

Universitätsexperte

Grafisches Bild





Universitätsexperte Grafisches Bild

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-grafisches-bild

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

Der Studiengang in Grafisches Bild ist eine Fortbildung, die speziell für Fachleute aus dem Bereich des Grafikdesigns geschaffen wurde, um eine wichtige Spezialisierung in der Entwicklung dieses spezifischen Bereichs zu ermöglichen. Zu diesem Zweck bietet es die Möglichkeit, sich durch eine Fortbildung die Fähigkeiten einer spezialisierten Fachkraft anzueignen, die einen beruflichen Aufstieg ohne Probleme bei der Vereinbarkeit von Beruf und Familie ermöglicht. Eine einmalige Chance für die Entwicklung und den Aufstieg.



“

*Ein sehr intensiver Kurs, der es Ihnen ermöglicht,
ein grafisches Bild mit der Solvenz der besten
Fachleute des Sektors zu entwickeln"*

Dieser Universitätsexperte in Grafisches Bild ist so strukturiert, dass sie eine interessante, interaktive und vor allem hocheffiziente Fortbildung in allen Bereichen dieses Sektors bietet. Um dies zu erreichen, wird ein klarer und kontinuierlicher Wachstumspfad angeboten, der auch zu 100% mit anderen Berufen kompatibel ist.

Durch eine exklusive Methodik wird dieser Universitätsexperte Sie dazu bringen, alle Arbeitsweisen im Bereich des grafischen Bildes kennenzulernen. Um an der Spitze zu bleiben, muss der Designprofi die sich verändernden Phänomene der multimedialen Kommunikation und insbesondere die Arbeit im Bereich des grafischen Bildes kennen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer kennen muss, um ein vollständiges grafisches Bild zu planen, zu entwickeln und fertigzustellen. Es ist ein Weg, der die Fähigkeiten des Studenten schrittweise steigert und ihm hilft, die Herausforderungen eines Spitzenprofis zu meistern.

Der Universitätsexperte für Grafisches Bild wird als eine praktikable Option für eine Fachkraft vorgestellt, die sich entscheidet, unabhängig zu arbeiten, aber auch Teil einer Organisation oder eines Unternehmens zu sein. Ein interessanter Weg für die berufliche Entwicklung, der von den spezifischen Kenntnissen, die jetzt in dieser Fortbildung verfügbar sind, profitieren wird.

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

- ◆ Entwicklung einer großen Anzahl von Fallstudien, die von Experten vorgestellt werden
- ◆ Anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt
- ◆ Neue und zukunftsweisende Entwicklungen in diesem Bereich
- ◆ Praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Innovative und hocheffiziente Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dieses Programm wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Wissen im Bereich Grafisches Bild auf den neuesten Stand zu bringen"

“

Das gesamte Wissen, das Sie im Bereich Grafikdesign benötigen, ist in einem hocheffizienten Universitätsexperten in diesem Bereich zusammengefasst der Ihre Bemühungen mit den besten Ergebnissen optimieren wird"

Die Entfaltung dieses Programm konzentriert sich auf die praktische Umsetzung des vorgeschlagenen theoretischen Erlernens. Durch die effektivsten Lehrsysteme und bewährte Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt importiert wurden, werden Sie in der Lage sein, sich neues Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise wollen wir Ihre Bemühungen in echte und unmittelbare Kompetenzen umsetzen.

Unser Online-System ist eine weitere Stärke unseres Fortbildungskonzepts. Mit einer interaktiven Plattform, die die Vorteile der neuesten technologischen Entwicklungen nutzt, stellen wir Ihnen die interaktivsten digitalen Werkzeuge zur Verfügung. Auf diese Weise können wir Ihnen eine Art des Lernens anbieten, die sich ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, sodass Sie diese Fortbildung perfekt mit Ihrem Privat- oder Berufsleben verbinden können.

Praktisches und intensives Lernen, das Ihnen in einem spezifischen und konkreten Universitätsexperten alle Tools vermittelt, die Sie für die Arbeit in diesem Bereich benötigen.

Ein Training, das es Ihnen ermöglicht, das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer täglichen Praxis umzusetzen.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in Grafisches Bild ist es, den Fachleuten eine umfassende Möglichkeit zu bieten, sich Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich anzueignen, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und einer auf der Praxis basierenden Studienform, die es ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit den notwendigen Kenntnissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit voller Sicherheit und Kompetenz auszuführen.



