

Universitätsexperte

Modellierung in Rhino





Universitätsexperte Modellierung in Rhino

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-modellierung-rhino

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

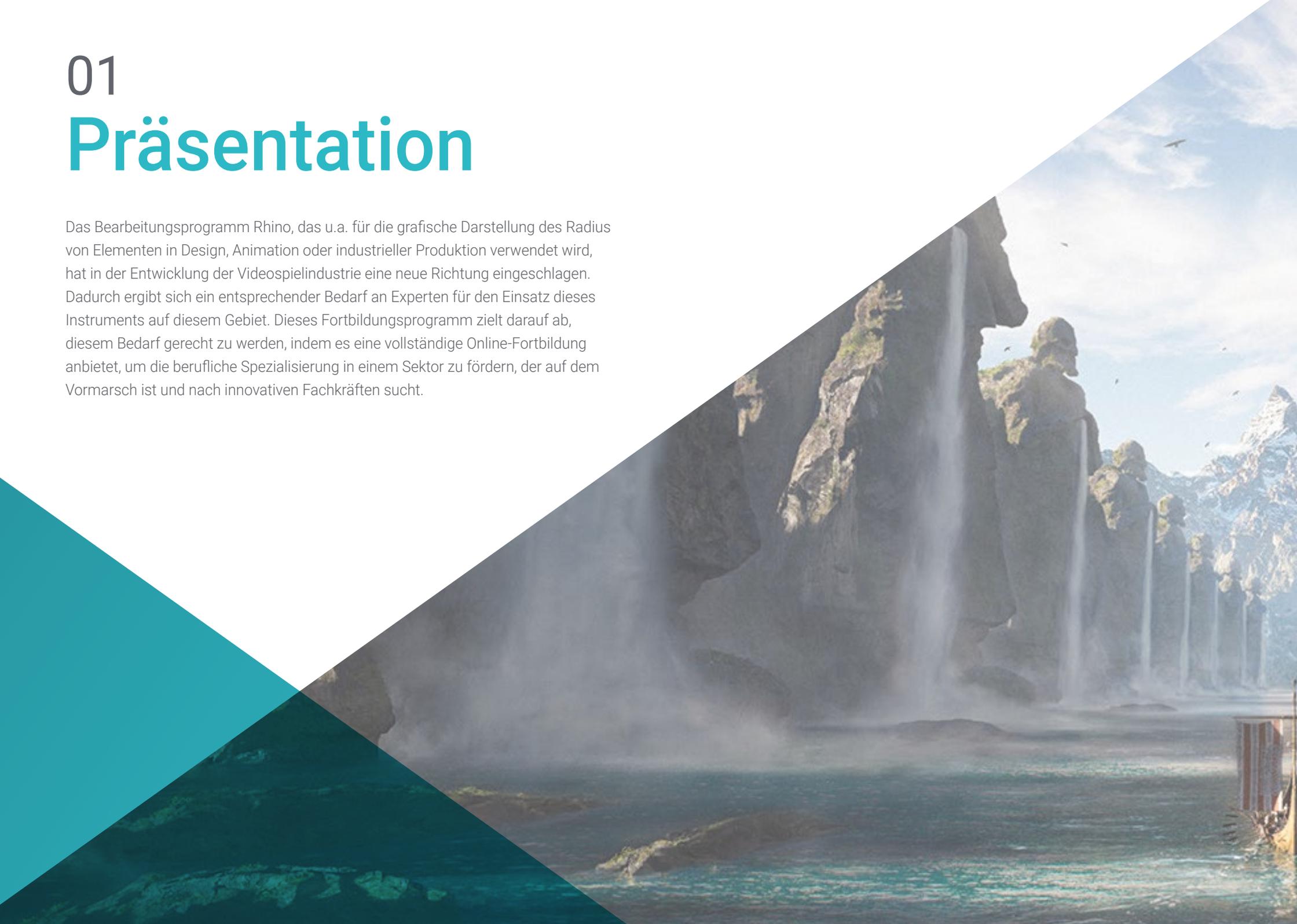
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Das Bearbeitungsprogramm Rhino, das u.a. für die grafische Darstellung des Radius von Elementen in Design, Animation oder industrieller Produktion verwendet wird, hat in der Entwicklung der Videospieleindustrie eine neue Richtung eingeschlagen. Dadurch ergibt sich ein entsprechender Bedarf an Experten für den Einsatz dieses Instruments auf diesem Gebiet. Dieses Fortbildungsprogramm zielt darauf ab, diesem Bedarf gerecht zu werden, indem es eine vollständige Online-Fortbildung anbietet, um die berufliche Spezialisierung in einem Sektor zu fördern, der auf dem Vormarsch ist und nach innovativen Fachkräften sucht.





