

Universitätskurs 3D-Industrie





Universitätskurs 3D-Industrie

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/3d-industrie

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

Um effiziente Animations- und Videospieldprojekte zu entwickeln, ist es notwendig, die Branche im Detail zu kennen und jeden der Schritte zu beherrschen, die in eine effektive *Pipeline* integriert sind. Auf dieser Grundlage können Profis mit absoluter Garantie und Sicherheit arbeiten, die Produktionszeiten minimieren und vielversprechende Ergebnisse gewährleisten. Aus diesem Grund ist dieses von TECH angebotene Programm die beste Option für Studenten, die sich spezielle Kenntnisse über die 3D-Industrie aneignen möchten, die auf die aktuelle Situation in diesem Sektor anwendbar sind. In 150 Stunden Online-Weiterbildung kann der Videospieldprofi intensiv an der Perfektionierung seiner Fähigkeiten arbeiten, indem er die wichtigste Integrationssoftware und die wichtigsten künstlerischen Stile wie *Cartoon*, *Cel Shading* oder *Motion Capture* einsetzt.



“

Eine nützliche akademische Option, um die wichtigsten 3D-Integrationsstrategien in der digitalen Welt in Ihrer kreativen Praxis umzusetzen”

3D-Integration und Asset-Generierung sind zwei der begehrtesten Fähigkeiten in der Videospieleindustrie geworden. Die Unternehmen dieser Branche verlangen von ihren Fachleuten eine umfassende Kenntnis der wichtigsten Tools und Software, um erfolgreiche Projekte zu erstellen, bei denen das *Rendering* und die Optimierung der Ressourcen kein Problem darstellen, das sich auf das Endergebnis auswirkt.

Aus diesem Grund wird neben der Kenntnis der Besonderheiten dieses Bereichs, der Schwierigkeiten, die auftreten können, und der möglichen Lösungen, mit denen die Fachkraft umgehen muss, der umfassende Umgang mit Programmen wie 3D Max, Maya oder Blender als Grundvoraussetzung für das ideale Profil eines jeden audiovisuellen Unternehmens hinzugefügt. Auf dieser Grundlage erhält dieses Programm eine wichtige Bedeutung, die sich positiv auf die zukünftige Karriere des Studenten auswirken kann.

Es handelt sich um eine akademische Erfahrung, die sich über 6 Wochen erstreckt und 150 Stunden der besten Inhalte umfasst, die von Experten für Videospiele und Technologie ausgewählt wurden, die auch Teil des Dozententeams sein werden. Der Lehrplan befasst sich mit den Merkmalen der Branche und den wichtigsten künstlerischen Stilen, die heute am meisten gefragt sind, sowie mit den Vor- und Nachteilen der Verwendung der wichtigsten 3D-Software für Videospiele. Darüber hinaus wird ein besonderer Schwerpunkt auf die Integration und das *Rendering* gelegt, wobei die Anwendung in verschiedenen Branchen im Mittelpunkt steht: Kino, Serien, Werbung und Unterhaltung.

Zu den wichtigsten Merkmalen dieses Universitätskurses gehört das bequeme und zugängliche 100%ige Online-Format, das es dem Studenten ermöglicht, sich von jedem Ort aus und mit einem vollständig an seine Verfügbarkeit angepassten Zeitplan einzuloggen. Darüber hinaus können alle Inhalte von Beginn der akademischen Tätigkeit an heruntergeladen werden, so dass man die Möglichkeit hat, die Weiterbildung fortzusetzen, auch wenn man keinen Empfang hat und über jedes Gerät: ob Handy, Tablet oder PC.

