

Universitätsexperte Texturierung





Universitätsexperte Texturierung

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-texturierung

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

Neue digitale Technologien haben es möglich gemacht, flache Bilder zum Leben zu erwecken. So können sie in Werbespots, Videoclips, Filmen und allgemein in allen audiovisuellen Medien eingesetzt werden. Diese Arbeit erfordert genaue Sorgfalt, um die Realität mit Hilfe von Modellierungssoftware nachzubilden. Aus diesem Grund lernen die Studenten in diesem Programm den perfekten Umgang mit den modernsten Programmen in der Welt des Designs, insbesondere 3DS Max, Photoshop und ZBrush. Der gesamte Inhalt wird zu 100% online präsentiert, so dass die Studenten ihr Berufsleben mit ihren akademischen Aktivitäten verbinden können.





“

*Dank der Inhalte dieses Universitätsprogramms
können Sie viele Details erkennen, ohne an
Bildqualität zu verlieren"*

Es ist kein Geheimnis, dass die Textur die Art und Weise, wie ein Bild wahrgenommen wird, verändert hat. Damit lassen sich hyperrealistische Effekte in Filmanimationen, Videospielen, Werbespots und vielem mehr erzielen. Aus diesem Grund wird der Student in diesem Universitätsexperten in der Lage sein, das Wissen zu erwerben, das er benötigt, um sich beruflich als Experte für Texturierung zu entwickeln. Dazu muss er die wichtigsten Programme des Sektors wie 3DS Max, Photoshop und ZBrush nutzen.

So lernen sie zunächst die Konzepte, die der Erstellung eines Modells vorausgehen, wie z. B. das *Baking*, also die Projektion eines hochaufgelösten Modells auf ein niedrig aufgelöstes, um die größtmögliche Detailgenauigkeit zu erreichen, ohne dass die Leistung des Bildes beeinträchtigt wird. Mit diesem Wissen können sie zum Modul Texturierung mit *Substance Painter* übergehen, einer Software, die eine breite Palette von Optionen für die Arbeit mit hyperrealistischen Texturen bietet. Die Teilnehmer lernen, wie man die verschiedenen Werte und ihre Auswirkungen auf die einzelnen Ebenen eines Materials konfiguriert und wie man mit Masken arbeitet, um die Auswirkungen von Schmutz oder Abnutzung nachzubilden.

Wenn das Modell fertig ist, ist es an der Zeit, zum *Rendering* überzugehen, mit dem das Werk mit verschiedenen Lichteffekten und in der bestmöglichen Bildqualität dargestellt werden kann. In diesem Modul werden wir diesen Prozess mit Hilfe von Marmoset, einem bahnbrechenden Programm in der Welt der digitalen Bildhauerei, vertiefen.

Aus all diesen Gründen ist dieser Universitätsexperte der vollständigste auf dem akademischen Markt, da er online unterrichtet wird und den Studenten das Studium erleichtert. Außerdem verfügen sie über ein ausgezeichnetes Lehrpersonal, das verschiedene Unterrichtsmaterialien zur Vertiefung der theoretischen Inhalte bereitstellt.

Dieser **Universitätsexperte in Texturierung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung mit 3D Studio Max vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Erwerben eines umfassenden Wissens über das Material- und Rendering-Tool Marmoset Toolbag, das von 3D-Modellierern und Bildhauern häufig verwendet wird

“

Am Ende des Kurses werden Sie dank Ihrer Fähigkeiten in ZBrush in der Lage sein, hyperrealistische Texturen zu erstellen, die die Öffentlichkeit sehen kann“

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden den Fachkräften ein situiertes 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 Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, 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.

Da dieses Programm zu 100% online durchgeführt wird, können Sie Ihre berufliche Tätigkeit fortsetzen und in Ihrem eigenen Tempo lernen.

Schreiben Sie sich noch heute für diesen Universitätsexperten ein und entwickeln Sie Ihre Fähigkeit, jede Art von 3D-Texturen zu erstellen.



