio-Simulationen
 - 1.10.3. *Surround*- und *Dolby Atmos*-Systeme

“

Dank der Kenntnisse, die Sie im Rahmen dieses Studiengangs erwerben, werden Sie die notwendigen Fähigkeiten erhalten, um einen Soundtrack zu entwickeln, der dem Videospiel eine besondere Note verleiht"



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 Soundtrack in Videospielen 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 Soundtrack in Videospiele**n 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 Soundtrack in Videospiele**n

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 innovativen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Soundtrack in Videospielen

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

Universitätskurs

Soundtrack in Videospielen

