

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.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-baking-uvs-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

Die Kreativität und Qualität der grafischen Gestaltung von Virtual Reality-Spielen wird von den *Gamern* immens geschätzt. Aus diesem Grund suchen die großen Studios nach Fachleuten, die sich mit künstlerischen Gestaltungsprogrammen auskennen. In diesem Studiengang wird die Fachkraft in der Lage sein, die wichtigsten Werkzeuge und Programme des Grafikdesigns zu beherrschen, die nur von wenigen in Perfektion angewandt werden können. Dank dieser Fortbildung werden die Studenten in der Lage sein, Sci-Fi von Anfang bis Ende nach den Richtlinien eines spezialisierten Lehrkörpers durchzuführen. All dies wird ergänzt durch eine Online-Methodik, Multimedia-Material, zusätzliche Lektüre und Fallstudien, die das nötige Wissen vermitteln, um den Sprung in den Sektor der Videospiele mit VR zu schaffen.





“

Verbessern Sie Ihre Kenntnisse und künstlerischen Fähigkeiten mit den besten Programmen für Grafikdesign für Videospiele mit VR, dank unseres Programms"

Dieser Universitätsexperte in Baking, UVs und Sci-Environment in Kunst für Virtuelle Realität bietet dem Profi für VR-Videospiele die Möglichkeit, seine Fähigkeiten in der Gestaltung und grafischen Erstellung von Spielen in dieser Branche zu perfektionieren. Zu diesem Zweck bietet dieser Studiengang den Studenten ein spezialisiertes Lehrpersonal mit umfangreicher Erfahrung im Bereich der Virtual Reality-Videospiele.

Dieser Universitätsexperte wird die notwendigen Kenntnisse in den verschiedenen Softwares vermitteln, die von den Referenzstudios verwendet werden, um qualitativ hochwertige UVs oder ein *Baking* zu erstellen, das zu einem 3D-Objekt mit geringer Polygonlast führt. Gleichzeitig wird er die korrekte Entwicklung eines Grafikdesignprojekts in diesem Bereich von Anfang bis Ende demonstrieren.

Die Fachkraft in diesem Bereich wird nach Abschluss dieses Kurses in der Lage sein, sich die notwendigen Fähigkeiten anzueignen, um mit komplexen Spezifikationen und Programmen zu arbeiten, was einen qualitativen Sprung in ihrer 3D-Modellierung für Videospiele bedeuten wird.

Eine Gelegenheit, sich mit einer *Relearning*-Methode zu spezialisieren, die das Lernen mit Multimedia-Ressourcen, Videozusammenfassungen, ergänzender Lektüre und Simulationen von realen Fällen erleichtert. All dies im 100%igen Online-Modus, so dass die Studenten auf die Inhalte zugreifen können, wann und wo sie wollen, und das Studium an ihre eigene Zeit anpassen können.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung und Gestaltung von Videospielen mit Virtual Reality-Technologie vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Praktische Übungen, anhand derer der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens verwendet werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, 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



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

“

Bringen Sie Ihre Karriere voran, indem Sie Ihre Fähigkeiten verfeinern und die kreative Software für die Entwicklung von VR-Spielen beherrschen"

