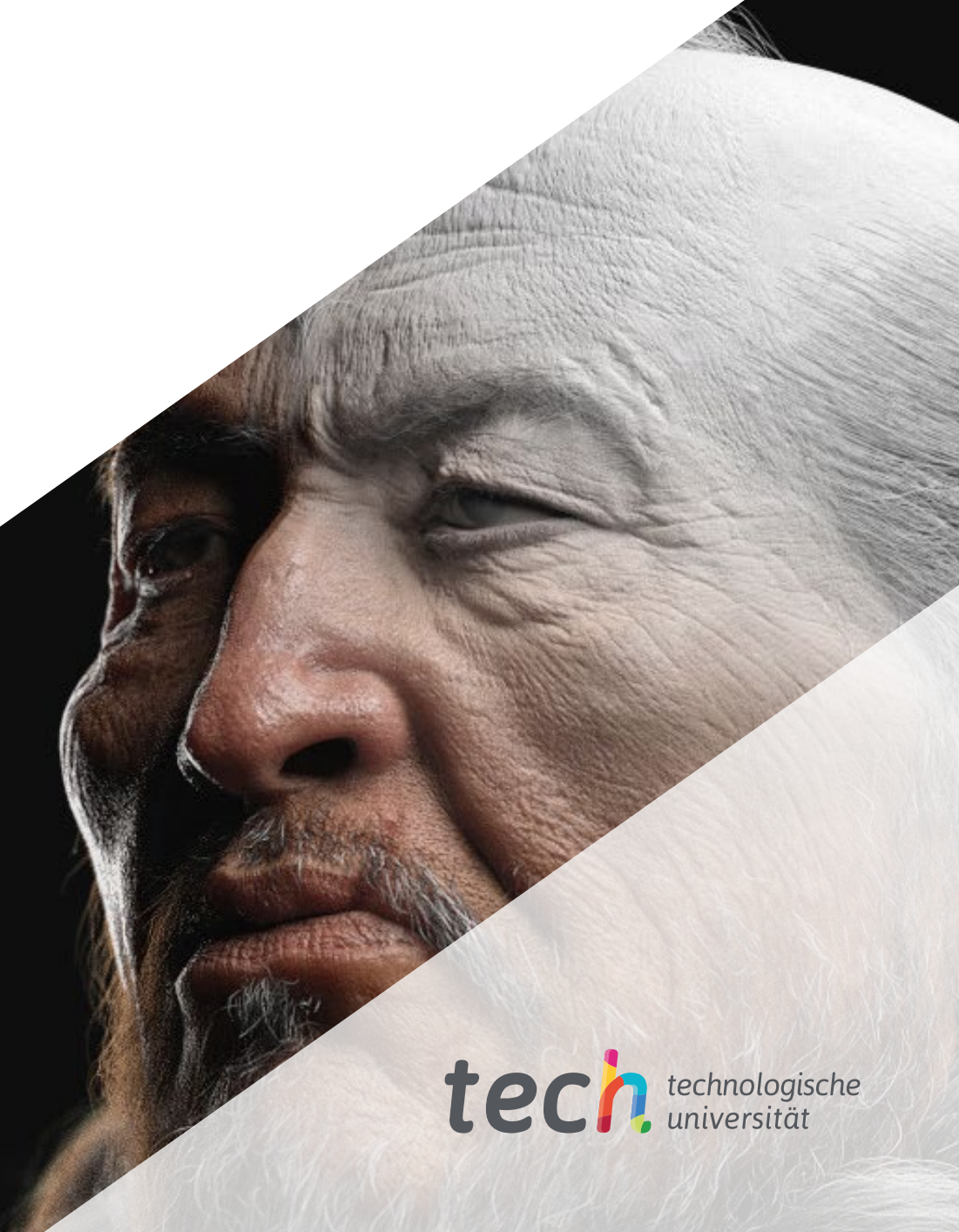


Universitätsexperte

3D-Kunst in Videospielen





Universitätsexperte 3D-Kunst für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-3d-kunst-videospielen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Mit dem Aufkommen der Konsolen der nächsten Generation ist die 3D-Modellierung zu einer grundlegenden Disziplin geworden. Daher ist kein großer neuer Titel ohne eine hochrangige 3D-Kunstabteilung denkbar. Es gibt jedoch nicht viele Fachleute, die sich auf diesen Bereich spezialisiert haben. Deshalb suchen die großen Unternehmen der Branche nach talentierten Mitarbeitern, die ihnen helfen können, ihre Ziele zu erreichen. Aus diesem Grund bietet dieses Programm seinen Studenten die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten, um Experten für 3D-Kunst in Videospielen zu werden, so dass sie eine wertvolle Position in einem Unternehmen der Branche einnehmen können.



