

Universitätsexperte

Baking, UVs und Sci-Environment
in Kunst für Virtuelle Realität



Universitätsexperte

Baking, UVs und Sci-Environment in Kunst für Virtuelle Realität

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-baking-uv-sci-environment-kunst-virtuelle-realitat

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

Ein Grafikdesigner muss über ein aktuelles professionelles Portfolio seiner besten Kreationen verfügen, um diese den wichtigsten Studios der *Virtual Reality*-Videospiegelindustrie präsentieren zu können. Um dies zu erreichen, muss er die wichtigsten Grafikdesign-Tools und -Programme kennen, die ihm helfen, sich von der Konkurrenz abzuheben. Das Endergebnis des Lernprozesses im Bereich der 3D-Modellierung für Videospiele in virtueller Realität wird ein *Environment* und verschiedene *Assets* von höchster Qualität sein. Und das alles dank einer Online-Methode und eines *Relearning*-Systems, das seine berufliche Karriere definitiv ankurbeln wird.





“

Polieren Sie das Juwel Ihrer grafischen Entwürfe für Videospiele in der virtuellen Realität dank dieses Universitätsexperten"

Der Universitätsexperte in Baking, UVs und Sci-Environment in Kunst für Virtuelle Realität bietet Grafikdesignern die Möglichkeit, ihre kreativen Fähigkeiten zu verfeinern, indem sie die wesentlichen Elemente kennenlernen, die eine hervorragende 3D-Kreation ausmachen. Hierzu stehen den Studenten spezialisierte Dozenten mit Erfahrung in der Videospieldesignindustrie zur Verfügung.

Der Studiengang vermittelt Grafikdesignern die Fähigkeiten, die sie benötigen, um ein Grafikdesign von Anfang bis Ende zu erstellen und es jedem Unternehmen der Branche in höchster Qualität zu präsentieren. Dies ist ohne die Perfektionierung von UV oder Low-Poly für 3D-Objekte nicht möglich.

Dieser Kurs vermittelt den Designern die Fähigkeiten, die jeder Profi benötigt, um einen qualitativen Sprung in seiner Karriere in der Welt der Videospiele mit virtueller Realität zu machen.

Ein Universitätsexperte im Online-Modus, der es ihnen ermöglicht, jederzeit und überall zu studieren. Alles, was sie brauchen, ist ein Gerät mit Internetanschluss, um ihre berufliche Karriere in einem Sektor voranzutreiben, der immer mehr hochqualifiziertes Personal benötigt.

Dieser **Universitätsexperte in Baking, UVs und Sci-Environment in Kunst für Virtuelle Realität** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung und Gestaltung von Videospiele mit Virtual Reality-Technologie vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ 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



Spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätsexperten auf die wettbewerbsintensive Karriere des Grafikdesigns im Bereich Videospiele in Virtueller Realität"

“

Übertreffen Sie sich selbst mit einem Programm, das sich auf den Bereich des Grafikdesigns für Videospiele mit Virtual Reality konzentriert"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die ihr im Laufe des Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