02 Ziele

Das Ziel dieser Universitätsexperten ist es, den Studenten das Wissen und die Werkzeuge zu vermitteln, die sie benötigen, um sich auf die Texturierung beliebiger Objekte zu spezialisieren. Um dies zu erreichen, müssen sie viele Stunden üben, bis sie die Perfektion erreicht haben. In diesem Programm finden sie verschiedene Übungen, um dieses Ziel zu erreichen. Mit einer besseren Beherrschung von ZBrush oder Substance Painter können sie hyperrealistische Texturen erstellen und sie rendern, um sie in ihr Portfolio aufzunehmen oder sie einem Kunden zu präsentieren.



“

*Sie haben Zugang zu verschiedenen
Übungen, mit denen Sie die wichtigsten
Programme für die Objekttexturierung
üben und verbessern können"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Detailliertes Kennen aller Schritte zur Erstellung eines 3D-Modells eines Profis
- ◆ Kennen und Verstehen, wie Texturen funktionieren und wie sie die Modellierung beeinflussen
- ◆ Meistern verschiedener Programme, mit Schwerpunkt auf Modellierung, Texturierung und Echtzeit, die heute in der professionellen Welt verwendet werden
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse bei der Lösung von Modellierungsproblemen
- ◆ Wissen, wie man die für eine vollständige 3D-Modellierung aufgewendete Zeit organisiert und kontrolliert, und lernen, ihre Arbeit im Hinblick auf mögliche Aufträge zu bewerten
- ◆ Kennen der neuesten Updates in der Welt des Modellierens und der Videospiele, wobei man über die aktuellsten und am häufigsten verwendeten Tools jedes Programms lernt
- ◆ Gekonntes Einsetzen des erworbenen Wissens, um eigene Projekte zu erstellen und diese intelligent in ihr Portfolio aufzunehmen
- ◆ Entwickeln der Ressourcen der einzelnen Programme, um die beste Wirkung für die Modellierung zu erzielen
- ◆ In der Lage sein, einen für die Beschäftigung geeigneten Arbeitsplan zu erstellen
- ◆ Lösen komplexer Probleme und Treffen verantwortungsvoller Entscheidungen





Spezifische Ziele

Modul 1. Texturierung

- ◆ Kennen und Verstehen aller Texturkarten und ihrer Anwendung beim Modellieren
- ◆ Kennen der heute existierenden Materialtypen und ihrer Funktionsweise, um in der Lage zu sein, ein Material von Grund auf neu zu erstellen oder ein bestehendes Material zu modifizieren
- ◆ Erzeugen und Verstehen von Mapping-Koordinaten eines 3D-Modells für die anschließende Arbeit bei der Texturierung
- ◆ Zuweisen von Objekt-IDs, um effizienter mit Texturen zu arbeiten
- ◆ Arbeiten mit Modellen von hoher zu niedriger Auflösung und umgekehrt, um das Modell weiter zu optimieren und dabei den gleichen Detailgrad beizubehalten
- ◆ Erstellen von Texturen für das 3D-Modell mit verschiedenen Programmen

Modul 2. Texturierung mit Substance Painter

- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über das Programm Substance Painter, das heutzutage in der Welt der Videospiele am häufigsten für die Texturierung verwendet wird
- ◆ Verstehen des Prozesses des *Baking* eines hochauflösenden Modells in ein niedrigauflösendes Modell
- ◆ Kennen der verschiedenen Schichten eines Materials und verstehen, wie sie sich auf das Material auswirken
- ◆ Erstellen von Materialien von Grund auf und ändern bestehender Materialien, um ein völlig individuelles Material zu erhalten
- ◆ Wissen, wie man mit Mapping-Koordinaten und Masken arbeitet, um Texturen korrekt auf das Modell anzuwenden
- ◆ Kennen der Pinsel, wissen, wie man sie benutzt und wie man personalisierte Pinsel erstellt
- ◆ Lernen die Ressourcen des Programms und andere externe Ressourcen zu nutzen, um Texturen zu verbessern
- ◆ Erlernen verschiedener Methoden zum Erstellen oder Ändern von Texturen