“

TECH hat dieses Fortbildungsprogramm entwickelt, damit Sie in nur 6 Monaten in der Lage sind, Modellierung in Rhino wie ein Profi zu praktizieren"

Das Modellieren mit Rhino ist eine Tätigkeit, die, obwohl sie bereits eine gewisse Tradition hat, heutzutage mehr und mehr in Richtung der Kreativität von Videospiele umgewandelt wird. Dieser Universitätsexperte ist ideal für diejenigen, die ihre Kenntnisse in diesem Programm auffrischen oder direkt in das Programm einsteigen möchten.

Der Lehrplan ist in Modulen organisiert, die sich ganz auf die Einführung, Anwendung und Vertiefung der Modellierung in Rhino konzentrieren. Dieser Reihenfolge folgend, geht es im ersten Abschnitt darum, die grundlegenden Aspekte des Programms zu verstehen, z. B. wie man Befehle ausführt oder Geometrien erstellt, bearbeitet und transformiert.

Anschließend wird an der Entwicklung von Techniken gearbeitet, so dass ein mittleres Niveau der Nutzung des Programms erreicht und die Lösung konkreter Fälle vertieft wird, indem Lösungen für verschiedene Arten von Anforderungen angewandt werden, die wichtigsten Werkzeuge kennengelernt werden oder z. B. mechanische Kenntnisse in die Modellierung einbezogen werden.

Abschließend wird in der letzten Phase des Studienplans die Anwendung von Techniken auf fortgeschrittene Modelle, die Arbeit mit verschiedenen Teilen eines komplexen Modells und die Aneignung von Fähigkeiten, diese zu ordnen, sowie das Erkennen, wie Details zusammenpassen, eingehend untersucht.

Die Teilnehmer benötigen lediglich eine Internetverbindung, um an dieser Fortbildung teilzunehmen, und nach der Einschreibung können alle Multimedia-Inhalte über die Online-Plattform abgerufen werden. Mit den besten pädagogischen Mitteln hat die Leitung dieses Universitätsexperten einen umfassenden Studienplan vorgeschlagen, der während der sechsmonatigen Dauer der Fortbildung bearbeitet werden kann.

Dieser **Universitätsexperte in Modellierung in Rhino** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Rhino-Modellierungsexperten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dieser Universitätsexperte wurde als umfassender Studienplan mit den besten pädagogischen Ressourcen entwickelt, um in nur 6 Monaten zu lernen, wie man in Rhino modelliert"

“

Das Fortbildungsprogramm ist auf eine schrittweise Aneignung von Kenntnissen ausgelegt, so dass es von einem eher einführenden Prozess zur Vertiefung der Modellierung in Rhino übergeht“

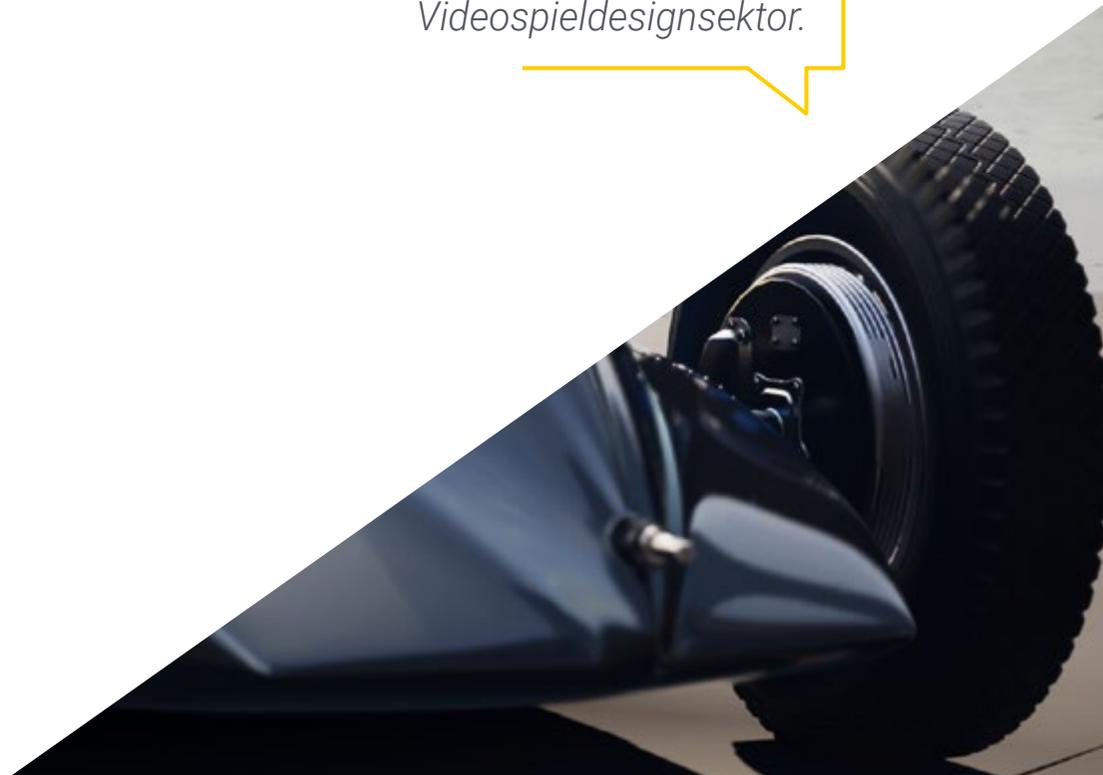
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 in 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 werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Das auf den Bereich der Videospiele angewandte Programm Modellierung in Rhino wird es Ihnen ermöglichen, dieses hervorragende Werkzeug neu zu entdecken.

