

Universitätsexperte

CMF Design (Farbe, Material und Finish)



Universitätsexperte CMF Design (Farbe, Material und Finish)

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-cmf-design-farbe-material-finish

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Mit diesem Programm kann die Fachkraft die besten Fertigungsmethoden erlernen, angefangen bei der Auswahl des Materials und der Farben, damit sie ihre Ziele bei der Schaffung und Ausarbeitung verschiedener Produkte erreichen kann. Im Laufe des Programms wird der Designer Techniken wie die visuelle Inspektion von Materialien oder die Semiotik und Semantik von Farben eingehend behandeln. Sie werden sich also darauf vorbereiten, für jedes Ihrer Produkte die am besten geeigneten Verfahren anwenden zu können, was Ihre Berufsaussichten erheblich verbessert. Und zwar durch ein 100%iges Online-Unterrichtssystem, das es Ihnen ermöglicht, während des Studiums weiter zu arbeiten, da es sich vollständig an Ihre persönlichen Umstände anpasst.





“

Lernen Sie schnell und effizient die Grundlagen der Verwendung von Farben und der wichtigsten Designmaterialien und werden Sie dank dieses Programms zum Experten in der Produktfertigung”

Farbe und Material sind zwei der wichtigsten Elemente eines Designs. Diese Aspekte bestimmen daher in hohem Maße das Erscheinungsbild und die Benutzerfreundlichkeit, so dass die richtige Auswahl je nach dem betreffenden Produkt von wesentlicher Bedeutung ist. Es mangelt jedoch an Fachleuten, die die Besonderheiten der Farbe und ihre Wirkung auf die Menschen und die Käufer kennen. Auch die Wahl des Materials wird manchmal als zweitrangiger Aspekt des Entwurfs behandelt, eine Entscheidung, die zum Scheitern des Projekts führen kann.

Aus diesem Grund bietet dieser Universitätsexperte den Fachleuten die vollständigsten und aktuellsten Inhalte in diesem Bereich, so dass sie nach Abschluss des Kurses in der Lage sind, die besten Optionen für jede Initiative zu wählen. Ihr Entwurf wird so dem Erfolg näher kommen. Im Laufe des Programms werden die Studenten in der Lage sein, die neuesten Innovationen zu Themen wie den Eigenschaften von Farben, ihrer Psychologie und Harmonie oder intelligenten und dynamischen Materialien in ihre tägliche Arbeit zu integrieren.

Der Abschluss wird durch eine Online-Lernmethode entwickelt, die es den Studenten ermöglicht, ihre berufliche Arbeit ohne Unterbrechungen, starre Zeitpläne oder unbequemes Pendeln fortzusetzen. Darüber hinaus werden die besten Multimedia-Ressourcen zur Verfügung gestellt: Videos, interaktive Zusammenfassungen, Meisterklassen und praktische Aktivitäten, um nur einige zu nennen. Mit ihnen wird der Unterricht viel einfacher und effektiver, denn sie sorgen dafür, dass jede Minute sinnvoll genutzt wird.

Dieser **Universitätsexperte in CMF Design (Farbe, Material und Finish)** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Designexperten vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dieses Programm basiert auf einer 100%igen Online-Methode, die sich vollständig an Ihre persönlichen und beruflichen Gegebenheiten anpasst"

“

Werden Sie dank dieses Programms, das speziell für Ihre berufliche Laufbahn entwickelt wurde, zu einem großen Spezialisten in der Verwendung von Farben und Materialien"

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

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

Jede Minute, die Sie in dieses Studium investieren, wird dank der hochmodernen Bildungstechnologie sinnvoll genutzt.

Erfahren Sie von diesem Universitätsexperten, wie Sie alle Arten von Tests durchführen können, um das perfekte Material für Ihr Design zu finden.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten für CMF Design (Farbe, Material und Finish) ist es, den Fachleuten die wichtigsten Instrumente der Farb- und Materialanalyse an die Hand zu geben, um jedem ihrer Produkte das beste Finish zu verleihen. Auf diese Weise wird der Designer in der Lage sein, die besten Kombinationen in Abhängigkeit von der Art des von ihm entworfenen Produkts unter Berücksichtigung seines endgültigen Aussehens und seiner Funktionalitäten zu finden.



