





## Universitätsexperte DigitaleProduktdesign-Projekte

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-digitale-produkt-design-projekte](http://www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-digitale-produkt-design-projekte)

# 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

Um ein Projekt im Bereich des digitalen Produktdesigns durchführen zu können, muss man alle Besonderheiten dieser Art von Initiative kennen. Daher ist dieser Studiengang für Berufstätige, die sich auf diesen Bereich konzentrieren möchten, unerlässlich, da er ihnen alle Kenntnisse und Werkzeuge vermittelt, die für die Entwicklung im Bereich des digitalen Designs erforderlich sind. Während des Studiums können sie sich mit neuen Technologien wie *Blockchain* und dem Internet der Dinge auseinandersetzen. Am Ende des Studiums beherrschen sie alle wesentlichen Aspekte, um ein Projekt in diesem Bereich durchzuführen. Und das alles dank einer 100%igen Online-Lernmethode, die ganz auf ihre persönliche Situation zugeschnitten ist, so dass die Studenten lernen können, wann und wo sie wollen.



“

*Erwerben Sie fundierte Kenntnisse über Emerging Technologies und Methoden des agilen Projektmanagements und werden Sie zum Digital Product Designer”*

Die enormen sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Veränderungen durch die Digitalisierung haben auch Bereiche wie das Design erfasst. Heutzutage ist kein wirtschaftliches, kommerzielles oder künstlerisches Projekt mehr denkbar ohne eine perfekte Kenntnis seiner Integration mit dem Internet und dem digitalen Umfeld. Aus diesem Grund ist das Profil des spezialisierten Designers bei Initiativen, die die Entwicklung digitaler Produkte erfordern, immer mehr gefragt.

Diese neue Situation hat viele Fachleute dazu gezwungen, ihr Wissen auf den neuesten Stand zu bringen, und dieser Universitätsexperte wurde speziell entwickelt, um ihnen die Möglichkeit zu geben, sich über die neuesten Innovationen in diesem Bereich zu informieren. Während des gesamten Studiums können sich die Designer mit Themen wie dem Design in Verbindung mit mobilen Technologien, dem Internet der Dinge und seiner Integration in den privaten und beruflichen Alltag oder agilen Methoden bei der Durchführung von Projekten beschäftigen.

Mit diesem Wissen haben die Studenten die Möglichkeit, sich als führende Persönlichkeiten im Bereich Design zu positionieren und den Zugang zu großen Unternehmen und Institutionen in diesem Sektor anzustreben. All dies dank des Online-Lernsystems von TECH und seiner zahlreichen multimedialen Materialien, die die Vermittlung dieser innovativen Inhalte erleichtern werden.

Dieser **Universitätsexperte in Digitale Produktdesign-Projekte** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Digitales Produktdesign 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“*Dieses Programm macht Sie zu einem Spezialisten für die Realisierung von Projekten im Bereich des digitalen Produktdesigns. Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, in ein sehr gefragtes Berufsfeld einzusteigen und schreiben Sie sich jetzt ein*”

“

*Digitales Produktdesign ist heute einer der am schnellsten wachsenden Bereiche und dieser Studiengang gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Profi mit großartigen Berufsaussichten zu werden“*

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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.

*Die Online-Methode, mit der dieses Programm entwickelt wurde, ermöglicht es Ihnen, Ihre Arbeit und Ihr Studium miteinander zu verbinden, ohne feste Zeitpläne oder unbequeme Anreisen in Kauf nehmen zu müssen.*

*Ihnen stehen die innovativsten Inhalte auf dem Gebiet des Designs zur Verfügung, die in einem multimedialen Format präsentiert werden, um die Effektivität des Lernens zu erhöhen.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Digitale Produktdesign-Projekte ist es, Fachleuten das fortschrittlichste Wissen auf diesem Gebiet zu vermitteln, damit sie alle Arten von Initiativen zur Entwicklung von Produkten für die digitale Umgebung durchführen können. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet ihnen dieses Programm die innovativsten und vollständigsten Inhalte und eine Methodik, die vollständig an ihre Bedürfnisse und ihren Zeitplan angepasst ist.