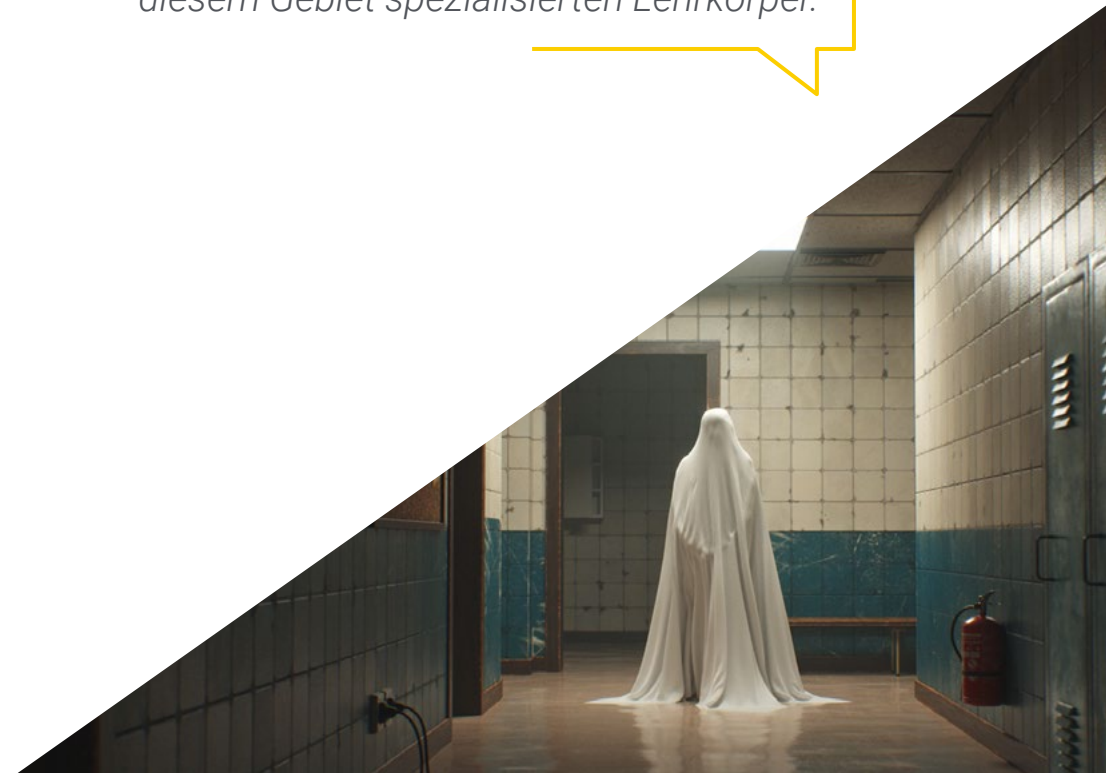
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit 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 Fachleute versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe der Fortbildung auftreten. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Verschaffen Sie sich das Wissen, das Ihre Möglichkeiten in der künstlerischen Branche der Virtual Reality-Videospiele erweitern wird.

Aktivieren Sie Ihre Karriere in den leistungsstärksten VR-Kunststudios für Videospiele, angeleitet von einem auf diesem Gebiet spezialisierten Lehrkörper.



02 Ziele

In diesem Programm wird die Fachkraft für Videospiele die wesentlichen Konzepte zur Beherrschung von Texturen, Filtern, *Baking* und Rendering verstehen, um ein hochwertiges 3D-Design anbieten zu können. Dafür steht Ihnen ein auf den Sektor spezialisiertes Lehrteam zur Verfügung, das die Studenten während des gesamten Kurses begleitet, um ein *Sci-Fi Environment* von Anfang bis Ende zu schaffen und so ihre ehrgeizigsten beruflichen Ziele zu erreichen.





“

Durch den Online-Modus dieses Studiengangs haben Sie die Kontrolle über Ihren Lernprozess. Sie können jederzeit und überall darauf zugreifen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-Modelle
- ◆ Erstellen von qualitativ hochwertigen organischen 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
- ◆ Treffen einer bewussten Entscheidung, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen



Meistern Sie mit diesem Universitätsexperten die vielfältigen Möglichkeiten, die die aktuellen 3D-Designprogramme für VR-Videospiele bieten"





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 *Bake* 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
- ◆ Treffen einer bewussten Entscheidung, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen
- ◆ Besitzen einer professionellen Qualitätsarbeit im *Dossier*

03

Kursleitung

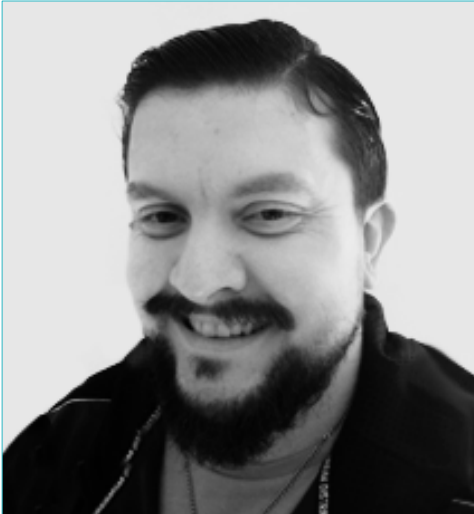
Das Programm dieses Universitätsexperten verfügt über Fachleute aus der Grafikdesign- und Virtual Reality-Videospielerbranche, um den Studenten die beste Fortbildung zu ermöglichen. Zu diesem Zweck hat die TECH Technologische Universität eine sorgfältige Auswahl der Lehrkräfte getroffen, die den Fachleuten, die ihr Wissen vervollkommen und ihr künstlerisches Schaffen in einem wachsenden Sektor verbessern wollen, während des gesamten Programms zur Seite stehen werden.