“

Die Wahl von Farben und Materialien ist von grundlegender Bedeutung für das Produktdesign: Mit diesem Universitätsexperten lernen Sie die besten Techniken, um diese auszuwählen und angemessen zu kombinieren"

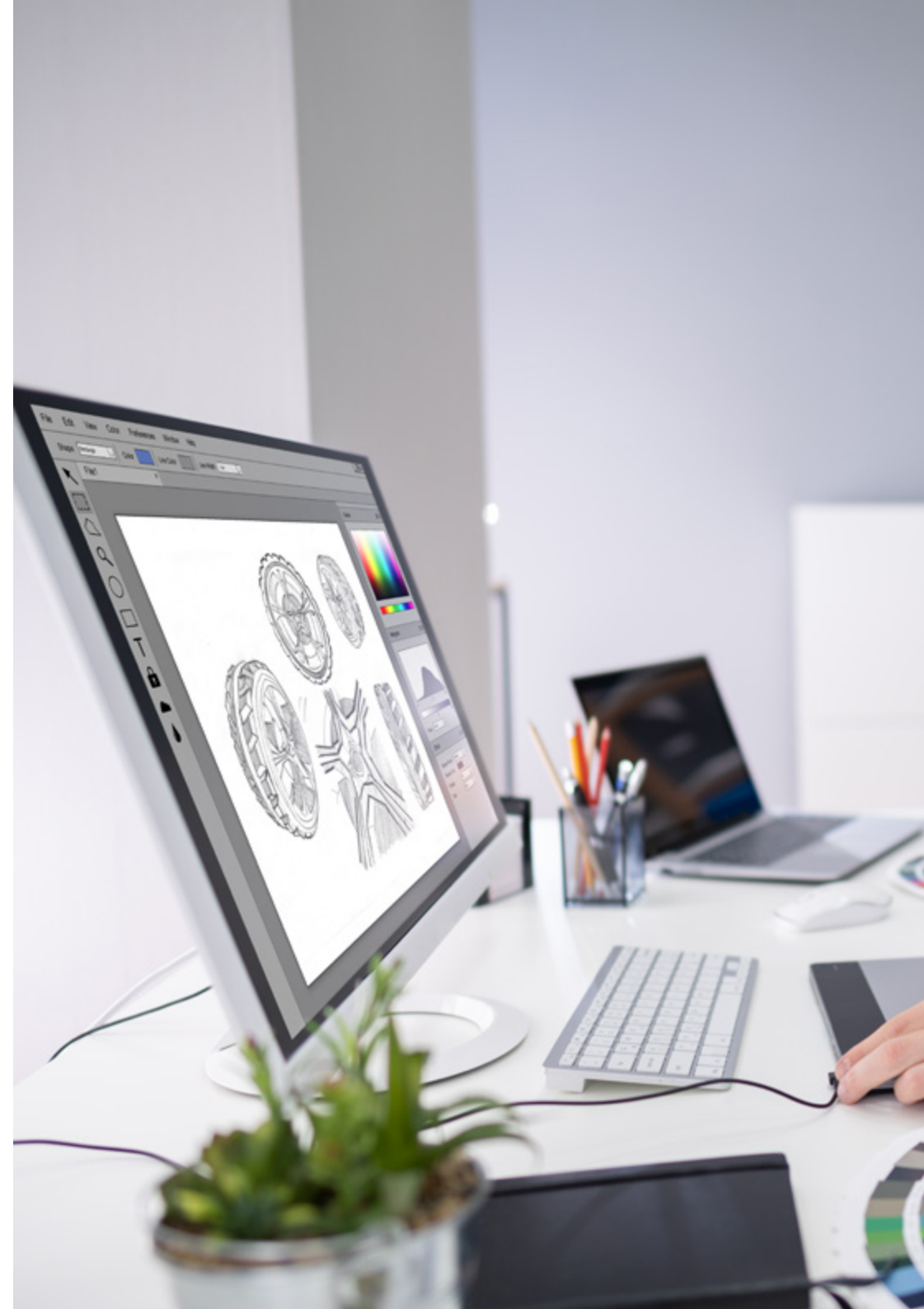


Allgemeine Ziele

- ◆ Theoretische und praktische Kenntnisse und Verständnis des Phänomens der Farbe in seinen verschiedenen Bereichen
- ◆ Die grundlegenden Schemata der kompositorischen Organisation im Design zu verstehen
- ◆ Die eigenen Interessen durch Beobachtung und kritisches Denken synthetisieren und sie in künstlerische Kreationen umsetzen
- ◆ Lernen, künstlerische Produktionen angemessen zu planen, zu entwickeln und zu präsentieren, indem sie effektive Produktionsstrategien und ihren eigenen kreativen Beitrag nutzen
- ◆ Erwerb der theoretischen und methodischen Kenntnisse, die für die Durchführung von technischen Projekten erforderlich sind



