

Universitätsexperte

3D-Design und 3D-Druck im Bildungsbereich





## Universitätsexperte

### 3D-Design und 3D-Druck im Bildungsbereich

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-3d-design-3d-druck-bildungsbereich](http://www.techtitute.com/de/bildung/spezialisierung/spezialisierung-3d-design-3d-druck-bildungsbereich)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung I

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

Qualifizierung

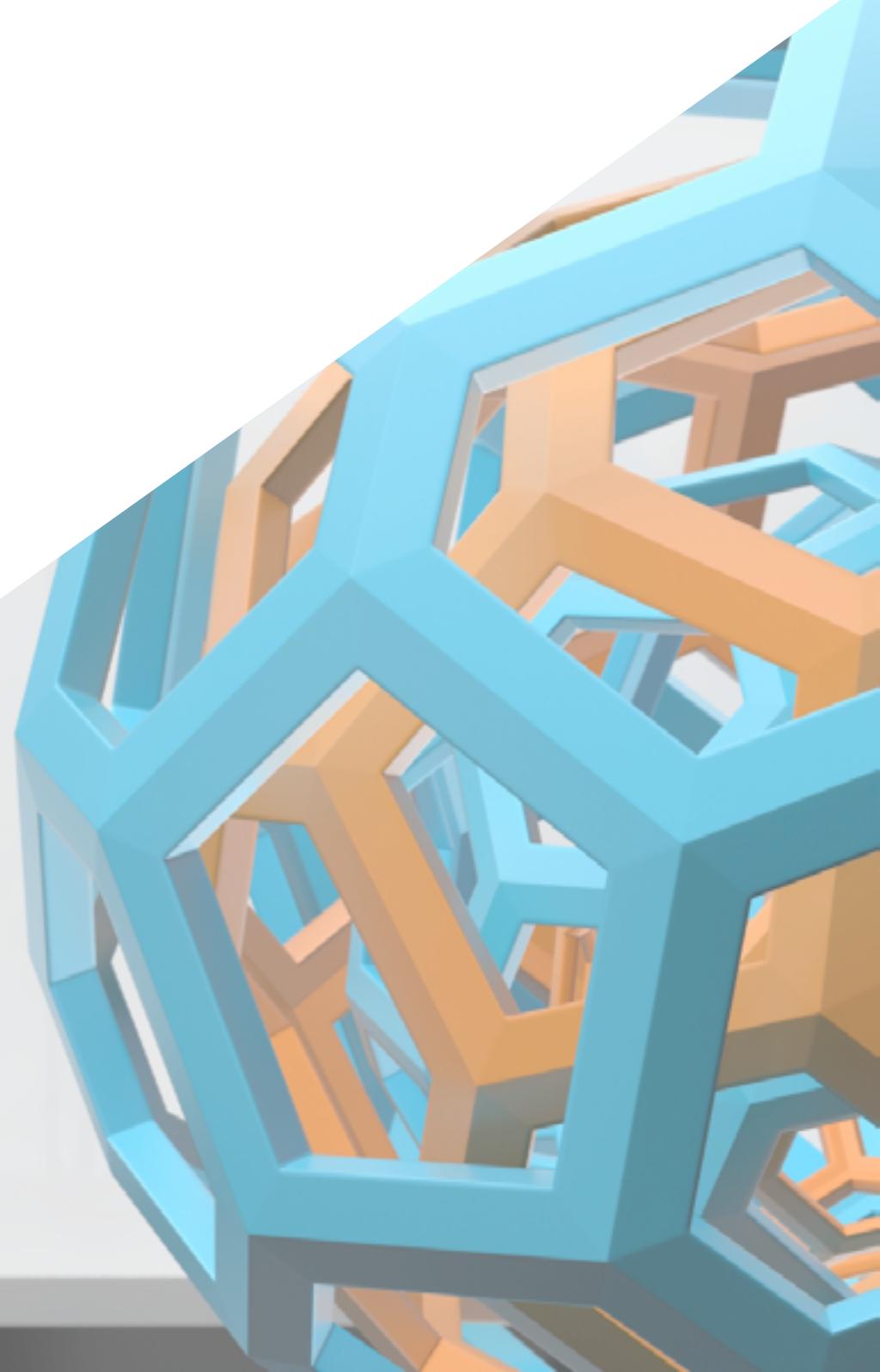
---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Die Einführung und Nutzung von 3D-Druckern im Bildungsbereich hat es Studenten und Lehrkräften ermöglicht, innovative Aktivitäten im schulischen Umfeld zu entwickeln, die auf der Vielseitigkeit und den zahlreichen Möglichkeiten dieser Technologie basieren. Der Einsatz als Bildungsmittel fördert die aktive Beteiligung der Kinder, die mit Spaß und Freude und gleichzeitig gewissenhaft lernen. Dies ist jedoch ein Bereich, der spezifische technische Kenntnisse erfordert, nicht nur um die notwendigen Werkzeuge und Ausrüstungen zu beherrschen, sondern auch um zu wissen, wie sie durch eine Vielzahl von didaktischen Mitteln vermittelt werden können. Aus diesem Grund hat TECH ein 100%iges Online-Programm entwickelt, das es Lehrkräften ermöglicht, sich durch eine gründliche Beherrschung von Tinkercad und den wichtigsten pädagogischen Techniken und Strategien für den Unterricht auf Design und 3D-Druck im Klassenzimmer zu spezialisieren.