“

3D-Kunst ist bei der Entwicklung von Videospielen von grundlegender Bedeutung: Spezialisieren Sie sich und werden Sie in einem der großen Unternehmen der Branche erfolgreich“

Von den jüngsten Innovationen, die sich in der Videospieldindustrie etabliert haben, ist eine der wichtigsten die absolute Integration von 3D-Kunst in diese Disziplin. Obwohl es schon seit Jahren ein Element von einigem Gewicht ist, ist es jetzt absolut unerlässlich, weshalb Fachleute, die sich auf diesen Bereich spezialisiert haben, sehr gefragt sind.

Aus diesem Grund ist dieser Universitätsexperte in 3D-Kunst in Videospiele die Antwort für all diejenigen, die in der Industrie arbeiten oder studieren und sich eine Zukunft in diesem Sektor sichern wollen, denn er bietet alle notwendigen Kenntnisse, um erfolgreich zu sein.

Während dieses Studiums werden die Studenten alles über 3D-Kunst, Modellierung, Design und Computergrafik lernen können, so dass sie eine vollständige, tiefgehende, umfassende und vollständig auf Videospiele ausgerichtete Weiterbildung erhalten, die ihnen den Zugang zu großen Unternehmen der Branche garantiert. Daher ist dieses 100%ige Online-Programm, das sich an die unterschiedlichen Lebensumstände seiner Studenten anpasst, die Antwort für all diejenigen, die in diesem Sektor arbeiten möchten und noch nicht wissen, wie sie das schaffen sollen.

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Kunst in Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- » Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Kunst in Videospiele präsentiert werden
- » Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- » Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- » Ihr 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



Sie werden ein unverzichtbarer Experte für Ihr Unternehmen sein“

“

*Sie haben Talent und viele Ideen:
schreiben Sie sich ein und haben
Sie Erfolg in der Videospieldindustrie“*

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen 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 Training ermöglicht, das auf reale 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 gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Die besten Videospieldunternehmen
warten auf Sie.*

*3D-Kunst in Videospielden ist
eine komplexe und aufregende
Disziplin: warten Sie nicht länger
und entscheiden Sie sich für
dieses Studium.*



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperte in 3D-Kunst in Videospiele ist es, den Studenten die besten Kenntnisse in dieser Disziplin zu vermitteln, damit sie in der Lage sind, Positionen in der 3D-Kunstabteilung in den besten Unternehmen der Branche zu erhalten. Auf diese Weise wissen die Studenten, dass diese Qualifikation bei TECH der Schlüssel zum Erfolg ist und dass ihre Karriere nach dem Erwerb dieses Studiums schnell an Fahrt gewinnen wird.





“

*Erreichen Sie alle Ihre Ziele dank
dieses Universitätsexperte“*



Allgemeine Ziele

- » Erkennen Sie die Bedeutung von Computergrafiken
- » Die verschiedenen Möglichkeiten, die bei der Erstellung dieser Art von Grafiken bestehen, kennenlernen
- » Erfahren, wie man diese Grafiken in Videospiele integriert
- » Die Software zur Erstellung von Computergrafiken beherrschen
- » Einführung in 3D in Videospiele und seine Bedeutung für die Branche
- » Die effiziente Nutzung der wichtigsten 3D-Modellierungswerkzeuge lernen: Maya, Blender und ZBrush
- » Weiterbildung in 3D-Texturierung mit Programmen wie *Substance Designer*, *Substance Painter* und *Substance Alchemist*
- » Verschiedene Rendering-Techniken verstehen und sie optimal einsetzen können



*Dank dieser Qualifikation
werden Sie es weit bringen“*





Spezifische Ziele

Modul 1. 3D Kunst

- » Modellierung und Texturierung von 3D-Objekten und Figuren
- » Kenntnisse der Benutzeroberfläche von 3D Studio Max und Mudbox zum Modellieren von Objekten und Charakteren
- » Die Theorie der 3D-Modellierung verstehen
- » Wissen, wie man Texturen extrahiert
- » Wissen, wie 3D-Kameras funktionieren