Dieser **Universitätskurs in 3D-Industrie** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Videospiele und Technologie vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll 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
- ♦ Der besondere Schwerpunkt liegt auf der 3D-Modellierung und Animation in virtuellen Umgebungen
- ♦ 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



Sie werden in der Lage sein, sich mit den Zukunftserwartungen der 3D-Animation auseinanderzusetzen, was Ihnen die Möglichkeit gibt, innovative und revolutionäre Pipelines zu etablieren

“

Wenn Sie die Schwierigkeiten bei der Entwicklung eines 3D-Videospiels kennen, können Sie die Leitung oder das Management eines Projekts dieser Art mit Vorsicht und Zuversicht übernehmen”

Das Dozententeam des Programms besteht aus Spezialisten 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 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. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Vielseitigkeit, Vollständigkeit und Multidisziplinarität sind die drei Adjektive, die diesen 100%igen Universitätskurs zweifelsohne auszeichnen.

Ein Universitätskurs, mit dem Sie in der Lage sein werden, Ideen für die Erstellung von 3D-Assets anhand eines Modelsheets zu erhalten.



02 Ziele

Das Fehlen einer Qualifikation auf dem akademischen Markt, durch die Fachleute der Videospiegelbranche die 3D-Branche im Detail kennenlernen können, sowie das Engagement von TECH für das Wachstum eines jeden von ihnen haben das Expertenteam dazu bewogen, den Universitätskurs zu entwickeln. Daher besteht das Hauptziel des Kurses darin, den Fachleuten alle Informationen zu vermitteln, die sie benötigen, um die Schlüssel zu Animation und Videospiegeln und die Anwendung der 3D-Techniken zu beherrschen, die derzeit die besten Ergebnisse erzielen.



“

Setzen Sie auf einen Abschluss, in den die besten Inhalte und die ausgeklügeltsten akademischen Strategien einfließen, damit Sie in nur 6 Wochen selbst Ihre ehrgeizigsten Ziele erreichen können”



Allgemeine Ziele

- ◆ Vermitteln von Fachwissen in der 3D-Branche
- ◆ Verwenden der Software 3D Max zur Erstellung der verschiedenen Inhalte
- ◆ Vorschlagen einer Reihe von guten Praktiken und organisierter und professioneller Arbeit

“

Die Kenntnis der Schlüsselfaktoren von 3D für verschiedene Branchen wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Projekte an andere Bereiche wie Kino, Serien oder Werbung anzupassen”





Spezifische Ziele

- ◆ Untersuchen des aktuellen Stands der 3D-Industrie sowie ihrer Entwicklung in den letzten Jahren
- ◆ Erarbeiten von Fachwissen über die Software, die in der Branche üblicherweise zur Erstellung professioneller 3D-Inhalte verwendet wird
- ◆ Bestimmen der Schritte zur Entwicklung dieser Art von Inhalten durch eine an die Videospieldindustrie angepasste *Pipeline*
- ◆ Analysieren der fortschrittlichsten 3D-Stile sowie deren Unterschiede, Vor- und Nachteile für die spätere Erstellung
- ◆ Integrieren der entwickelten Inhalte sowohl in der digitalen Welt (Videospiele, VR etc.) als auch in der realen Welt (AR, MR/XR)
- ◆ Ermitteln der wichtigsten Schlüsselpunkte, die ein 3D-Projekt in der Videospieldindustrie, im Kino, in Fernsehserien oder in der Welt der Werbung auszeichnen
- ◆ Erzeugen von 3D Assets in professioneller Qualität mit 3D Max und lernen, wie man das Tool benutzt
- ◆ Organisieren des Arbeitsbereichs und Maximieren der Effizienz des Zeitaufwands bei der Erstellung von 3D-Inhalten

03 Kursleitung

TECH hat für diesen Universitätskurs eine auf Videospiele und Technologie spezialisiertes Dozententeam ausgewählt, das über eine breite und umfassende Berufserfahrung im Management von Projekten im Zusammenhang mit der 3D-Industrie verfügt. Darüber hinaus bietet diese Universität die Möglichkeit, individuelle Tutorien mit den Dozenten durchzuführen, damit die Studenten alle ihre Zweifel ausräumen und das Beste aus dieser akademischen Erfahrung machen können.



