

Universitätskurs

Rigging





Universitätskurs

Rigging

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/rigging

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die *Gaming*-Industrie erreicht derzeit ihren Höhepunkt und es sieht nicht danach aus, als ob sie ihr Potenzial ausschöpfen wird. Die Schöpfer von Videospiel-Inhalten erlangen Popularität in Bereichen, die sie sich nicht einmal vorstellen konnten, und infolgedessen steigern die Unternehmen des Sektors ihre Einnahmen exponentiell. Dies hat direkte Auswirkungen auf die Einstellungsmöglichkeiten, was die Nachfrage nach dem Profil des *Rigger* erhöht. In dieser Hinsicht hat TECH ein Programm entwickelt, das im Detail die Elemente erklärt, die diesen Beruf umgeben. Sowie die weltweit am häufigsten verwendete Software. All dies erfolgt mit einer bewährten Lernmethode, die das Lernen erleichtert und auf Online-Inhalten und zeitlicher Freiheit basiert.





“

TECH bietet Ihnen die Möglichkeit, Teil einer der am schnellsten wachsenden Branchen auf dem Markt zu werden”

Die technologischen Fortschritte der letzten Jahre haben in rasanter Geschwindigkeit stattgefunden. Berufe, die vor zwei Jahrzehnten stark nachgefragt wurden, verschwinden langsam. Im Gegensatz dazu fehlt es bei den neuesten Berufen oft an ausreichend Arbeitskräften. Daher hat sich TECH verpflichtet, die Arbeitskräfte der Zukunft zu qualifizieren. Indem sie Abschlüsse wie das vorliegende Rigging-Programm entwickelt, die auf neue Realitäten reagieren.

Der Lernprozess beginnt mit der Definition der Rolle des *Rigger*, den Phasen des *Rigging* und den Teilen eines *Rigs*, was einen umfassenden Überblick über das Thema ermöglicht. Anschließend konzentriert er sich auf die Unterschiede zwischen Film- und Videospiel-Rig sowie die Möglichkeit, beide Softwares zu kombinieren.

Dann wird eine 3D-Modellstudie durchgeführt, die Topologie, Posen und Elemente analysiert. Mit dem Ziel, im nächsten Thema einige grundlegende Kenntnisse von Autodesk Maya einzuführen. Wie Installation, Erklärung der Benutzeroberfläche oder Navigation.

Schließlich werden bestimmte Schlüsselemente des *Rigging* im Detail behandelt, wie *Joints*, *Clusters*, *Constraints*, Kurven und *Blend Shapes*. Sowie einige Kenntnisse über den Arbeitsmarkt im *Rigging*-Bereich.

Die Präsentation der Inhalte wurde so konzipiert, dass sie sich so gut wie möglich an die Bedürfnisse des Studenten anpasst. Der Unterricht findet zu 100% online statt, es gibt keine Stundenpläne und der gesamte Lehrplan ist vom ersten Tag an verfügbar. Dies erleichtert die Aufnahme des Gelernten sowie die Vereinbarkeit von persönlichen und beruflichen Verpflichtungen.

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

- ♦ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten in *Rigging* vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



TECH zeigt Ihnen die Funktionsweise von Schlüsselementen des Rigging wie den Joints, den Clustern oder den Constrains, unter anderem"



Das spezielle Thema des Rigging für Film und Videospiele zeigt Ihnen, wie Sie beide Techniken kombinieren können, um sicherzustellen, dass Ihr Lernprozess möglichst umfassend ist

