

Universitätsexperte

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
durch Digitale Bildhauerei





Universitätsexperte

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
durch Digitale Bildhauerei

- » 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-schaffung-landschaften-organischen-umgebungen-digitale-bildhauerei

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die 3D-Modellierung ist dank der Einführung von Druckern, dreidimensionalen Scannern und Videospiegel- oder Fräsen-Engines eine der beliebtesten Computergrafik-Techniken der letzten Jahre. Dadurch ergeben sich vielfältige Karrieremöglichkeiten in der Automobilindustrie, in der Mode, in der Architektur, in der Medizin, in der Medizin, im Film, in Videospiele, im Schmuck und in unzähligen anderen Medien. Die Beherrschung der verschiedenen bildhauerischen Techniken, die heute in der Modellierung am häufigsten verwendet werden, und ihre Integration ineinander bilden einen hervorragenden beruflichen Hintergrund für die Entwicklung echter Experten. In diesem 6-monatigen, vollständig online durchgeführten Fortbildungsprogramm werden alle notwendigen Kenntnisse vermittelt, um mit Hilfe der digitalen Bildhauerei Landschaften und organische Umgebungen zu schaffen, die Kreativität zu fördern oder den erstaunlichsten Hyperrealismus zu erzeugen.



“

Sie werden in der Lage sein, mit drei großen Programmen des Sektors umzugehen, wie ZBrush, Lumion und 3D Max, deren Kenntnisse dank der CGI-Sprache auch auf andere Software übertragbar sind”

Um sich in der heutigen kreativen Welt mit der Vielzahl der vorhandenen Werkzeuge zurechtzufinden, ist es ideal, eine genaue Auswahl der für jedes Projekt am besten geeigneten Werkzeuge zu treffen, um die gewünschten Ziele zu erreichen. Die Professionalisierung nimmt in den begehrtesten Arbeitsbereichen zu. In diesem Universitatsexperten in Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen durch digitale Bildhauerei wird der Student die verschiedenen kunstlerischen Konzepte, die fotorealistischen Details und die Zuverlassigkeit der digitalen Bildhauerei verstehen.

Sie lernen auch die Verwendung von Masken und die Gestaltung von Werken durch organisches Modellieren in *ZBrush*, eine hohe Detailqualitat, die Sie in ein bahnbrechendes Programm der Infoarchitektur wie *Lumion* integrieren konnen. Sie werden die Anwendung von Texturierung und Modellierung sowie die Erzeugung von PBR-Texturkarten und Materialien verstehen und funktionale Werke fur die Videospiele-, Film- und 3D-Druckindustrie erstellen. Ganz zu schweigen von innovativen Systemen wie VR-Sculpting, Modellerstellung durch Fotos oder Modellierung in Unreal und Unity.

Zu den Inhalten dieses Fortbildungsprogramms gehoren Strukturtechniken wie *Edit Poly* oder *Spline Modeling* mit 3D Max, die sich durch ihre Zuverlassigkeit und Ressourcenschonung bei der Umsetzung in Film, Architekturkonzepten, Mobeln oder 3D-Design und *Lettering* auszeichnen. Die Integration mit dem kreativen und freien Teil des Modellierens durch organisches Modellieren.

All dies wird durch die innovative 100%ige Online-Lehrmethode der TECH Technologischen Universitat ermoglicht, die es den Studenten erlaubt, ihre Realitat und ihre aktuellen Bedurfnisse in den Lernprozess einzubeziehen und die beste Zeit und den besten Ort zum Lernen zu wahlen. Begleitet von hochqualifizierten Dozenten, die zahlreiche multimediale Lehrmittel wie praktische ubungen, Videotechniken, interaktive Zusammenfassungen und Meisterklassen einsetzen, um den gesamten Prozess zu erleichtern.

Dieser **Universitatsexperte in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei** enthalt das vollstandigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten fur 3D-Modellierung und digitale Bildhauerei vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und auerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den fur die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen ubungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgefuhrt werden kann
- ♦ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vortrage, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfugbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerat mit Internetanschluss

“

Mit diesem Programm werden Sie in der Lage sein, die verschiedenen Techniken der organischen Modellierung und der fraktalen Systeme zur Erzeugung von Elementen der Natur sowie von Landschaften zu beherrschen"

“

Für diejenigen, die gleichzeitig arbeiten und sich fortbilden wollen, ist das Online-Bildungssystem die am besten geeignete Methode, um ein hohes Professionalisierungsniveau zu erreichen. Beginnen Sie Ihren Weg mit TECH"

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale 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 während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Wenn Sie virtuelle Umgebungen als kreativen Raum nutzen, gibt Ihnen dieses Programm die Werkzeuge an die Hand, um dies wie ein echter Experte zu tun.

