

# Privater Masterstudiengang Nachhaltiges Produktdesign





## Privater Masterstudiengang Nachhaltiges Produktdesign

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-nachhaltiges-produktdesign](http://www.techtitude.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-nachhaltiges-produktdesign)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kompetenzen

---

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

05

Methodik

---

Seite 28

06

Qualifizierung

---

Seite 36

# 01 Präsentation

Der Klimawandel, die jüngsten Umbrüche in der Produktion und ein wachsendes Umweltbewusstsein haben nachhaltiges Design zu einer wachsenden Disziplin gemacht. Es ist heute ein zunehmend gefragtes Fachgebiet, das seinen Fachleuten zahlreiche Karrieremöglichkeiten bietet. Diese Qualifikation ermöglicht Designern den Zugang zu den neuesten Erkenntnissen in diesem Bereich und bringt sie näher an die neuesten Entwicklungen in Bereichen wie der Kreislaufwirtschaft oder den am besten geeigneten Materialien für diese Art der Gestaltung. Das Programm ist zu 100% online aufgebaut und verfügt über verschiedene multimediale Ressourcen, um die Fachleute auf alle aktuellen und zukünftigen Herausforderungen dieser Disziplin vorzubereiten.





“

*Mit diesem Programm, das zu 100% online durchgeführt wird, lernen Sie alle Schlüssel für Ihre Karriere im nachhaltigen Produktdesign kennen"*

Das wachsende gesellschaftliche Bewusstsein für Umweltprobleme hat zu erheblichen Veränderungen der Produktions- und Konsummuster geführt. So suchen Unternehmen heute nicht mehr nur nach profitablen, sondern auch nach nachhaltigen Geschäftsmodellen. Eines der am stärksten nachgefragten Berufsbilder ist daher heute der Produktdesigner mit Schwerpunkt Nachhaltigkeit.

Dieses Profil wird zunehmend nachgefragt, ist aber noch nicht sehr verbreitet. Aus diesem Grund kann es für den Designer von Vorteil sein, ein Experte auf diesem Gebiet zu werden, um gute Beschäftigungsmöglichkeiten zu erhalten. Deshalb wurde dieses Programm speziell entwickelt, um Fachleuten die besten Techniken und Werkzeuge für nachhaltiges Design zu vermitteln.

In diesem privaten Masterstudiengang können sich die Studenten mit Themen wie Unternehmertum in der Kreativwirtschaft, erneuerbare Energien und internationale nachhaltige Entwicklung oder den wichtigsten Methoden des Ökodesigns und vielen anderen innovativen Inhalten beschäftigen. All dies wird über ein Online-Unterrichtssystem vermittelt, das es den Designern ermöglicht, ihre Arbeit mit dem Studium zu verbinden, da sie Zeit und Ort des Studiums frei wählen können, ohne an starre Stundenpläne gebunden zu sein oder unbequeme Fahrten zu einem akademischen Zentrum auf sich nehmen zu müssen.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Nachhaltiges Produktdesign** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für nachhaltiges Design vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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



*Ihnen stehen die neuesten Inhalte zu den wichtigsten Ökodesign-Methoden zur Verfügung, die mit den modernsten Multimedia-Ressourcen präsentiert werden"*

“*Große Designfirmen suchen nach Spezialisten, die sich an den neuen Kontext der Nachhaltigkeit anpassen können, und dieses Programm wird Sie beruflich voranbringen, indem es Sie zu einem Experten auf diesem Gebiet macht*”

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften 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 wird, 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 werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, sich mit Themen wie den Grundlagen der Kreativität und der sozialen Verantwortung von Unternehmen zu befassen.*

*Die besten Bildungstechnologien werden Ihnen zur Verfügung stehen, um der beste Designer mit Spezialisierung auf Nachhaltigkeit in Ihrem Umfeld zu werden.*







“

Mit dem Abschluss des Privaten Masterstudiengangs in Nachhaltiges Produktdesign sind alle Ihre beruflichen Ziele schnell erreicht“