Modul 3. Rendering

- ◆ Erwerben eines umfassenden Wissens über das Material- und *Rendering*-Tool Marmoset Toolbag, das von 3D-Modellierern und Bildhauern häufig verwendet wird
- ◆ Verstehen, wie man Lichter positioniert, um die richtige Umgebung zu schaffen
- ◆ Erstellen und Positionieren von Kameras, um eine Perspektive zu erhalten, die das 3D-Modellieren interessanter macht
- ◆ Exportieren professioneller *Renderings*
- ◆ Erwerben grundlegender Kenntnisse einer Kameraanimation zur Erstellung eines animierten *Renderings* für mehr Effekte
- ◆ Kennen der neuesten Tools der Programme
- ◆ Wissen, wie man ein grundlegendes *Rendering* mit anderen Programmen wie Iray, Zbrush, Photoshop und Keyshot durchführt



Dieser Universitätsexperte markiert ein Vorher und Nachher in Ihrer beruflichen Laufbahn und ermöglicht es Ihnen, sich in der Welt der Texturierung selbstständig zu machen"

03

Kursleitung

Die Lehrkräfte, die dieses Programm leiten, sind Fachleute von höchstem Ansehen, die einen weiten Weg zurückgelegt haben, um ihre Texturierungstechnik und den Umgang mit der entsprechenden Software zu perfektionieren. Dies macht sie zu Fachleuten auf höchstem Niveau und qualifiziert sie für die Vermittlung der Inhalte des Universitätsexperten. Durch die Inhalte, die sie präsentieren werden, und die verschiedenen didaktischen Materialien, die sie entwickelt haben, erhalten die Studenten das aktuellste und gefragteste Wissen in dieser Branche.





“

Die besten Profis in der Welt der Texturierung werden Ihnen die Tricks beibringen, die sie im Laufe ihrer Karriere perfektioniert haben"

Leitung



Dr. Vidal Peig, Teresa

- ◆ Spezialistin für Kunst und Technologie (digitale Kunst, 2D, 3D, VR und AR)
- ◆ Designerin und Erstellerin von 2D-Charakterskizzen für Handyspiele
- ◆ Designerin bei Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo und Full Gass
- ◆ Dozentin und Leiterin des Masterstudiengangs in Videospieldesign
- ◆ Dozentin an der Universität von Girona
- ◆ Promotion in Architektur an der Polytechnischen Universität von Katalonien
- ◆ Hochschulabschluss in Kunst an der Universität von Barcelona

Professoren

Fr. Jiménez Vaquero, Laura

- ◆ Modelliererin für Organik und Props, Grooming, Texturing und Shading Artist
- ◆ 3D-Modelliererin für Utopia-Avatare bei EGO W3RLD (organisch und anorganisch)
- ◆ Entwicklung von 3D Hard Surface für Werbekampagnen bei Kutuko Studio
- ◆ Entwicklung eines organischen Modells für die Werbekampagne von Nein Club
- ◆ Entwicklung von 3D-Modellen für die Innenarchitektur bei Miltidesign
- ◆ Durchführung und Koordination der Frauengruppenausstellung „Femenino plural“
- ◆ Bildarbeit für die 2D-Animation „Naturaleza Encendida“ im Königlichen Botanischen Garten von Madrid
- ◆ Hochschulabschluss in Bildende Kunst an der Universität Complutense von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Organischer Modellierung von Lightbox Academy

Hr. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Experte für 3D-Modellierung
- ◆ Dozent in Kursen zum Thema 3D-Modellierung
- ◆ Dozent für Scratch an Privatschulen
- ◆ Hochschulabschluss in 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte wurde nach der avantgardistischsten Lehrmethode auf dem akademischen Markt, *Relearning*, entwickelt. Das Programm enthält umfangreiches audiovisuelles Material, das die Studenten in alle Feinheiten der Erstellung hyperrealistischer Texturen mit der in diesem Bereich am häufigsten verwendeten Software einführt.





