

Universitätsexperte

Texturierung



tech technologische
universität

Universitätsexperte Texturierung

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

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

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die Texturierung ist bei der dreidimensionalen Modellierung von grundlegender Bedeutung, da sie das Design „einkleidet“. Dies könnte ihm eine flachere oder tiefere und mehr oder weniger realistische Dimension verleihen. Zurzeit wird die 3D-Modellierung in vielen technologischen Bereichen angewandt, wie z. B. 3D-Druck, industrielle Produktion, Animationsentwürfe, Videospiele oder Pläne, und die Nachfrage nach Fachkräften in diesem Bereich ist immer größer. Aus all diesen Gründen vereint diese Fortbildung das nötige Wissen, um ein Experte in Texturierung zu werden und so die Modellierung zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen.





“

Werden Sie Experte für die 3D-Modellierung und Texturierung und lernen Sie, die führenden Werkzeuge in diesem Bereich zu nutzen“

Dieser Universitätsexperte in Texturierung zielt darauf ab, die führenden Werkzeuge für diesen Prozess, wie 3ds Max, Photoshop oder ZBrush, abzudecken. Der Student erwirbt so die Kenntnisse, die er braucht, um sich zu einem echten Experten für Texturierung zu entwickeln, und wird fähig sein, die von ihm gewünschten Effekte in seiner Modellierung zu erzeugen, um zum Beispiel hyperrealistische Effekte in Animationen für Filme, Videospiele, Werbespots und mehr zu erzielen.

Der erste Teil ist eine Einführung in die unverzichtbaren Konzepte für die Erstellung eines Modells wie *Baking*, um die größtmögliche Detailgenauigkeit zu erreichen, ohne die Leistung des Bildes zu beeinträchtigen. Der Lehrplan geht auch auf die Texturierung mit dem Hilfsmittel *Substance Painter* ein, einer Software, die eine breite Palette von Möglichkeiten für die Arbeit mit hyperrealistischen Texturen bietet.

Das Bildungsprogramm geht auch auf das Rendering ein, eine Phase, die fast so wichtig ist wie die Texturierung, und die am Ende eines jeden Modells stattfindet, um die Bildqualität und das Gewicht des Modells zu optimieren. Darüber hinaus erreicht das Rendering eine möglichst tiefe Darstellung des Designs, der Beleuchtung und eine höchstmögliche Bildqualität. All dies geschieht mit Marmoset, einer wegweisenden Software in der Welt der digitalen Bildhauerei.

Der gesamte Inhalt dieses Universitätsexperten in Texturierung wird in einem vollständig virtuellen Format angeboten, so dass die Studenten ihr Wissen in ihrem eigenen Tempo vertiefen können. Auf diese Weise lassen sich persönliche und berufliche Projekte mit dem kontinuierlichen Recycling von Wissen verbinden. Darüber hinaus steht den Studenten ein fachkundiges Dozententeam zur Verfügung, das ihnen Nachhilfe erteilt.

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

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



Lernen Sie den Umgang mit modernen Texturierungswerkzeugen wie 3ds Max, Substance Painter oder Marmoset Toolbag“



Lernen Sie, wie Sie Ihre 3D-Modelle texturieren und rendern können, um sich zu spezialisieren und ein Experte auf diesem Gebiet zu werden“

