

Universitätskurs

Erweiterte Realität

Transmedia: VR und AR

Universitätskurs Erweiterte Realität Transmedia: VR und AR

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » 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

Die digitale Welt und die neuen Technologien haben die Art und Weise, in der Unternehmen mit ihrem Publikum kommunizieren, völlig verändert. In diesem Sinne ist die erweiterte Realität, d. h. die Gesamtheit der Techniken, die dem Benutzer ein immersives Erlebnis bieten, Teil der Unternehmensstrategie geworden und erfordert hochqualifizierte Fachleute, die wissen, wie man einzigartige, denkwürdige Erlebnisse gestaltet, die auf die Zielgruppe einwirken. Unter dieser Prämisse hat TECH dieses Programm entwickelt, in dem die Studenten in der Lage sein werden, die Funktionsweise von Virtueller Realität, verlängerter Realität und anderen Techniken der Erweiterten Realität eingehend zu verstehen. Eine einmalige Gelegenheit, in einen boomenden Sektor einzusteigen, mit den Garantien, die ein Studium an der größten digitalen Universität des Marktes bietet.





“

Die erweiterte Realität ermöglicht die Übermittlung von Botschaften auf eine völlig neue und immersive Weise. Wenn Sie dies auch in Ihre Unternehmensstrategie integrieren wollen, dann ist dieses Programm genau das Richtige für Sie"

Die erweiterte Realität umfasst eine Vielzahl von Erfahrungen, die die Welt der digitalen Kommunikation revolutioniert haben. Techniken wie erweiterte Realität, verlängerte Realität, 5G und 360°-Video erzeugen einzigartige Eindrücke und kraftvolle Botschaften, die Unternehmen dabei helfen, ihr Publikum auf völlig neue Art und Weise zu erreichen.

Dazu sind jedoch Fachleute erforderlich, die in der Lage sind, den Kontext der erweiterten Realität, ihre Mittel und Handlungsabläufe und vor allem ihren Einfluss auf die transmediale *Storytelling*-Strategie der Marke zu verstehen. Aus diesem Grund konzentriert sich dieser Universitätskurs darauf, Kommunikatoren mit globalen Werkzeugen in diesem Sinne auszustatten und sie zu Fachleuten zu machen, die in der Lage sind, Pläne zu entwerfen, die erweiterte Realitätsprozesse integrieren, um stärkere und wirksamere Botschaften zu schaffen.

All dies geschieht vollständig online, sodass die Studenten ihr Studium mit anderen Aspekten ihres täglichen Lebens in Einklang bringen können und selbst entscheiden können, wann, wo und wie sie lernen. Eine einzigartige Gelegenheit, die nur durch ein Studium an der TECH, der größten digitalen Universität möglich ist.

Dieser **Universitätskurs in Erweiterte Realität Transmedia: VR und AR** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Kommunikationsexperten vorgestellt werden
- ♦ Ihre anschaulichen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte vermitteln theoretische und praktische Informationen über die für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen.
- ♦ Neuigkeiten über transmediale Kommunikation
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden der transmedialen Kommunikation
- ♦ Das interaktive Lernsystem, welches auf Algorithmen zur Entscheidungsfindung in gegebenen Situationen basiert
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Vertiefen Sie sich in jede einzelne Technik der erweiterten Realität und werden Sie mit diesem Universitätskurs ein echter Experte auf diesem Gebiet"

“

Lassen Sie sich diese großartige Gelegenheit nicht entgehen und bringen Sie sich mit TECH auf den neuesten Stand der Techniken für erweiterte Realität. In nur 6 Wochen werden Sie sehen, wie Ihre Karriere einen exponentiellen Sprung macht"

Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus dem Bereich der Kommunikation, die ihre Berufserfahrung in dieses Programm einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Lernprogramm für die Fortbildung in realen Situationen bietet.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des akademischen Jahres auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Entdecken Sie mit TECH die neuen narrativen Sprachen der erweiterten Realität und werden Sie ein besser vorbereiteter Profi.

Willkommen zu einem Programm, das ein Vorher und ein Nachher in Ihrer beruflichen Laufbahn bedeutet.



