

DIGITAL GAMES

Bestehend aus folgenden Veranstaltungen:

Computerspielanalyse / Narration in Games

Prototyping interaktiver Medien-Apps und Games

Gamedesign Workshop

Echtzeit Computergrafik

Agile Gamesentwicklung mit No-Code-Tools

Erfolgreich absolviert von:

Nic Rubner

im Studiengang Medieninformatik Bachelor