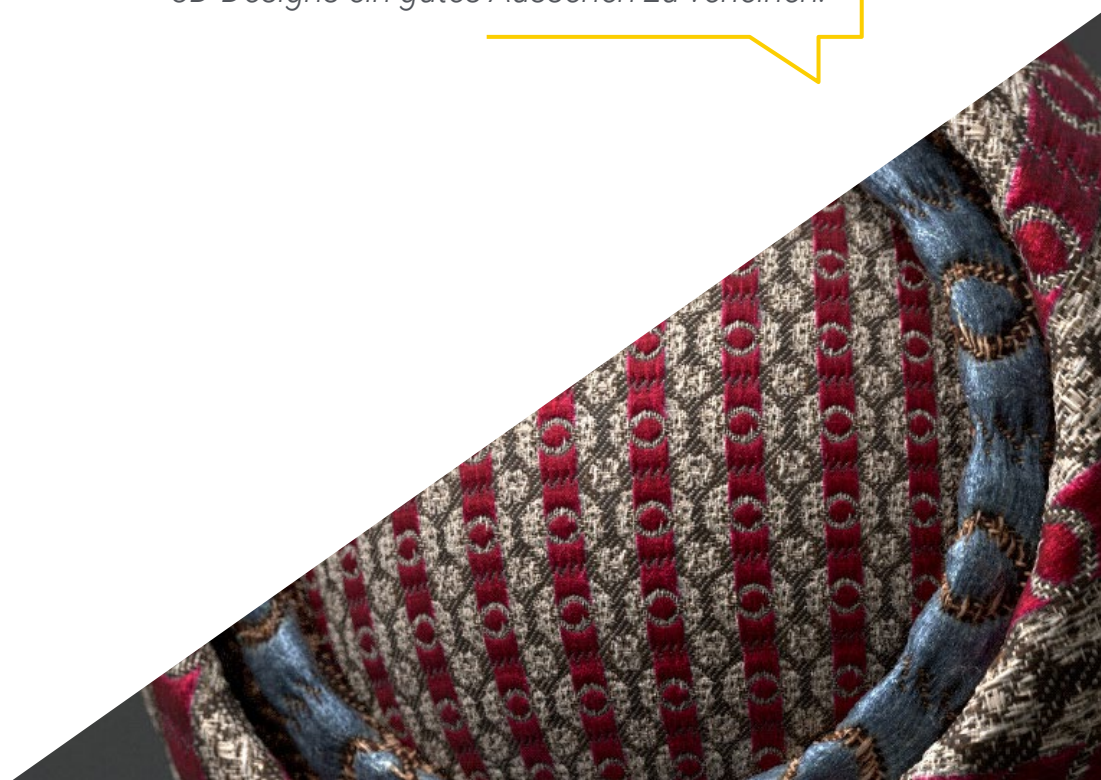
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die 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.

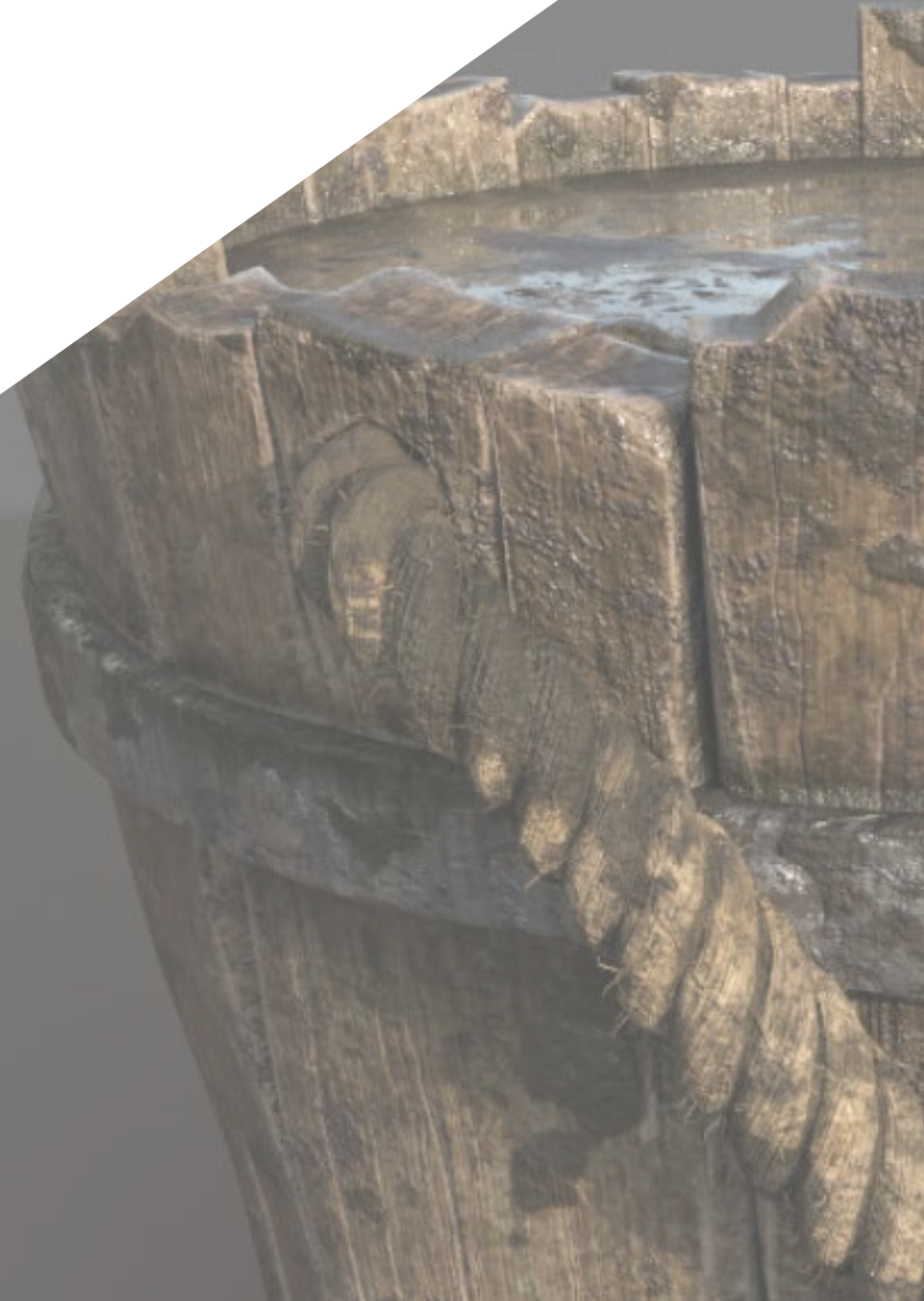
In Ihrem eigenen Tempo und in Kombination mit anderen persönlichen und beruflichen Projekten - so einfach ist es, mit diesem Universitätsexperten in Texturierung zu lernen.