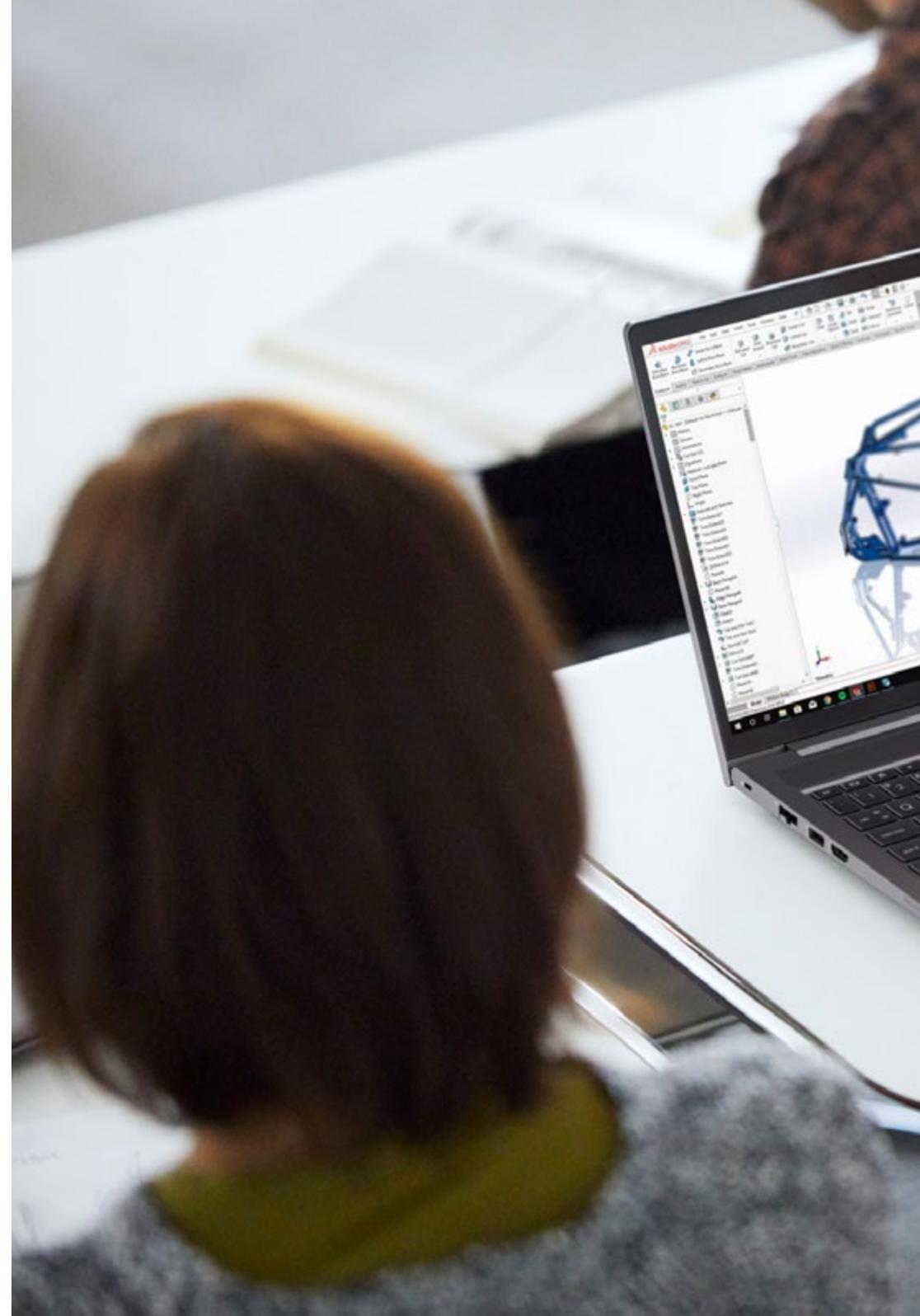
## Allgemeine Ziele

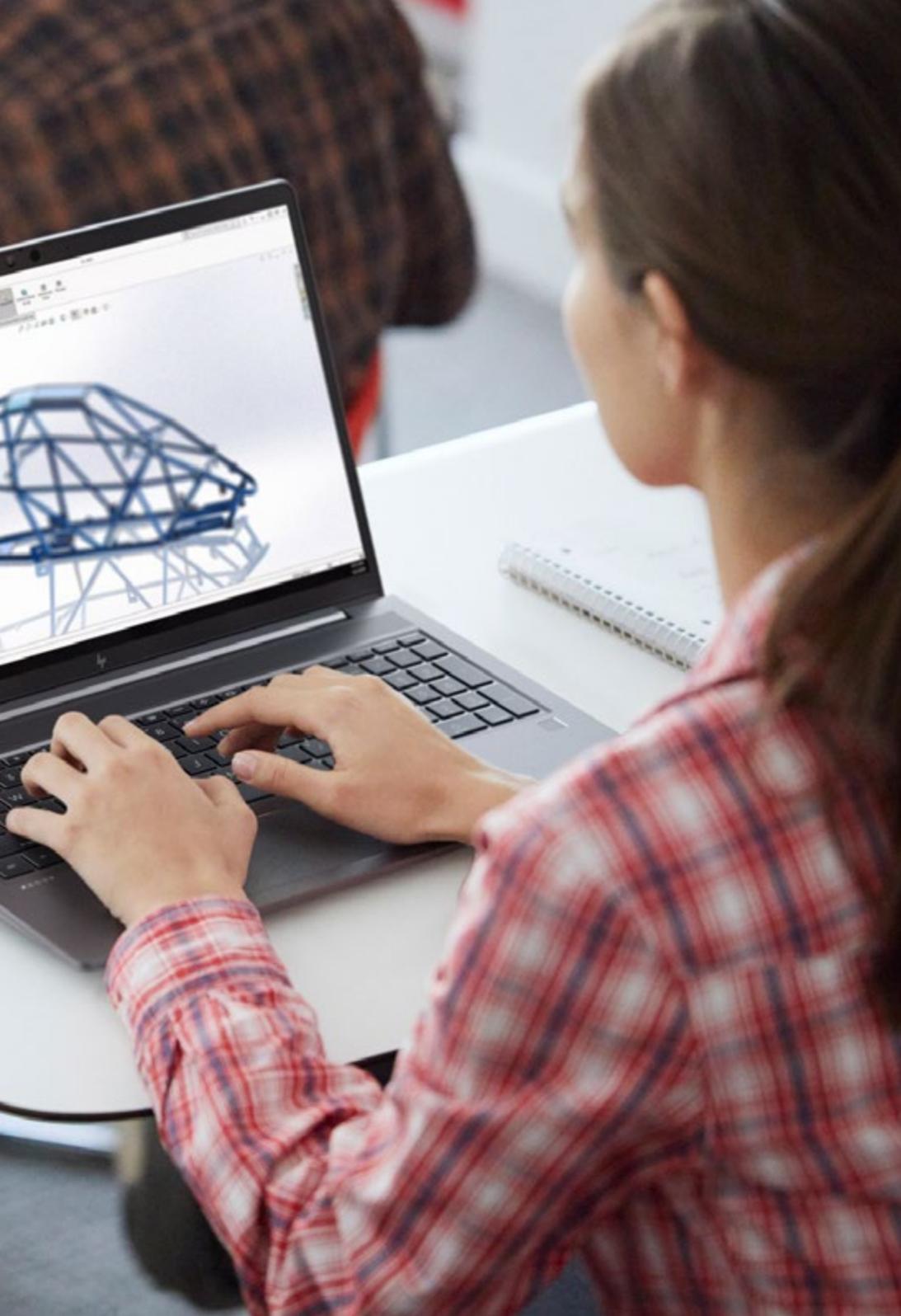
---

- ◆ Beherrschen und Anwenden der Techniken und Anforderungen für die Planung und Berechnung von Beleuchtungsanlagen unter Berücksichtigung von gesundheitlichen, optischen und energetischen Kriterien
- ◆ Wissen, wie man die eigenen Interessen durch Beobachtung und kritisches Denken zusammenführt und in künstlerische Kreationen umsetzt
- ◆ Verfolgen eines ganzheitlichen Ansatzes für die Kreislaufwirtschaft in Gebäuden, um eine strategische Vision für die Umsetzung und bewährte Verfahren zu erhalten
- ◆ Erkennen des Umfelds der Nachhaltigkeit und des Umweltkontexts

“

*Mit diesen Inhalten werden  
Sie Ihren persönlichen  
Zielen näher kommen.  
Überlegen Sie nicht länger  
und schreiben Sie sich ein"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Grundlagen des Designs

- ◆ Verbinden und Verknüpfen der verschiedenen Designbereiche, Anwendungsgebiete und Berufszweige
- ◆ Kennen der Prozesse der Ideenfindung, der Kreativität und des Experimentierens und Wissen, wie man sie auf Projekte anwendet

### Modul 2. Grundlagen der Kreativität

- ◆ Lernen, künstlerische Produktionen zu planen, zu entwickeln und zu präsentieren, wobei effektive Produktionsstrategien und eigene kreative Beiträge eingesetzt werden
- ◆ Verlieren der Angst vor künstlerischen Blockaden und Anwendung von Techniken, um sie zu bekämpfen
- ◆ Erforschen von sich selbst, dem eigenen emotionalen Raum und der Umgebung, um diese Elemente zu analysieren und sie für die eigene Kreativität zu nutzen

### Modul 3. Designtheorie und Kultur

- ◆ Verstehen und Kommunizieren von Designkonzepten
- ◆ Nachdenken über sozioökonomische Strukturen und ihre Beziehung zur Kultur
- ◆ Kennen der Kultur- und Kreativwirtschaft
- ◆ Einführen der Studenten in die Methodik der Sozialforschung
- ◆ Entwickeln des eigenen Urteilsvermögens und des autonomen und kritischen Denkens