02 Ziele

Der Begriff Erweiterte Realität scheint sich im Bereich der neuen Technologien durchzusetzen. Zu wissen, worin sie besteht, welche Techniken sie umfasst und wie man sie im beruflichen Kontext anwendet, ist zu einer ständigen Forderung der Kommunikationsfachleute geworden. Aus diesem Grund hat TECH dieses Programm entwickelt, in dem die Studenten in der Lage sein werden, die erweiterte Realität und deren Anwendung in der Unternehmensstrategie eingehend zu untersuchen. Auf diese Weise wird er/sie zu einem viel kompetenteren und auf dem Berufsmarkt gefragten Kommunikator.





“

Möchten Sie alles über virtuelle Realität oder erweiterte Realität erfahren? Dann überlegen Sie nicht lange und schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein"



Allgemeines Ziel

- ♦ Vertiefung in die neuesten Entwicklungen des *Transmedia Storytelling* in technologischen Bereichen wie virtuelle Realität oder erweiterte Realität





Spezifische Ziele

- Erforschung der Bedeutung der erweiterten Realität im Bereich des *transmedialen Storytellings*
- Verständnis der Vielfalt der vorhandenen Inhalte und dessen kreativen Prozesses

“

Dies ist die Gelegenheit, nach der Sie gesucht haben, um sich als Referenz in diesem Sektor zu positionieren. Lassen Sie sich diese Gelegenheit nicht entgehen"

03

Kursleitung

Das Dozententeam dieses Universitätskurses besteht aus einer Reihe von aktiven Fachleuten und Forschern auf diesem Gebiet, die versuchen werden, ihre gesamte Berufserfahrung an die Studenten weiterzugeben. Experten mit einem beeindruckenden Lebenslauf, Gründer eigener Unternehmen, die aus dem akademischen Bereich kommen und über die notwendigen Fähigkeiten verfügen, um erfolgreiche Dozenten zu sein.



“

*Lernen Sie von den Erfahrungen
der besten Fachleute des Sektors
und positionieren Sie sich auf
deren Niveau"*

