## Fakultät Digitale Medien Kompetenzfeld

## **DIGITAL GAMES**

## Bestehend aus folgenden Veranstaltungen:

3D Character Production

Digital Asset Creation for Games

Gamedesign Workshop

Narration in Games / Computerspielanalyse

Erfolgreich absolviert von:

## **Bastian Culig**

im Studiengang Medienkonzeption Bachelor