“

Die Erfahrung des Dozententeams wird Sie dabei unterstützen, Ihre beruflichen Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Profil an die Bedürfnisse der Industrie anzupassen”

Leitung



Hr. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direktor für Technik und Gamification-Design bei der Intervenía Group
- ◆ Dozent an der ESNE in den Bereichen Videospiele-Design, Level-Design, Videospiele-Produktion, Middleware, Creative Media Industries etc.
- ◆ Beratung bei der Gründung von Unternehmen wie Avatar Games und Interactive Selection
- ◆ Autor des Buches *Videospiele-Design*
- ◆ Mitglied des Beirats von Nima World

Professoren

Hr. Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation für Videospiele
- ◆ 3D-Grafiker bei Dog Lab Studios
- ◆ Produzent bei Imagine Games und Leiter des Videospieleentwicklungsteams
- ◆ Grafiker bei Wildbit Studios mit 2D- und 3D-Arbeiten
- ◆ Lehrerfahrung an der ESNE und an der CFGS im Bereich 3D-Animation: Spiele und Bildungsumgebungen
- ◆ Hochschulabschluss in Design und Entwicklung von Videospiele an der Universität ESNE
- ◆ Masterstudiengang in Lehrerfortbildung an der Universität Rey Juan Carlos
- ◆ Spezialist für *Rigging* und 3D-Animation von der Voxel School



04

Struktur und Inhalt

Ein Teil des Erfolgs von TECH besteht darin, dynamische, umfassende und vollständige Qualifikationen anzubieten, die in ein bequemes 100%iges Online-Format eingebettet sind. In diesem Fall umfasst der Universitätskurs 150 Stunden theoretischer, praktischer und zusätzlicher Inhalte (ausführliche Videos, Forschungsartikel, ergänzende Lektüre usw.), die von Beginn der akademischen Tätigkeit an verfügbar sind und auf jedes Gerät heruntergeladen werden können. Auf diese Weise kann der Student den Studiengang ohne Einschränkungen und immer nach seiner eigenen Verfügbarkeit fortsetzen.



“

Auf dem Virtuellen Campus finden Sie stundenlanges, hochwertiges Zusatzmaterial, das in verschiedenen Formaten präsentiert wird, so dass Sie die verschiedenen Aspekte des Lehrplans auf individuelle Weise vertiefen können”

Modul 1. Die 3D-Industrie

- 1.1. 3D-Industrie in Animation und Videospielen
 - 1.1.1. 3D-Animation
 - 1.1.2. 3D-Industrie in Animation und Videospielen
 - 1.1.3. 3D-Animation. Zukunft
- 1.2. Die 3D in Videospielen
 - 1.2.1. Videospiele. Beschränkungen
 - 1.2.2. Entwicklung eines 3D-Videospiels. Schwierigkeiten
 - 1.2.3. Lösungen für die Schwierigkeiten bei der Entwicklung eines Videospiels
- 1.3. Software für 3D-Videospiele
 - 1.3.1. Maya. Pro und Kontra
 - 1.3.2. 3Ds Max. Pro und Kontra
 - 1.3.3. Blender. Pro und Kontra
- 1.4. Pipeline für die Erstellung von 3D-Assets für Videospiele
 - 1.4.1. Idee und Zusammenbau aus einem *Model Sheet*
 - 1.4.2. Modellierung mit niedriger Geometrie und hohen Details
 - 1.4.3. Projektion von Details durch Texturen
- 1.5. Wichtige künstlerische Stile in 3D für Videospiele
 - 1.5.1. Cartoon-Stil
 - 1.5.2. Realistischer Stil
 - 1.5.3. *Cel Shading*
 - 1.5.4. *Motion Capture*
- 1.6. 3D-Integration
 - 1.6.1. 2D-Integration in die digitale Welt
 - 1.6.2. 3D-Integration in die digitale Welt
 - 1.6.3. Integration in die reale Welt (AR, MR/XR)
- 1.7. Schlüsselfaktoren von 3D für verschiedene Branchen
 - 1.7.1. 3D in Film und Serien
 - 1.7.2. 3D in Videospielen
 - 1.7.3. 3D in der Werbung