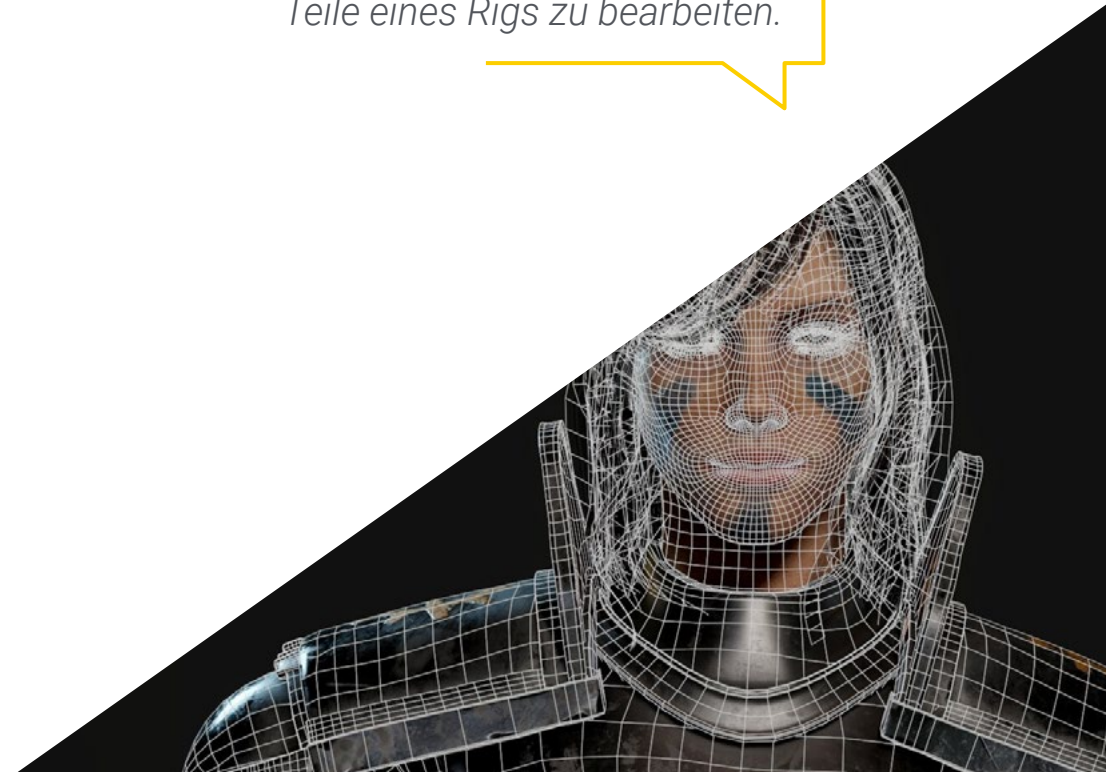
Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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

Lernen Sie, wie man sich in Autodesk Maya bewegt und machen Sie sich mit der Benutzeroberfläche vertraut. Zusätzlich zeigen wir Ihnen, wie Sie es mit allen erforderlichen Plugins installieren können.

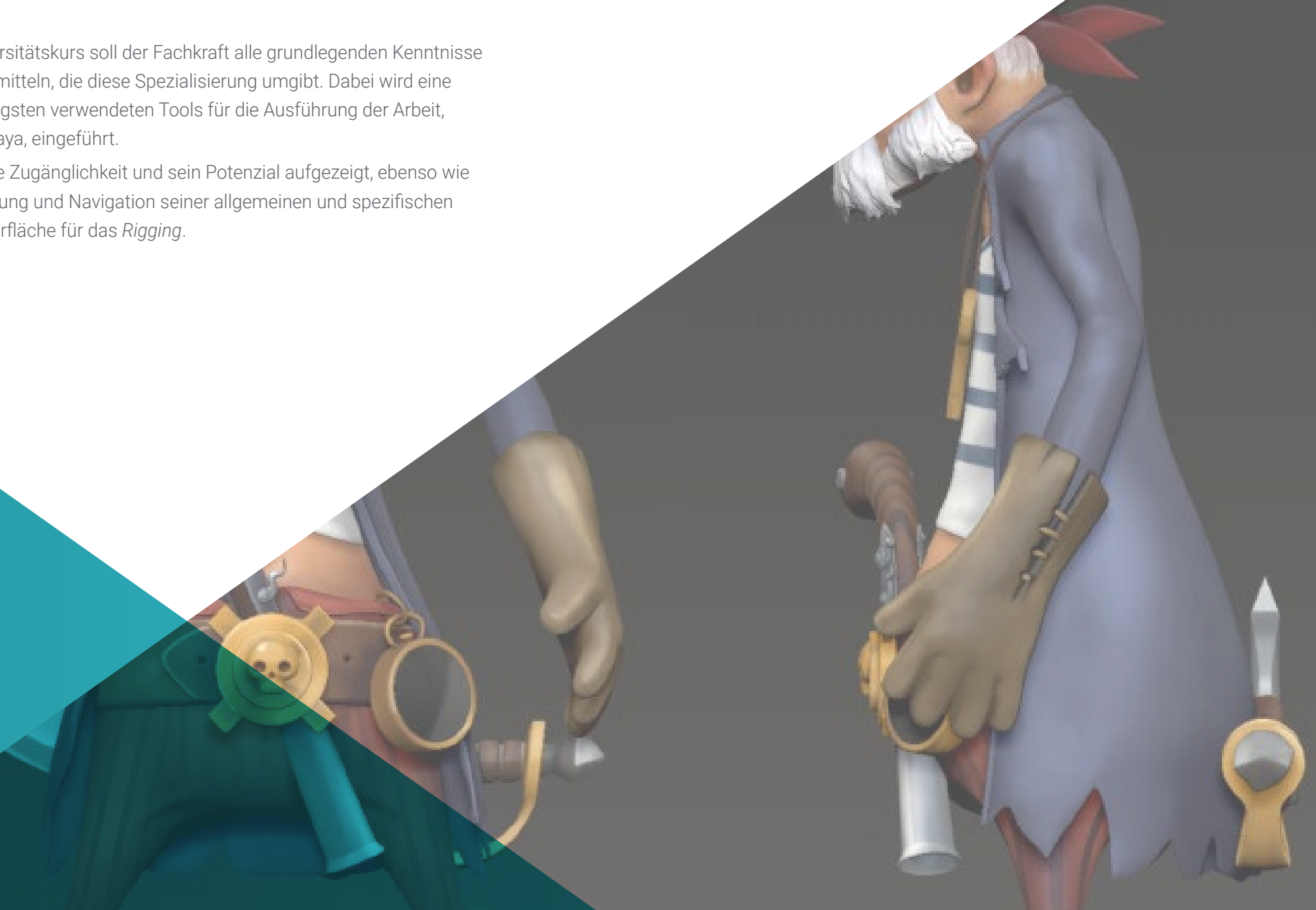
Wir haben Ihnen eine umfangreiche Liste mit den erforderlichen Automatismen zur Verfügung gestellt, um die verschiedenen Teile eines Rigs zu bearbeiten.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs soll der Fachkraft alle grundlegenden Kenntnisse der Welt vermitteln, die diese Spezialisierung umgibt. Dabei wird eine der am häufigsten verwendeten Tools für die Ausführung der Arbeit, Autodesk Maya, eingeführt.