“

*Möchten Sie 3D-Druck und 3D-Design in Ihrem Unterricht einsetzen? Mit diesem TECH-Programm vertiefen Sie die Grundlagen dieser revolutionären Technik, die Ihre Studenten mit Freude erlernen werden“*

Zahlreiche Studien im Bildungsbereich haben ergeben, dass der Einsatz von 3D-Technologie im Klassenzimmer die kreativen Fähigkeiten der Studenten fördert und gleichzeitig Wissen auf multidisziplinäre, unterhaltsame und innovative Weise vermittelt. Ein Beispiel dafür ist der Einsatz von 3D-Druckern als reguläres Werkzeug in der Schule, der zu einer stärkeren Beteiligung der Kinder an den Aktivitäten sowie zu Teamarbeit geführt hat, die ihre Aufmerksamkeit fesselt und den Unterricht durch eine reale Visualisierung der verschiedenen Konzepte verbessert (Erstellung von topografischen Karten, Entwurf von Instrumenten, Layout von historischen Gebäuden usw.).

In einem solchen Kontext ist die Rolle des Dozenten von zentraler Bedeutung, da die Nutzung modernster Technologie für Studenten komplex und frustrierend sein kann. Aus diesem Grund und um eine Bildung zu fördern, die auf der Einbeziehung der innovativsten und vorteilhaftesten Werkzeuge für das Lernen basiert, hat TECH ein Programm entwickelt, in dem Lehrkräfte im Detail die pädagogischen Leitlinien für die Einbeziehung von 3D-Druckern in ihren Lehrplan lernen können. Nach dem Motto „Wenn Sie davon träumen können, können Sie es auch schaffen“ werden sie intensiv an der Kenntnis der wichtigsten Grundlagen der in der Bildung angewandten Technologie arbeiten, mit besonderem Schwerpunkt auf der Beherrschung von Tinkercad als der Software schlechthin für die Verbesserung der Neuropädagogik durch Design und 3D-Druck.

All dies zu 100% online und durch 480 Stunden der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen Inhalte, die in einem komfortablen und zugänglichen virtuellen Campus auf dem neuesten Stand der Technik untergebracht sind. Darüber hinaus kann das gesamte Material auf jedes Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden, so dass der Student es auch nach Beendigung der akademischen Erfahrung einsehen kann. So sichern sie sich eine Fortbildung auf höchstem Niveau, die nicht nur an ihre Bedürfnisse, sondern auch an die Anforderungen der Bildung 2.0 angepasst ist.