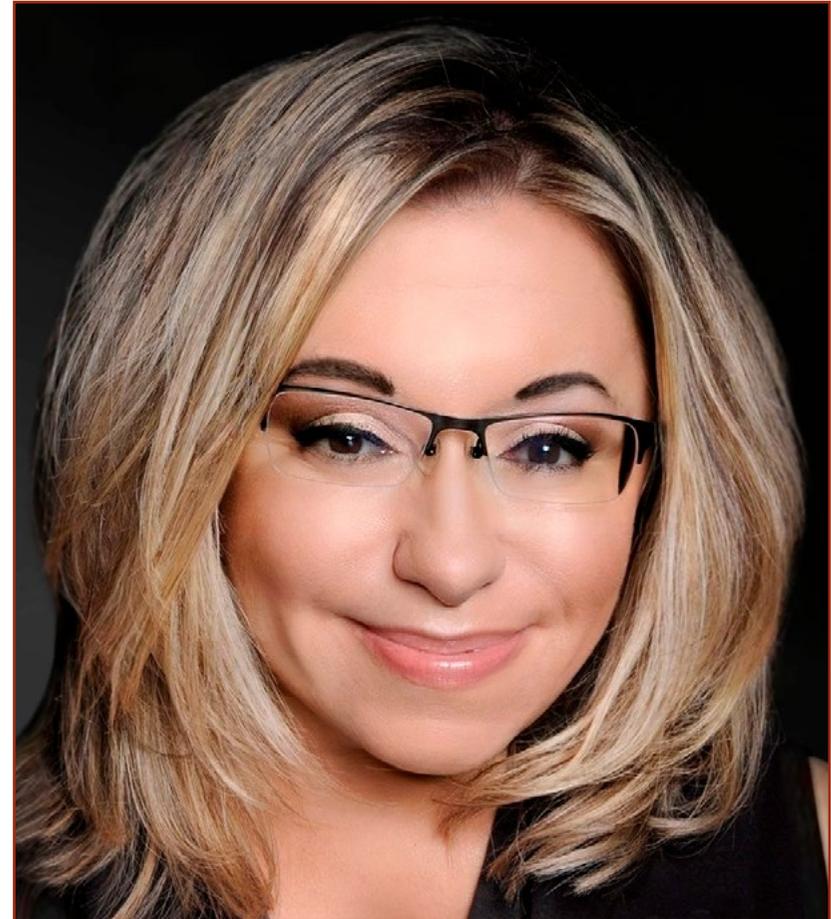
Internationaler Gastdirektor

Im Bereich der darstellenden Künste und Medien ist der Name Magda Romanska auf internationaler Ebene unverkennbar. Die Expertin hat unter anderem als leitende Forscherin am metaLAB der Harvard University gearbeitet und leitet das Transmedia Arts Seminar am renommierten Mahindra Humanities Center. Darüber hinaus hat sie zahlreiche Studien in Verbindung mit Institutionen wie dem Zentrum für Europäische Studien und dem Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien entwickelt.

Ihre Arbeitsbereiche konzentrieren sich auf die Überschneidung von Kunst, Geisteswissenschaften, Technologie und transmedialem Storytelling. Zu diesem umfassenden Rahmen gehören auch Multiplattform- und Metaverse-Dramaturgie sowie die Interaktion zwischen Menschen und künstlicher Intelligenz in der Performance. Auf der Grundlage ihrer eingehenden Studien in diesen Bereichen hat sie Drametrics entwickelt, eine quantitative und computergestützte Analyse von dramatischen Texten.

Sie ist außerdem Gründerin, CEO und Chefredakteurin von TheTheatreTimes.com, dem weltweit größten digitalen Theaterportal. Sie hat auch Performap.org ins Leben gerufen, eine interaktive digitale Karte von Theaterfestivals, die durch das Labor für Digitale Geisteswissenschaften in Yale und einen Innovationszuschuss der LMDA finanziert wurde. Sie war auch für die Entwicklung des International Online Theatre Festival (IOTF) verantwortlich, einem jährlichen globalen Streaming-Theaterfestival, das bisher mehr als eine Million Teilnehmer erreicht hat. Darüber hinaus wurde diese Initiative mit dem zweiten internationalen Kultur-Online-Preis für das „Beste Online-Projekt“ ausgezeichnet, der unter 452 anderen Vorschlägen aus 20 Ländern vergeben wurde.

Dr. Romanska wurde außerdem mit den MacDowell, Apothetae und Lark Theatre Playwriting Fellowships der Time Warner Foundation ausgezeichnet. Darüber hinaus wurde sie mit dem PAHA Creative-Preis und dem Elliott Hayes Award for Excellence in Playwriting



Dra. Romanska, Magda

- Leitende Forscherin am metaLAB von Harvard
- Geschäftsführende Direktorin und Chefredakteurin bei TheTheatreTimes.com
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Minda-Zentrum für Europäische Studien in Güzburg
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien
- Professorin für Darstellende Künste am Emerson College
- Außerordentliche Professorin am Berkman-Zentrum für Internet und Gesellschaft
- Promotion in Theater, Film und Tanz von der Cornell University
- Masterstudiengang in Modernes Denken und Literatur an der Stanford University
- Absolventin der Yale School of Drama und der Abteilung für Vergleichende Literaturwissenschaft
- Präsidentin des Seminars für Transmediale Künste am Mahindra Humanities Center
- Mitglied des Beirats von Digital Theatre+

“

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung



Dr. Regueira, Javier

- ◆ Vizepräsident und Mitbegründer der spanischen Vereinigung für Branded Content
- ◆ Geschäftsführer der spezialisierten Agentur für Branded Content ZOND (Teil der MIO Group)
- ◆ Dozent an der Päpstlichen Universität Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- ◆ Ehemaliger Marketingleiter bei BDF Nivea und Imperial Tobacco
- ◆ Autor, Blogger und TEDx Speaker
- ◆ Promotion in Markeninhalten
- ◆ Hochschulabschluss in CC.EE. Europäische ICADE E4
- ◆ Masterstudiengang in Marketing