Es wird seine Zugänglichkeit und sein Potenzial aufgezeigt, ebenso wie die Verwendung und Navigation seiner allgemeinen und spezifischen Benutzeroberfläche für das *Rigging*.





“

Dank TECH werden Sie lernen, Autodesk Maya zu verwenden, die bevorzugte Software der Rigging-Profis”



Allgemeine Ziele

- ♦ Festlegen der Merkmale des *Rigger*-Berufs
- ♦ Definieren der verschiedenen Elemente, die an der Produktion eines *Riggings* beteiligt sind
- ♦ Lernen, die Werkzeuge des *Rigger*-Berufs zu verwenden



Die Absolventen dieses Programms werden in der Lage sein, die Produktionsphasen eines Riggings vollständig zu identifizieren





Spezifische Ziele

- ◆ Erfassen der Rolle des *Rigger*
- ◆ Verstehen der Produktionskette im Detail
- ◆ Kennen der Unterschiede zwischen Film- und Videospieleproduktion
- ◆ Identifizieren der Produktionsphasen eines *Riggings*
- ◆ Identifizieren der grundlegenden Elemente eines *Rigs*
- ◆ Beherrschen der Autodesk Maya Software als *Rigging*-Werkzeug
- ◆ Kennen der verschiedenen Systeme und Elemente, aus denen ein Charakter-*Rig* bestehen kann, auf professionelle Art und Weise
- ◆ Beherrschen des Systems zur Arbeitssuche in der Branche

03

Kursleitung

Das Dozententeam des Universitätskurses in Rigging verfügt über umfangreiche Erfahrung sowohl als Fachleute in der Branche als auch als Lehrkräfte. Dies gewährleistet einen didaktischen und gleichzeitig praxisorientierten Lernprozess, der den Bedürfnissen des Marktes gerecht wird. Außerdem können Sie Antworten auf die grundlegendsten oder komplexesten Fragen aus theoretischer und praktischer Sicht erhalten.