Schreiben Sie sich jetzt bei diesem Universitätsexperten in Texturierung ein und lernen Sie die Tricks und Kniffe, um Ihren 3D-Designs ein gutes Aussehen zu verleihen.



02 Ziele

Mit diesem Universitätsexperten kann der Benutzer nicht nur ein 3D-Modell erstellen, sondern es auch texturieren und rendern. Zu diesem Zweck behandelt der Lehrplan die grundlegenden Konzepte und Elemente der Texturierung, die modernsten Werkzeuge für diesen Prozess sowie den Rendering-Prozess. Dank einer besseren Beherrschung von ZBrush oder *Substance Painter* wird der Student fähig sein, hyperrealistische Texturen zu erstellen und sie zu rendern, um die beste Bildqualität mit dem geringstmöglichen Gewicht zu erreichen.





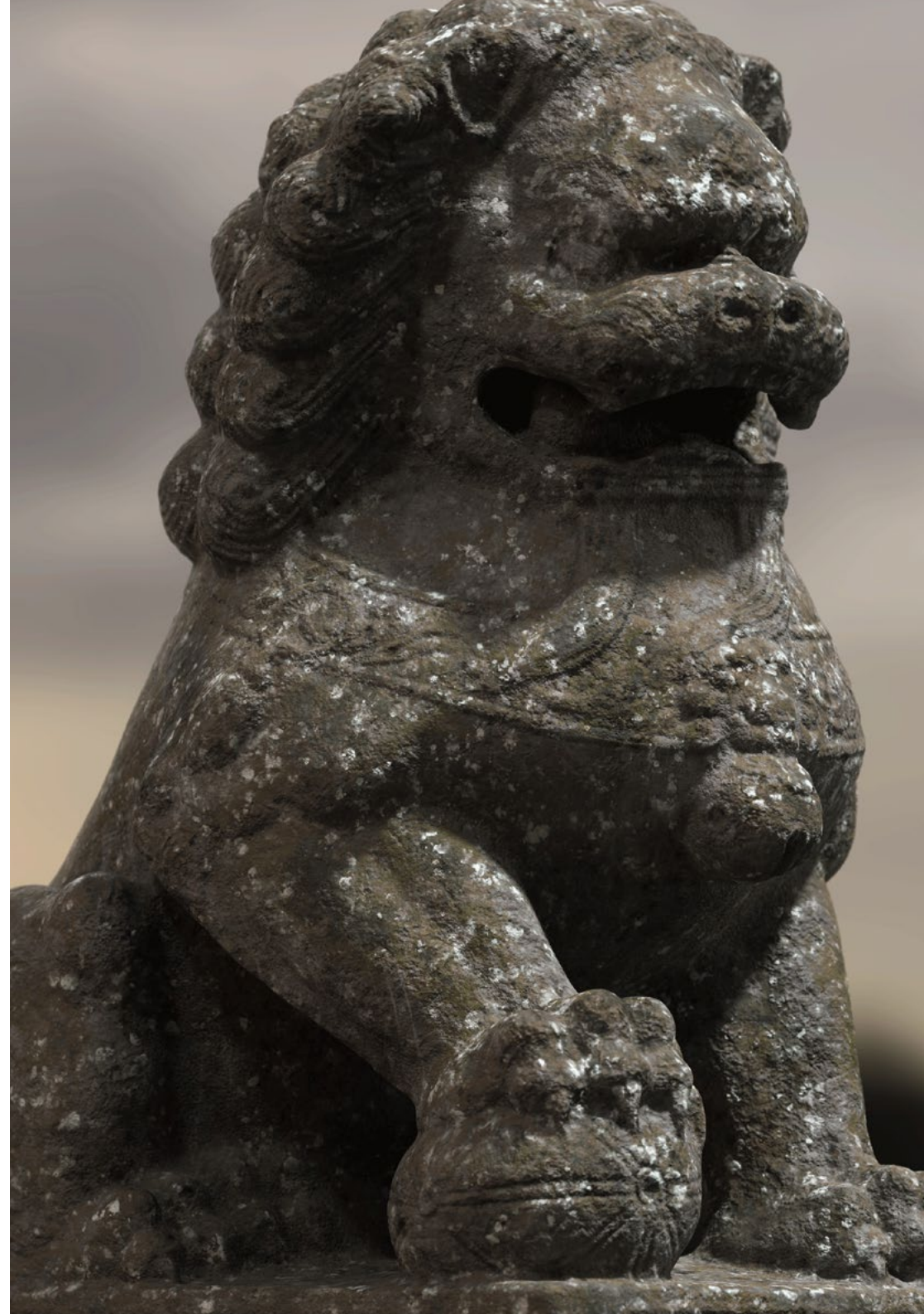
“

Beherrschen Sie alle Strategien für die Texturierung von dreidimensionalen Modellen und machen Sie Ihren Lebenslauf zu einem Blickfang mit dieser Fortbildung, die vollständig online stattfindet“



Allgemeine Ziele

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





Spezifische Ziele

Modul 1. Texturierung

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

Modul 2. Texturierung mit *Substance Painter*

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

Modul 3. Rendering

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



Lernen Sie nicht nur, wie Sie texturieren, sondern auch, wie Sie mit Programmen wie VRay, ZBrush, Photoshop oder Keyshot auf einfache und bequeme Weise rendern können“

03

Kursleitung

Die Leitung und der Lehrkörper dieses Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihr Berufsleben dem dreidimensionalen Modellieren gewidmet haben. Jeder auf seinem Gebiet und mit seinen eigenen Erfahrungen wird den Studenten einen umfassenden Einblick in die Anwendungen der Texturierung und des Renderings geben und sicherstellen, dass nicht nur theoretisches und praktisches Wissen, sondern auch professionelle Kriterien vermittelt werden. Durch die Inhalte, die sie präsentieren, und die verschiedenen Unterrichtsmaterialien, die sie entwickelt haben, wird den Studenten das aktuellste und gefragteste Wissen in dieser Branche vermittelt.



“

Experten und Fachkräfte, die ihr ganzes Berufsleben dem dreidimensionalen Modellieren gewidmet haben, werden Sie in diesem Universitätsexperten anleiten“