“

*Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, Ihre berufliche Laufbahn im Bereich des Managements digitaler Produktdesign-Projekte zu entwickeln"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Kennen der Grundlagen des Designs sowie der Bezugspunkte, Stile und Bewegungen, die es von seinen Anfängen bis heute geprägt haben
- ◆ Verstehen des kreativen, analytischen und studienbasierten Prozesses bei der Erstellung eines Werks
- ◆ Kennen der wichtigsten Software im aktuellen Kontext des Designs
- ◆ Beherrschen der technologischen Ressourcen der visuellen Kommunikation
- ◆ Unterscheiden der Phasen des Designprozesses und der geeigneten Techniken zur Analyse der Benutzererfahrung in jeder Phase





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Aufkommende Technologien

- ◆ Verstehen der verschiedenen mobilen Technologien und Dienste, die derzeit auf dem Markt sind
- ◆ Entwerfen von Benutzererlebnissen, die an die neuen, derzeit verfügbaren Technologien angepasst sind
- ◆ Verstehen der Funktionsweise des Internets der Dinge (IoT), seine Grundlagen, Hauptkomponenten, *Cloud Computing* und *Smart Cities*
- ◆ Erwerben von Basiswissen zum Verständnis von *Blockchain* und *Blockchain*-basierten Anwendungen und Dienstleistungen
- ◆ Kennenlernen der neuesten innovativen Technologien und Erläutern der Grundlagen der Forschung

### Modul 2. Internet der Dinge (IoT)

- ◆ Detailliertes Kennen der Funktionsweise von IoT und Industrie 4.0 und ihrer Kombinationen mit anderen Technologien, ihrer aktuellen Situation, ihrer wichtigsten Geräte und Anwendungen und wie Hyperkonnektivität zu neuen Geschäftsmodellen führt, bei denen alle Produkte und Systeme miteinander verbunden und in ständiger Kommunikation sind
- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über eine IoT-Plattform und die Elemente, aus denen sie besteht, die Herausforderungen und Möglichkeiten der Implementierung von IoT-Plattformen in Fabriken und Unternehmen, die wichtigsten Geschäftsbereiche im Zusammenhang mit IoT-Plattformen und die Beziehung zwischen IoT-Robotik und anderen aufkommenden Technologien
- ◆ Kennen der wichtigsten existierenden *Wearables*, ihrer Nützlichkeit, der Sicherheitssysteme, die in jedem IoT-Modell und seiner Variante in der industriellen Welt, genannt IIoT, angewendet werden müssen

### Modul 3. Agile Methodologien

- ◆ Bestimmen der Schlüsselemente eines *Business Case*, einer Produktvision und von Anwendergeschichten
- ◆ Planen von Iterationen basierend auf der Geschwindigkeit des Teams und der Länge der Iteration
- ◆ Erfassen und Priorisieren von Anforderungen für ein *agiles* Projekt
- ◆ Erkennen von Richtlinien für die Zerlegung, Schätzung und Zuweisung von *User Stories*
- ◆ Analysieren der Schlüssel zum *Contracting* für *agile* Projekte
- ◆ Untersuchen der Führungsstrategien von leistungsstarken selbstverwalteten Teams



*Sie werden große berufliche Fortschritte machen, wenn Sie dieses Programm abgeschlossen haben, das Ihnen das modernste Wissen in einem der am schnellsten wachsenden Designsektoren vermittelt*

# 04

## Struktur und Inhalt

Die großen Fortschritte, die das Design in den letzten Jahren gemacht hat, erforderten die Entwicklung dieses Programms, mit dem der Designer alle Antworten auf die aktuellen Herausforderungen bei der Gestaltung digitaler Produkte findet. Mit Hilfe dieses Universitätsexperten wird er sich mit Themen wie Benutzererfahrung, erweiterte Realität, Design für das Internet der Dinge und den besten Projektmanagementmethoden beschäftigen. Mit diesem Wissen wird der Student darauf vorbereitet sein, in einem professionellen Sektor, der sich in vollem Wachstum befindet, Fuß zu fassen und erfolgreich zu sein.