#### Modul 4. Kreislaufwirtschaft

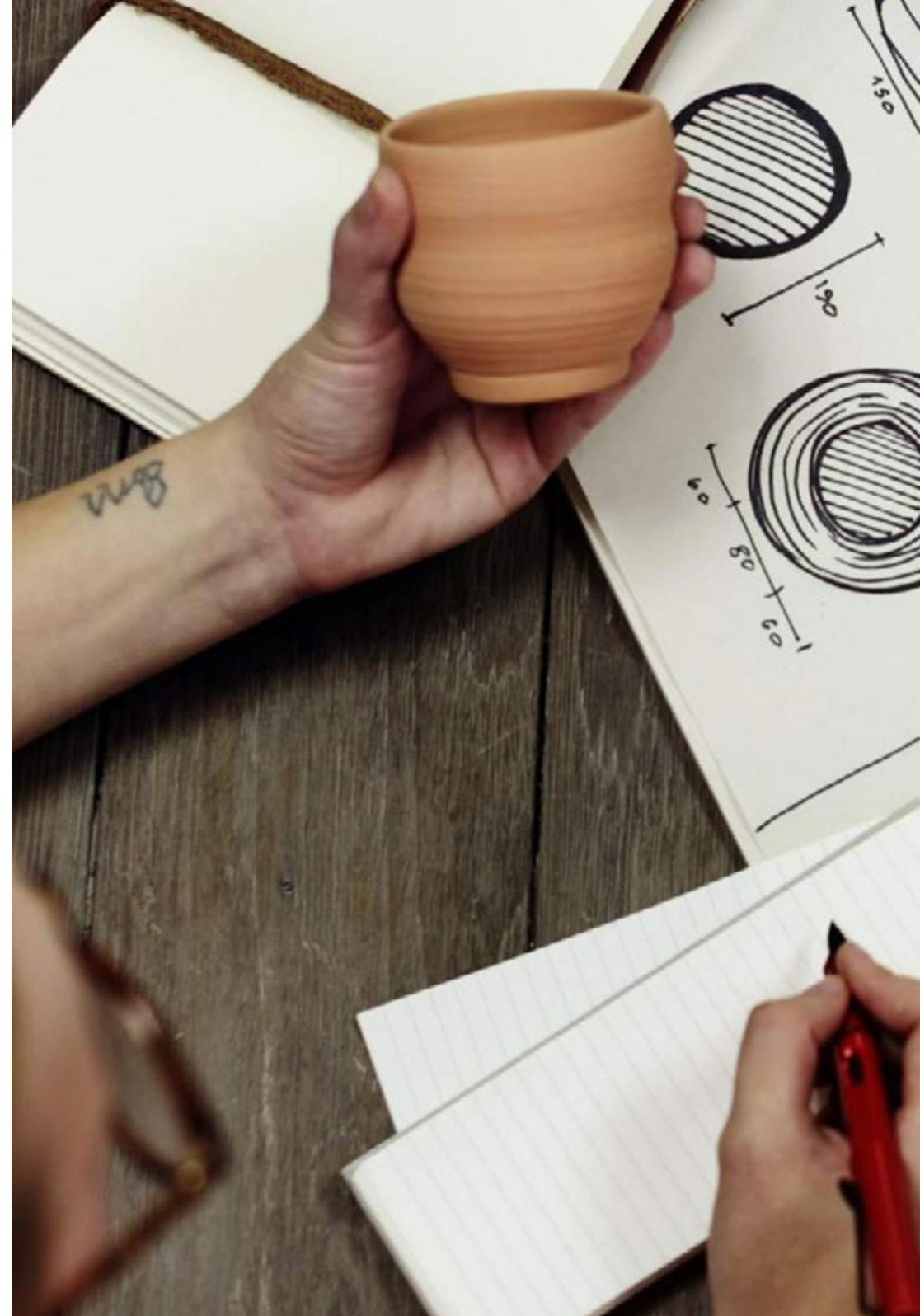
- ◆ Quantifizieren der Auswirkungen auf die Nachhaltigkeit im Gebäudemanagement durch Lebenszyklusanalyse und Berechnung des Kohlenstoff-Fußabdrucks für die Entwicklung von Verbesserungsplänen, die Energieeinsparungen und eine Verringerung der von den Gebäuden verursachten Umweltauswirkungen ermöglichen
- ◆ Beherrschen der Kriterien für ein umweltfreundliches öffentliches Beschaffungswesen im Immobiliensektor, um ihnen mit Kriterien begegnen zu können

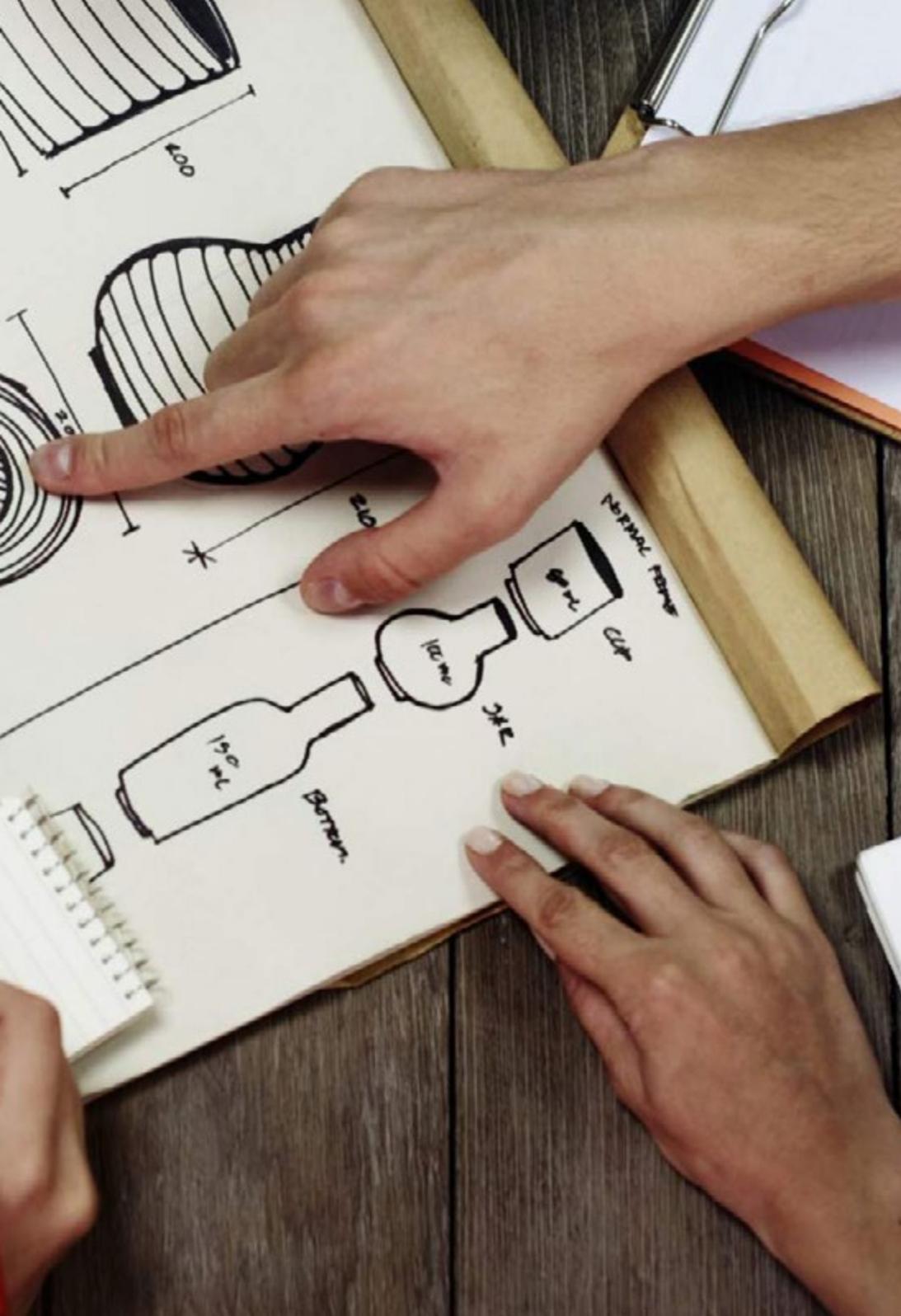
#### Modul 5. Erneuerbare Energien und ihr aktuelles Umfeld

- ◆ Vertiefen der globalen Energie- und Umweltsituation sowie der Situation in anderen Ländern
- ◆ Erlangen eines detaillierten Verständnisses des aktuellen Energie- und Elektrizitätskontextes aus verschiedenen Perspektiven: Struktur des Elektrizitätssystems, Funktionsweise des Elektrizitätsmarktes, Regulierungsumfeld, Analyse und Entwicklung des Elektrizitätserzeugungssystems auf kurze, mittlere und lange Sicht
- ◆ Effizientes Stellen und Lösen praktischer Probleme, Identifizieren und Definieren der wesentlichen Elemente, die sie ausmachen
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse zur Konzeption von Modellen, Systemen und Prozessen im Bereich der Energietechnik
- ◆ Analysieren des Potentials von erneuerbaren Energien und Energieeffizienz aus einer multiplen Perspektive: Technik, Regulierung, Wirtschaft und Markt

#### Modul 6. Technische Modellierung in Rhino

- ◆ Umfassendes Verstehen der Funktionsweise von *NURBS*-Modellierungssoftware
- ◆ Arbeiten mit Präzisionsmodelliersystemen
- ◆ Arbeiten mit einer Organisation in der Szene





### Modul 7. Unternehmertum in der Kreativwirtschaft

- ◆ Kennen des unternehmerischen Projekts, seiner Lebenszyklen und des Profils des Unternehmers
- ◆ Vertiefen der Ideenfindung in der Kreativbranche u. a. mit *Brainstorming*- und *Drawstorming*-Techniken
- ◆ Verstehen, wie man eine persönliche Marke aufbaut und einen entsprechenden Marketingplan entwickelt

### Modul 8. Nachhaltiges Design

- ◆ Kennenlernen der wichtigsten Instrumente der Umweltverträglichkeitsprüfung
- ◆ Erkennen der Bedeutung von Nachhaltigkeit im Design
- ◆ Beachten der relevanten Umweltvorschriften beim Design

### Modul 9. Materialien für das Design

- ◆ Arbeiten mit den jeweils am besten geeigneten Materialien im Bereich des Produktdesigns
- ◆ Erklären und Beschreiben der wichtigsten Materialfamilien: ihre Herstellung, Typologien, Eigenschaften, etc.