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Design und 3D-Druck im Bildungsbereich** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Bildung und Innovation vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Lektionen, 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



*Ein Programm, das Ihre Unterrichtsqualität verbessert und Ihnen die Leitlinien für die Entwicklung als Berater im Technologieunterricht an die Hand gibt“*

“

*Möchten Sie wissen, was die 10 wichtigsten Punkte sind, um Ihr Klassenzimmer erfolgreich zu gamifizieren? Schreiben Sie sich bei diesem Universitätsexperten ein und lernen Sie, wie Sie Projekte im Bereich Robotik und Bildung entwickeln können“*

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachkräften von führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

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

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

*Sie werden sich intensiv mit den wichtigsten pädagogischen Techniken zur Förderung von Bildungskompetenzen durch den Einsatz verschiedener Technologien im Klassenzimmer befassen.*

*Die beste Qualifikation auf dem aktuellen akademischen Markt, um den Umgang mit Tinkercad zu erlernen, von den Grundlagen bis zur Erstellung komplexer Projekte.*



# 02 Ziele

Die Existenz von 3D-Druckern im Bildungsbereich und ihr täglicher Einsatz im Klassenzimmer werden immer häufiger. Aus diesem Grund und mit dem Ziel, die Lehrkräfte zu befähigen, den größtmöglichen Nutzen aus dieser Technologie zu ziehen, hat TECH dieses Programm entwickelt, damit sie alle theoretischen und praktischen Informationen finden, die sie dafür benötigen. Auf diese Weise können sie in 6 Monaten 100%iger Fortbildung intensiv an der Perfektionierung ihrer Fähigkeiten im Umgang mit den verschiedenen 3D-Werkzeugen arbeiten, mit besonderem Augenmerk auf die effektivsten Lehrstrategien für die Vermittlung von Wissen an Studenten aller Altersstufen.



“

*Dank dieses Universitätsexperten werden Sie in der Lage sein, den Einsatz von 3D-Druckern an verschiedene Bereiche anzupassen: Kunst, Lebensmittel, Textilien und Schmuck, Medizin, Bauwesen, Bildung usw.“*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Fortbilden von Lehrkräften in der Verwendung von Materialien und Methoden zur Förderung von Motivation, Kreativität und Innovation durch Robotik, Programmierung und 3D-Druck
- ♦ Lernen, transversal und lehrplanmäßig zu planen, um neue Technologien und Methoden in den Unterricht einzubeziehen
- ♦ Sensibilisieren der Lehrkräfte für die Bedeutung eines Wandels in der Bildung, der durch die neuen Generationen motiviert wird



*Sie werden sich umfassend mit der Potenzierung verschiedener Arten von Intelligenz durch die kreative Gestaltung von Bildungsprojekten auf der Grundlage von 3D-Technologie im Klassenzimmer beschäftigen“*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Grundlagen und Entwicklung der Technologie im Bildungsbereich

- ♦ Sensibilisieren der Lehrkräfte für die neuen Bildungstrends und Erlernen der Rolle, die sie in der Bildung spielen werden
- ♦ Vermitteln von Kenntnissen über neue Informations- und Kommunikationstechnologien
- ♦ Vorbereiten von Lehrkräften auf die Förderung pädagogischer Veränderungen im Unterricht, um ein Umfeld zu schaffen, das die Leistungen der Studenten verbessert
- ♦ Einführen von Bildungstheorien in Bezug auf pädagogische Robotik
- ♦ Verstehen der Gesetze der Robotik