Professoren

Fr. Vasán, Vicky

- ◆ Mitgründerin von INMERSIVA, Verband für erweiterte Realität in Spanien
- ◆ UX-Designerin und Drehbuchautorin mit Spezialisierung auf virtuelle Realität
- ◆ Excreative y Transmedia Producer in El Cañonazo
- ◆ Organisation des Global VR Day in Madrid
- ◆ Hochschulabschluss in Audiovisueller Kommunikation
- ◆ Aufbaustudium Branded Content und Transmedia Storytelling



04

Struktur und Inhalt

Mit dem Ziel, einen umfassenden und vertieften Ansatz für die erweiterte Realität zu bieten, hat TECH dieses Programm entwickelt, in dem die Studenten in nur 6 Wochen intensiven Online-Studiums die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um erfolgreiche digitale Kommunikationsstrategien zu entwickeln. Auf diese Weise können Sie die Karriereleiter hinaufklettern und Experte für erweiterte Realität werden.





“

Sind Sie mit den Begriffen Erweiterte Realität oder Virtuelle Realität vertraut und möchten Sie mehr darüber erfahren? Dieser Universitätskurs wird Ihnen helfen, dies zu erreichen"

Modul 1. Erweiterte Realität Transmedia: VR und AR

- 1.1. Erweiterte Realität (XR)
- 1.2. Vorhersagen für die Entwicklung von XR
 - 1.2.1. Gegenwart
 - 1.2.2. Vergleich der Geräte
 - 1.2.3. Zukunft
- 1.3. Technische Aspekte des XR
 - 1.3.1. Arten der Interaktion
 - 1.3.2. Fortbewegung
 - 1.3.3. Vorteile und Einschränkungen von XR
- 1.4. Die Bedeutung der 5 Sinne
 - 1.4.1. Haptische Geräte
 - 1.4.2. Multisensorische Geräte
 - 1.4.3. Ton in XR
- 1.5. Prozess der Erstellung eines XR-Projekts
 - 1.5.1. Kreativer Prozess
 - 1.5.2. XR-Profile
 - 1.5.3. Beispielfall
- 1.6. Design UX/UI in XR
 - 1.6.1. Design-Prozess
 - 1.6.2. UX/UI in XR
- 1.7. Neue erzählerische Sprachen von XR: *Storyliving*
 - 1.7.1. Das *Storytelling* vs. *Storyliving*
 - 1.7.2. Erzählerische Aspekte speziell für XR
 - 1.7.3. Transmedia Extended Reality Fallstudien
- 1.8. Narratives Design XR: Drehbuch und *Storyboard*
 - 1.8.1. Entwurf
 - 1.8.2. Drehbuch
 - 1.8.3. *Storyboard*
- 1.9. Technische Entwicklung und Tools
 - 1.9.1. Entwicklung eines technischen *Briefings*
 - 1.9.2. Prototyping-Tools
 - 1.9.3. Spanische XR-Industrie
- 1.10. Verbreitung eines XR-Erlebnisses
 - 1.10.1. Der MVP
 - 1.10.2. Verteilung
 - 1.10.3. Marketing und Werbung



“

Wachsen Sie durch ein Studium an der TECH und werden Sie ein erfolgreicher Experte“

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 Studierenden 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 Programms 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 kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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 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 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.



