Fakultät Digitale Medien Kompetenzfeld

DIGITAL GAMES

Bestehend aus folgenden Veranstaltungen:

Game-Engineering

Spieleentwickung 2D/3D

Gamedesign Workshop

Studienarbeit Echtzeit 3D-Software

Erfolgreich absolviert von:

Alexander Scheurer

im Studiengang Medieninformatik Bachelor