Lernen Sie mit diesem Universitätsexperten, wie man die Blender-Software auf fortgeschrittene Art und Weise verwendet und organische Umgebungen durch digitale Bildhauerei schafft.



02 Ziele

Das Hauptziel dieser Fortbildung ist die Beherrschung von Techniken, Werkzeugen und Prozessen bei der Erstellung von Projekten, die Augmented Reality sowie die Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen durch digitale Bildhauerei beinhalten. Ziel ist es, dass die Studenten nach Abschluss der 3 Studienmodule über alle Kompetenzen und Fähigkeiten verfügen, die für eine erfolgreiche Arbeit als Modellierer in der Film-, Infoarchitektur- oder Videospieleindustrie sowie in den Sektoren, die Virtual Reality in ihren Prozessen einsetzen, erforderlich sind.



“

Dieser Universitätsexperte richtet sich an diejenigen, die die besten Fachleute auf dem Gebiet des 3D-Designs, der Infoarchitektur, des Kunstdesigns, des technischen Künstlers, der 3D-Generalisten, der Modellierer, der Texturierer, der Beleuchter und der Konzeptkunst werden wollen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kenntnis des *Workflow* in der 3D-Animations-, Videospiel- und 3D-Druckindustrie und 3D-Druck-Industrie auf die neuesten Markttrends angewandt
- ◆ Erlernen der Techniken und Programme, die notwendig sind, um die Prozesse des Modellierens, Texturierens, Beleuchtens und Renderns präzise anzuwenden
- ◆ Erfüllung der Anforderungen bei der Erstellung von Landschaften und organischen Umgebungen für Videospiele, Film, 3D-Druck, Info-Architektur, Augmented und Virtual Reality
- ◆ Erlangung spezieller *Hard Surface*- und Infoarchitekturoberflächen
- ◆ Kenntnis der aktuellen Anforderungen der Film-, Videospiel- und Informationsarchitekturbranche, um großartige Ergebnisse zu erzielen



Mit den in diesem Programm erworbenen Kenntnissen werden Sie in der Lage sein, interaktive Projekte zu erstellen, indem Sie die Techniken des Rapid Rigging und der Schaffung bewegter Räume nutzen, einschließlich der virtuellen Realität, um die Arbeit in die aktuellen Visualisierungssysteme zu integrieren"





Spezifische Ziele

Modul 1. Texturierung für Digitale Bildhauerei

- ◆ Verwendung von PBR-Texturkarten und -Materialien
- ◆ Verwendung von Texturierungsmodifikatoren
- ◆ Anwendung von Software zur Erstellung von Karten
- ◆ Kreation von *Baked* Texturen
- ◆ Verwaltung der Texturierung, um unsere Modellierung zu verbessern
- ◆ Komplexe Nutzung von Import-/Export-Systemen zwischen Programmen
- ◆ Erweiterte Bedienung von Substance Painter

Modul 2. Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen

- ◆ Erlernen der verschiedenen Techniken der organischen Modellierung und der fraktalen Systeme zur Erzeugung von Elementen der Natur und des Geländes sowie der Umsetzung unserer eigenen Modelle und 3D-Scans
- ◆ Vertiefung in das Vegetationserstellungssystem und wie man es professionell in Unity und Unreal Engine steuert
- ◆ Schaffung von Szenen mit immersiven VR-Erlebnissen

Modul 3. Blender

- ◆ Fortgeschrittene Kenntnisse in der Software Blender
- ◆ Rendering in ihren Rendering-Engines Eevee und Cycles
- ◆ Vertiefung der Arbeitsabläufe innerhalb von CGI
- ◆ Übertragung von *ZBrush* und 3D Max-Kenntnissen auf Blender
- ◆ Übertragung kreativer Prozesse von Blender auf Maya und Cinema 4D

03

Kursleitung

Um zu gewährleisten, dass der Lernprozess richtig durchgeführt wird, hat die TECH Technologische Universität ein spezialisiertes Dozententeam ausgewählt, das in der Lage ist, den Studenten alle Schlüssel für die Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen durch digitale Bildhauerei zu vermitteln, damit sie diese in ihre Arbeitspraxis integrieren können. So verfügt dieser Universitätsexperte nicht nur über eine innovative und effektive Lehrmethodik, sondern auch über ein hochqualifiziertes Dozententeam, das den Studenten die Antworten gibt, die sie in dieser komplexen und spannenden Disziplin benötigen.