### Modul 10. Ethik und Wirtschaft

- ◆ Erwerben einer integrierenden und globalen Vision der Designpraxis, Verstehen der sozialen, ethischen und beruflichen Verantwortung der Designtätigkeit und ihrer Rolle in der Gesellschaft
- ◆ Grundlegendes Kennen der regulatorischen, rechtlichen und organisatorischen Strukturen und Arbeitsweisen im künstlerischen, intellektuellen, wirtschaftlichen, technologischen und politischen Kontext und Analysieren ihres Entwicklungspotenzials unter dem Gesichtspunkt des Designs
- ◆ Kennen und Anwenden der Terminologie und Methodik des beruflichen Umfelds

# 03

# Kompetenzen

Der Private Masterstudiengang in Nachhaltiges Produktdesign ermöglicht es den Studenten, zahlreiche Kompetenzen in diesem kreativen Bereich zu entwickeln und gibt ihnen die besten Werkzeuge an die Hand, um sich als echte Experten zu positionieren. So werden sie in diesem Programm Aspekte wie die Wahl der besten Materialien, die Kreislaufwirtschaft, nachhaltiges Design oder auf Nachhaltigkeit ausgerichtete Gestaltungsprinzipien beherrschen.



“

*Mit diesem Programm verbessern Sie Ihr berufliches Profil als nachhaltiger Produktdesigner und positionieren sich als angesehene Fachkraft in diesem kreativen Bereich"*



## Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Beherrschen der technisch-wirtschaftlichen Kriterien von Erzeugungssystemen, die auf der Nutzung konventioneller Energien beruhen: Kernenergie, große Wasserkraftwerke, konventionelle Wärmekraftwerke, kombinierte Kraft-Wärme-Kopplung sowie das derzeitige ordnungspolitische Umfeld sowohl konventioneller als auch erneuerbarer Erzeugungssysteme und deren Entwicklungsdynamik
- ◆ Verfügen über die notwendigen Kriterien, um nach einem *Briefing* die verschiedenen Materialpaletten zu identifizieren und auszuwählen sowie die richtige Wahl aus einem breiten Spektrum zu treffen, wenn es darum geht, einen Designvorschlag für die Massenproduktion zu entwickeln oder die am besten geeigneten Materialien für die Erstellung von Modellen oder Prototypen auszuwählen
- ◆ Kennen und Anwenden der Grundlagen der Berufsethik und der sozialen und unternehmerischen Verantwortung von Designern
- ◆ In der Lage sein, auf öffentlichen Webseiten nach Informationen über das Elektrizitätssystem zu suchen und diese Informationen zu verarbeiten
- ◆ Integrieren von Sprache und Semantik in den Ideenfindungsprozess eines Projekts, indem Sie sie mit dessen Zielen und Nutzungswerten in Verbindung bringen





## Spezifische Kompetenzen

---

- ◆ Lernen im Detail, wie man Befehle in Rhino ausführt
- ◆ Erstellen der Basis von Geometrien mit Rhino
- ◆ Bearbeiten und Transformieren von Geometrien mit Rhino
- ◆ Entwickeln einer Strategie für nachhaltiges Produktdesign
- ◆ Untersuchen kultureller Märkte, potenzielle Marktnischen für Designunternehmen
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse auf das Verständnis, die Konzeption und die Modellierung von Systemen und Prozessen im Bereich der Energietechnik, insbesondere im Bereich der erneuerbaren Energien
- ◆ Durchführen von Geschäften auf dem Stromnetzmarkt
- ◆ Kritisches Analysieren von Daten und Ziehen von Schlussfolgerungen im Bereich der Energietechnik



*Dieses Programm macht Sie zu einem Experten im technischen Modellieren mit der Software Rhino, einer der bekanntesten in der Welt des Designs"*

# 04

## Struktur und Inhalt

Der Studiengang Nachhaltiges Produktdesign, der sich aus 10 spezialisierten Modulen zusammensetzt, vermittelt fortschrittlichste Kenntnisse zu Themen wie Design und seine ästhetisch-formale Dimension, die Erstellung des Künstlerbuchs, ethnografische Praxis im anthropologischen Verständnis der Designkultur oder die Gesetzgebung zur Kreislaufwirtschaft, neben vielen anderen relevanten Aspekten.





“

*Sie werden keinen umfassenderen  
und tiefer gehenden Inhalt  
zum Thema Nachhaltiges  
Produktdesign finden"*

## Modul 1. Grundlagen des Designs

- 1.1. Geschichte des Designs
  - 1.1.1. Die industrielle Revolution
  - 1.1.2. Die Phasen des Designs
  - 1.1.3. Die Architektur
  - 1.1.4. Die Chicagoer Schule
- 1.2. Designstile und Bewegungen
  - 1.2.1. Dekoratives Design
  - 1.2.2. Modernistische Bewegung
  - 1.2.3. *Art Deco*
  - 1.2.4. Industriedesign
  - 1.2.5. Das Bauhaus
  - 1.2.6. Zweiter Weltkrieg
  - 1.2.7. Transvanguardien
  - 1.2.8. Zeitgenössisches Design
- 1.3. Designer und Trends
  - 1.3.1. Innenarchitekten
  - 1.3.2. Grafikdesigner
  - 1.3.3. Industrie- oder Produktdesigner
  - 1.3.4. Modedesigner
- 1.4. Projektmethodik im Design
  - 1.4.1. Bruno Munari
  - 1.4.2. Gui Bonsiepe
  - 1.4.3. J. Christopher Jones
  - 1.4.4. L. Bruce Archer
  - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
  - 1.4.6. Jorge Frascara
  - 1.4.7. Bernd Löbach
  - 1.4.8. Joan Costa
  - 1.4.9. Norberto Chaves
- 1.5. Sprache im Design
  - 1.5.1. Objekte und das Subjekt
  - 1.5.2. Semiotik der Objekte
  - 1.5.3. Die objektive Disposition und ihre Konnotation
  - 1.5.4. Die Globalisierung der Zeichen
  - 1.5.5. Vorschlag
- 1.6. Design und seine ästhetisch-formale Dimension
  - 1.6.1. Visuelle Elemente
    - 1.6.1.1. Die Form
    - 1.6.1.2. Messung
    - 1.6.1.3. Farbe
    - 1.6.1.4. Die Textur
  - 1.6.2. Relationale Elemente
    - 1.6.2.1. Leitung
    - 1.6.2.2. Position
    - 1.6.2.3. Räumlich
    - 1.6.2.4. Schweregrad
  - 1.6.3. Praktische Elemente
    - 1.6.3.1. Vertretung
    - 1.6.3.2. Bedeutung
    - 1.6.3.3. Funktion
  - 1.6.4. Referenzrahmen
- 1.7. Analytische Designmethoden
  - 1.7.1. Pragmatisches Design
  - 1.7.2. Analoges Design
  - 1.7.3. Ikonisches Design
  - 1.7.4. Kanonisches Design
  - 1.7.5. Die wichtigsten Autoren und ihre Methodik
- 1.8. Design und Semantik
  - 1.8.1. Die Semantik
  - 1.8.2. Die Bedeutung
  - 1.8.3. Denotative Bedeutung und konnotative Bedeutung
  - 1.8.4. Das Lexikon
  - 1.8.5. Lexikalisches Feld und lexikalische Familie