Modul 2. 3D Entwurf

- » Analyse der Geschichte von 3D auf Computern und wie es in Videospielen eingesetzt wurde
- » Die Philosophie der verschiedenen Modellierungsprogramme und die Projekte, die mit ihnen durchgeführt werden können
- » Unterscheidung von 3D-Texturierungssoftware und unter welchen Umständen sie zu verwenden ist
- » Gründliche Kenntnis aller Rendering-Techniken und der verschiedenen Verfahren, mit denen sie optimiert werden können

Modul 3. Computergrafik

- » Die technischen Spezifikationen der am häufigsten verwendeten Grafikbibliotheken für die Erstellung synthetischer Bilder ermitteln
- » Verstehen der Grundprinzipien der 2D- und 3D-Bilderzeugung
- » Die Methoden der Bilderstellung assimilieren
- » Visualisierung, Animation, Simulation und Interaktionstechniken auf Modelle anwenden

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in 3D-Kunst in Videospielen bietet Studenten die besten Inhalte, damit sie diese später in ihrer beruflichen Laufbahn anwenden können. Aus diesem Grund wurden sie mit einem äußerst praktischen Ansatz konzipiert, damit die Studenten voll und ganz auf alle Arten von Herausforderungen im Bereich des 3D-Designs vorbereitet sind, einem heiklen und komplexen Thema, dem die Unternehmen der Branche besondere Aufmerksamkeit schenken.





“

*Sie werden keinen besseren Inhalt
in 3D-Kunst für Videospiele finden“*

Modul 1. 3D Kunst

- 1.1. Fortgeschrittene Kunst
 - 1.1.1. Von der *Concept Art* zu 3D
 - 1.1.2. Grundsätze der 3D-Modellierung
 - 1.1.3. Arten der Modellierung: organisch/anorganisch
- 1.2. 3D Max Schnittstelle
 - 1.2.1. Software 3D Max
 - 1.2.2. Grundlegende Schnittstelle
 - 1.2.3. Organisation des Schauplatzes
- 1.3. Anorganische Modellierung
 - 1.3.1. Modellieren mit Primitiven und Deformern
 - 1.3.2. Modellieren mit bearbeitbaren Polygonen
 - 1.3.3. Modellieren mit *Graphite*
- 1.4. Organische Modellierung
 - 1.4.1. Charaktermodellierung I
 - 1.4.2. Charaktermodellierung II
 - 1.4.3. Charaktermodellierung III
- 1.5. Erstellung von UVs
 - 1.5.1. Grundlegende Materialien und Karten
 - 1.5.2. *Unwrapping* und Texturprojektionen
 - 1.5.3. Retopologie
- 1.6. Fortgeschrittene 3D
 - 1.6.1. Erstellung eines Texturatlasses
 - 1.6.2. Hierarchien und Erstellung von Knochen
 - 1.6.3. Anwendung eines Skeletts
- 1.7. Animationssysteme
 - 1.7.1. Bipet
 - 1.7.2. CAT
 - 1.7.3. Eigenes Rigging
- 1.8. Gesichts-Rigging
 - 1.8.1. Ausdrücke
 - 1.8.2. Beschränkungen
 - 1.8.3. Steuerungen
- 1.9. Grundsätze der Animation
 - 1.9.1. Zyklen
 - 1.9.2. Bibliotheken und Verwendung von MoCap Motion Capture Dateien
 - 1.9.3. *Motion Mixer*
- 1.10. Zu Motoren exportieren
 - 1.10.1. In die Unity-Engine exportieren
 - 1.10.2. Modell Export
 - 1.10.3. Animationen exportieren