“

Ein Expertenteam, das exklusives Wissen in einem sicheren, dynamischen und aktuellen Umfeld für die Fortbildung und Aktualisierung neuer Fachleute vermittelt"

Leitung



Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance 2D/3D Modellierer und Generalist
- Konzeptkunst und 3D-Modellierung für Slicecore. Chicago
- Videomapping und Modellierung Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D-Animation auf höherem Niveau. Hochschule für Bild und Ton ESISV Valladolid
- Professor für den Ausbildungszyklus in 3D- GFGS Animation auf höherem Niveau. Europäisches Institut für Design IED. Madrid
- 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos. Castellón
- Masterstudiengang in Informatikgrafik, Spiele und virtuelle Realität. URJC-Universität Madrid
- Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca (Spezialisierung auf Design und Skulptur)



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätsexperten in Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen durch digitale Bildhauerei wurde in 3 spezialisierte Module aufgeteilt, die die Werkzeuge und das Wissen über die Schaffung von *Hard Surfaces* und starren Oberflächen, die Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen und die Multiplattformsoftware *Blender* detailliert darstellen, ein Wissen, das sich die Fachkräfte dank der TECH-Studienmethodik effizient aneignen können, vollständig online, in einer sicheren Umgebung und mit einer Dauer von sechs Monaten, angepasst an die eigenen Bedürfnisse und Routinen der Studenten.