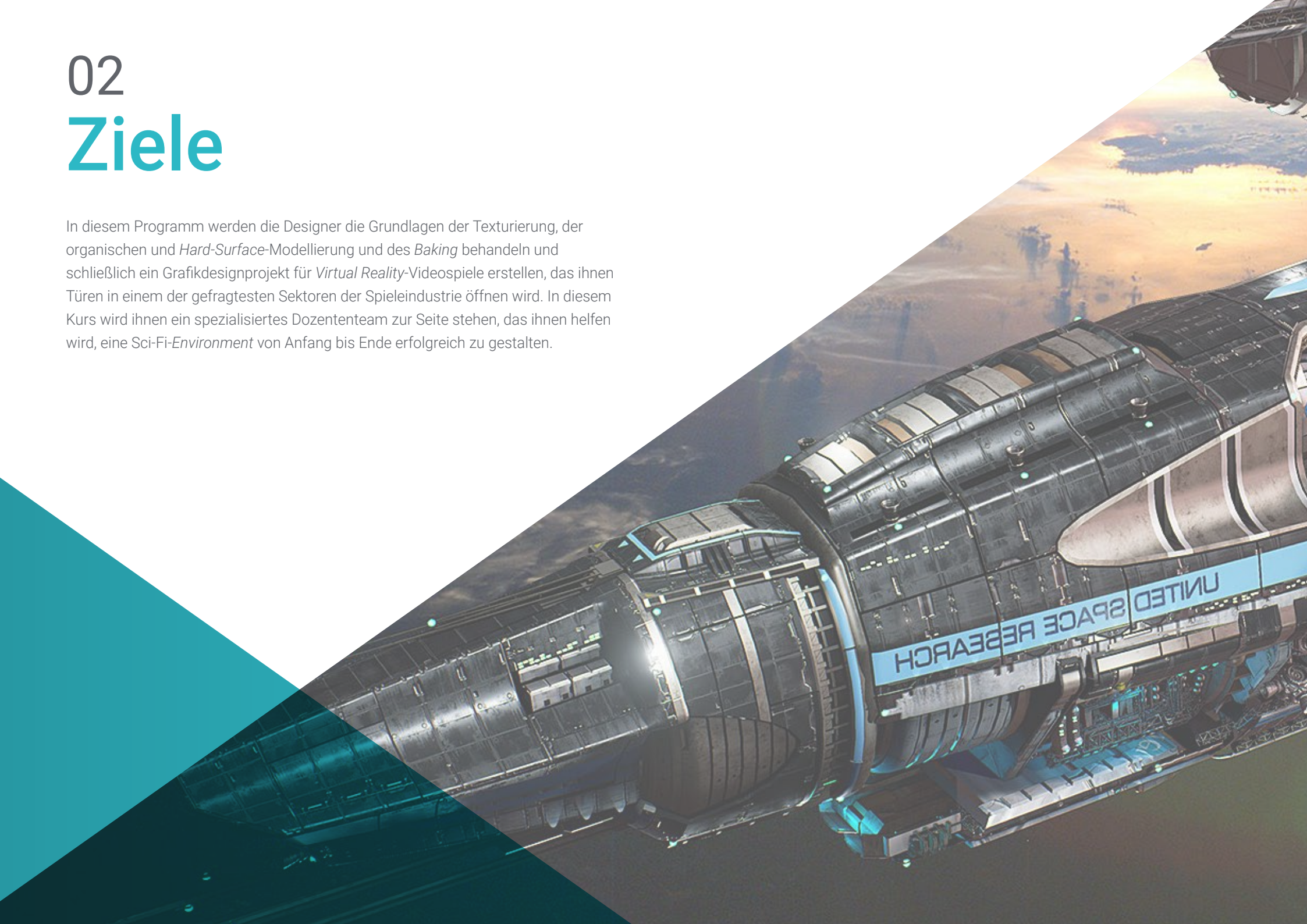
Machen Sie den Sprung in Ihrer beruflichen Laufbahn und perfektionieren Sie Ihre künstlerischen Kreationen in 3D dank dieses Universitätsexperten.

Schreiben Sie sich jetzt ein und werden Sie Teil der besten Grafikdesign-Studios für VR-Spielentwickler.



02 Ziele

In diesem Programm werden die Designer die Grundlagen der Texturierung, der organischen und *Hard-Surface*-Modellierung und des *Baking* behandeln und schließlich ein Grafikdesignprojekt für *Virtual Reality*-Videospiele erstellen, das ihnen Türen in einem der gefragtesten Sektoren der Spieleindustrie öffnen wird. In diesem Kurs wird ihnen ein spezialisiertes Dozententeam zur Seite stehen, das ihnen helfen wird, eine *Sci-Fi-Environment* von Anfang bis Ende erfolgreich zu gestalten.



“

Das Relearning-System und die Fallstudien werden Ihre größten Verbündeten in der Fortbildung zum VR-Videospiel-Modellierer sein"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von Virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen hochwertiger organischer Modellierungen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der Retopologie
- ◆ Verstehen der Grundlagen von UVs
- ◆ Beherrschen von *Baking* in Substance Painter
- ◆ Gekonntes Verwalten von Ebenen
- ◆ In der Lage sein, ein Dossier zu erstellen und eine Arbeit auf professionellem Niveau und in höchster Qualität zu präsentieren
- ◆ Bewusstes Entscheiden, welche Programme am besten zur eigenen *Pipeline* passen



Beherrschen Sie alle Elemente des 3D-Grafikdesigns für Virtual Reality-Spiele und treiben Sie Ihre Karriere voran"





Spezifische Ziele

Modul 1. UVs

- ◆ Beherrschen der in ZBrush verfügbaren UV-Tools
- ◆ Wissen, wo man eine Modellierung ausschneiden muss
- ◆ Maximales Nutzen des UV-Bereichs
- ◆ Beherrschen des speziellen Rizom UV-Werkzeugs

Modul 2. Baking

- ◆ Verstehen der Grundlagen des *Baking*
- ◆ Wissen, wie man die Probleme löst, die beim *Baking* eines Modells auftreten können
- ◆ In der Lage sein, das *Baking* für jedes Modell durchzuführen
- ◆ Beherrschen des *Baking* in Marmoset in Echtzeit