“

Unser Ziel ist einfach: Ihnen zu helfen, die umfassendsten Aktualisierungen in einem Universitätsexperten zu erhalten, der mit Ihren beruflichen und persönlichen Verpflichtungen voll vereinbar ist“



Allgemeine Ziele

- ◆ Kenntnis aller Aspekte der Arbeit bei der Erstellung und Entwicklung eines grafischen Bildes
- ◆ Entdeckung der geeigneten Methodik zur Durchführung der Maßnahme
- ◆ Erlernen der Steuerung aller internen und externen Produktionsprozesse

“

Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die ein intensives und effektives Programm suchen, um in ihrem Beruf einen bedeutenden Schritt nach vorne zu machen“





Spezifische Ziele

Modul 1. Bild

- ◆ Kenntnis der Bedeutung von Bildern im Laufe der Geschichte und in der Gegenwart sowie des Unterschieds zwischen analogen und digitalen Bildern
- ◆ Wertschätzung und Respekt für das fotografische Erbe als Beitrag zur Sprache des zeitgenössischen Bildes
- ◆ Darstellung von Objekten und Ideen in künstlerischer (Bild) und technischer (Grafik) Form
- ◆ Grundkenntnisse im Umgang mit dem Programm Adobe Photoshop
- ◆ Das Bild einfangen, bearbeiten und für die Verwendung in verschiedenen Medien vorbereiten
- ◆ Beherrschung der grafischen und plastischen Mittel der zweidimensionalen Darstellung

Modul 2. Bildprojekte

- ◆ Erforschung der eigenen Gefühle durch Bilder und verschiedene kreative Techniken
- ◆ Sich selbst kennenlernen, sich selbst verstehen, die visuelle und emotionale Erkundung deaktivieren, um schrittweise Selbstakzeptanz, Selbstvertrauen und die Entwicklung eines freien Ausdrucks zu erreichen
- ◆ Vorschlag einer veränderten kulturellen Wertschätzung des Themas, Verständnis für die Auswirkungen des Kontexts auf die Schaffung der eigenen Identität und die der anderen
- ◆ Erwerb der Fähigkeit, Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) in unterschiedlichen Kontexten und aus einer kritischen, kreativen und innovativen Perspektive zu nutzen
- ◆ Entwicklung von Kritikfähigkeit und ästhetischer Sensibilität bei der Herstellung, Erzeugung und Verwendung von Bildern

- ◆ Entwicklung des emotionalen und psychologischen Gleichgewichts, Stimulierung des kreativen Geistes jedes Einzelnen und Förderung der individuellen Freiheit, ohne ein Thema oder eine Technik abzustoßen, um eine größere kreative Freiheit zu ermöglichen

Modul 3. Neue Medienprojekte

- ◆ Fähigkeit, sich an Veränderungen und technologische Entwicklungen anzupassen
- ◆ Kenntnis geeigneter Computerwerkzeuge für die Entwicklung und Durchführung von Designprojekten
- ◆ Lösung digitaler Designprobleme durch Anwendung von Optimierungskriterien
- ◆ Verständnis der Bedeutung, der Funktionen und der aktuellen Rolle der künstlerischen Leitung
- ◆ Kombination von analogen und digitalen Techniken, um bessere grafische Ergebnisse zu erzielen
- ◆ Beherrschung der Forschungsmethodik bei der Entwicklung von Projekten, Ideen und praktikablen Lösungen

Modul 4. Digitale Fotografie

- ◆ Das Bild einfangen, bearbeiten und für die Verwendung in verschiedenen Medien vorbereiten
- ◆ Die Grundlagen der fotografischen und audiovisuellen Technik kennen
- ◆ Die Sprache und die Ausdrucksmittel der Fotografie und der audiovisuellen Medien kennen
- ◆ Kenntnis der relevanten fotografischen und audiovisuellen Werke
- ◆ Die formalen und symbolischen Sprachen mit der spezifischen Funktionalität in Beziehung setzen
- ◆ Umgang mit der grundlegenden Beleuchtungs- und Messausrüstung in der Fotografie
- ◆ Verständnis für das Verhalten und die Eigenschaften des Lichts, Wertschätzung seiner Ausdrucksmöglichkeiten

03

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten entwickelt, die sich der aktuellen Bedeutung der Fortbildung bewusst sind, um auf dem Arbeitsmarkt mit Sicherheit und Wettbewerbsfähigkeit voranzukommen und den Beruf mit der Exzellenz auszuüben, die nur die beste Fortbildung ermöglicht.





“

*Dieser Universitätsexperte enthält
das vollständigste und aktuellste
Programm auf dem Markt”*