Werden Sie dank dieses spezialisierten Programms ein echter Spezialist für Farben und Materialien im Produktdesign"





Spezifische Ziele

Modul 1. Farbe und Form

- ◆ Kenntnis der verschiedenen Werkzeuge und aktuellen Ressourcen für den Einsatz von Farbe im Design und Umgang mit den verschiedenen Möglichkeiten der manuellen und digitalen Farbanwendung im Designprozess
- ◆ Verständnis für die Anwendung von Farbe durch die Nutzung von chromatischen Ressourcen und internationalen Standardmaßen, um bestimmte Ziele in Designprojekten zu erreichen
- ◆ Die wichtigsten Gesetze der visuellen Wahrnehmung mit der Nomenklatur und Sprache des Fachgebiets analysieren und differenzieren

Modul 2. Materialien

- ◆ Die Prinzipien von Nanomaterialien kennen
- ◆ Die Prozesse der Korrosion und der Zersetzung von Materialien kennen, analysieren und bewerten
- ◆ Die verschiedenen Techniken der zerstörungsfreien Prüfung von Materialien bewerten und analysieren

Modul 3. Materialien für das Design

- ◆ Mit den jeweils am besten geeigneten Materialien im Bereich des Produktdesigns arbeiten
- ◆ Die wichtigsten Materialfamilien erklären und beschreiben: ihre Herstellung, Typologien, Eigenschaften, usw.

03

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätsexperten für CMF Design (Farbe, Material und Finish) sind in 3 spezialisierte Module gegliedert, die es der Fachkraft ermöglichen, sich mit Themen wie: Farbmodelle und -standardisierung, Farbe in der Landschaftsgestaltung, Eigenschaften und Zusammensetzung von Materialien, zerstörende und zerstörungsfreie Prüfungen oder Vorschriften und Gesetze zur Risikovermeidung bei der Arbeit mit verschiedenen Materialien zu beschäftigen.



“

*In diesem Programm finden Sie alle
Schlüssel für die Gestaltung von
Produkten nach Farbe und Material"*

Modul 1. Farbe und Form

- 1.1. Farbtheorie
 - 1.1.1. Wahrnehmung von Form und Raum
 - 1.1.2. Farbe. Definition
 - 1.1.3. Wahrnehmung von Farbe
 - 1.1.4. Eigenschaften oder Dimensionen der Farbe
 - 1.1.5. Klassifizierung der Farbe
- 1.2. Farbwahrnehmung
 - 1.2.1. Das menschliche Auge
 - 1.2.2. Farbsehen
 - 1.2.3. Variablen der Farbwahrnehmung
 - 1.2.4. Nicht-visuelle Wahrnehmung von Farbe
- 1.3. Farbmodelle und Standardisierung
 - 1.3.1. Geschichte der Farbe
 - 1.3.1.1. Frühe Theorien
 - 1.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 1.3.1.3. Isaac Newton
 - 1.3.1.4. Moses Harris
 - 1.3.1.5. Goethe
 - 1.3.1.6. Runge
 - 1.3.1.7. Chevreul
 - 1.3.1.8. Rood
 - 1.3.1.9. Munsell
 - 1.3.1.10. Ostwald
 - 1.3.2. Visuelle Wahrnehmung
 - 1.3.2.1. Absorption und Reflexion
 - 1.3.2.2. Pigment-Moleküle
 - 1.3.3. Attribute der Farbe
 - 1.3.3.1. Ton
 - 1.3.3.2. Leuchtdichte
 - 1.3.3.3. Sättigung
 - 1.3.4. Warme und kühle Farben
 - 1.3.5. Harmonie der Farben
 - 1.3.6. Der Kontrast
- 1.3.7. Farbeffekte
 - 1.3.7.1. Größe
 - 1.3.7.2. Transparenz, Gewicht und Masse
- 1.4. Semiotik und Semantik der Farbe
 - 1.4.1. Semiotik der Farbe
 - 1.4.2. Beschreibung der Farbe
 - 1.4.3. Farben: Material, Licht, Wahrnehmungen und Empfindungen
 - 1.4.4. Farbe und Materie
 - 1.4.5. Die Wahrheit einer Farbe
 - 1.4.5. Wahrnehmung von Farbe
 - 1.4.6. Das Gewicht einer Farbe
 - 1.4.7. Das Farbwörterbuch
- 1.5. Farbe im Design
 - 1.5.1. Chromatische Trends
 - 1.5.2. Grafisches Design
 - 1.5.3. Innenarchitektur
 - 1.5.4. Architektur
 - 1.5.5. Landschaftsgestaltung
 - 1.5.6. Modedesign
- 1.6. Zusammensetzung
 - 1.6.1. Allgemeines
 - 1.6.1.1. Verwendete Codes
 - 1.6.1.2. Grad der Originalität und Banalität
 - 1.6.1.3. Grad der Ikonizität und Abstraktion
 - 1.6.2. Konfigurative Organisation des Bildes: Beziehung zwischen Hintergrund und Figur
 - 1.6.3. Konfigurative Organisation des Bildes: Gestaltgesetze
 - 1.6.4. Konfigurative Organisation des Bildes: Systeme der räumlichen Organisation
 - 1.6.4.1. Gleichgewicht: statisch oder dynamisch. Fokales oder orthogonales System
 - 1.6.4.2. Anteil
 - 1.6.4.3. Symmetrie
 - 1.6.4.4. Bewegung und Rhythmus
 - 1.6.5. Feldstudie