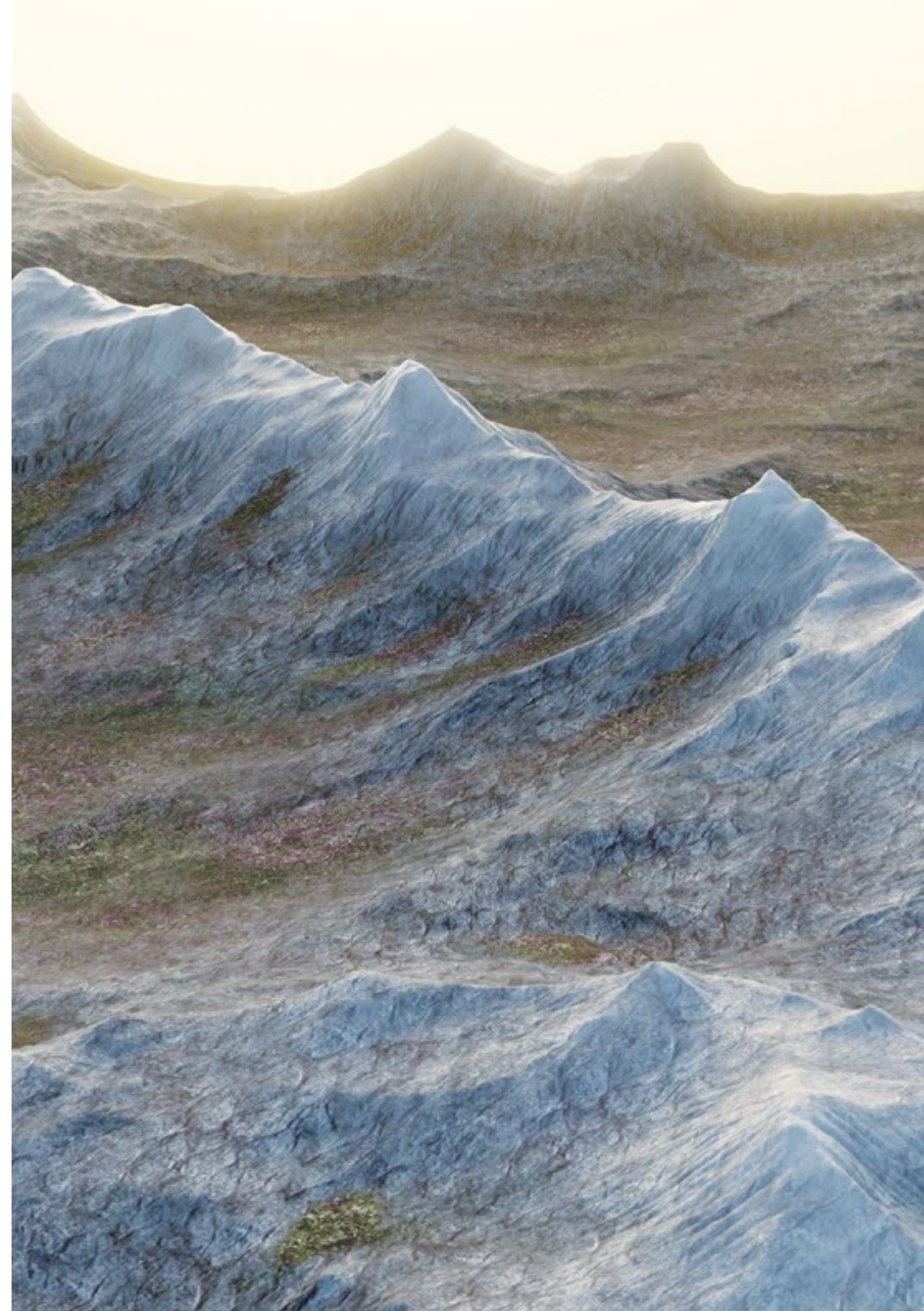


“

Beherrschen Sie die verschiedenen bildhauerischen Techniken, um sich als kreativer Experte für organische Umgebungen zu etablieren"

Modul 1. Erstellung von *Hard Surfaces* und starren Oberflächen

- 1.1. Bildhauerische Techniken und Anwendungen
 - 1.1.1. *Edit Poly*
 - 1.1.2. *Splines*
 - 1.1.3. Organische Modellierung
- 1.2. *Edit Poly* Modellierung
 - 1.2.1. *Loops* und Extrusionen
 - 1.2.2. Einschließungsgeometrie für die Glättung
 - 1.2.3. Modifikatoren und *Ribbon*
- 1.3. Optimierungen der Maschen
 - 1.3.1. *Quads*, *Tris* und *Ngons*. Wann sie zu verwenden sind
 - 1.3.2. Boolesche Werte
 - 1.3.3. *Low Poly* vs. *High Poly*
- 1.4. *Splines*
 - 1.4.1. *Splines*-Modifikatoren
 - 1.4.2. Arbeitspläne und Vektoren
 - 1.4.3. *Splines* als Szenenassistenten
- 1.5. Organische Bildhauerei
 - 1.5.1. Interfaz *ZBrush*
 - 1.5.2. Modellierungstechniken in *ZBrush*
 - 1.5.3. *Alphas* und Pinsel
- 1.6. *Model sheet*
 - 1.6.1. Referenzsysteme
 - 1.6.2. Konfiguration von Modellierungsvorlagen
 - 1.6.3. Maßnahmen





- 1.7. Modellierung für Infoarchitekturen
 - 1.7.1. Modellierung der Fassade
 - 1.7.2. Weiterverfolgung der Pläne
 - 1.7.3. Modellierung der Innenräume
- 1.8. Szenografie
 - 1.8.1. Erstellung von Requisiten
 - 1.8.2. Mobiliar
 - 1.8.3. Detaillierung im organischen Modellieren in *ZBrush*
- 1.9. Masken
 - 1.9.1. Masken zum Modellieren und Bemalen
 - 1.9.2. Geometriemasken und IDS für die Modellierung
 - 1.9.3. Mesh Hides, *Polygroups* und Schnitte
- 1.10. 3D-Design und *Lettering*
 - 1.10.1. Verwendung der *Shadow Box*
 - 1.10.2. Topologie des Modells
 - 1.10.3. *ZRemesher* automatische Retopologie

Modul 2. Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen

- 2.1. Organische Modellierung in der Natur
 - 2.1.1. Anpassung der Pinsel
 - 2.1.2. Entstehung von Felsen und Klippen
 - 2.1.3. Integration mit *Substance Painter 3D*
- 2.2. Land
 - 2.2.1. Karten der Verschiebung in der Landschaft
 - 2.2.2. Entstehung von Felsen und Klippen
 - 2.2.3. Bibliotheken von Scans
- 2.3. Vegetation
 - 2.3.1. *SpeedTree*
 - 2.3.2. *Vegetation Low Poly*
 - 2.3.3. Fraktale