Spezialisieren Sie sich auf die Modellierung in Rhino für den Videospieldesignsektor.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten ist der schrittweise Erwerb von Kenntnissen in der Modellierung in Rhino. Diese Fortbildung hilft den Studenten, den Umgang mit dem Programm von Grund auf zu erlernen, auch wenn es sich um ein Programm mit einer konsolidierten Ausrichtung auf Design handelt, das auf andere Bereiche als Videospiele angewandt wird, so dass die Studenten möglicherweise bereits Vorkenntnisse haben. Daher zielt dieser Plan auch darauf ab, diese Begriffe auf die Entwicklung von Grafiken in der Welt der *Gamer* auszurichten. Die Inhalte sind so konzipiert, dass sie eine erste Einführung in die grundlegendsten Konzepte bieten, gefolgt von spezifischeren Modulen, die sich mit der Entwicklung und Anwendung komplexerer Techniken befassen.





“

Fokussieren Sie Ihr Wissen über Grafikdesign, angewandt auf den Videospielektor, mit diesem Universitätsexperten in Modellierung in Rhino"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefen der Theorie der Formgebung, um Meister der Form zu entwickeln
- ◆ Detailliertes Lernen der Grundlagen der 3D-Modellierung in ihren verschiedenen Formen
- ◆ Erstellen von Design für verschiedene Branchen und deren Anwendung

“

Arbeiten Sie mit den verschiedenen Teilen eines komplexen Modells und erwerben Sie die Fähigkeit, diese zu ordnen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Technische Modellierung in Rhino

- ◆ Verstehen, wie NURBS-Modellierungssoftware funktioniert
- ◆ Arbeiten mit Präzisionsmodelliersystemen
- ◆ Lernen, wie man Anweisungen im Detail ausführt
- ◆ Erstellen der Grundlagen für die Geometrien
- ◆ Bearbeiten und Umwandeln von Geometrien
- ◆ Arbeiten mit einer Organisation in der Szene

Modul 2. Modellierungstechniken und ihre Anwendung in Rhino

- ◆ Entwickeln von Techniken zur Lösung spezifischer Fälle
- ◆ Anwenden von Lösungen auf verschiedene Arten von Anforderungen
- ◆ Kennen der wichtigsten Software-Tools
- ◆ Einbeziehen von mechanischem Wissen in die Modellierung
- ◆ Arbeiten mit Analyse-Tools
- ◆ Entwickeln von Strategien für die Annäherung an ein Modell

Modul 3. Erweiterte Modellierung in Rhino

- ◆ Vertiefen der Anwendung der Techniken auf fortgeschrittene Modelle
- ◆ Verstehen, wie die Komponenten eines fortgeschrittenen Modells funktionieren
- ◆ Arbeiten mit verschiedenen Teilen eines komplexen Modells
- ◆ Erwerben von Fähigkeiten zur Organisation eines komplexen Modells
- ◆ Identifizieren der Zusammenhänge von Details

03

Kursleitung

Der Universitätsexperte verfügt über ein Leitungs- und Lehrpersonal, das sich aus hochkarätigen Fachleuten zusammensetzt. Sie sind alle hoch qualifiziert, um die Studenten auf die Herausforderungen eines Sektors vorzubereiten, der sich in ständigem Wachstum und Wandel befindet und an die Programmierung und Entwicklung von Videospiele angepasst ist. Dank ihrer langjährigen Erfahrung sind sie in der Lage, Beispiele und praktische Übungen zu vermitteln, um die Fähigkeiten in den einzelnen Einheiten zu erweitern.