- 1.7. Die Funktionen des Bildes
 - 1.7.1. Repräsentativ
 - 1.7.1.1. Kartografisch
 - 1.7.1.2. Wissenschaftlich
 - 1.7.1.3. Architektonisch
 - 1.7.1.4. Projektiv
 - 1.7.2. Überzeugend
 - 1.7.3. Künstlerisch
- 1.8. Farbpsychologie
 - 1.8.1. Warme und kühle Farben
 - 1.8.2. Physiologische Auswirkungen
 - 1.8.3. Farbsymbolik
 - 1.8.4. Persönliche Farbvorlieben
 - 1.8.5. Emotionale Auswirkungen
 - 1.8.6. Lokale und ausdrucksstarke Farben
- 1.9. Die Bedeutung der Farbe
 - 1.9.1. Blau
 - 1.9.2. Rot
 - 1.9.3. Gelb
 - 1.9.4. Grün
 - 1.9.5. Aftikanisch
 - 1.9.6. Weiß
 - 1.9.7. Orange
 - 1.9.8. Violett
 - 1.9.9. Rosa
 - 1.9.10. Gold
 - 1.9.11. Silber
 - 1.9.12. Braun
 - 1.9.13. Grau
- 1.10. Verwendung von Farbe
 - 1.10.1. Quellen für Farbstoffe und Pigmente
 - 1.10.2. Beleuchtung
 - 1.10.3. Mischen von Ölen und Acrylfarben

- 1.10.4. Glasierte Keramiken
- 1.10.5. Gefärbtes Glas
- 1.10.6. Farbiger Druck
- 1.10.7. Farbfotografie

Modul 2. Materialien

- 2.1. Materialeigenschaften
 - 2.1.1. Mechanische Eigenschaften
 - 2.1.2. Elektrische Eigenschaften
 - 2.1.3. Optische Eigenschaften
 - 2.1.4. Magnetische Eigenschaften
- 2.2. Metallische Materialien I. Eisenhaltig
- 2.3. Metallische Materialien II. Nicht-Eisenhaltig
- 2.4. Polymere Materialien
 - 2.4.1. Thermoplastische Kunststoffe
 - 2.4.2. Duroplastische Kunststoffe
- 2.5. Keramische Materialien
- 2.6. Zusammengesetzte Materialien
- 2.7. Biomaterialien
- 2.8. Nanomaterialien
- 2.9. Korrosion und Zersetzung von Materialien
 - 2.9.1. Arten von Korrosion
 - 2.9.2. Oxidation von Metallen
 - 2.9.3. Korrosionskontrolle
- 2.10. Nicht-destruktive Tests
 - 2.10.1. Visuelle Inspektionen und Endoskopie
 - 2.10.2. Ultraschall
 - 2.10.3. Röntgenstrahlen
 - 2.10.4. Foucolt (Eddy) Wirbelströme
 - 2.10.5. Magnetische Partikel
 - 2.10.6. Eindringende Flüssigkeiten
 - 2.10.7. Infrarot-Thermografie