Modul 3. Sci-fi-Environment

- ◆ Festigen des erworbenen Wissens
- ◆ Verstehen der Nützlichkeit aller *Tips* bei einem echten Projekt
- ◆ Bewusstes Entscheiden, welche Programme am besten zur eigenen *Pipeline* passen
- ◆ Besitzen einer professionellen Qualitätsarbeit im Dossier
- ◆ Analysieren und Assimilieren eines *Environment* von Anfang bis Ende

03

Kursleitung

Das Dozententeam, das diesen Universitätsexperten unterrichten wird, wurde von TECH aufgrund seiner umfangreichen Berufserfahrung ausgewählt, um zu gewährleisten, dass den Studenten Kenntnisse vermittelt werden, die den aktuellen Anforderungen der Virtual-Reality-Videospielindustrie sehr nahe kommen. Auf diese Weise können die Studenten von den Besten lernen und einen qualitativen Sprung in ihrer beruflichen Laufbahn machen.





“

Fachkundige Dozenten sind Ihre wichtigsten Verbündeten in diesem Universitätsfeld. Ihr Wissen wird Ihnen helfen, in der VR-Videospielindustrie voranzukommen”

Leitung



Hr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Senior Artist für Umgebung und Elemente und 3D-Berater bei The Glimpse Group VR
- Designer von 3D-Modellen und Texturkünstler für Inmo-Reality
- Props- und Umgebungskünstler für PS4-Spiele bei Rascal Revolt
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der UPV
- Spezialist für Grafiktechniken der Universität des Baskenlandes
- Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School von Madrid
- Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-Tad University von Madrid

Professoren

Hr. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Audiovisueller Operator PTM Pictures That Move
- ♦ Gaming Tech Support Agent bei 5CA
- ♦ Schöpfer und Designer von 3D- und VR-Umgebungen bei Inmoreality
- ♦ Art Designer bei Seamantis Games
- ♦ Gründer von Evolve Games
- ♦ Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Kunsthochschule von Granada
- ♦ Hochschulabschluss in Videospiele-Design und interaktiven Inhalten an der Kunsthochschule von Granada
- ♦ Masterstudiengang in *Game Design*, U-Tad-Designschule von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan wurde unter den präzisen Vorgaben des Dozententeams erstellt, das dieses Bildungsangebot von TECH ausmacht. Zum besseren Verständnis wurden drei Module eingerichtet, in denen die Elemente und der Aufbau des Grafikdesigns vertieft werden, um ein optimales 3D-Modellierungsprojekt zu erstellen. Das Programm richtet sich an Designer, die ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten perfektionieren wollen. Dafür stehen ihnen multimediales Material, ergänzende Lektüre und das *Relearning*-Lernsystem zur Verfügung, mit dem sie ihre Kenntnisse verbessern können.





“

Leiten Sie Ihre professionelle künstlerische Karriere in die VR-Videospielbranche, einen Sektor, der fähige Designer wie Sie braucht”

Modul 1. UVs

- 1.1. Fortgeschrittene UVs
 - 1.1.1. *Warnings*
 - 1.1.2. *Schnitte*
 - 1.1.3. *Texturdichte*
- 1.2. Erstellen von UVs in ZBrush-UVMaster
 - 1.2.1. *Kontrollen*
 - 1.2.2. *Unwrap*
 - 1.2.3. *Ungewöhnliche Topologie*
- 1.3. UVMaster: *Painting*
 - 1.3.1. *Control Painting*
 - 1.3.2. *Schaffen von Seams*
 - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UVMaster: *Packing*
 - 1.4.1. *UV Packing*
 - 1.4.2. *Schaffung von Inseln*
 - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UVMaster: *Clones*
 - 1.5.1. *Arbeiten mit Klonen*
 - 1.5.2. *Polygroups*
 - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. Rizom UV
 - 1.6.1. *Rizom Script*
 - 1.6.2. *Die Schnittstelle*
 - 1.6.3. *Importieren mit oder ohne UVs*
- 1.7. *Seams and Cuts*
 - 1.7.1. *Tastaturkürzel*
 - 1.7.2. *Panel 3D*
 - 1.7.3. *Panel UV*

- 1.8. *UV Unwrap und Layout Panel*
 - 1.8.1. *Unfold*
 - 1.8.2. *Optimize*
 - 1.8.3. *Layout und Packing*
- 1.9. *UV und Tools*
 - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip und Fit*
 - 1.9.2. *TopoCopy und Stack1*
 - 1.9.3. *Parameter Edge Loop*
- 1.10. *Fortgeschrittene UV Rizom*
 - 1.10.1. *Auto Seams*
 - 1.10.2. *UVs Channels*
 - 1.10.3. *Texel Density*