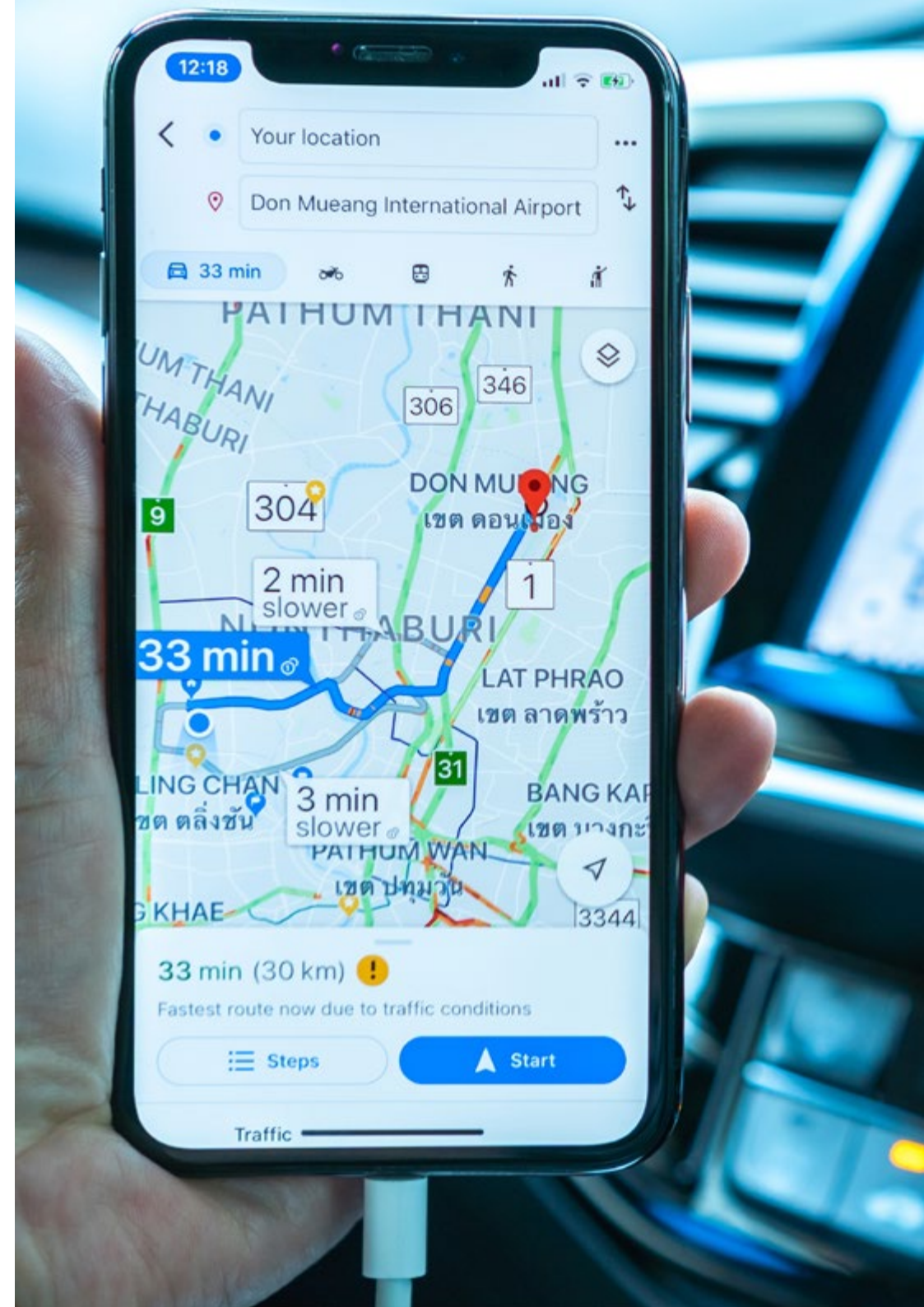


“

*In 3 spezialisierten Modulen lernen Sie alle Schlüssel zur Durchführung der besten digitalen Produktdesign-Projekte”*