Modul 3. Materialien für das Design

- 3.1. Material als Inspiration
 - 3.1.1. Suche nach Materialien
 - 3.1.2. Klassifizierung
 - 3.1.3. Das Material und sein Kontext
- 3.2. Materialien für das Design
 - 3.2.1. Häufige Verwendungen
 - 3.2.2. Kontraindikationen
 - 3.2.3. Kombination von Materialien
- 3.3. Kunst + Innovation
 - 3.3.1. Materialien in der Kunst
 - 3.3.2. Neue Materialien
 - 3.3.3. Zusammengesetzte Materialien
- 3.4. Physik
 - 3.4.1. Grundlegende Konzepte
 - 3.4.2. Zusammensetzung der Materialien
 - 3.4.3. Mechanische Tests
- 3.5. Technologie
 - 3.5.1. Intelligente Materialien
 - 3.5.2. Dynamische Materialien
 - 3.5.3. Die Zukunft der Materialien
- 3.6. Nachhaltigkeit
 - 3.6.1. Beschaffung
 - 3.6.2. Nutzung
 - 3.6.3. Endgültige Verwaltung
- 3.7. Biomimikry
 - 3.7.1. Reflexion
 - 3.7.2. Transparenz
 - 3.7.3. Andere Techniken



- 3.8. Innovation
 - 3.8.1. Erfolgsgeschichten
 - 3.8.2. Materialforschung
 - 3.8.3. Quellen der Forschung
- 3.9. Risikoprävention
 - 3.9.1. Sicherheitsfaktor
 - 3.9.2. Feuer
 - 3.9.3. Bruch
 - 3.9.4. Andere Risiken
- 3.10. Verordnungen und Gesetze
 - 3.10.1. Vorschriften je nach Anwendung
 - 3.10.2. Sektorspezifische Vorschriften
 - 3.10.3. Vorschriften je nach Standort

“*Die flexible und innovative Lehrmethodik wird mit den fortschrittlichsten Inhalten in diesem Bereich kombiniert. Dieser Universitätsexperte ist Ihre beste Chance, beruflich voranzukommen*”

04 Methodik

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

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



“

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

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

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

“

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



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



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

Eine innovative und andersartige Lernmethode

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

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

Die 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.



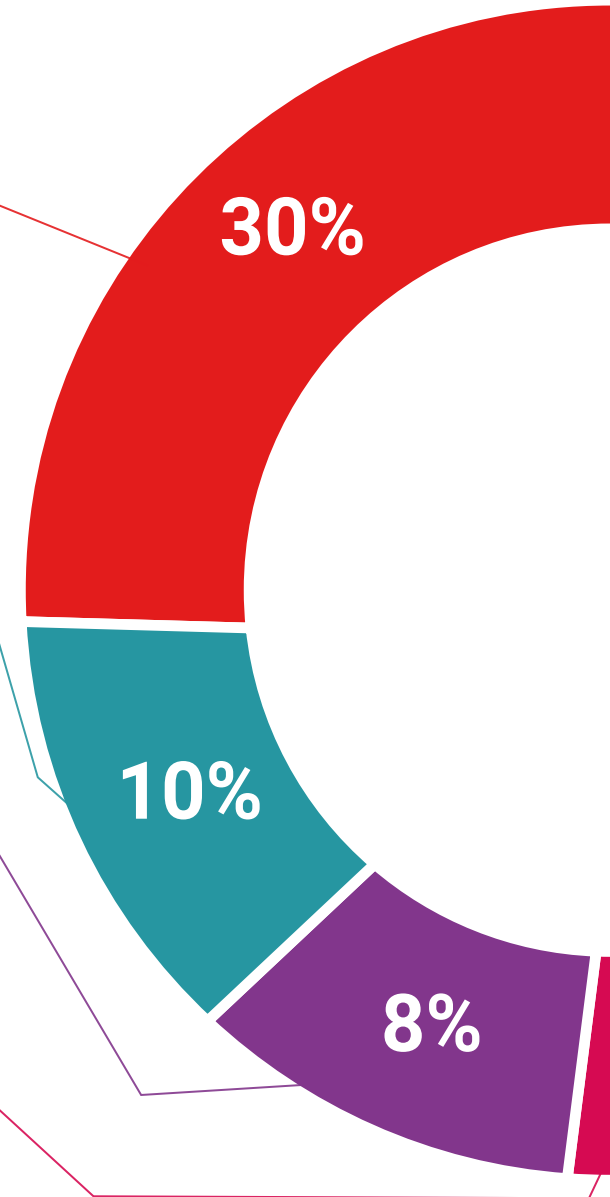
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in CMF Design (Farbe, Material und Finish) garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Nach erfolgreichem Abschluss dieses
Programms erhalten Sie Ihre TECH-
Qualifikation ohne komplizierte Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in CMF Design (Farbe, Material und Finish)** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in CMF Design (Farbe, Material und Finish)**

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
CMF Design
(Farbe, Material und Finish)

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

Universitätsexperte

CMF Design (Farbe, Material und Finish)