“

Arbeiten Sie mit Modellen von hoher zu niedriger Auflösung und umgekehrt, um das Endergebnis weiter zu optimieren, wobei derselbe Grad an Detailtreue und Hyperrealismus erhalten bleibt"

Modul 1. Texturierung

- 1.1. Texturierung
 - 1.1.1. *Baking*
 - 1.1.2. PBR. *Physically Based Rendering*
 - 1.1.3. Grundlegende und zusammengesetzte Texturierung
 - 1.1.4. *Tileable* Texturen
- 1.2. Koordinaten kartieren. UV
 - 1.2.1. *Unwrap* und Nähen
 - 1.2.2. UVW-Editor
 - 1.2.3. Editor-Optionen
- 1.3. Objekt-ID
 - 1.3.1. ID-Zuweisung und Funktionsweise
 - 1.3.2. Multi-Subjekt Material
 - 1.3.3. Anwendung von Materialien als Instanzen
- 1.4. HighPoly und *Baking* von Normalen in 3DS Max
 - 1.4.1. HighPoly und LowPoly
 - 1.4.2. Projektionseinstellungen für *Normal Map Baking*
 - 1.4.3. Normal Map-Texture *Baking*
 - 1.4.4. Normal Map-Anpassungen
- 1.5. *Baking* anderer Materialien in 3DS Max
 - 1.5.1. Anwendung und *Baking* von Fuzzy Map
 - 1.5.2. Komposit-Material
 - 1.5.3. Anpassen von Masken
- 1.6. 3DS Max *Retopology*
 - 1.6.1. *Retopology Tools*
 - 1.6.2. *Retopology* mit Graphite Tool
 - 1.6.3. *Retopology*-Anpassungen
- 1.7. Texturierung mit 3DS Max
 - 1.7.1. Materialeigenschaften
 - 1.7.2. *Baking* von Texturen
 - 1.7.3. Textur toasten. Complete Map, Normal Map und AO Map

- 1.8. Photoshop-Texturierung
 - 1.8.1. *Koordinaten-Template*
 - 1.8.2. Hinzufügen von Details in Photoshop und Wiederimportieren der Vorlage mit Texturen
 - 1.8.3. Schattierung einer Textur
 - 1.8.4. Normal Map erstellen
- 1.9. *Mapping* von Koordinaten mit ZBrush
 - 1.9.1. UV Master
 - 1.9.2. Control Painting
 - 1.9.3. *Unwrap* und *Flatten*
- 1.10. Texturieren mit ZBrush
 - 1.10.1. Modus Malen
 - 1.10.2. Noise Maker
 - 1.10.3. Bildprojektion

Modul 2. Texturierung mit Substance Painter

- 2.1. Substance Painter
 - 2.1.1. Neues Projekt erstellen und Modelle neu importieren
 - 2.1.2. Grundlegende Steuerelemente und Schnittstelle. 2D- und 3D-Ansichten
 - 2.1.3. *Bakes*
- 2.2. *Baking*-Schichten
 - 2.2.1. *World Space Normal*
 - 2.2.2. *Ambient Occlusion*
 - 2.2.3. *Curvature*
 - 2.2.4. *Position*
 - 2.2.5. *ID, Normal, Thickness*
- 2.3. Ebenen
 - 2.3.1. *Base Color*
 - 2.3.2. *Roughness*
 - 2.3.3. *Metallic*
 - 2.3.4. Material
- 2.4. Masken und Generatoren
 - 2.4.1. *Layers* und UVs
 - 2.4.2. Masken
 - 2.4.3. Prozedurale Generatoren