## Modul 1. Aufkommende Technologien

- 1.1. Mobile Technologien
  - 1.1.1. Mobile Geräte
  - 1.1.2. Mobilkommunikation
- 1.2. Mobile Dienste
  - 1.2.1. Arten von Anwendungen
  - 1.2.2. Entscheidung über die Art der mobilen Anwendung
  - 1.2.3. Gestaltung der mobilen Interaktion
- 1.3. Standortbezogene Dienste
  - 1.3.3. Standortbezogene Dienste
  - 1.3.4. Technologien für die mobile Ortung
  - 1.3.5. GNSS-gestützte Positionierung
  - 1.3.6. Genauigkeit und Präzision bei Ortungstechnologien
  - 1.3.7. *Beacons*: Annäherung an den Standort
- 1.4. Design der Benutzererfahrung (UX)
  - 1.4.1. Einführung in die Benutzererfahrung (UX)
  - 1.4.2. Technologien für die mobile Ortung
  - 1.4.3. Methodik für UX-Design
  - 1.4.4. Bewährte Praktiken im *Prototyping*-Prozess
- 1.5. Erweiterte Realität
  - 1.5.1. Konzepte der erweiterten Realität
  - 1.5.2. Technologien für die mobile Ortung
  - 1.5.3. AR- und VR-Anwendungen und -Dienste
- 1.6. Internet der Dinge (IoT) (I)
  - 1.6.1. IoT-Grundlagen
  - 1.6.2. IoT-Geräte und Kommunikation
- 1.7. Internet der Dinge (IoT) (II)
  - 1.7.1. Jenseits von *Cloud Computing*
  - 1.7.2. Intelligente Städte (*Smart Cities*)
  - 1.7.3. Digitale Zwillinge
  - 1.7.4. IoT-Projekte





- 1.8. *Blockchain*
  - 1.8.1. *Blockchain-Grundlagen*
  - 1.8.2. *Blockchain-basierte Anwendungen und Dienste*
- 1.9. *Autonomes Fahren*
  - 1.9.1. *Technologien für autonomes Fahren*
  - 1.9.2. *V2X-Kommunikation*
- 1.10. *Innovative Technologie und Forschung*
  - 1.10.1. *Grundlagen des Quantencomputings*
  - 1.10.2. *Anwendungen des Quantencomputings*
  - 1.10.3. *Einführung in die Forschung*

## Modul 2. Internet der Dinge (IoT)

- 2.1. *Cyber-physische Systeme (CPS) in der Vision von Industrie 4.0*
  - 2.1.1. *Internet of Things (IoT)*
  - 2.1.2. *Komponenten für das IoT*
  - 2.1.3. *IoT-Fälle und -Anwendungen*
- 2.2. *Internet der Dinge und cyber-physische Systeme*
  - 2.2.1. *Rechen- und Kommunikationsfähigkeiten für physische Objekte*
  - 2.2.2. *Sensoren, Daten und Elemente in cyber-physischen Systemen*
- 2.3. *Geräte-Ökosystem*
  - 2.3.1. *Typologien, Beispiele und Anwendungen*
  - 2.3.2. *Anwendungen der verschiedenen Geräte*
- 2.4. *IoT-Plattformen und ihre Architektur*
  - 2.4.1. *Typologien und Plattformen auf dem IoT-Markt*
  - 2.4.2. *Wie eine IoT-Plattform funktioniert*
- 2.5. *Digital Twins*
  - 2.5.1. *Der digitale Zwilling oder Digital Twin*
  - 2.5.2. *Nutzung und Anwendungen des digitalen Zwillings*
- 2.6. *Indoor & Outdoor Geolocation (Real Time Geospatial)*
  - 2.6.1. *Plattformen für Indoor und Outdoor-Geolokalisierung*
  - 2.6.2. *Auswirkungen und Herausforderungen der Geolokalisierung in einem IoT-Projekt*
- 2.7. *Intelligente Sicherheitssysteme*
  - 2.7.1. *Typologien und Implementierungsplattformen für Sicherheitssysteme*
  - 2.7.2. *Komponenten und Architekturen in intelligenten Sicherheitssystemen*