### Modul 2. Design und 3D-Druck: „Wenn Sie davon träumen können, können Sie es auch schaffen“

- ♦ Lernen, einen Zustand des Flusses zwischen der Schwierigkeit der Herausforderung und den Fähigkeiten des Studenten aufrechtzuerhalten
- ♦ Kennen der Bedeutung der digitalen Kompetenz von Lehrkräften
- ♦ Unterscheiden zwischen verschiedenen ergänzenden Instrumenten
- ♦ Erlernen verschiedener Roboter-Ressourcen als Alternativen im Klassenzimmer

### Modul 3. Tinkercad, eine andere Art des Lernens

- ♦ Erwerben der Arbeitsmethodik in der Bildungsrobotik
- ♦ Übertragen einer neuen Lernmethode, um Studenten zu Forschung und Unternehmertum zu motivieren
- ♦ Kennen der Beziehung zwischen Bildungsrobotern und dem Lehrplan
- ♦ Identifizieren der verschiedenen Komponenten von Arduino

# 03

## Kursleitung

Sowohl die Leitung als auch der Lehrkörper dieses Universitätsexperten in 3D-Design und 3D-Druck im Bildungsbereich wird von einem multidisziplinären Team von Spezialisten aus verschiedenen Bereichen des Bildungswesens und der Technologie geleitet, denen jedoch die Fähigkeit gemeinsam ist, die Werkzeuge des Designs und des 3D-Drucks perfekt zu beherrschen. Auf diese Weise können sie den Studenten die umfassendsten und innovativsten Informationen und die besten Strategien vermitteln, um bei den Kindern das Interesse an diesen innovativen Techniken zu wecken, indem sie modernste Bildungsprojekte leiten.



“

*Eine einzigartige Gelegenheit, Ihr Bildungstalent mit den besten Experten für Lehre und Technologie im heutigen akademischen Umfeld zu fördern“*

## Leitung



### Fr. Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Lehrerin und Expertin für Bildungstechnologie
- ♦ Verantwortlich für den Bereich der pädagogischen Robotik und der Programmierung im Vor- und Grundschulbereich der Robotuxc Academy
- ♦ Zertifiziert in der Methodik Lego Education©
- ♦ Hochschulabschluss in Pädagogik der frühen Kindheit an der Universität CEU Cardenal Herrera
- ♦ Zertifizierter Bildungscoach der Handelskammer von Alicante
- ♦ Trainerin für Emotionale Intelligenz im Klassenzimmer
- ♦ Lehrerausbildung in Neurowissenschaften
- ♦ Expertin für Neurolinguistisches Programmieren, zertifiziert von Richard Bandler
- ♦ Zertifiziert in Musikpädagogik als Therapie

## Professoren

### Hr. Coccaro Querada, Alejandro

- ♦ Leiter der Abteilung Robotik, Design und 3D-Druck für die Grundschule und Sekundarstufe an der Robotuxc Academy
- ♦ Spezialist für pädagogische Robotik
- ♦ Experte für Bildungsrobotik, Design und 3D-Druck
- ♦ Zertifiziert in der Methodik Lego Education©
- ♦ Spezialist für nationale Robotikwettbewerbe an der Robotuxc Academy

### Fr. Gambín Pallarés, María del Carmen

- ♦ Sozialarbeiterin und systemische Familientherapeutin
- ♦ Gründerin und Leiterin von *Educa Diferente. Disciplina Positiva Alicante*
- ♦ Erzieherin von Familien und Dozenten
- ♦ Moderatorin der Methodik *Lego Serious Play*
- ♦ Dozentin für Coaching-Ausbildung für Fachkräfte



# 04

## Struktur und Inhalt

Studenten, die sich für diese akademische Erfahrung einschreiben, haben garantiert Zugang zu 480 Stunden des umfassendsten, vollständigsten und innovativsten Lehrplans, der durch Fallstudien, die auf realen Situationen basieren, und hochwertiges Zusatzmaterial unterstützt wird: detaillierte Videos, Forschungsartikel, ergänzende Lektüre, Bilder, dynamische Zusammenfassungen und vieles mehr. Auf diese Weise kann der Dozent jeden Bereich individuell vertiefen und den Universitätsexperten auf seine Bedürfnisse abstimmen.





