

# 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 Technologische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

# 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

Der Einsatz der digitalen Bildhauerei im kreativen Schaffensprozess von Videospiele hat zu einer Verbesserung der grafischen Qualität der virtuellen Umgebungen und der Figuren geführt, aus denen sie bestehen. Die Entwicklung von Terrain ist eine der interessantesten Spezialisierungen. Die Modellierung der Landschaften, die für die Bewegung der Charaktere geschaffen werden, ermöglicht wirklich interaktive Projekte. Der Profi, der in diese Welt eintaucht, muss sich ständig weiterbilden, um auf dem neuesten Stand zu sein und hervorragende Leistungen zu erbringen; daher enthält dieses Programm alle Kenntnisse, die für die Schaffung von Landschaften und organischen Umgebungen durch digitale Bildhauerei erforderlich sind, durch sein 100%iges Online-Studium und in maximal 6 Monaten.





“

*Beherrschen Sie die gängigsten  
Modellertechniken und leistungsstarke  
Programme wie ZBrush, Lumion und 3ds Max"*

Sie werden die gängigsten Bildhauertechniken der Modellierung und leistungsstarke Programme wie ZBrush, Lumion und 3ds Max beherrschen. Sie kommen in unzähligen Bereichen zum Einsatz, z. B. im Fahrzeugbau, in der Mode, in der Architektur, in der Medizin, im Film, in Videospielen, im Schmuck und in unzähligen Medien. Die Beherrschung der verschiedenen Techniken, die in der aktuellen Modellierung am häufigsten verwendet werden, und deren Integration ineinander, bietet einen ausgezeichneten professionellen Hintergrund für die kreative Entwicklung als Profi in der digitalen Bildhauerei für Videospiele.

Die Professionalisierung stellt einen Mehrwert für den Einzelnen dar und ist zweifelsohne ein wichtiger Punkt in den begehrtesten Arbeitsbereichen. In diesem Universitätsexperten in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei wird der Student die verschiedenen künstlerischen Konzepte, fotorealistische Details und die Zuverlässigkeit bei der Entwicklung von Qualitätsprojekten kennenlernen.

Sie lernen unter anderem die Verwendung von Masken und die Gestaltung von Arbeiten durch organisches Modellieren in *ZBrush*, um hochwertige Details zu liefern und sie in ein bahnbrechendes Programm wie *Lumion* zu integrieren. Sie werden die Verwendung von Texturierung und Modellierung sowie die Erzeugung von PBR-Texturkarten und Materialien verstehen, um funktionale Werke in der Videospieleindustrie zu erstellen. Ganz zu schweigen von innovativen Systemen wie VR-Sculpting, Modellerstellung durch Fotos oder Modellierung in Unreal und Unity.

Der Inhalt dieses Fortbildungsprogramms umfasst einen Lehrplan, der sich aus den aktuellsten Kenntnissen zusammensetzt, die die Fachkraft dank der von TECH angewandten Methodik des *Relearning*, die ein schnelles Verständnis der Konzepte ermöglicht, zügig erlernen wird. Auf diese Weise erlangt der Student in maximal 6 Monaten und vollständig online seinen Abschluss, begleitet von Fachleuten, die zahlreiche Hilfsmittel wie praktische Übungen, audiovisuelles Material, interaktive Zusammenfassungen u.a. einsetzen, die den Prozess viel dynamischer gestalten werden.

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 Bildhauerei vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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



*Wenn Sie in einem kreativen Umfeld für die Entwicklung von Videospielen arbeiten, gibt Ihnen dieses Programm die Werkzeuge an die Hand, um dies wie ein echter Profi zu tun"*

“ *Mit diesem Programm werden Sie in der Lage sein, die verschiedenen Techniken der organischen Modellierung und fraktale Systeme wie SpeedTree für die Erzeugung von Naturelementen und Terrains zu beherrschen*”

