

# 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 Global University**
- » Akkreditierung: **18 ECTS**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: [www.techtute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-schaffung-landschaften-organischen-umgebungen-digitale-bildhauerei](http://www.techtute.com/de/informatik/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

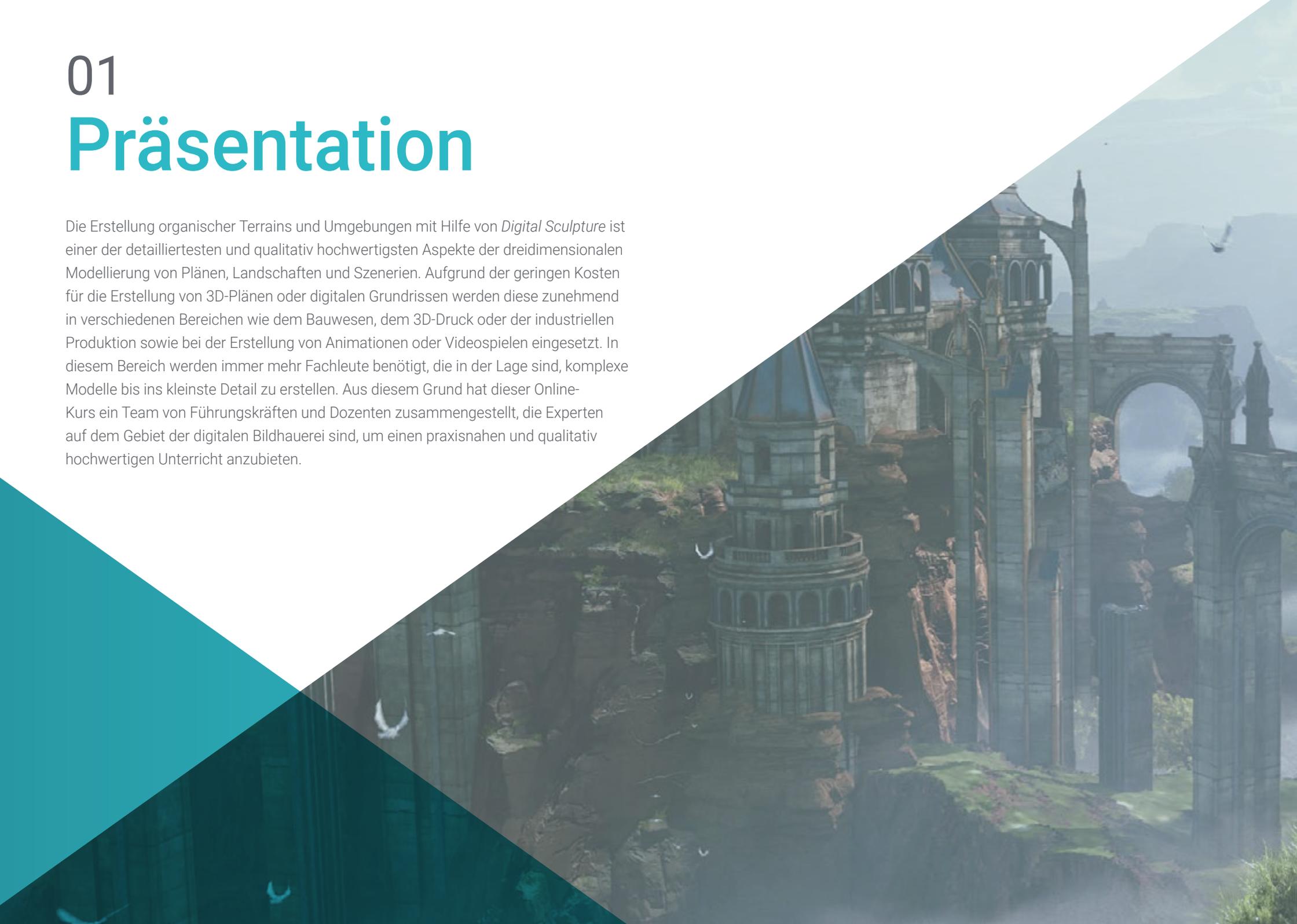
---

Seite 30

# 01

# Präsentation

Die Erstellung organischer Terrains und Umgebungen mit Hilfe von *Digital Sculpture* ist einer der detailliertesten und qualitativ hochwertigsten Aspekte der dreidimensionalen Modellierung von Plänen, Landschaften und Szenerien. Aufgrund der geringen Kosten für die Erstellung von 3D-Plänen oder digitalen Grundrissen werden diese zunehmend in verschiedenen Bereichen wie dem Bauwesen, dem 3D-Druck oder der industriellen Produktion sowie bei der Erstellung von Animationen oder Videospielen eingesetzt. In diesem Bereich werden immer mehr Fachleute benötigt, die in der Lage sind, komplexe Modelle bis ins kleinste Detail zu erstellen. Aus diesem Grund hat dieser Online-Kurs ein Team von Führungskräften und Dozenten zusammengestellt, die Experten auf dem Gebiet der digitalen Bildhauerei sind, um einen praxisnahen und qualitativ hochwertigen Unterricht anzubieten.



“

*Der Kurs richtet sich an Fachleute, die vielseitige organische Terrains und Umgebungen für Videospiele, Kino, 3D-Druck, Infoarchitektur und Augmented Reality erstellen möchten”*

Der Lehrplan wurde so konzipiert, dass die Teilnehmer am Ende des Kurses in der Lage sind, dreidimensionale organische Terrains und Umgebungen zu modellieren. Der Kurs beginnt mit der Erstellung von starren Oberflächen und *Hard Surface*, der Verwendung von *Edit Poly* und *Splines*, der Erstellung von Infoarchitekturen und deren Integration mit Lumion und der Modellierung von Szenen mit 3DS Max.