“

*Sie werden die besten Techniken zur effektiven und dynamischen Arbeit mit Design im Klassenzimmer mithilfe von Thingiverse in Ihre akademischen Strategien integrieren können“*

## Modul 1. Grundlagen und Entwicklung der Technologie im Bildungsbereich

- 1.1. Anpassung an Horizont 2020
  - 1.1.1. Frühe Entwicklungen im Bereich IKT und Beteiligung der Lehrkräfte
  - 1.1.2. Entwicklungen im europäischen Plan Horizont 2020
  - 1.1.3. UNESCO: IKT-Kompetenz für Lehrkräfte
  - 1.1.4. Die Lehrkraft als Coach
- 1.2. Pädagogische Grundlagen der pädagogischen Robotik
  - 1.2.1. MIT, ein bahnbrechendes Zentrum für Innovation
  - 1.2.2. Jean Piaget, der Wegbereiter des Konstruktivismus.
  - 1.2.3. Seymour Papert - Transformator der technischen Bildung
  - 1.2.4. George Siemens' Konnektivismus
- 1.3. Regulierung eines technologisch-rechtlichen Umfelds
  - 1.3.1. Europäischer Bericht ethische Vereinbarung über angewandte Robotik
- 1.4. Die Bedeutung der curricularen Implementierung von Robotik und Technologie
  - 1.4.1. Pädagogische Kompetenzen
    - 1.4.1.1. Was ist eine Kompetenz?
    - 1.4.1.2. Was ist eine Bildungskompetenz?
    - 1.4.1.3. Grundlegende Kompetenzen in der Bildung
    - 1.4.1.4. Anwendung von pädagogischer Robotik für Bildungskompetenzen
  - 1.4.2. STEAM. Neues Lernmodell. Innovative Bildung zur Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft
  - 1.4.3. Technologische Klassenzimmermodelle
  - 1.4.4. Einbeziehung von Kreativität und Innovation in das Lehrplanmodell
  - 1.4.5. Das Klassenzimmer als *Makerspace*
  - 1.4.6. Kritisches Denken
- 1.5. Eine andere Art des Unterrichts
  - 1.5.1. Warum ist es notwendig, im Bildungswesen innovativ zu sein?
  - 1.5.2. Neuroedukation; Emotionen als Erfolg in der Erziehung
    - 1.5.2.1. Ein bisschen Neurowissenschaft, um zu verstehen, wie wir das Lernen bei Kindern fördern?
  - 1.5.3. Die 10 Schlüssel, um Ihr Klassenzimmer gamifizieren zu können
  - 1.5.4. Pädagogische Robotik; die Star-Methodik des digitalen Zeitalters
  - 1.5.5. Vorteile der Robotik in der Bildung
  - 1.5.6. 3D-Design in Verbindung mit 3D-Druck und seine Auswirkungen auf die Bildung
  - 1.5.7. *Flipped Classroom & Flipped Learning*

- 1.6. Gardner und Multiple Intelligenzen
  - 1.6.1. Die 8 Arten der Intelligenz
    - 1.6.1.1. Logisch-mathematische Intelligenz
    - 1.6.1.2. Linguistische Intelligenz
    - 1.6.1.3. Räumliche Intelligenz
    - 1.6.1.4. Musikalische Intelligenz
    - 1.6.1.5. Körperliche und kinästhetische Intelligenz
    - 1.6.1.6. Intrapersonelle Intelligenz
    - 1.6.1.7. Interpersonelle Intelligenz
    - 1.6.1.8. Naturalistische Intelligenz
  - 1.6.2. Die 6 Tipps zur Anwendung der verschiedenen Intelligenzen
- 1.7. Wissen Analysetools
  - 1.7.1. Anwendung von *Big Data* im Bildungswesen