- 2.5. Grundmaterial
 - 2.5.1. Arten von Materialien
 - 2.5.2. Benutzerdefinierte Generatoren
 - 2.5.3. Erstellung eines Basismaterials von Grund auf
- 2.6. Pinsel
 - 2.6.1. Parameter und vordefinierte Pinsel
 - 2.6.2. Alphas, Lazy Mouse und Symmetrie
 - 2.6.3. Benutzerdefinierte Pinsel erstellen und speichern
- 2.7. Partikel
 - 2.7.1. Partikel-Pinsel
 - 2.7.2. Eigenschaften der Partikel
 - 2.7.3. Partikel mit Masken
- 2.8. Projektionen
 - 2.8.1. Vorbereiten der Texturen
 - 2.8.2. Stencil
 - 2.8.3. Klonen
- 2.9. Substance Share/Source
 - 2.9.1. Substance Share
 - 2.9.2. Substance Source
 - 2.9.3. Textures.com
- 2.10. Terminologie
 - 2.10.1. *Normal Map*
 - 2.10.2. *Padding* oder *Bleed*
 - 2.10.3. *Mipmapping*

Modul 3. Rendering

- 3.1. Marmoset Toolbag
 - 3.1.1. Geometrievorbereitung und FBX-Format
 - 3.1.2. Grundlegende Konzepte. Geometrie-Import
 - 3.1.3. Links und Materialien
- 3.2. Marmoset Toolbag. Sky
 - 3.2.1. Umweltbedingungen
 - 3.2.2. Beleuchtungspunkte
 - 3.2.3. Lichter außerhalb des Himmels
- 3.3. Marmoset Toolbag. Details
 - 3.3.1. Schatten und Pose
 - 3.3.2. Verfahrenstechnische Materialien
 - 3.3.3. Kanäle und Reflexion
- 3.4. *Rendering* in Echtzeit mit Marmoset Toolbag
 - 3.4.1. Bildexport mit Transparenz
 - 3.4.2. Interaktiver Export. Marmoset Viewer
 - 3.4.3. Film exportieren
- 3.5. Marmoset Toolbag. Animierte Kameras
 - 3.5.1. Modell-Vorbereitung
 - 3.5.2. Kamera
 - 3.5.3. Hauptkamera. Interaktive Animation
- 3.6. Marmoset Toolbag. Erweiterte animierte Kameras
 - 3.6.1. Hinzufügen neuer Kameras
 - 3.6.2. Parametrische Animation
 - 3.6.3. Letzte Details
- 3.7. Marmoset Toolbag 4. Raytrace
 - 3.7.1. *Subsurface*
 - 3.7.2. *Ray Tracing*
 - 3.7.3. Hinzufügen von Kameras und Kartenrendering
- 3.8. *Rendering* mit Substance Painter. IRay
 - 3.8.1. IRay-Konfiguration
 - 3.8.2. *Viewer Settings*
 - 3.8.3. *Display Settings*
- 3.9. *Rendering* mit ZBrush
 - 3.9.1. Material-Konfiguration
 - 3.9.2. BPR *Render* und Lichter
 - 3.9.3. BPR-Masken und endgültiges *Rendering* in Photoshop
- 3.10. *Rendering* mit Keyshot
 - 3.10.1. Von ZBrush zu Keyshot
 - 3.10.2. Materialien und Beleuchtung
 - 3.10.3. Photoshop-Komposition und endgültiges Bild

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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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

Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



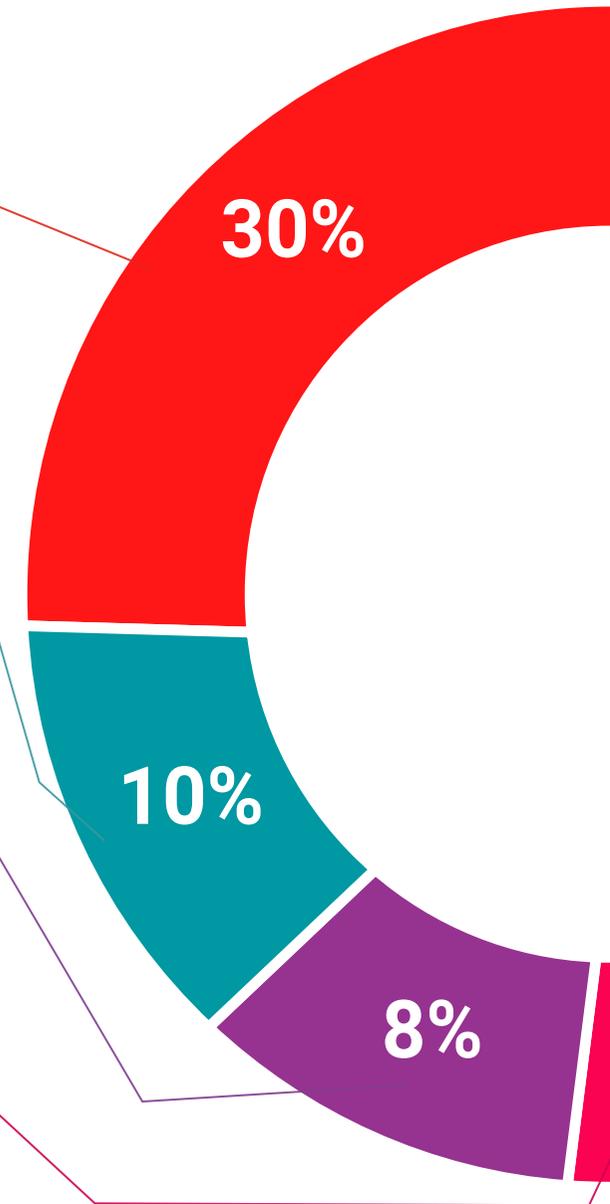
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

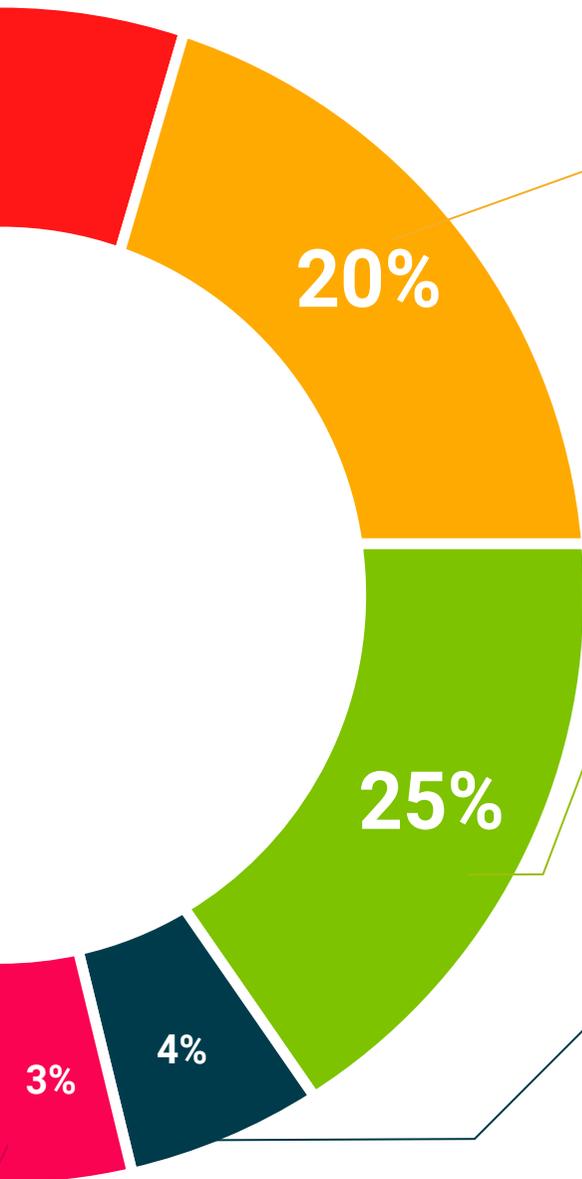
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Texturierung 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 Texturierung** 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 Texturierung**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*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 qualitat
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Texturierung

- » Modalität: online
- » Dauer: **6 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH** Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Texturierung