Modul 2. Baking

- 2.1. *Baking der Modellierung*
 - 2.1.1. *Vorbereiten des Modells zum Baking*
 - 2.1.2. *Grundlagen des Baking*
 - 2.1.3. *Optionen für die Verarbeitung*
- 2.2. *Baking des Modells: Painter*
 - 2.2.1. *Baking in Painter*
 - 2.2.2. *Bake Low Poly*
 - 2.2.3. *Bake High Poly*
- 2.3. *Baking des Modells: Boxen*
 - 2.3.1. *Boxen verwenden*
 - 2.3.2. *Abstände justieren*
 - 2.3.3. *Compute Tangent Space per Fragment*
- 2.4. *Baking von Maps*
 - 2.4.1. *Normale*
 - 2.4.2. *ID*
 - 2.4.3. *Ambient Occlusion*
- 2.5. *Baking von Maps: Kurvierungen*
 - 2.5.1. *Kurvierung*
 - 2.5.2. *Thickness*
 - 2.5.3. *Verbesserung der Qualität der Maps*

- 2.6. *Baking* in Marmoset
 - 2.6.1. *Marmoset*
 - 2.6.2. Funktionen
 - 2.6.3. *Baking in Real Time*
- 2.7. Konfigurieren des Dokuments für *Baking* in Marmoset
 - 2.7.1. *High Poly* und *Low Poly* in 3ds Max
 - 2.7.2. Anordnen der Szene in Marmoset
 - 2.7.3. Überprüfen, ob alles korrekt ist
- 2.8. *Panel Bake Project*
 - 2.8.1. *Bake Group, High* und *Low*
 - 2.8.2. Menü *Geometry*
 - 2.8.3. *Load*
- 2.9. Erweiterte Optionen
 - 2.9.1. *Output*
 - 2.9.2. Einstellen des *Cage*
 - 2.9.3. *Configure Maps*
- 2.10. *Baking*
 - 2.10.1. *Maps*
 - 2.10.2. Ergebnisvorschau
 - 2.10.3. *Baking* fließender Geometrie

Modul 3. Sci-fi-Environment

- 3.1. Sci-Fi-Concept und -Planung
 - 3.1.1. Referenzen
 - 3.1.2. Planung
 - 3.1.3. *Blockout*
- 3.2. Implementierung in Unity
 - 3.2.1. Importieren des *Blockouts* und Überprüfen der Skalierung
 - 3.2.2. *Skybox*
 - 3.2.3. Vorläufige Dateien und Materialien
- 3.3. Module 1: Fußböden
 - 3.3.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 3.3.2. UVs und *Baking*
 - 3.3.3. Texturierung
- 3.4. Module 2: Wände
 - 3.4.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 3.4.2. UVs und *Baking*
 - 3.4.3. Texturierung
- 3.5. Module 3: Decken
 - 3.5.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 3.5.2. UVs und *Baking*
 - 3.5.3. Texturierung
- 3.6. Module 4: Extras (Rohre, Geländer etc.)
 - 3.6.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 3.6.2. UVs und *Baking*
 - 3.6.3. Texturierung
- 3.7. *Hero Asset 1*: mechanische Türen
 - 3.7.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 3.7.2. UVs und *Baking*
 - 3.7.3. Texturierung
- 3.8. *Hero Asset 2*: Überwinterungskammer
 - 3.8.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 3.8.2. UVs und *Baking*
 - 3.8.3. Texturierung
- 3.9. In Unity
 - 3.9.1. Importieren von Texturen
 - 3.9.2. Materialien anwenden
 - 3.9.3. Beleuchtung der Szene
- 3.10. Fertigstellung des Projekts
 - 3.10.1. Visualisierung in VR
 - 3.10.2. *Prefab* und exportieren
 - 3.10.3. Schlussfolgerungen

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 aufgibt 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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

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 von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

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 auszubilden. 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 Online-Universität in Spanisch 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 ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



