Fakultät Digitale Medien Kompetenzfeld

DIGITAL GAMES

Bestehend aus folgenden Veranstaltungen:

Prototyping interaktiver Medien-Apps und Games

Gamedesign Workshop

3D Character Production

Bachelorarbeit "Shadersystem für die Game-Engine FUDGE"

Erfolgreich absolviert von:

Luis Keck

im Studiengang Medieninformatik Bachelor