Leitung



Dr. Vidal Peig, Teresa

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

Professoren

Fr. Jiménez Vaquero, Laura

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

Hr. Llorens Aguilar, Víctor

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



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitatsexperte wurde nach der *Relearning-* und *Learning by Doing-*Methode entwickelt, einer hochmodernen Lernmethode, die auf dem Wissen des Studenten und dem autonomen Lernen basiert. Dank dieser Methode und der perfekten Aufteilung dieses Lehrplans werden sie in nur 6 Monaten das notige Wissen erlangen, um ein Experte in Texturierung und Rendering von 3D-Modellierung zu werden, wobei der Student in allen Komplexitaten der Erstellung von Texturen mit der meistgenutzten Software des Sektors ausgebildet wird.





“

*Werden Sie in nur 6 Monaten ein echter
Experte für Texturierung und Rendering
von dreidimensionalen Modellen“*

Modul 1. Texturierung

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





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

Modul 2. Texturierung mit *Substance Painter*

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

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



Modul 3. Rendering

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



Mit dem Studiengang in Texturierung können Sie Ihren Lebenslauf auffälliger gestalten und Ihrer beruflichen Laufbahn eine neue Wendung geben“

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 Informatikschulen der Welt, seit 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 die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Weitere Lektüren

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





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

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



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Texturierung garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Texturierung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Texturierung**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Texturierung

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

Universitätsexperte

Texturierung