- 1.8.6. Semantische Beziehungen
- 1.8.7. Semantische Veränderung
- 1.8.8. Ursachen für semantische Veränderungen
- 1.9. Design und Pragmatik
  - 1.9.1. Praktische Konsequenzen, Abduktion und Semiotik
  - 1.9.2. Mediation, Körper und Gefühle
  - 1.9.3. Lernen, Erfahrung und Abschluss
  - 1.9.4. Identität, soziale Beziehungen und Objekte
- 1.10. Aktueller Designkontext
  - 1.10.1. Aktuelle Designprobleme
  - 1.10.2. Aktuelle Designfragen
  - 1.10.3. Beiträge zur Methodik

## Modul 2. Grundlagen der Kreativität

- 2.1. Schaffen heißt denken
  - 2.1.1. Die Kunst des Denkens
  - 2.1.2. Kreatives Denken und Kreativität
  - 2.1.3. Gedanke und Gehirn
  - 2.1.4. Die Forschungslinien zur Kreativität: Systematisierung
- 2.2. Art des kreativen Prozesses
  - 2.2.1. Die Natur der Kreativität
  - 2.2.2. Der Begriff der Kreativität: Schöpfung und Kreativität
  - 2.2.3. Die Schaffung von Ideen im Dienste einer überzeugenden Kommunikation
  - 2.2.4. Art des kreativen Prozesses in der Werbung
- 2.3. Die Erfindung
  - 2.3.1. Evolution und historische Analyse des Schöpfungsprozesses
  - 2.3.2. Die Natur des klassischen Kanons der Erfindungen
  - 2.3.3. Die klassische Auffassung der Inspiration als Ursprung der Ideen
  - 2.3.4. Erfindung, Inspiration, Überzeugung
- 2.4. Rhetorik und persuasive Kommunikation
  - 2.4.1. Rhetorik und Werbung
  - 2.4.2. Die rhetorischen Elemente der persuasiven Kommunikation
  - 2.4.3. Rhetorische Figuren
  - 2.4.4. Rhetorische Regeln und Funktionen der Werbesprache
- 2.5. Kreatives Verhalten und Persönlichkeit
  - 2.5.1. Kreativität als persönliche Eigenschaft, als Produkt und als Prozess
  - 2.5.2. Kreatives Verhalten und Motivation
  - 2.5.3. Wahrnehmung und kreatives Denken
  - 2.5.4. Die Elemente der Kreativität
- 2.6. Kreative Fähigkeiten und Fertigkeiten
  - 2.6.1. Denksysteme und Modelle der kreativen Intelligenz
  - 2.6.2. Guilfords dreidimensionales Modell der Struktur des Intellekts
  - 2.6.3. Wechselwirkung zwischen Faktoren und Fähigkeiten des Intellekts
  - 2.6.4. Kreative Fertigkeiten
  - 2.6.5. Kreative Fähigkeiten
- 2.7. Die Phasen des kreativen Prozesses
  - 2.7.1. Kreativität als Prozess
  - 2.7.2. Die Phasen des kreativen Prozesses
  - 2.7.3. Die Phasen des kreativen Prozesses in der Werbung
- 2.8. Die Lösung von Problemen
  - 2.8.1. Kreativität und Problemlösungsfähigkeit
  - 2.8.2. Wahrnehmungsblockaden und emotionale Blockaden
  - 2.8.3. Methodik der Erfindung: kreative Programme und Methoden
- 2.9. Die Methoden des kreativen Denkens
  - 2.9.1. Brainstorming als Modell zur Ideenfindung
  - 2.9.2. Vertikales Denken und Querdenken
  - 2.9.3. Methodik der Erfindung: kreative Programme und Methoden
- 2.10. Kreativität und werbliche Kommunikation
  - 2.10.1. Der kreative Prozess als spezifisches Produkt der Werbekommunikation
  - 2.10.2. Die Natur des kreativen Prozesses in der Werbung: Kreativität und der kreative Prozess in der Werbung
  - 2.10.3. Methodische Grundsätze und Auswirkungen der Werbegestaltung
  - 2.10.4. Gestaltung von Werbung: vom Problem zur Lösung
  - 2.10.5. Kreativität und persuasive Kommunikation

### Modul 3. Designtheorie und Kultur

- 3.1. Die Bedeutung von Design in der zeitgenössischen Kultur und Gesellschaft
  - 3.1.1. Einführung in das Konzept des Designkultur
  - 3.1.2. Die Rolle des Designers im Kontext der heutigen Gesellschaft
  - 3.1.3. Materielle Kultur und soziale Werte
  - 3.1.4. Globalisierung im Design
- 3.2. Informations- und Kommunikationstheorie
  - 3.2.1. Informationstheorie
  - 3.2.2. Information und Redundanz
  - 3.2.3. Kommunikationsmodell
- 3.3. Ästhetik
  - 3.3.1. Allgemeines Konzept und historischer Hintergrund
  - 3.3.2. Ästhetik der Objekte
  - 3.3.3. Ästhetik und ihre Kategorien
  - 3.3.4. Dichotomie zwischen Form und Funktion
  - 3.3.5. Die neuen Definitionen der Rolle des Designers
  - 3.3.6. Geschmack und Design
  - 3.3.7. Symbolische und emotionale Werte
- 3.4. Semiologie
  - 3.4.1. Semiotik
  - 3.4.2. Elemente der Kommunikation: Zeichen, Symbol und Botschaft
  - 3.4.3. Visuelle Sprache
- 3.5. Ethische Dilemmas des Designs in der zeitgenössischen Kultur und Gesellschaft
  - 3.5.1. Die axiologische Dimension des Designs
  - 3.5.2. Theorie der Ästhetik
  - 3.5.3. Schönheit und Hässlichkeit
- 3.6. Kulturelle Anthropologie
  - 3.6.1. Einführung in die Kulturanthropologie
  - 3.6.2. Konzeptueller Rahmen für die anthropologische Analyse
  - 3.6.3. Designkultur als Gegenstand anthropologischer Studien
  - 3.6.4. Ethnografische Praxis für das anthropologische Verständnis von Designkultur
  - 3.6.5. Einführung in die ethnografische Feldarbeit

- 3.7. Soziologie und Konsumkultur
  - 3.7.1. Die Soziologie der Kultur
  - 3.7.2. Der Kreislauf und die Dynamik der Kultur in technologisch fortgeschrittenen Gesellschaften
  - 3.7.3. Design-Szenarien in der heutigen Konsumkultur
  - 3.7.4. Der Konsum von Design
- 3.8. Technik und Design
  - 3.8.1. Technologischer Determinismus
  - 3.8.2. Konstruktion sozialer Imaginarien
  - 3.8.3. Sozialer Wandel und Technologie
- 3.9. Ethik, Design und Konsum
  - 3.9.1. Die Ethik des Konsums
  - 3.9.2. Berufsethik im Design
  - 3.9.3. Design und Ethik
  - 3.9.4. Ethischer Kodex für Designer
- 3.10. Spezifische Forschungs- und Versuchsmethoden der Materie
  - 3.10.1. Forschung im Bereich Design
  - 3.10.2. Forschungsmethodik

### Modul 4. Kreislaufwirtschaft

- 4.1. Trends in der Kreislaufwirtschaft
  - 4.1.1. Ursprünge der Kreislaufwirtschaft
  - 4.1.2. Definition der Kreislaufwirtschaft
  - 4.1.3. Die Notwendigkeit einer Kreislaufwirtschaft
  - 4.1.4. Kreislaufwirtschaft als Strategie
- 4.2. Merkmale der Kreislaufwirtschaft
  - 4.2.1. Grundsatz 1. Bewahren und verbessern
  - 4.2.2. Grundsatz 2. Optimieren
  - 4.2.3. Grundsatz 3. Fördern
  - 4.2.4. Wesentliche Merkmale
- 4.3. Vorteile der Kreislaufwirtschaft
  - 4.3.1. Wirtschaftliche Vorteile
  - 4.3.2. Gesellschaftliche Vorteile
  - 4.3.3. Geschäftliche Vorteile
  - 4.3.4. Ökologische Vorteile