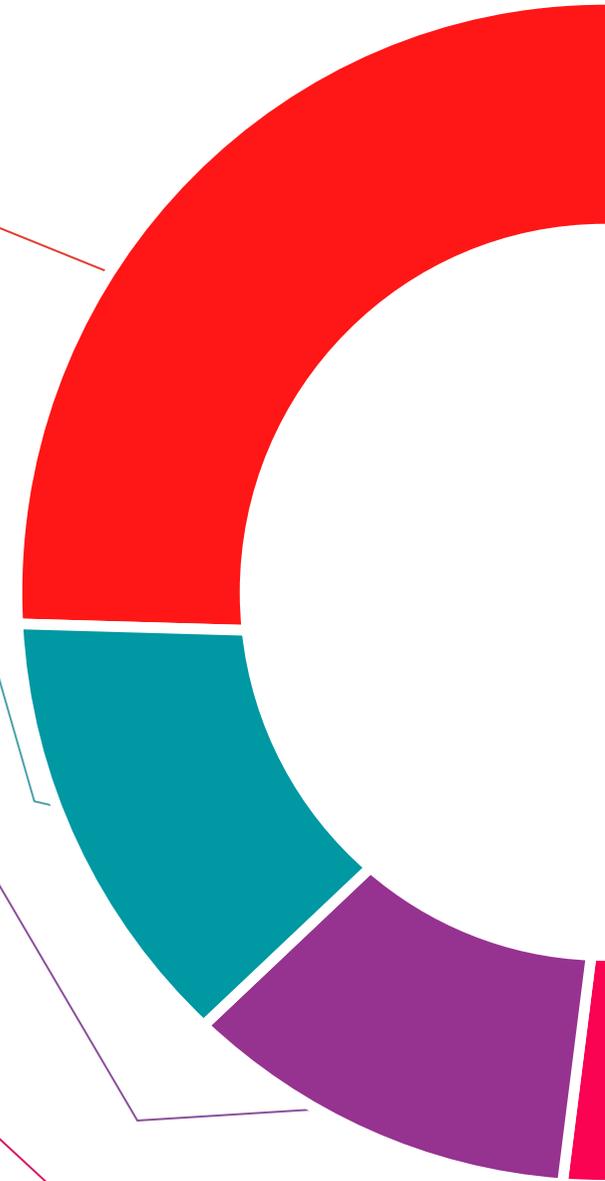
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

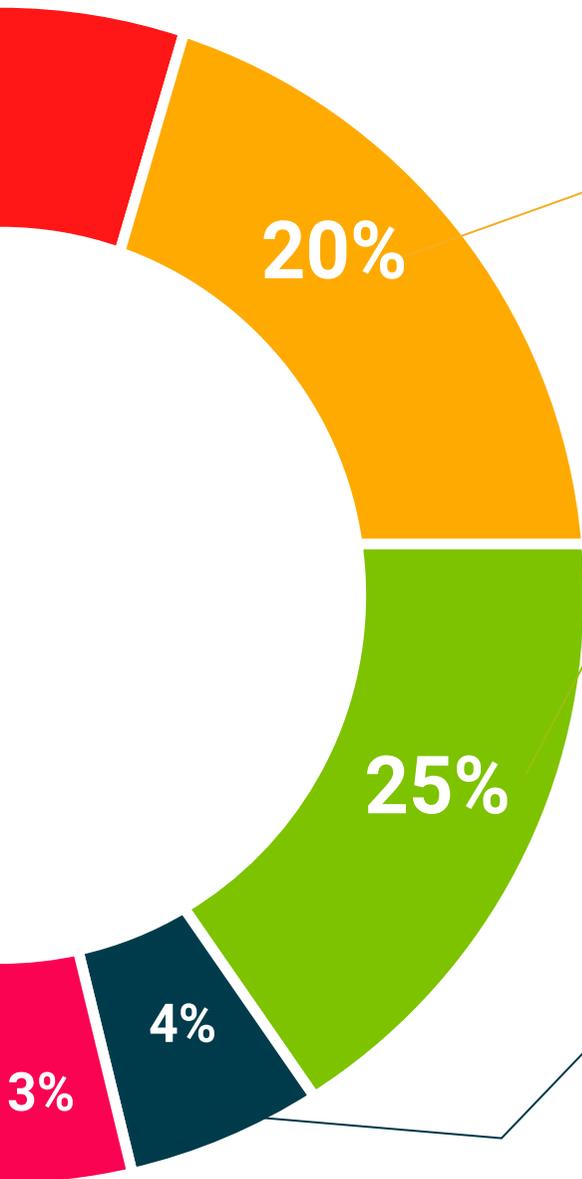
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



05

Qualifizierung

Dieser Universitätskurs in Erweiterte Realität Transmedia: VR und AR 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 **Universitätskurs in Erweiterte Realität Transmedia: VR und AR** 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: **Universitätskurs in Erweiterte Realität Transmedia: VR und AR**

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

Erweiterte Realität

Transmedia: VR und AR

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

Universitätskurs

Erweiterte Realität

Transmedia: VR und AR