“

Diese Universitätsexperte verfügt über ein Leitungs- und Lehrpersonal, das sich aus hochkarätigen Fachleuten zusammensetzt”

Leitung



Hr. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 Jahre Erfahrung in der 3D-Modellierung in der Luftfahrt
- 3D-Künstler bei 3D Visualization Service Inc
- 3D-Produktion für Boston Whaler
- 3D-Modellierer für Shay Bonder Multimedia TV-Produktionsfirma
- Audiovisueller Produzent bei Digital Film
- Produktdesigner für „Escencia de los Artesanos“ by Eliana M
- Industriedesigner mit Spezialisierung auf Produkte. Nationale Universität von Cuyo
- Ehrenvolle Erwähnung im Mendoza Late Contest
- Aussteller auf dem regionalen Salon für visuelle Kunst Vendimia
- Seminar für digitale Komposition. Nationale Universität von Cuyo
- Nationaler Kongress für Design und Produktion. CPRODI



04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm wurde von einem Lehrkörper aus Fachleuten des Sektors entwickelt, um Designer in die Grafik und Modellierung von Videospielen in Rhino einzuführen und zu aktualisieren. Der Inhalt ist in 3 verschiedene Module gegliedert, die von den grundlegendsten und einführenden Begriffen der technischen Modellierung in Rhino bis hin zu den tiefgründigsten und komplexesten Techniken und Anwendungen reichen. Wie alle von TECH konzipierten und strukturierten Studiengänge wird auch dieser mit den besten pädagogischen Mitteln formuliert und umfasst darüber hinaus stets theoretische und praktische Kenntnisse.



“

*Alle von TECH angebotenen Studienpläne
beinhalten eine theoretische und praktische
Dimension des Lernens"*

Modul 1. Technische Modellierung in Rhino

- 1.1. Modellierung in Rhino
 - 1.1.1. Die Rhino Schnittstelle
 - 1.1.2. Objekttypen
 - 1.1.3. Navigieren durch das Modell
- 1.2. Grundlegende Begriffe
 - 1.2.1. Bearbeitung mit *Gumball*
 - 1.2.2. *Viewports*
 - 1.2.3. Helfer beim Modellieren
- 1.3. Präzise Modellierung
 - 1.3.1. Eingabe der Koordinaten
 - 1.3.2. Eingabe von Entfernung und Winkelbegrenzung
 - 1.3.3. Objektbeschränkung
- 1.4. Befehlsanalyse
 - 1.4.1. Zusätzliche Modellierhilfen
 - 1.4.2. *Smart Track*
 - 1.4.3. Konstruktionszeichnungen
- 1.5. Linien und Polylinien
 - 1.5.1. Kreise
 - 1.5.2. Frei geformte Linien
 - 1.5.3. Helix und Spirale
- 1.6. Bearbeiten von Geometrien
 - 1.6.1. *Fillet* und *Chamfer*
 - 1.6.2. Überblendung von Kurven
 - 1.6.3. *Loft*
- 1.7. Transformationen I
 - 1.7.1. Verschieben-Drehen-Skalieren
 - 1.7.2. Verbinden-Beschneiden-Erweitern
 - 1.7.3. Trennen-*Offset*-Formationen
- 1.8. Formen erstellen
 - 1.8.1. Verformbare Formen
 - 1.8.2. Modellieren mit Festkörpern
 - 1.8.3. Feststoffe umwandeln

- 1.9. Oberflächen erstellen
 - 1.9.1. Einfache Oberflächen
 - 1.9.2. Extrudieren, *Lofting* und Drehen von Oberflächen
 - 1.9.3. Oberflächenabtastungen
- 1.10. Organisation
 - 1.10.1. Schichten
 - 1.10.2. Gruppen
 - 1.10.3. Blöcke