- 4.4. Rechtsvorschriften zur Kreislaufwirtschaft
  - 4.4.1. Vorschriften
  - 4.4.2. Europäische Richtlinien
- 4.5. Lebenszyklus-Analyse
  - 4.5.1. Umfang der Lebenszyklusanalyse (LCA)
  - 4.5.2. Etappen
  - 4.5.3. Referenznormen
  - 4.5.4. Methodik
  - 4.5.5. Tools
- 4.6. Berechnung des *Carbon Footprints*
  - 4.6.1. Carbon Footprint
  - 4.6.2. Arten von Anwendungsbereichen
  - 4.6.3. Methodik
  - 4.6.4. Tools
  - 4.6.5. Berechnung des *Carbon Footprints*
- 4.7. Pläne zur Verringerung der CO<sub>2</sub>-Emissionen
  - 4.7.1. Plan zur Verbesserung. Lieferungen
  - 4.7.2. Plan zur Verbesserung. Nachfrage
  - 4.7.3. Plan zur Verbesserung. Einrichtungen
  - 4.7.4. Plan zur Verbesserung. Ausrüstung
  - 4.7.5. Emissionskompensationen
- 4.8. Registrierung des *Carbon Footprints*
  - 4.8.1. Registrierung des *Carbon Footprints*
  - 4.8.2. Anforderungen für die Vorregistrierung
  - 4.8.3. Dokumentation
  - 4.8.4. Antrag auf Eintragung
- 4.9. Bewährte Praktiken der Kreislaufwirtschaft
  - 4.9.1. Methoden BIM
  - 4.9.2. Auswahl von Materialien und Ausrüstung
  - 4.9.3. Wartung
  - 4.9.4. Abfallwirtschaft
  - 4.9.5. Wiederverwendung von Materialien

## Modul 5. Erneuerbare Energien und ihr aktuelles Umfeld

- 5.1. Erneuerbare Energien
  - 5.1.1. Grundlegende Prinzipien
  - 5.1.2. Konventionelle vs. Erneuerbare Energie
  - 5.1.3. Vor- und Nachteile der erneuerbaren Energien
- 5.2. Internationale Umgebung für erneuerbare Energien
  - 5.2.1. Grundlagen des Klimawandels und der energetischen Nachhaltigkeit. Erneuerbare Energie vs. Nicht erneuerbare Energien
  - 5.2.2. Dekarbonisierung der Weltwirtschaft. Vom Kyoto-Protokoll zum Pariser Abkommen von 2015 und dem Klimagipfel 2019 in Madrid
  - 5.2.3. Erneuerbare Energien im weltweiten Energiekontext
- 5.3. Energie und internationale nachhaltige Entwicklung
  - 5.3.1. Kohlenstoffmärkte
  - 5.3.2. Saubere Energie-Zertifikate
  - 5.3.3. Energie vs. Nachhaltigkeit
- 5.4. Allgemeiner rechtlicher Rahmen
  - 5.4.1. Internationale Energieregulierung und -richtlinien
  - 5.4.2. Auktionen im Bereich der erneuerbaren Energien
- 5.5. Elektrizitätsmärkte
  - 5.5.1. Systembetrieb mit erneuerbaren Energien
  - 5.5.2. Regulierung der erneuerbaren Energien
  - 5.5.3. Teilnahme von erneuerbaren Energien an den Elektrizitätsmärkten
  - 5.5.4. Elektrizitätsmarkt-Betreiber
- 5.6. Struktur des Elektrizitätssystems
  - 5.6.1. Erzeugung des Elektrizitätssystems
  - 5.6.2. Transmission des Elektrizitätssystems
  - 5.6.3. Vertrieb und Marktbetrieb
  - 5.6.4. Marketing
- 5.7. Dezentrale Erzeugung
  - 5.7.1. Konzentrierte Erzeugung vs. Dezentrale Erzeugung
  - 5.7.2. Eigenverbrauch
  - 5.7.3. Verträge zur Erzeugung

- 5.8. Emissionen
  - 5.8.1. Energie-Messung
  - 5.8.2. Treibhausgase bei der Energieerzeugung und Energienutzung
  - 5.8.3. Emissionsbewertung nach Art der Stromerzeugung
- 5.9. Energiespeicherung
  - 5.9.1. Batterie-Typen
  - 5.9.2. Vor- und Nachteile von Batterien
  - 5.9.3. Andere Technologien zur Energiespeicherung
- 5.10. Wichtigste Technologien
  - 5.10.1. Zukünftige Energien
  - 5.10.2. Neue Anwendungen
  - 5.10.3. Zukünftige Energieszenarien und Modelle

## Modul 6. Technische Modellierung in Rhino

- 6.1. Modellierung in Rhino
  - 6.1.1. Die Rhino Schnittstelle
  - 6.1.2. Objekttypen
  - 6.1.3. Navigieren durch das Modell
- 6.2. Grundlegende Begriffe
  - 6.2.1. Bearbeitung mit Gumball
  - 6.2.2. Viewports
  - 6.2.3. Helfer beim Modellieren
- 6.3. Präzise Modellierung
  - 6.3.1. Eingabe der Koordinaten
  - 6.3.2. Eingabe von Entfernung und Winkelbegrenzung
  - 6.3.3. Objektbeschränkung
- 6.4. Befehlsanalyse
  - 6.4.1. Zusätzliche Modellierhilfen
  - 6.4.2. SmartTrack
  - 6.4.3. Konstruktionszeichnungen
- 6.5. Linien und Polylinien
  - 6.5.1. Kreise
  - 6.5.2. Frei geformte Linien
  - 6.5.3. Helix und Spirale

- 6.6. Bearbeiten von Geometrien
  - 6.6.1. Fillet und Chanfer
  - 6.6.2. Überblendung von Kurven
  - 6.6.3. Loft
- 6.7. Transformationen I
  - 6.7.1. Verschieben-Drehen-Skalieren
  - 6.7.2. Verbinden-Beschneiden-Erweitern
  - 6.7.3. Trennen-Offset-Formationen
- 6.8. Formen erstellen
  - 6.8.1. Verformbare Formen
  - 6.8.2. Modellieren mit Festkörpern
  - 6.8.3. Feststoffe umwandeln
- 6.9. Oberflächen erstellen
  - 6.9.1. Einfache Oberflächen
  - 6.9.2. Extrudieren, Lofting und Drehen von Oberflächen
  - 6.9.3. Oberflächenabstufungen
- 6.10. Organisation
  - 6.10.1. Schichten
  - 6.10.2. Gruppen
  - 6.10.3. Blöcke

## Modul 7. Unternehmertum in der Kreativwirtschaft

- 7.1. Das unternehmerische Projekt
  - 7.1.1. Unternehmertum, Typen und Lebenszyklus
  - 7.1.2. Profil des Unternehmers
  - 7.1.3. Themen von Interesse für das Unternehmertum
- 7.2. Persönliche Führung
  - 7.2.1. Selbsterkenntnis
  - 7.2.2. Unternehmerische Fähigkeiten
  - 7.2.3. Entwicklung von unternehmerischen Führungsqualitäten und -fähigkeiten
- 7.3. Identifizierung von Möglichkeiten für Innovation und Unternehmertum
  - 7.3.1. Analyse von Megatrends und Wettbewerbskräften
  - 7.3.2. Verbraucherverhalten und Nachfrageschätzung
  - 7.3.3. Bewertung der Geschäftsmöglichkeiten