Das Programm konzentriert sich dann auf die Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen. Sie lernen die verschiedenen organischen Modellierungstechniken und Fraktalsysteme zur Erzeugung von Naturelementen und Terrains sowie die Implementierung der Modelle selbst und von 3D-Scans kennen. Außerdem werden die Systeme zur Erzeugung von Vegetation und deren professionelle Steuerung in *Unity* und der *Unreal Engine* sowie die Erstellung von Szenen mit immersiven Erlebnissen in VR behandelt.

Ein letzter Block widmet sich schließlich der Software Blender und ihrer fortgeschrittenen Nutzung sowie dem Rendering mit den Engines *Eevee* und *Cycles*, der Übertragung der Kenntnisse von ZBrush und 3DS Max auf Blender und wiederum der Übertragung der Erstellungsprozesse von Blender auf Maya und Cinema 4D.

Dieser Universitätsexperte in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei wird vollständig online angeboten, um den Studenten die Vereinbarkeit mit anderen persönlichen und beruflichen Projekten zu erleichtern. Außerdem handelt es sich um eine Direktqualifikation, d. h. die Studenten müssen kein Abschlussprojekt durchführen, um ihre Akkreditierung zu erhalten.

Dieser **Universitätsexperte in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung und digitale Skulptur vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und 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



*Auf praktische, einfache und bequeme Weise: erwerben Sie den Universitätsexperten in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei mit dieser Online-Fortbildung mit direkter Zulassung”*

“

*Mit diesem Universitätsexperten lernen Sie, Ihr Wissen über ZBrush und 3DS Max auf die Software Blender zu übertragen”*