- 2.8. Sicherheit in IoT- und IIoT-Plattformen
  - 2.8.1. Sicherheitskomponenten in einem IoT-System
  - 2.8.2. Strategien zur Implementierung von IoT-Sicherheit
- 2.9. *Wearables at Work*
  - 2.9.1. Arten von *Wearables* in industriellen Umgebungen
  - 2.9.2. Erfahrungen und Herausforderungen bei der Implementierung von *Wearables* für Arbeitnehmer
- 2.10. Implementieren einer API zur Interaktion mit einer Plattform
  - 2.10.1. Arten von APIs, die an einer IoT-Plattform beteiligt sind
  - 2.10.2. API-Marktplatz
  - 2.10.3. Strategien und Systeme für die Implementierung von API-Integrationen

### Modul 3. Agile Methoden

- 3.1. *Agiles* Projektmanagement. Grundlage für die Entwicklung von Webanwendungen
  - 3.1.1. Der *Agile* Ansatz
  - 3.1.2. *Agile* Werte und Prinzipien
  - 3.1.3. Traditionelles und *agiles* Projektmanagement
  - 3.1.4. Das *agile* Modell des Projektmanagements
  - 3.1.5. *Agile* Methodologien
- 3.2. Einführung eines *Agilen* Ansatzes für die Entwicklung von Webanwendungen
  - 3.2.1. Mythen und Fakten über Agilität
  - 3.2.2. *Agile* Praktiken
  - 3.2.3. Auswahl von *Agilen* Praktiken für ein Projekt
  - 3.2.4. Entwicklung einer *Agilen* Denkweise
  - 3.2.5. Umsetzung und Kommunikation der Einführung *Agiler* Grundsätze
- 3.3. *Agile* Methoden für die Entwicklung von Webanwendungen
  - 3.3.1. *Lean*-Entwicklung
  - 3.3.2. *Extreme Programming* (XP)
  - 3.3.3. Crystal-Methoden
  - 3.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
  - 3.3.5. DSDM und der *Agile Unified Process*
- 3.4. *Agile* Methoden für die fortgeschrittene Entwicklung von Webanwendungen
  - 3.4.1. Kanban-Methode
  - 3.4.2. *Scrum* und *Scrumban*
  - 3.4.3. DA. *Disciplined Agile*
  - 3.4.4. Hybride Methodiken
  - 3.4.5. Vergleich der *Agilen* Methoden
- 3.5. Web-Entwicklungsprojekt. Der Planungsprozess
  - 3.5.1. Start eines *Agilen* Projekts
  - 3.5.2. *Agiler* Planungsprozess
  - 3.5.3. Sammeln von Anforderungen und Anwenderberichten
  - 3.5.4. Festlegung des Projektumfangs mit Hilfe *Agiler* Methoden. *Product Backlog*
  - 3.5.5. *Agile* Werkzeuge für die Priorisierung von Anforderungen
- 3.6. *Stakeholder* von *Agilen* Projekten zur Entwicklung von Webanwendungen
  - 3.6.1. *Stakeholder* in *Agilen* Projekten
  - 3.6.2. Förderung der effektiven Beteiligung von Interessengruppen
  - 3.6.3. Partizipative Entscheidungsfindung
  - 3.6.4. *Agiler* Austausch und Sammlung von Wissen
- 3.7. Einführungsplan und Erstellung von Kostenvoranschlägen
  - 3.7.1. Einführungsplan
  - 3.7.2. Schätzung des Umfangs der *User Story*
  - 3.7.3. Schätzung der Geschwindigkeit
  - 3.7.4. *Agile* Schätzungstechniken
  - 3.7.5. Priorisierung von Anwendergeschichten
- 3.8. Planung und Überwachung von Iterationen
  - 3.8.1. Iteration und progressive Entwicklung
  - 3.8.2. Iterationsplanungsprozess
  - 3.8.3. Erstellen des Iterations-*Backlogs*
  - 3.8.4. Der *Agile* Zeitplan und *Buffers*
  - 3.8.5. Verfolgung des Fortschritts der Iteration
  - 3.8.6. Verfolgung und Berichterstattung zum Fortschritt des *Releases*