- 7.4. Geschäftsideenentwicklung in der Kreativbranche
  - 7.4.1. Werkzeuge für die Ideenfindung: *Brainstorming*, *Mindmapping*, *Drawstorming* usw.
  - 7.4.2. Design eines Wertangebots: *Canvas*, 5W
  - 7.4.3. Entwicklung des Wertversprechens
- 7.5. Prototyping und Validierung
  - 7.5.1. Entwicklung von Prototypen
  - 7.5.2. Validierung
  - 7.5.3. Anpassungen beim Prototyping
- 7.6. Design eines Geschäftsmodells
  - 7.6.1. Das Geschäftsmodell
  - 7.6.2. Methodologien für die Erstellung von Geschäftsmodellen
  - 7.6.3. Design des Geschäftsmodells für die vorgeschlagene Idee
- 7.7. Teamleitung
  - 7.7.1. Teamprofile nach Temperamenten und Persönlichkeit
  - 7.7.2. Fähigkeiten als Teamleiter
  - 7.7.3. Methoden der Teamarbeit
- 7.8. Kulturelle Märkte
  - 7.8.1. Natur der Kulturmärkte
  - 7.8.2. Arten von Kulturmärkten
  - 7.8.3. Identifizierung lokaler Kulturmärkte
- 7.9. Marketingplan und *Personal Branding*
  - 7.9.1. Projektion des persönlichen und unternehmerischen Projekts
  - 7.9.2. Mittel- und kurzfristiger Strategieplan
  - 7.9.3. Variablen zur Erfolgsmessung
- 7.10. Verkaufsgespräch
  - 7.10.1. Präsentation des Projekts vor Investoren
  - 7.10.2. Vorbereitung von attraktiven Präsentationen
  - 7.10.3. Entwicklung einer effektiven Kommunikationsfähigkeit

## Modul 8. Nachhaltiges Design

- 8.1. Umweltzustand
  - 8.1.1. Ökologischer Kontext
  - 8.1.2. Wahrnehmung der Umwelt
  - 8.1.3. Konsum und Konsumismus
- 8.2. Nachhaltige Produktion
  - 8.2.1. Ökologischer Fußabdruck
  - 8.2.2. Biokapazität
  - 8.2.3. Ökologisches Defizit
- 8.3. Nachhaltigkeit und Innovation
  - 8.3.1. Produktionsprozesse
  - 8.3.2. Prozessmanagement
  - 8.3.3. Start der Produktion
  - 8.3.4. Produktivität durch Design
- 8.4. Einleitung. Ökodesign
  - 8.4.1. Nachhaltiges Wachstum
  - 8.4.2. Industrielle Ökologie
  - 8.4.3. Ökoeffizienz
  - 8.4.4. Einführung in das Konzept des Ökodesigns
- 8.5. Ökodesign-Methoden
  - 8.5.1. Methodische Vorschläge für die Umsetzung des Ökodesigns
  - 8.5.2. Projektvorbereitung (treibende Kräfte, Gesetzgebung)
  - 8.5.3. Umweltaspekte
- 8.6. Lebenszyklusbewertung (LCA)
  - 8.6.1. Funktionelle Einheit
  - 8.6.2. Bestandsaufnahme
  - 8.6.3. Liste der Auswirkungen
  - 8.6.4. Erstellung von Schlussfolgerungen und Strategie
- 8.7. Ideen für Verbesserungen (Ökodesign-Strategien)
  - 8.7.1. Reduzierung der Auswirkungen
  - 8.7.2. Erhöhung der funktionalen Einheit
  - 8.7.3. Positive Auswirkungen

- 8.8. Kreislaufwirtschaft
  - 8.8.1. Definition
  - 8.8.2. Entwicklung
  - 8.8.3. Erfolgsgeschichten
- 8.9. *Cradle to Cradle*
  - 8.9.1. Definition
  - 8.9.2. Entwicklung
  - 8.9.3. Erfolgsgeschichten
- 8.10. Umweltvorschriften
  - 8.10.1. Warum brauchen wir eine Regulierung?
  - 8.10.2. Wer macht die Vorschriften?
  - 8.10.3. Umweltrahmen der Europäischen Union
  - 8.10.4. Regulierung im Entwicklungsprozess

## Modul 9. Materialien für das Design

- 9.1. Material als Inspiration
  - 9.1.1. Suche nach Materialien
  - 9.1.2. Klassifizierung
  - 9.1.3. Das Material und sein Kontext
- 9.2. Materialien für das Design
  - 9.2.1. Häufige Verwendungen
  - 9.2.2. Kontraindikationen
  - 9.2.3. Kombination von Materialien
- 9.3. Kunst + Innovation
  - 9.3.1. Materialien in der Kunst
  - 9.3.2. Neue Materialien
  - 9.3.3. Zusammengesetzte Materialien
- 9.4. Physik
  - 9.4.1. Grundlegende Konzepte
  - 9.4.2. Zusammensetzung der Materialien
  - 9.4.3. Mechanische Tests

- 9.5. Technologie
  - 9.5.1. Intelligente Materialien
  - 9.5.2. Dynamische Materialien
  - 9.5.3. Die Zukunft der Materialien
- 9.6. Nachhaltigkeit
  - 9.6.1. Beschaffung
  - 9.6.2. Nutzung
  - 9.6.3. Endgültige Verwaltung
- 9.7. Biomimikry
  - 9.7.1. Reflexion
  - 9.7.2. Transparenz
  - 9.7.3. Andere Techniken
- 9.8. Innovation
  - 9.8.1. Erfolgsgeschichten
  - 9.8.2. Materialforschung
  - 9.8.3. Quellen der Forschung
- 9.9. Risikoprävention
  - 9.9.1. Sicherheitsfaktor
  - 9.9.2. Feuer
  - 9.9.3. Bruch
  - 9.9.4. Andere Risiken
- 9.10. Verordnungen und Gesetze
  - 9.10.1. Vorschriften je nach Anwendung
  - 9.10.2. Sektorspezifische Vorschriften
  - 9.10.3. Vorschriften je nach Standort

**Modul 10. Ethik und Wirtschaft**

- 10.1. Methodik
  - 10.1.1. Dokumentarische Quellen und Suche nach Ressourcen
  - 10.1.2. Bibliographische Zitate und Forschungsethik
  - 10.1.3. Methodische Strategien und akademisches Schreiben
- 10.2. Das Feld der Moral: Ethik und Moral
  - 10.2.1. Ethik und Moral
  - 10.2.2. Materielle Ethik und formale Ethik
  - 10.2.3. Rationalität und Moral
  - 10.2.4. Tugend, Güte und Gerechtigkeit
- 10.3. Angewandte Ethik
  - 10.3.1. Die öffentliche Dimension der angewandten Ethik
  - 10.3.2. Ethische Kodizes und Verantwortlichkeiten
  - 10.3.3. Eigenständigkeit und Selbstregulierung
- 10.4. Deontologische Ethik angewandt auf Design
  - 10.4.1. Anforderungen und ethische Grundsätze im Zusammenhang mit der Ausübung des Designs
  - 10.4.2. Ethische Entscheidungsfindung
  - 10.4.3. Ethische berufliche Beziehungen und Fähigkeiten
- 10.5. Soziale Verantwortung der Unternehmen
  - 10.5.1. Ethisches Bewusstsein des Unternehmens
  - 10.5.2. Verhaltenskodex
  - 10.5.3. Globalisierung und Multikulturalismus
  - 10.5.4. Nichtdiskriminierung
  - 10.5.5. Nachhaltigkeit und Umwelt
- 10.6. Einführung in das Handelsrecht
  - 10.6.1. Konzept des Handelsrechts
  - 10.6.2. Wirtschaftliche Tätigkeit und Handelsrecht
  - 10.6.3. Die Bedeutung der Theorie der Quellen des Handelsrechts
- 10.7. Das Unternehmen
  - 10.7.1. Wirtschaftlicher Begriff des Unternehmens und des Unternehmers
  - 10.7.2. Rechtlicher Status des Unternehmens

- 10.8. Der Unternehmer
  - 10.8.1. Konzept und Merkmale des Unternehmers
  - 10.8.2. Personengesellschaften und Gesellschaften mit beschränkter Haftung (Aktiengesellschaften und Gesellschaften mit beschränkter Haftung)
  - 10.8.3. Erlangung des Status eines Unternehmers
  - 10.8.4. Unternehmerische Haftung
- 10.9. Regulierung des Wettbewerbs
  - 10.9.1. Kartellrecht
  - 10.9.2. Unrechtmäßiger oder unlauterer Wettbewerb
  - 10.9.3. Wettbewerbsfähige Strategie
- 10.10. Recht des geistigen und gewerblichen Eigentums
  - 10.10.1. Geistiges Eigentum
  - 10.10.2. Industrielles Eigentum
  - 10.10.3. Modalitäten des Schutzes von Schöpfungen und Erfindungen



*Dies ist das beste Programm, um das Verständnis für nachhaltiges Design zu vertiefen, da es den besten Lehrplan und die innovativste und flexibelste Lehrmethodik hat"*

# 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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

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

## Relearning Methodik

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

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

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

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

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





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher 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.