Modul 2. 3D Entwurf

- 2.1. Was es ist und warum es wichtig ist?
 - 2.1.1. Geschichte der 3D-Computer
 - 2.1.2. Implementierung von 3D in Videospielen
 - 2.1.3. Techniken zur 3D-Optimierung in Videospielen
 - 2.1.4. Interaktion zwischen Grafiksoftware und Videospiele-Engines
- 2.2. 3D-Modellierung: Maya
 - 2.2.1. Maya-Philosophie
 - 2.2.2. Die Fähigkeiten von Maya
 - 2.2.3. Mit Autodesk Maya realisierte Projekte
 - 2.2.4. Einführung in die Werkzeuge für Modellierung, Rigging und Texturierung
- 2.3. 3D-Modellierung: Blender
 - 2.3.1. Blender Philosophie
 - 2.3.2. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
 - 2.3.3. Mit Blender erstellte Projekte
 - 2.3.4. Blender Cloud
 - 2.3.5. Einführung in die Werkzeuge für Modellierung, Rigging und Texturierung
- 2.4. Einführung in Modellierungs-, Rigging- und Texturierungswerkzeuge. ZBrush
 - 2.4.1. Zbrush Philosophie
 - 2.4.2. Integration von Zbrush in eine Produktionspipeline
 - 2.4.3. Vorteile und Nachteile im Vergleich zu Blender
 - 2.4.4. Analyse von in ZBrush erstellten Entwürfen
- 2.5. 3D-Texturierung: *Substance Designer*
 - 2.5.1. Einführung in *Substance Designer*
 - 2.5.2. *Substance Designer* Philosophie
 - 2.5.3. *Substance Designer* in der Videospieleproduktion
 - 2.5.4. Zusammenspiel von *Substance Designer* und *Substance Painter*
- 2.6. 3D-Texturierung: *Substance Painter*
 - 2.6.1. Wofür wird *Substance Painter* verwendet?
 - 2.6.2. *Substance Painter* und seine Standardisierung
 - 2.6.3. *Substance Painter* in stilisierter Texturierung
 - 2.6.4. *Substance Painter* in realistischer Texturierung
 - 2.6.5. Analyse von texturierten Modellen
- 2.7. 3D-Texturierung: *Substance Alchemist*
 - 2.7.1. Was ist *Substance Alchemist*?
 - 2.7.2. Workflow von *Substance Alchemist*
 - 2.7.3. Alternativen zu *Substance Alchemist*
 - 2.7.4. Beispiel-Projekte
- 2.8. Rendering: Textur-Mapping und Baking
 - 2.8.1. Einführung in das Texture Mapping
 - 2.8.2. UV-Mapping
 - 2.8.3. UV-Optimierung
 - 2.8.4. UDIMs
 - 2.8.5. Integration mit Texturierungssoftware
- 2.9. Rendering: Erweiterte Beleuchtung
 - 2.9.1. Beleuchtungstechniken
 - 2.9.2. Kontrastausgleich
 - 2.9.3. Farbbalance
 - 2.9.4. Beleuchtung in Videospielen
 - 2.9.5. Optimierung der Ressourcen
 - 2.9.6. Vorgerenderte Beleuchtung vs. Beleuchtung in Echtzeit
- 2.10. Rendering: Szenen, Renderebenen und Übergänge
 - 2.10.1. Szenen verwenden
 - 2.10.2. Nützlichkeit von *Render Layers*
 - 2.10.3. Nützlichkeit von *Passes*
 - 2.10.4. Integration von *Passes* in *Photoshop*

Modul 3. Computergrafik

- 3.1. Überblick über Computergrafiken
 - 3.1.1. Anwendungen und Einsatzmöglichkeiten von Computergrafiken
 - 3.1.2. Geschichte der Computergrafik
 - 3.1.3. Grundlegende Algorithmen für 2D-Grafiken
 - 3.1.4. 3D-Transformationen. Projektionen und Perspektiven
- 3.2. Mathematische und physikalische Grundlage für Simulationen und Texturen
 - 3.2.1. *Light Rays*
 - 3.2.2. *Absorption und Scattering*
 - 3.2.3. Spiegelnde und diffuse Reflexion
 - 3.2.4. Farbe
 - 3.2.5. BRDF-Farbe
 - 3.2.6. Energieerhaltung und Fresnel-F0-Effekt
 - 3.2.7. Hauptmerkmale des Züchterrechts
- 3.3. Bilddarstellung: Art und Format
 - 3.3.1. Präsentation: Theoretischer Hintergrund
 - 3.3.2. Digitale Bildgröße: Auflösung und Farbe
 - 3.3.3. Unkomprimierte Bildformate
 - 3.3.4. Komprimierte Bildformate
 - 3.3.5. Farbräume
 - 3.3.6. Levels und Kurven
- 3.4. Bilddarstellung: Texturen
 - 3.4.1. Prozedurale Texturen
 - 3.4.2. Quixel Megascans: Scannen von Texturen
 - 3.4.2. *Baking* von Texturen
 - 3.4.3. Normale und Verschiebungskarte
 - 3.4.4. Albedo, Metallic und Rauheitskarten
- 3.5. Szenenrendering: Visualisierung und Beleuchtung
 - 3.5.1. Richtung des Lichts
 - 3.5.2. Kontrast
 - 3.5.3. Sättigung
 - 3.5.4. Farbe
 - 3.5.5. Direktes und indirektes Licht
 - 3.5.6. Hartes Licht und weiches Licht
 - 3.5.7. Bedeutung des Schattens: Grundregeln und Typen