“

Die Lehrkräfte von TECH begleiten sich während des gesamten Lernprozesses, um sicherzustellen, dass keine Frage unbeantwortet bleibt”

Internationaler Gastdirektor

Jessica Bzonek ist eine führende **Designerin** und **Schöpferin** von **Personal 3D**, mit mehr als zehn Jahren Erfahrung in der **Videospielindustrie**, die sie als einflussreiche Fachkraft in der internationalen Arena etabliert hat. Ihre Karriere zeichnet sich durch ihr Engagement für **Innovation** und **Zusammenarbeit** aus, grundlegende Aspekte ihrer Arbeit, bei der **Technologie** und **Kunst** kreativ miteinander verwoben werden. Sie hat an großen **Animationsprojekten** mitgewirkt, darunter „*Avatar: Frontiers of Pandora*“ und „*The Division 2: Year 4*“, was ihren Ruf als Expertin für die Erstellung von **Pipelines** und **Rigging** untermauert hat.

Außerdem war sie als **Associate Technical Director für Cinematics** bei **Ubisoft Toronto** tätig, wo sie maßgeblich an der Produktion hochwertiger **Cinematic-Sequenzen** beteiligt war. Hier hat sie sich vor allem durch ihre Teilnahme als **Co-Moderatorin** an der **Ubisoft Developers Conference 2024** einen Namen gemacht, ein Beweis für ihre Führungsrolle in der Branche. Sie hat auch eine entscheidende Rolle bei **Stellar Creative Lab** gespielt, wo sie ein **proprietäres automatisiertes System** für das **Charakter-Rigging** mitentwickelt hat. In dieser Hinsicht war ihre Fähigkeit, die Kommunikation von Problemen und Lösungen zwischen den Abteilungen zu managen, entscheidend für die Rationalisierung der Arbeitsabläufe.

Jessica Bzonek hat in ihrer Karriere auch wichtige Arbeit bei **DHX Media** geleistet, wo sie eng mit Supervisors und anderen **Pipeline-Mitarbeitern** zusammengearbeitet hat, um Probleme zu lösen und neue Tools zu testen, und Lernsitungen organisiert hat, die den Teamzusammenhalt gefördert haben. Bei **Rainmaker Entertainment Inc.** hat sie **Charakter- und Element-Rigs** entwickelt und dabei ein **modulares Rigging-System** verwendet, das die Funktionalität des Produktionsprozesses verbessert hat. Ihre Arbeit als **Junior Rigging Artist** bei **Bardel Entertainment** hat es ihr ermöglicht, **Skripte** zur Optimierung des **Arbeitsablaufs** zu entwickeln.



Fr. Bzonek, Jessica

- Stellvertretende technische Direktorin für Cinematics bei Ubisoft, Toronto, Kanada
- Technischer Direktorin für *Pipeline/Rigging* bei Stellar Creative Lab
- Technische Direktorin für *Pipeline* bei DHX Media
- Technische Direktorin für die Charakter-*Pipeline* bei DHX Media
- Technische Direktorin für Kreaturen bei Rainmaker Entertainment Inc.
- Junior *Rigging* Artist bei Bardel Entertainment
- Kurs in 3D-Animation und visuelle Effekte an der Vancouver Film School
- Kurs in Fortgeschrittenem Charakter-*Rigging* von Gnomon
- Kurs in Einführung in Python von UBC - Continuing Education
- Hochschulabschluss in Multimedia und Geschichte an der McMaster University

“

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

Leitung



Hr. Guerrero Cobos, Alberto

- *Rigger* und Animator für das Videospiel Vestigion von Lovem Games
- Masterstudiengang in Kunst und Produktion für Animation von der University of South Wales
- Masterstudiengang in 3D-Charaktermodellierung von ANIMUM
- Masterstudiengang in 3D-Charakteranimation für Film und Videospiele von ANIMUM
- Hochschulabschluss in Multimedia- und Grafikdesign an der Hochschule für Design und Technik (ESNE)



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Studiengangs vermittelt die Hauptmerkmale des *Rigging*. Grundlegende Konzepte werden mit fortgeschrittenen Elementen kombiniert, immer aus einer professionellen Perspektive. Der Student lernt die Rolle eines *Riggers*, die Phasen und Teile eines Projekts, die Funktionsweise von Autodesk Maya und andere Aspekte des *Rigging* kennen. Dazu gehören auch die Unterschiede zwischen einem *Rig* für Film und einem für Videospiele.