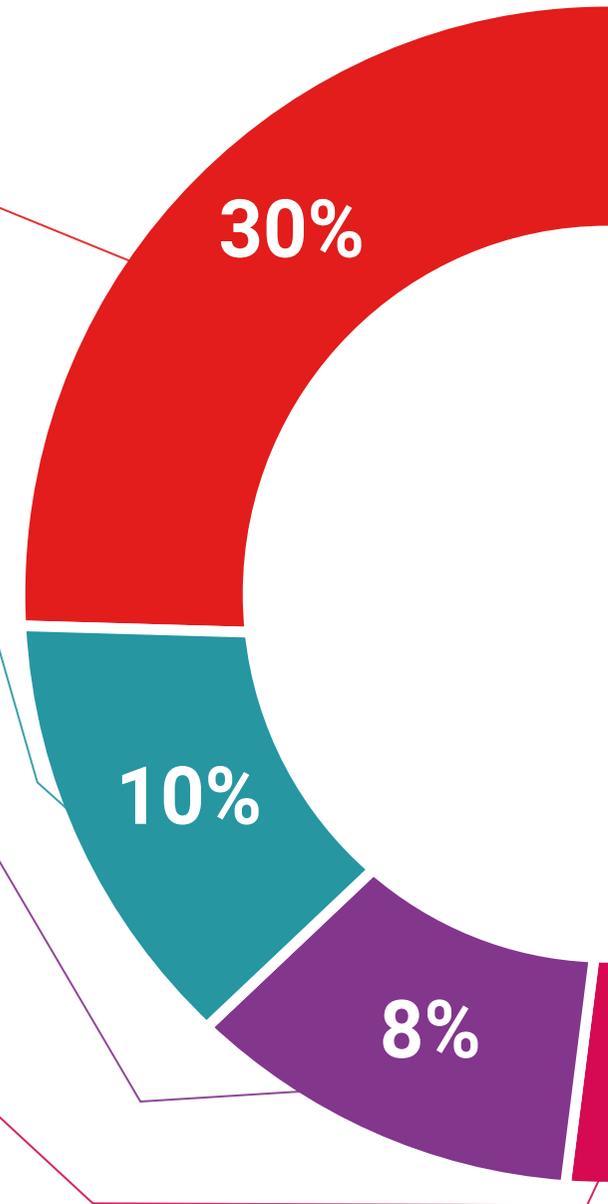
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

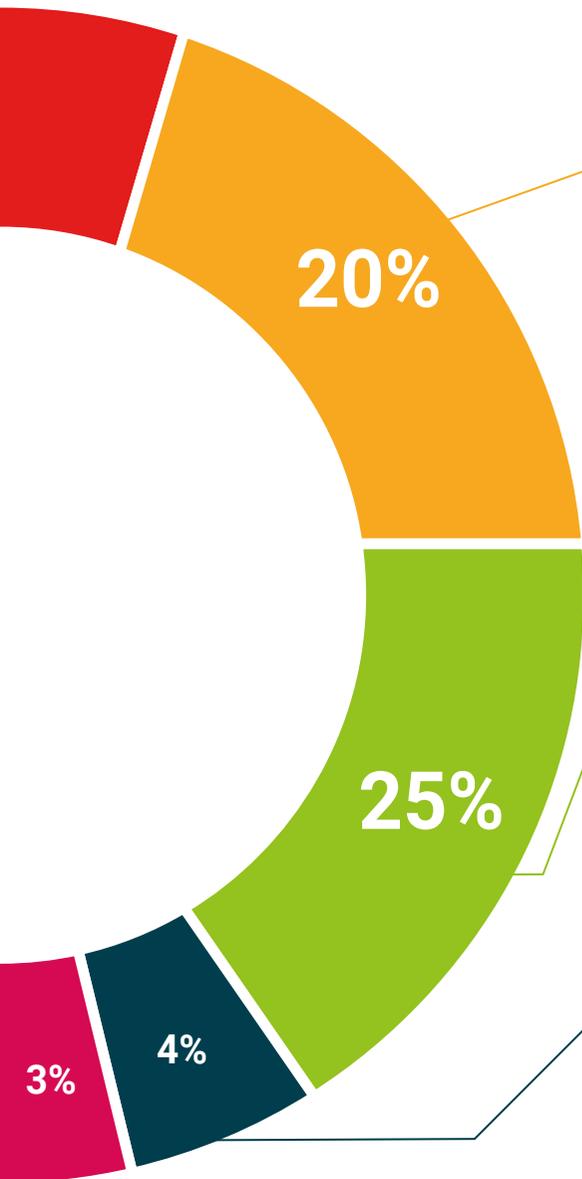
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 Private Masterstudiengang in Nachhaltiges Produktdesign 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"*

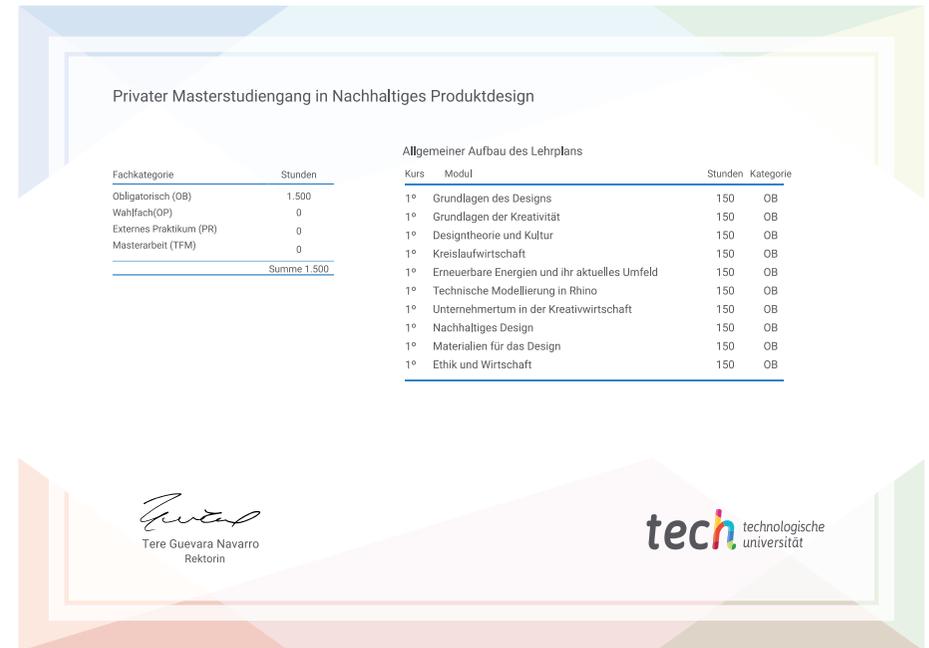
Dieser **Private Masterstudiengang in Nachhaltiges Produktdesign** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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: **Privater Masterstudiengang in Nachhaltiges Produktdesign**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Privater  
Masterstudiengang

Nachhaltiges Produktdesign

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Privater Masterstudiengang Nachhaltiges Produktdesign