- 3.9. Leitung eines Entwicklungsteams für Webanwendungen
  - 3.9.1. *Agile* Teams
  - 3.9.2. Der Leiter des *Agilen* Projekts
  - 3.9.3. Das *Agile* Team
  - 3.9.4. Management von virtuellen *Agilen* Teams
  - 3.9.5. *Coaching* zur Verbesserung der Teamleistung
- 3.10. Management und Wertschöpfung bei Webentwicklungsprojekten
  - 3.10.1. Prozesse für eine wertorientierte Lieferung
  - 3.10.2. Die Qualität des Produkts
  - 3.10.3. *Agile* Qualitätspraktiken
  - 3.10.4. Risikomanagement
  - 3.10.5. *Agile* Verträge
  - 3.10.6. *Earned Value Management* in *Agilen* Projekten

“Dieses Programm wird Sie darauf vorbereiten, eine Referenz im Bereich Produktdesign zu werden, indem es Ihnen das notwendige Rüstzeug vermittelt, um Projekte in diesem Berufsfeld effektiv zu managen”



# 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“*

## Bei TECH verwenden wir die Fallmethode

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.



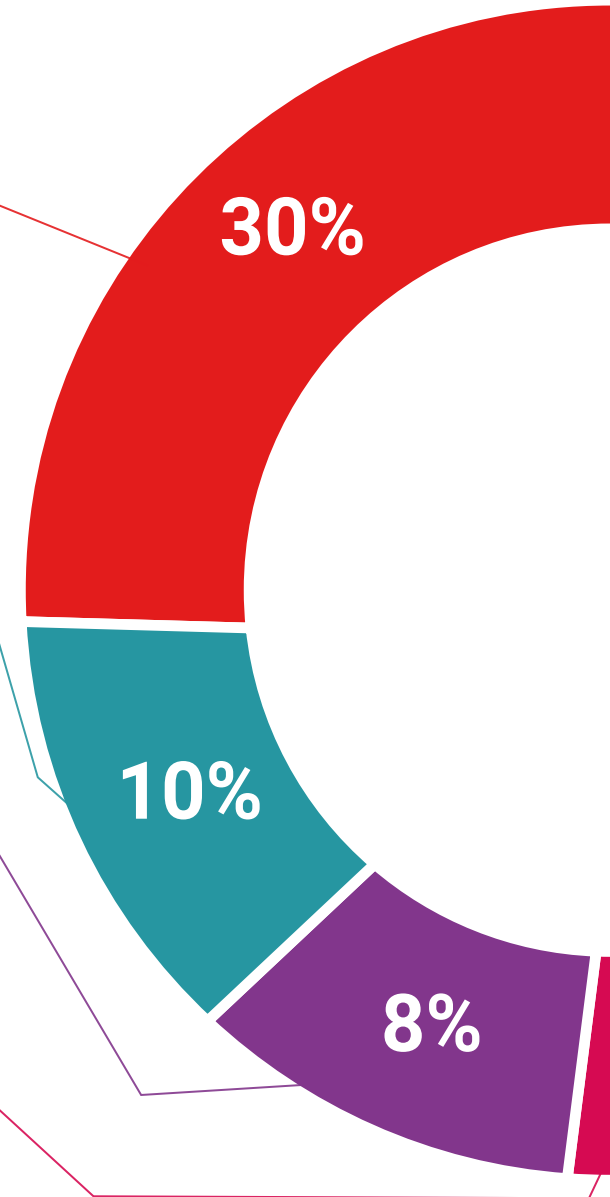
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Universitätsexperte in Digitale Produktdesign-Projekte 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 Digitale Produktdesign-Projekte** 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 Digitale Produktdesign-Projekte**

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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

DigitaleProduktdesign-Projekte

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

# Universitätsexperte

## Digitale Produktdesign-Projekte