- 1.8. Render: Echtzeit-Render und Pre-Rendering
 - 1.8.1. Beleuchtung
 - 1.8.2. Definition von Schatten
 - 1.8.3. Qualität vs. Geschwindigkeit
- 1.9. Generierung von 3D-Assets in 3D Max
 - 1.9.1. Software 3D Max
 - 1.9.2. Schnittstelle, Menüs, Symbolleiste
 - 1.9.3. Kontrollen
 - 1.9.4. Schauplatz
 - 1.9.5. Viewports
 - 1.9.6. Basic Shapes
 - 1.9.7. Objekterzeugung, -modifikation und -transformation
 - 1.9.8. Erstellung einer 3D-Szene
 - 1.9.9. 3D-Modellierung von professionellen Assets für Videospiele
 - 1.9.10. Material-Editoren
 - 1.9.10.1. Materialien erstellen und bearbeiten
 - 1.9.10.2. Licht auf Materialien anwenden
 - 1.9.10.3. UVW Map Modifikator. Mapping-Koordinaten
 - 1.9.10.4. Erstellung von Texturen
- 1.10. Organisation des Arbeitsbereichs und bewährte Verfahren
 - 1.10.1. Ein Projekt erstellen
 - 1.10.2. Ordnerstruktur
 - 1.10.3. Benutzerdefinierte Funktionen

“Entscheiden Sie sich für eine Qualifikation, die Ihr Talent an die Spitze der 3D-Industrie bringt, mit TECH und diesem sehr umfassenden Programm”

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

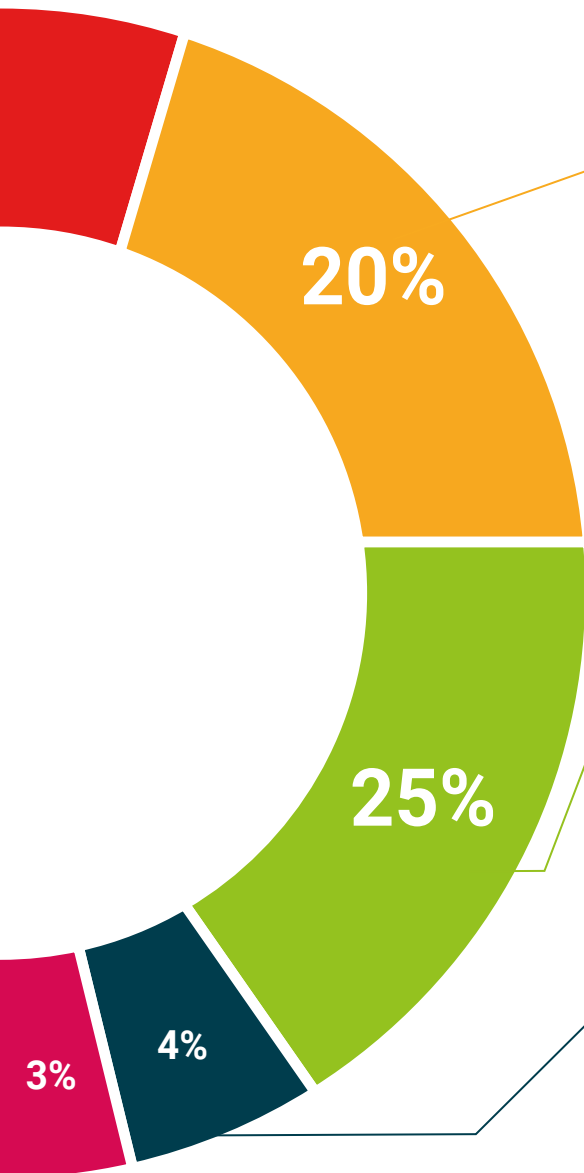
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätskurs in 3D-Industrie 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 **Universitätskurs in 3D-Industrie** 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: **Universitätskurs in 3D-Industrie**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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

Universitätskurs

3D-Industrie

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

Universitätskurs 3D-Industrie