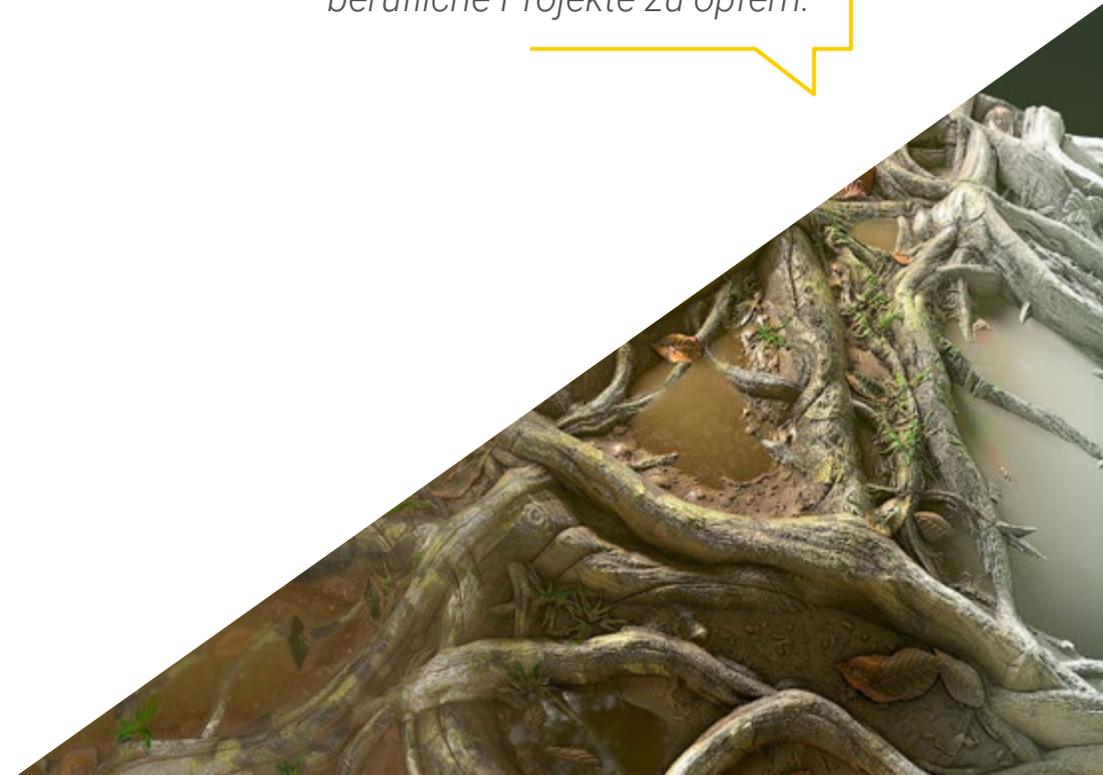
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 Programms 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. Dabei wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

*Lernen Sie, wie man Infoarchitekturen erstellt und mit Lumion integriert und Szenografien mit 3DS Max modelliert.*

*Spezialisieren Sie sich und recyceln Sie Ihr Wissen, ohne dabei andere persönliche und berufliche Projekte zu opfern.*



# 02 Ziele

Der Schwerpunkt dieses Kurses liegt auf dem Erlernen der Techniken und Programme, die notwendig sind, um die Prozesse des Modellierens, Texturierens, Beleuchtens und *Renderns* bei der Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen für Videospiele, Kino, 3D-Druck, Infoarchitekturen und *Augmented* und *Virtual Reality* präzise anzuwenden. Es werden auch transversale und nützliche Fähigkeiten für die berufliche Leistung entwickelt, wie z. B. die Kenntnis der *Workflow* der Industrie, die mit den neuesten Markttrends angewendet werden.



“

*Lernen Sie, Terrains und organische Umgebungen durch digitale Bildhauerei zu erschaffen und den Workflow der Branche in Verbindung mit den neuesten Markttrends zu kennen"*



## Allgemeine Ziele

---

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



*Dieser Universitätsexperte wird Ihnen beibringen, wie Sie die Blender-Software auf fortgeschrittene Weise nutzen können*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. *Hard Surfaces* und starre Oberflächen erstellen

- ◆ Verwenden der Modellierung mit Hilfe von *Edit Poly* und Splines
- ◆ Fortgeschrittenes Bearbeiten von organischen Skulpturen
- ◆ Erstellen von Infoarchitekturen und deren Integration in Lumion
- ◆ Modellieren von Szenografien mit 3DS Max und deren Integration in ZBrush

### Modul 2. Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen

- ◆ Erlernen der verschiedenen organischen Modellierungstechniken und fraktalen Systeme für die Erzeugung von Elementen der Natur und des Geländes sowie die Umsetzung unserer eigenen Modelle und 3D-Scans
- ◆ Vertiefen in das Vegetationserstellungssystem und wie man es professionell in *Unity* und *Unreal Engine* steuert
- ◆ Erstellen von Szenen mit immersiven VR-Erlebnissen