- 2.4. *Unity Terrain*
 - 2.4.1. Organische Landschaftsmodellierung
 - 2.4.2. Bemalung der Landschaft
 - 2.4.3. Schaffung von Vegetation
- 2.5. *Unreal Terrain*
 - 2.5.1. *Hightmap*
 - 2.5.2. Texturiert
 - 2.5.3. *Unreal's foliage system*
- 2.6. Physik und Realismus
 - 2.6.1. Physisch
 - 2.6.2. Wind
 - 2.6.3. Flüssigkeiten
- 2.7. Virtuelle Rundgänge
 - 2.7.1. Virtuelle Kameras
 - 2.7.2. Dritte Person
 - 2.7.3. Erste Person FPS
- 2.8. Kinematographie
 - 2.8.1. *Cinemachine*
 - 2.8.2. *Sequencer*
 - 2.8.3. Aufzeichnungen und Ausführungen
- 2.9. Visualisierung der Modellierung in der virtuellen Realität
 - 2.9.1. Tipps zum Modellieren und Texturieren
 - 2.9.2. Nutzung des interaxialen Raums
 - 2.9.3. Projektvorbereitung
- 2.10. Erstellung von VR-Szenen
 - 2.10.1. Situation der Kameras
 - 2.10.2. Landschaft und Info-Architektur
 - 2.10.3. Plattformen der Nutzung



Modul 3. Blender

- 3.1. Freie Software
 - 3.1.1. LTS-Version und Community
 - 3.1.2. Vorteile und Unterschiede
 - 3.1.3. Benutzeroberfläche und Philosophie
- 3.2. Integration mit 2D
 - 3.2.1. Anpassung des Programms
 - 3.2.2. *Crease pencil*
 - 3.2.3. Kombination von 2D und 3D
- 3.3. Modellierungstechniken
 - 3.3.1. Anpassung des Programms
 - 3.3.2. Modellierungsmethoden
 - 3.3.3. *Geometry nodes*
- 3.4. Texturierungstechniken
 - 3.4.1. *Nodes shading*
 - 3.4.2. Texturen und Materialien
 - 3.4.3. Tipps für die Verwendung
- 3.5. Beleuchtung
 - 3.5.1. Tipps für Beleuchtungsräume
 - 3.5.2. *Cycles*
 - 3.5.3. Eevee
- 3.6. *Workflow* in CGI
 - 3.6.1. Erforderliche Verwendungen
 - 3.6.2. Exporte und Importe
 - 3.6.3. Endgültige Artwork
- 3.7. 3D Max-Anpassungen an Blender
 - 3.7.1. Modellierung
 - 3.7.2. Texturierung und *Shading*
 - 3.7.3. Beleuchtung
- 3.8. Kenntnisse von *ZBrush* bis Blender
 - 3.8.1. 3D-Bildhauerei
 - 3.8.2. Pinsel und fortgeschrittene Techniken
 - 3.8.3. Organische Arbeit
- 3.9. Von Blender zu Maya
 - 3.9.1. Wichtige Etappen
 - 3.9.2. Anpassungen und Integrationen
 - 3.9.3. Nutzung von Funktionalitäten
- 3.10. Von Blender zu Cinema 4D
 - 3.10.1. Tipps zum 3D-Design
 - 3.10.2. Nutzung der Modellierung für *Videomapping*
 - 3.10.3. Modellierung mit Partikeln und Effekten



Es geht nicht nur darum, Figuren und Umgebungen zu gestalten, sondern auch zu lernen, sie in Bezug auf die Funktionen, die sie in einem bestimmten Raum erfüllen, zum Leben zu erwecken"

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.