- 3.6. Entwicklung und Leistung von Rendering-Hardware
 - 3.6.1. Die 1970er Jahre: das Aufkommen der ersten 3D-Modellierungs- und Rendering-Software
 - 3.6.2. Architektonisch orientiert
 - 3.6.3. Die 1990er Jahre: Entwicklung der aktuellen 3D-Software
 - 3.6.4. 3D-Drucker
 - 3.6.5. VR-Ausrüstung für 3D-Visualisierung
- 3.7. Analyse von 2D-Grafiksoftware
 - 3.7.1. Adobe Photoshop
 - 3.7.2. Gimp
 - 3.7.3. Krita
 - 3.7.4. Inkscape
 - 3.7.5. Pyxel Edit
- 3.8. Analyse von 3D-Modellierungssoftware
 - 3.8.1. Autodesk Maya
 - 3.8.2. Cinema 4D
 - 3.8.3. Blender
 - 3.8.4. ZBrush
 - 3.8.5. SketchUp
 - 3.8.6. CAD-Konstruktionssoftware
- 3.9. Analyse von 3D-Texturierungssoftwares
 - 3.9.1. Prozedurale Texturierung in Maya
 - 3.9.2. Prozedurale Texturierung in Blender
 - 3.9.3. *Baking*
 - 3.9.4. *Substance Painter* und *Substance Designer*
 - 3.9.5. ArmorPaint
- 3.10. Analyse von 3D-Rendering-Software
 - 3.10.1. Arnold
 - 3.10.2. Cycles
 - 3.10.3. Vray
 - 3.10.4. IRay
 - 3.10.5. Rendering in Echtzeit: Marmoset Toolbag

04 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.



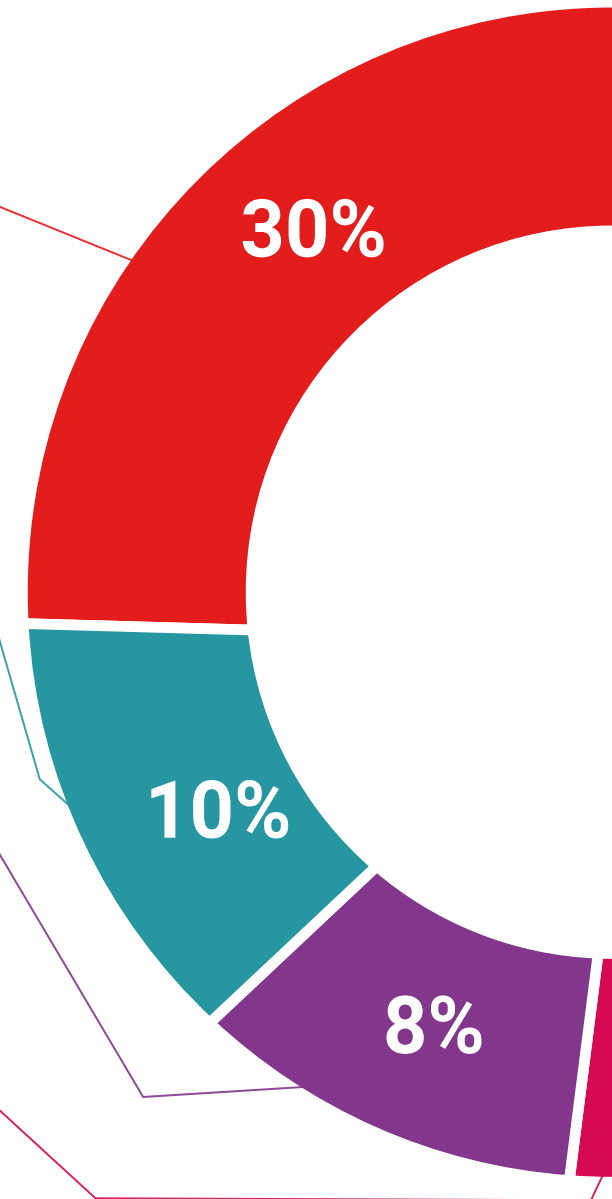
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in 3D-Kunst in Videospielen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Kunst in Videospiele**n 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 3D-Kunst in Videospiele**n

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



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

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätsexperte
3D-Kunst für Videospiele

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

Universitätsexperte

3D-Kunst in Videospiele