### Modul 3. *Blender*

- ◆ Fortgeschrittenes Anwenden der Blender-Software
- ◆ Anwenden von *Rendering* mit den *Rendering-Engines Eevee* und *Cycles*
- ◆ Vertiefen der CGI-Arbeitsprozesse
- ◆ Übertragen von ZBrush- und 3DS Max-Kenntnissen auf Blender
- ◆ Übertragen kreativer Prozesse von Blender auf Maya und Cinema 4D

# 03

## Kursleitung

Die Leitung und die Dozenten dieses Universitätsexperten sind Fachleute und Experten von höchstem Ansehen auf ihrem Gebiet der beruflichen Entwicklung, aber auch in der Lehre. Sie sind Spezialisten, die einen großen Teil ihrer Karriere der Forschung und Entwicklung der digitalen Bildhauerei gewidmet haben und sich ständig weiterbilden und engagieren. Sie sind in der Lage, den Studenten nicht nur theoretisches und praktisches Wissen zu vermitteln, sondern auch eine kritische und sensible Dimension, die es ihnen ermöglicht, eine aktive Rolle bei den beruflichen Herausforderungen der Zukunft zu spielen.



“

*Eine Gruppe von Experten und Spezialisten  
der digitalen Bildhauerei bilden den Lehrkörper  
dieses Universitätsexperten”*

## Leitung



### Hr. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ Freelance 2D/3D-Modellierer und -Generalist
- ♦ *Concept Art* und 3D-Modellierung für Slicecore, Chicago
- ♦ *Videomapping* und Modellierung Rodrigo Tamariz, Valladolid
- ♦ Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-Animation, Hochschule für Bild und Ton ESISV, Valladolid
- ♦ Professor für den höheren Bildungsabschluss in 3D-GFGS Animation, Europäisches Institut für Design IED von Madrid
- ♦ 3D-Modellierung für die Falleros Vicente Martinez und Loren Fandos, Castellón
- ♦ Masterstudiengang in Grafische Informatik, Spiele und Virtuelle Realität, Universität Rey Juan Carlos, Madrid
- ♦ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Salamanca mit Spezialisierung auf Design und Skulptur



# 04

## Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Kurses wurde von den besten Dozenten, einer Gruppe von Experten und Fachleuten auf dem Gebiet der digitalen Bildhauerei, entwickelt. In nur 3 Modulen werden alle notwendigen Themen behandelt, um echte Spezialisten für die Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen zu werden. Es ist vorgesehen, dass der Student in 6 Monaten die Erstellung von *Hard Surfaces* und starren Oberflächen sowie die Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen beherrscht und in der Lage ist, die Software Blender zu meistern.



“

*Mit diesem Universitätsexperten werden Sie in nur 6 Monaten zu einem Experten für die Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen"*

## Modul 1. *Hard Surfaces* und starre Oberflächen erstellen

- 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 sind sie zu verwenden?
  - 1.3.2. Boolesche Operationen
  - 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. Schnittstelle *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. Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen

- 2.1. Organische Modellierung in der Natur
  - 2.1.1. Anpassung der Pinsel
  - 2.1.2. Erstellung 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. Erstellung von Felsen und Klippen
  - 2.2.3. Bibliotheken von Scans
- 2.3. Vegetation
  - 2.3.1. *SpeedTree*
  - 2.3.2. *Low Poly*-Vegetation
  - 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. *Heightmap*
  - 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. 3DS 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

“*Werden Sie ein absoluter Profi im dreidimensionalen Modellieren und ein Spezialist für die Erstellung von organischen Terrains und Umgebungen*”

# 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses werden die Studierenden 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 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 präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab  
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne  
lästige Reisen oder Formalitäten”*

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätsexperten in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei**.

**TECH Global University** ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra ([Amtsblatt](#)) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

**Titel: Universitätsexperten in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**

Akkreditierung: **18 ECTS**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen

**tech** global  
university

### Universitätsexperte

Schaffung von Landschaften  
und Organischen Umgebungen  
durch Digitale Bildhauerei

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 18 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätsexperte

Schaffung von Landschaften  
und Organischen Umgebungen  
durch Digitale Bildhauerei