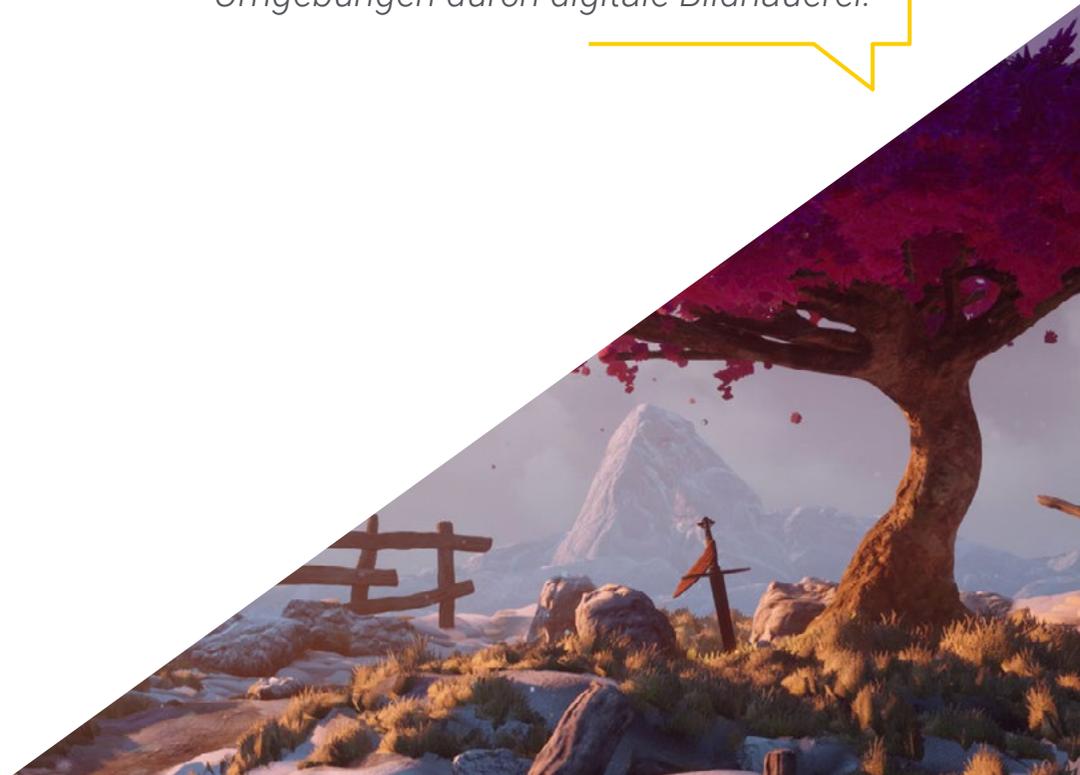
Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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 in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen wird, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Für diejenigen, die gleichzeitig arbeiten und sich weiterbilden möchten, ist das Online-Bildungssystem die am besten geeignete Methode. Beginnen Sie Ihren Weg mit TECH.*

*Beherrschen Sie die Blender-Software wie ein Experte und schaffen Sie organische Umgebungen durch digitale Bildhauerei.*



# 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. Durch den erfolgreichen Abschluss der 3 Studienmodule in maximal 6 Monaten erhalten Sie die notwendigen Kompetenzen, um sich in der Videospieldindustrie sowie in den Sektoren, die Virtual Reality für ihre Prozesse einsetzen, zu behaupten und hervorzuheben.





“

*Wenn Sie sich als 3D-Künstler in der kreativen Welt der Videospiele profilieren wollen, ist dieses Programm genau das Richtige für Sie"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Kennen des *Workflows* der 3D-Animations-, Videospiele- und 3D-Druckindustrie unter Berücksichtigung der neuesten Markttrends
- ◆ 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
- ◆ Erzielen spezieller *Hard Surface*- und Infoarchitekturoberflächen
- ◆ Kennen der aktuellen Anforderungen der Film-, Videospiele- und Informationsarchitekturbranche, um großartige Ergebnisse zu erzielen



*Die Erstellung immer realistischerer Terrains und organischer Umgebungen wird nach dem Studium dieses Universitätsexperten möglich sein. Beziehen Sie die digitale Bildhauerei in den kreativen Schaffungsprozess Ihrer nächsten Videospiele ein"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Erstellung von *Hard Surface* und starren Oberflächen

- ◆ Modellieren mit Hilfe von *Edit Poly* und *Splines*
- ◆ Fortgeschrittenes Umgehen mit organischen Skulpturen
- ◆ Erstellen von Info-Architekturen und Integrieren in *Lumion*
- ◆ Modellieren von Szenografien mit 3Ds Max und Integrieren in *ZBrush*

### Modul 2. Blender

- ◆ Fortgeschrittenes Anwenden von Blender Software
- ◆ Rendern 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

### Modul 3. 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 System zur Erstellung von Vegetation und wie man sie in Unity und der Unreal Engine auf professionelle Weise steuert
- ◆ Schaffen von Szenen mit immersiven VR-Erlebnissen

# 03

## Kursleitung

Die Lehrkräfte, die dieses Programm leiten, verfügen über die nötige Erfahrung, um eine angemessene Entwicklung des Lernprozesses für die Studenten zu gewährleisten. Auf diese Weise werden sie in der Lage sein, den Studenten alle Schlüssel zur Schaffung von organischen Landschaften und Umgebungen durch digitale Bildhauerei zu vermitteln, so dass sie diese in ihre Arbeitspraxis integrieren können. Auf diese Weise verfügt dieser Universitätsexperte nicht nur über eine innovative und wirksame Lehrmethodik, sondern auch über hochqualifiziertes Lehrpersonal, das den Studenten die Antworten gibt, die sie in dieser komplexen und spannenden Materie benötigen.