“

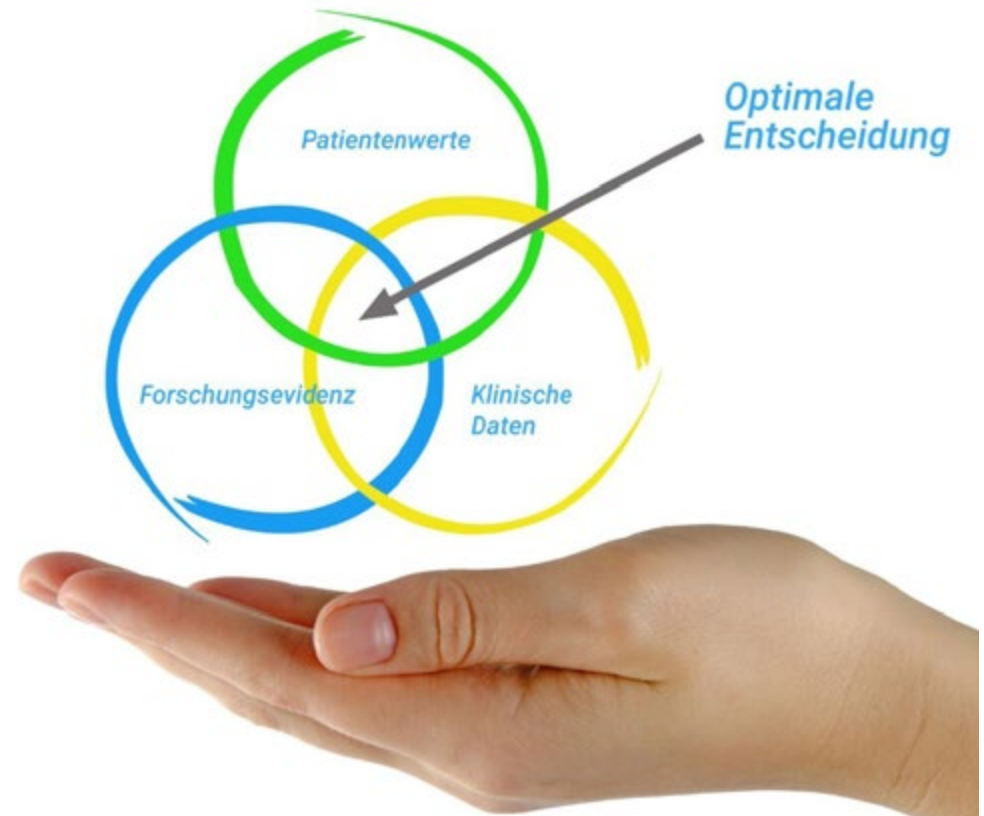
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

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.



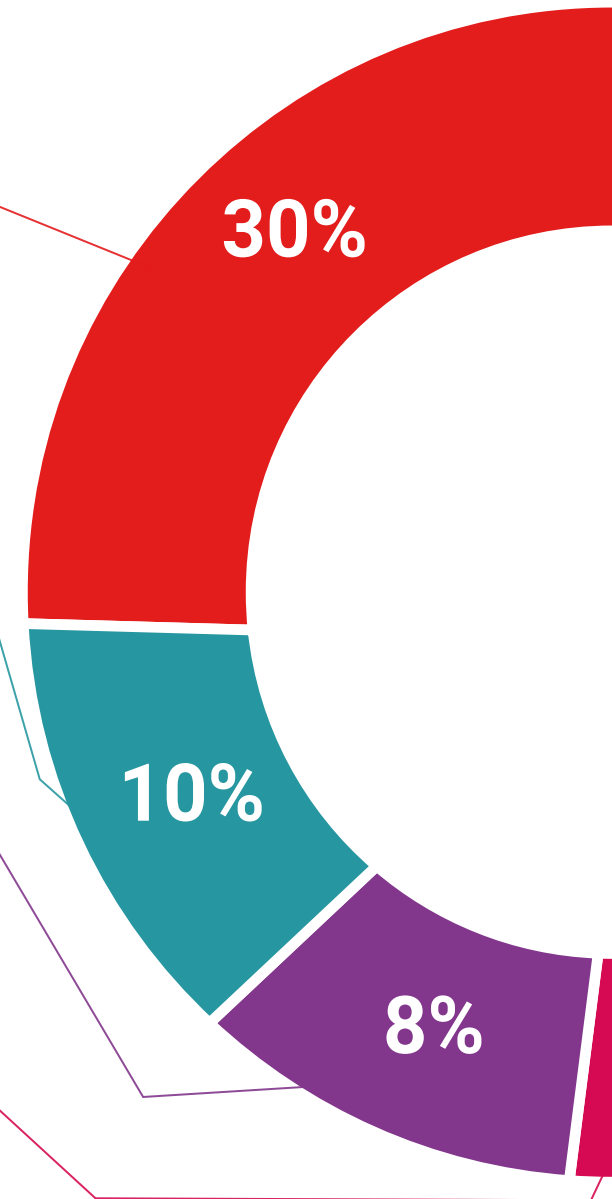
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei** 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 Technologischen 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: **Universitätsexperten in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei**

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

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
durch Digitale Bildhauerei

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

Universitätsexperte

Schaffung von Landschaften
und Organischen Umgebungen
durch Digitale Bildhauerei