*Überlegen Sie nicht lange und schreiben Sie sich in eine akademische Erfahrung ein, die es Ihnen ermöglicht, die Entwürfe Ihrer Studenten durch den Einsatz der fortschrittlichsten und anspruchsvollsten 3D-Technologie in der Schulumgebung zum Leben zu erwecken“*

## Modul 2. Design und 3D-Druck: „Wenn Sie davon träumen können, können Sie es auch schaffen“

- 2.1. Ursprünge und Entwicklung von 3D-Design und 3D-Druck
  - 2.1.1. Was ist das?
  - 2.1.2. Projekt NMC Horizon. Bericht EDUCAUSE Learning
  - 2.1.3. Entwicklung des 3D-Drucks
- 2.2. 3D-Drucker: Welche können wir finden?
  - 2.2.1. SLA - Stereolithographie
  - 2.2.2. SLS - Selektives Laser-Sintern
  - 2.2.3. Injektion
  - 2.2.4. FDM - Schmelzflüssigkeitsabscheidung
- 2.3. Welche Arten von Materialien sind für den 3D-Druck verfügbar?
  - 2.3.1. Abs
  - 2.3.2. Pla
  - 2.3.3. Nylon
  - 2.3.4. Flex
  - 2.3.5. Pet
  - 2.3.6. Hips
- 2.4. Anwendungen in verschiedenen Bereichen
  - 2.4.1. Kunst
  - 2.4.2. Nahrung
  - 2.4.3. Textilien und Schmuck
  - 2.4.4. Medizin
  - 2.4.5. Konstruktion
  - 2.4.6. Bildung

## Modul 3. Tinkercad, eine andere Art des Lernens

- 3.1. Arbeiten mit Tinkercad im Klassenzimmer
  - 3.1.1. Tinkercad kennenlernen
  - 3.1.2. Wahrnehmung von 3D
  - 3.1.3. Würfel Hallo Welt!
- 3.2. Erste Einsätze mit Tinkercad
  - 3.2.1. Den Befehl „Hole“ verwenden
  - 3.2.2. Gruppieren und Aufheben der Gruppierung von Elementen
- 3.3. Klone erstellen
  - 3.3.1. Kopieren, Einfügen und Duplizieren
  - 3.3.2. Skalierung des Designs. Ändern von Klonen
- 3.4. Anpassen unserer Kreationen
  - 3.4.1. Ausrichten
  - 3.4.2. *Mirror* (Spiegeleffekt)
- 3.5. Drucken der ersten Entwürfe
  - 3.5.1. Importieren und Exportieren von Designs
  - 3.5.2. Welche Software können wir für den Druck verwenden?
  - 3.5.3. Von Tinkercad zu CURA. Die Verwirklichung unserer Entwürfe!
- 3.6. Leitfaden für 3D-Design und 3D-Druck im Klassenzimmer
  - 3.6.1. Wie kann im Unterricht an der Gestaltung gearbeitet werden?
  - 3.6.2. Verknüpfung von Design und Inhalt
  - 3.6.3. Thingiverse als Hilfsmittel für Lehrkräfte

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"*

## An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

*Mit TECH erlebt der Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.*



*Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.*

“

*Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert“*

**Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:**

1. Pädagogen, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



## 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.

*Der Pädagoge lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.*



Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

*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.*

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.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



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



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den spezialisierten Lehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm 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.



#### Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



#### 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.

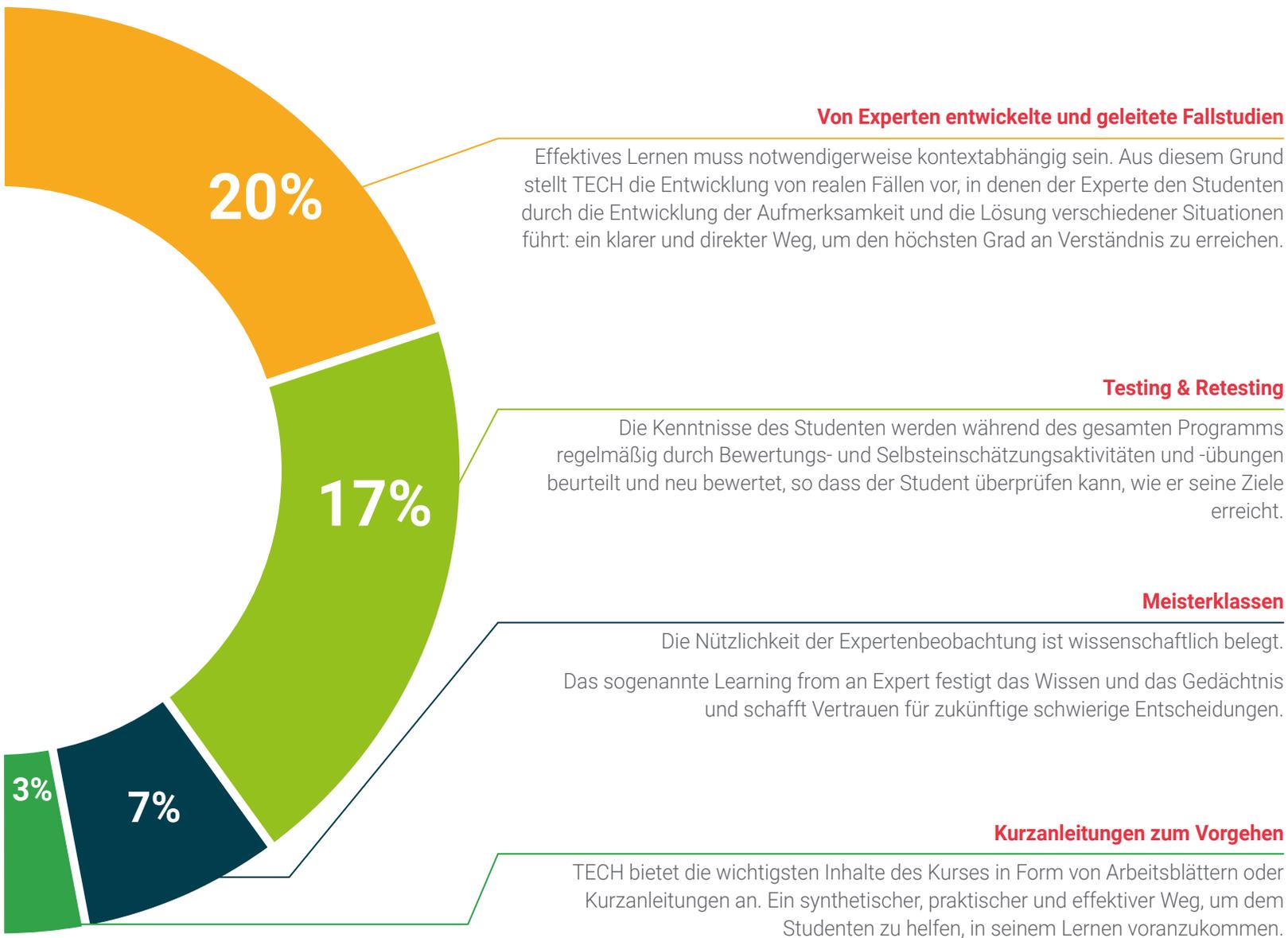
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### 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.





06

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in 3D-Design und 3D-Druck im Bildungsbereich garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in 3D-Design und 3D-Druck im Bildungsbereich** 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 3D-Design und 3D-Druck im Bildungsbereich**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

3D-Design und 3D-Druck  
im Bildungsbereich

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

Universitätsexperte

3D-Design und 3D-Druck im Bildungsbereich