“

*Experten für Konzeptkunst und 3D-Modellierung begleiten Sie auf Ihrem Weg zur Professionalisierung. Bilden Sie sich mit Spezialisten in diesem exklusiven TECH-Programm weiter. Schreiben Sie sich jetzt ein"*

## 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 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, 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

In 3 gut strukturierten Modulen zu Fachthemen werden die Werkzeuge und das Wissen über die Erstellung von *Hard Surface* und Starren Oberflächen in der plattformübergreifenden Software *Blender* detailliert erläutert. Kenntnisse, die sich die Fachkraft effizient aneignen kann, dank einer vollständig online durchgeführten Studienmethodik, die auf *Relearning* basiert und an die eigenen Bedürfnisse und Routinen des Studenten angepasst ist, um in maximal 6 Monaten den Universitätsexperten in Schaffung von Landschaften und Organischen Umgebungen durch Digitale Bildhauerei zu erlangen.





“

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

## Modul 1. Erstellung von *Hard Surface* 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 sollte man sie 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. Blender

- 2.1. Freie Software
  - 2.1.1. LTS-Version und Community
  - 2.1.2. Vorteile und Unterschiede
  - 2.1.3. Benutzeroberfläche und Philosophie
- 2.2. Integration mit 2D
  - 2.2.1. Anpassung des Programms
  - 2.2.2. *Crease Pencil*
  - 2.2.3. Kombination von 2D und 3D
- 2.3. Modellierungstechniken
  - 2.3.1. Anpassung des Programms
  - 2.3.2. Modellierungsmethoden
  - 2.3.3. *Geometry Nodes*
- 2.4. Texturierungstechniken
  - 2.4.1. *Nodes Shading*
  - 2.4.2. Texturen und Materialien
  - 2.4.3. Tipps für die Verwendung
- 2.5. Beleuchtung
  - 2.5.1. Tipps für Beleuchtungsräume
  - 2.5.2. *Cycles*
  - 2.5.3. Eevee
- 2.6. *Workflow* in CGI
  - 2.6.1. Erforderliche Verwendungen
  - 2.6.2. Exporte und Importe
  - 2.6.3. Endgültige Artwork

- 2.7. 3ds Max-Anpassungen an Blender
  - 2.7.1. Modellierung
  - 2.7.2. Texturierung und *Shading*
  - 2.7.3. Beleuchtung
- 2.8. Kenntnisse von *ZBrush* bis Blender
  - 2.8.1. 3D-Bildhauerei
  - 2.8.2. Pinsel und fortgeschrittene Techniken
  - 2.8.3. Organische Arbeit
- 2.9. Von Blender zu Maya
  - 2.9.1. Wichtige Etappen
  - 2.9.2. Anpassungen und Integrationen
  - 2.9.3. Nutzung von Funktionalitäten
- 2.10. Von Blender zu Cinema 4D
  - 2.10.1. Tipps zum 3D-Design
  - 2.10.2. Nutzung der Modellierung für *video mapping*
  - 2.10.3. Modellierung mit Partikeln und Effekten

### Modul 3. Erstellung von Terrains und organischen Umgebungen

- 3.1. Organische Modellierung in der Natur
  - 3.1.1. Anpassung der Pinsel
  - 3.1.2. Entstehung von Felsen und Klippen
  - 3.1.3. Integration mit *Substance Painter 3D*
- 3.2. Land
  - 3.2.1. Karten der Verschiebung in der Landschaft
  - 3.2.2. Entstehung von Felsen und Klippen
  - 3.2.3. Bibliotheken von Scans
- 3.3. Vegetation
  - 3.3.1. *SpeedTree*
  - 3.3.2. *Vegetation Low Poly*
  - 3.3.3. Fraktale

- 3.4. *Unity Terrain*
  - 3.4.1. Organische Landschaftsmodellierung
  - 3.4.2. Bemalung der Landschaft
  - 3.4.3. Schaffung von Vegetation
- 3.5. *Unreal Terrain*
  - 3.5.1. *Heightmap*
  - 3.5.2. Texturiert
  - 3.5.3. *Unreal's Foliage System*
- 3.6. Physik und Realismus
  - 3.6.1. Physik
  - 3.6.2. Wind
  - 3.6.3. Flüssigkeiten
- 3.7. Virtuelle Rundgänge
  - 3.7.1. Virtuelle Kameras
  - 3.7.2. Dritte Person
  - 3.7.3. Erste Person FPS
- 3.8. Kinematographie
  - 3.8.1. *Cinemachine*
  - 3.8.2. *Sequencer*
  - 3.8.3. Aufzeichnungen und Ausführungen
- 3.9. Visualisierung der Modellierung in der virtuellen Realität
  - 3.9.1. Tipps zum Modellieren und Texturieren
  - 3.9.2. Nutzung des interaxialen Raums
  - 3.9.3. Projektvorbereitung
- 3.10. Erstellung von VR-Szenen
  - 3.10.1. Situation der Kameras
  - 3.10.2. Landschaft und Info-Architektur
  - 3.10.3. Plattformen der Nutzung

# 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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools 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 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: **Universitätsexperte 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 tutoeren  
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