Modul 2. Modellierungstechniken und ihre Anwendung in Rhino

- 2.1. Techniken
 - 2.1.1. Schnittpunkt für eine Stütze
 - 2.1.2. Erstellung einer räumlichen Hülle
 - 2.1.3. Rohre
- 2.2. Anwendung I
 - 2.2.1. Erstellen eines Autoreifens
 - 2.2.2. Einen Reifen erstellen
 - 2.2.3. Modellierung einer Uhr
- 2.3. Grundlegende Techniken II
 - 2.3.1. Verwendung von Isokurven und Kanten für die Modellierung
 - 2.3.2. Öffnungen in der Geometrie machen
 - 2.3.3. Arbeiten mit Scharnieren
- 2.4. Anwendung II
 - 2.4.1. Eine Turbine erstellen
 - 2.4.2. Lufteinlässe erstellen
 - 2.4.3. Tipps zur Nachahmung der Felgendicke
- 2.5. Tools
 - 2.5.1. Tipps zur Verwendung der Spiegelsymmetrie
 - 2.5.2. Verwendung von *Filets*
 - 2.5.3. Verwendung von *Trims*
- 2.6. Mechanische Anwendung
 - 2.6.1. Erstellung von Zahnrädern
 - 2.6.2. Konstruktion einer Umlenkrolle
 - 2.6.3. Konstruktion eines Dämpfers

- 2.7. Importieren und Exportieren von Dateien
 - 2.7.1. Senden von Rhino-Dateien
 - 2.7.2. Rhino-Dateien exportieren
 - 2.7.3. Importieren in Rhino aus Illustrator
- 2.8. Analyse-Tools I
 - 2.8.1. Grafisches Tool zur Krümmungsanalyse
 - 2.8.2. Analyse der Kurvenkontinuität
 - 2.8.3. Probleme und Lösungen der Kurvenanalyse
- 2.9. Analyse-Tools II
 - 2.9.1. Werkzeug zur Analyse der Oberflächenrichtung
 - 2.9.2. Werkzeug zur Oberflächenanalyse. Umgebungskarte
 - 2.9.3. Analyse-Tool, Kanten anzeigen
- 2.10. Strategien
 - 2.10.1. Strategien für den Bau
 - 2.10.2. Fläche pro Kurvennetz
 - 2.10.3. Arbeiten mit *Blueprints*

Modul 3. Erweiterte Modellierung in Rhino

- 3.1. Modellieren eines Motorrads
 - 3.1.1. Referenzbilder importieren
 - 3.1.2. Modellierung des Hinterreifens
 - 3.1.3. Modellierung der Hinterfelge
- 3.2. Mechanische Komponenten der Hinterachse
 - 3.2.1. Erstellen des Bremssystems
 - 3.2.2. Aufbau der Antriebskette
 - 3.2.3. Modellierung der Kettenabdeckung
- 3.3. Modellierung des Motors
 - 3.3.1. Den Körper erstellen
 - 3.3.2. Hinzufügen mechanischer Elemente
 - 3.3.3. Technische Details einbeziehen
- 3.4. Modellierung des Hauptdecks
 - 3.4.1. Modellierung von Kurven und Oberflächen
 - 3.4.2. Modellierung des Decks
 - 3.4.3. Schneiden des Rahmens

- 3.5. Modellierung des oberen Bereichs
 - 3.5.1. Bau des Sitzes
 - 3.5.2. Details im vorderen Bereich erstellen
 - 3.5.3. Details im hinteren Bereich erstellen
- 3.6. Funktionelle Teile
 - 3.6.1. Der Kraftstofftank
 - 3.6.2. Rückleuchten
 - 3.6.3. Vordere Lichter
- 3.7. Bau der Vorderachse I
 - 3.7.1. Bremssystem und Felge
 - 3.7.2. Die Gabel
 - 3.7.3. Der Lenker
- 3.8. Bau der Vorderachse II
 - 3.8.1. Die Griffe
 - 3.8.2. Bremskabel
 - 3.8.3. Instrumente
- 3.9. Hinzufügen von Details
 - 3.9.1. Verfeinerung des Hauptteils
 - 3.9.2. Hinzufügen des Schalldämpfers
 - 3.9.3. Einbindung der Pedale
- 3.10. Letzte Elemente
 - 3.10.1. Modellierung der Windschutzscheibe
 - 3.10.2. Modellierung der Halterung
 - 3.10.3. Letzte Details



Werden Sie ein echter Experte auf dem Gebiet der Modellierung in Rhino für Videospiele dank dieses Universitätsexperten"

05 Methodik

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

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





“

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

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

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

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



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



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

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

“

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

Die Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

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

Relearning Methodik

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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



Studienmaterial

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

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

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



Interaktive Zusammenfassungen

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

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



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Modellierung in Rhino 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 Modellierung in Rhino** 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: **Universitätsexperte in Modellierung in Rhino**

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
Modellierung in Rhino

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

Universitätsexperte

Modellierung in Rhino