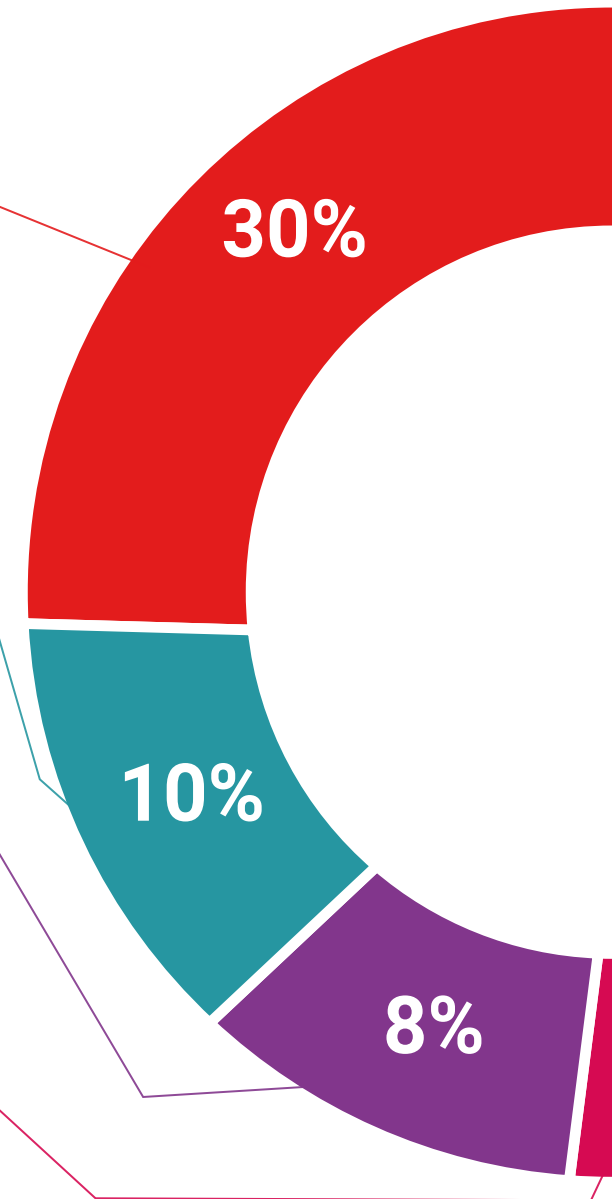
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

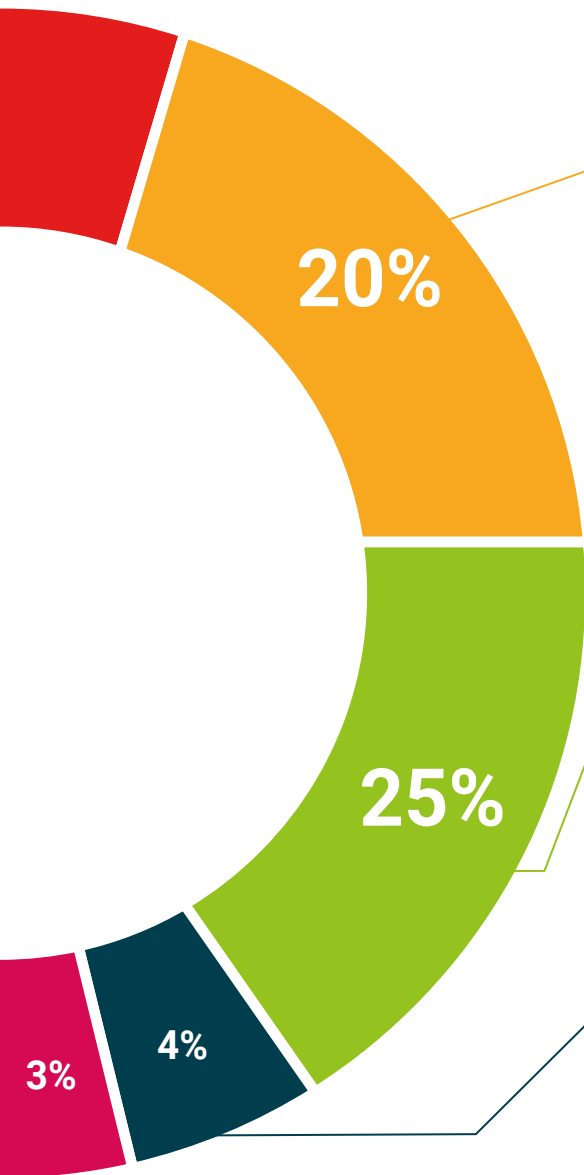
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

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.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Baking, UVs und Sci-Environment in Kunst für Virtuelle Realität 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 **Universitätsexperte in Baking, UVs und Sci-Environment in Kunst für Virtuelle Realität** 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: **Universitätsexperte in Baking, UVs und Sci-Environment in Kunst für Virtuelle Realität**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Baking, UVs und
Sci-Environment in Kunst
für Virtuelle Realität

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

Universitätsexperte

Baking, UVs und Sci-Environment
in Kunst für Virtuelle Realität