“

*Ein spezialisierter Lehrkörper wird Sie in diesem
Universitätsexperten begleiten, damit Sie in
Ihren VR-basierten Videospieldesignprojekten qualitativ
hochwertige Grafikdesigns anbieten können"*

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 Universität des Baskenlandes
- ◆ 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, der von der Gruppe der von der TECH Technologischen Universität für diese Fortbildung ausgewählten Lehrkräfte ausgearbeitet wurde, ist in drei Module unterteilt, die die wichtigsten Programme des Grafikdesigns in der virtuellen Realität vertiefen werden. Während des Kurses werden die Elemente erläutert, die ein hochwertiges, auf VR ausgerichtetes Design und seine endgültige Präsentation bei einem renommierten Studio, bei dem Sie sich bewerben möchten, ausmachen. Der Lehrplan richtet sich an Fachleute des Sektors, die einen Sprung in ihren künstlerischen Entwürfen machen wollen. Dafür gibt es reichhaltige Multimedia-Inhalte, ergänzende Lektüre, reale Simulationen und eine 100%ige Online-Methodik.





“

Steuern Sie Ihre professionelle künstlerische Karriere in einen wachsenden Sektor mit der Garantie, die wichtigsten Designprogramme zu beherrschen"

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-UV Master*
 - 1.2.1. *Kontrollen*
 - 1.2.2. *Unwrap*
 - 1.2.3. *Unusual-Topologie*
- 1.3. UV Master: *Painting*
 - 1.3.1. *Control Painting*
 - 1.3.2. *Schaffen von Seams*
 - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UV Master: *Packing*
 - 1.4.1. *UV Packing*
 - 1.4.2. *Schaffung von Inseln*
 - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UV Master: *Klone*
 - 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. *Normalitäten*
 - 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. Karten
 - 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. Retopo, 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. Retopo, UVs und *Baking*
 - 3.7.3. Texturierung
- 3.8. *Hero Asset 2*: Überwinterungskammer
 - 3.8.1. Modulare Modellierung *High to Low*
 - 3.8.2. Retopo, 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



Ihnen steht das gesamte Material zur Verfügung, das Sie benötigen, um die Grafik des nächsten VR-Gaming-Hits zu verbessern und zu gestalten"

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie 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.



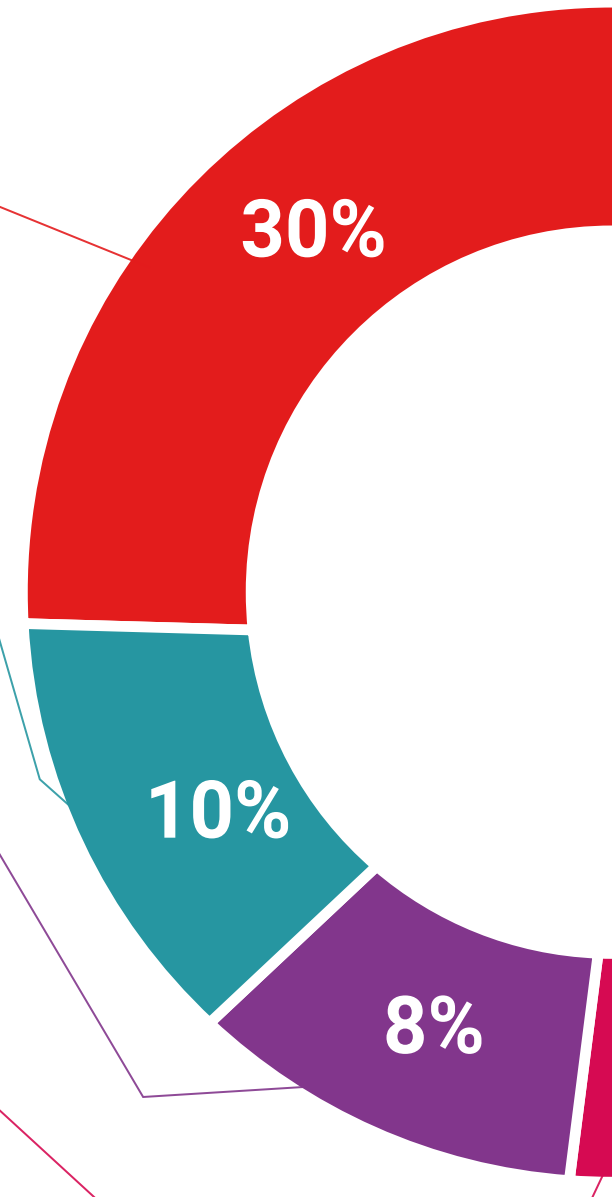
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 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