“

Die Themen, die Autodesk Maya gewidmet sind, werden Ihnen dabei helfen, die wichtigsten Tools des Programms zu verstehen und in die Praxis umzusetzen”

Modul 1. Rigging

- 1.1. Die Rolle des *Riggers*
 - 1.1.1. *Riggers*
 - 1.1.2. Produktion
 - 1.1.3. Kommunikation zwischen den Abteilungen
- 1.2. Die Phasen des *Rigging*
 - 1.2.1. Deformations-*Rigging*
 - 1.2.2. Control-*Rigging*
 - 1.2.3. Änderungen und Fehlerbehebungen
- 1.3. Teile eines *Rig*
 - 1.3.1. Körper-*Rigging*
 - 1.3.2. Gesichts-*Rigging*
 - 1.3.3. Automatismen
- 1.4. Unterschiede zwischen *Rig* für Film und Videospiele
 - 1.4.1. *Rigging* für Animationsfilme
 - 1.4.2. *Rigging* für Videospiele
 - 1.4.3. Gleichzeitige Verwendung anderer Software
- 1.5. Studium des 3D-Modells
 - 1.5.1. Topologie
 - 1.5.2. Posen
 - 1.5.3. Elemente, Haar und Kleidung
- 1.6. Software
 - 1.6.1. Autodesk Maya
 - 1.6.2. Installation von Maya
 - 1.6.3. Erforderliche Maya-*Plugins*
- 1.7. Maya-Grundlagen für *Rigging*
 - 1.7.1. Schnittstelle
 - 1.7.2. Navigation
 - 1.7.3. *Rigging*-Platten





- 1.8. Wichtigste *Rigging*-Elemente
 - 1.8.1. *Joints* (Knochen)
 - 1.8.2. Kurven (Kontrollen)
 - 1.8.3. *Constraints*
- 1.9. Andere *Rigging*-Elemente
 - 1.9.1. *Clusters*
 - 1.9.2. Nichtlineare Verformer
 - 1.9.3. *Blend Shapes*
- 1.10. Spezialisierungen
 - 1.10.1. Spezialisierung als *Rigger*
 - 1.10.2. Das *Reel*
 - 1.10.3. Portfolio und Beschäftigungsplattformen

“

Entdecken Sie dank unserem Lehrplan die Möglichkeiten, die ein *Reel* bietet, um Ihre Arbeit zu präsentieren und zu teilen”

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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

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

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

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



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

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

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

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

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



Studienmaterial

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

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



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

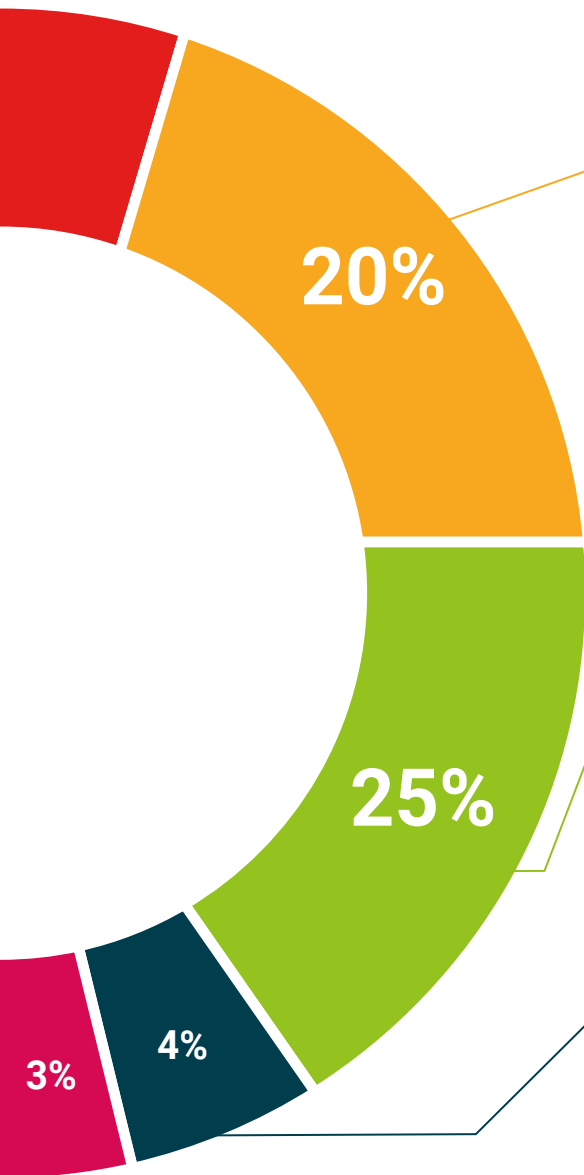
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

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





Case Studies

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



Interaktive Zusammenfassungen

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

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



Testing & Retesting

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



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Rigging 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 Rigging** 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 Rigging**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Rigging

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

Universitätskurs

Rigging