Modul 1. Bild

- 1.1. Bild im Laufe der Geschichte
 - 1.1.1. Kurze Geschichte des Bildes
 - 1.1.2. Bild, Gesellschaft und Kommunikation
 - 1.1.3. Natur eines Bildes
 - 1.1.4. Bibliografische Referenzen
- 1.2. Einführung in das Bild
 - 1.2.1. Analoge Bilder
 - 1.2.2. Digitale Bilder
 - 1.2.3. Quellen und Bilderstellung
 - 1.2.4. Die Bedeutung von Bildern im Design
- 1.3. Bilder
 - 1.3.1. Vektor-Bilder
 - 1.3.2. Bitmap
 - 1.3.3. Eigenschaften
 - 1.3.4. Wo sind sie zu finden?
- 1.4. Fotografisches Bild
 - 1.4.1. Analoge und digitale Kameraeinstellungen
 - 1.4.2. Schärfentiefe oder hyperfokale Entfernung
 - 1.4.3. Fokus der Kamera
 - 1.4.4. Brennweite
- 1.5. Bestandteile des digitalen Bildes
 - 1.5.1. Digitales Bild und seine aktuelle Bedeutung
 - 1.5.2. Resolution
 - 1.5.3. Dimensionen
 - 1.5.4. Tiefe der Bits
- 1.6. Einführung in Photoshop I: grundlegende Konzepte
 - 1.6.1. Bilder erstellen oder öffnen
 - 1.6.2. Die Benutzeroberfläche von Photoshop
 - 1.6.3. Tools: Zoomen und Scrollen
 - 1.6.4. Einen Befehl rückgängig machen
 - 1.6.5. Bilder speichern
- 1.7. Einführung in Photoshop II: Größenanpassung
 - 1.7.1. Größenänderung
 - 1.7.2. Resolution
 - 1.7.4. Zuschnitt und Passform
 - 1.7.5. Vergrößern einer Leinwand
- 1.8. Ebenen in Photoshop
 - 1.8.1. Was sind die Ebenen?
 - 1.8.2. Grundlegende Konzepte
 - 1.8.3. Größe einer Ebene ändern
 - 1.8.4. Bilder zu einer Ebene hinzufügen
 - 1.8.5. Ebene entsperren
- 1.9. Verbesserung der Qualität eines Bildes in Photoshop
 - 1.9.1. Helligkeit und Kontrast
 - 1.9.2. Farbintensität
 - 1.9.3. Farbton und Sättigung
 - 1.9.4. Anpassungsebenen
 - 1.9.5. Levels und Kurven
 - 1.9.6. Ausstellung
 - 1.9.7. Lichter und Schatten
- 1.10. Bearbeitung in Photoshop
 - 1.10.1. Tools für die Reparatur
 - 1.10.2. Klon-Stempel
 - 1.10.3. Übung 1: die Qualität eines Bildes bearbeiten
 - 1.10.4. Übung 2: ein altes Bild reparieren



Modul 2. Bild-Projekte

- 2.1. Kunsttherapie
 - 2.1.1. Was ist Kunsttherapie?
 - 2.1.2. Ursprung der Kunsttherapie
 - 2.1.3. Funktion und Nutzen
 - 2.1.4. Visuelle Referenzen
- 2.2. Selbsterkenntnis
 - 2.2.1. Aktivität I: Wer war ich?
 - 2.2.2. Aktivität II: Wer bin ich?
 - 2.2.3. Aktivität III: Ich mit mir
 - 2.2.4. Reflexionen
- 2.3. Identitätsübergänge
 - 2.3.1. Aktivität: Meine Identität wandelt sich
 - 2.3.2. Referenzen
 - 2.3.3. Entwicklung der Tätigkeit
 - 2.3.4. Analyse der Ergebnisse
- 2.4. Der Körper, der Ort, an dem Bedeutung eingeschrieben und rekonstruiert wird
 - 2.4.1. Präsentation Körperideal?
 - 2.4.2. Soziale Stereotypen, Männer und Frauen
 - 2.4.3. Reflektierter Ansatz: der Körper als Terrain der Bedeutungsgebung
 - 2.4.4. Aktivität: Darstellung des sozialen und persönlichen Körperideals
 - 2.4.5. Schlussfolgerungen
- 2.5. Das abstrakte Bild
 - 2.5.1. Das gegenständliche Bild
 - 2.5.2. Das abstrakte Bild
 - 2.5.3. Das symbolische Bild
 - 2.5.4. Aktivität: Weg zur Abstraktion
- 2.6. Erkennbare Bilder I: Texturen
 - 2.6.1. Haptische Kunst: vom Visuellen zum Taktile
 - 2.6.2. Die Bedeutung von Texturen
 - 2.6.3. Taktile Texturen
 - 2.6.4. Optische Texturen
 - 2.6.5. Fiktive Texturen
 - 2.6.6. Organische und geometrische Texturen

- 2.7. Erkennbare Bilder II: Projekttexturen
 - 2.7.1. Aktivität: Kindergeschichte mit Texturen
 - 2.7.2. Themen, Farben und Materialien
 - 2.7.3. Organisation
 - 2.7.4. Visuelle Referenzen
- 2.8. Das Erlebnis der Farbe
 - 2.8.1. Die Verwendung von Farbe. Mandalas
 - 2.8.2. Referierende Künstler
 - 2.8.3. Aktivität: Experimentelle Installation mit Farbe
 - 2.8.4. Analyse und Schlussfolgerungen
- 2.9. Experimentieren mit digitaler Bildgebung
 - 2.9.1. Präsentation der Tätigkeit
 - 2.9.2. Referenzbildsuche
 - 2.9.3. Prozess des Skizzierens
 - 2.9.4. Einfärben und Kolorieren in Photoshop
 - 2.9.5. Feinschliff und Präsentation
- 2.10. Jenseits des Bildes: Metadaten
 - 2.10.1. Digitale Gestaltung und Metadaten
 - 2.10.2. Einbindung von Metadaten
 - 2.10.3. Meta-Informationsstrukturen
 - 2.10.4. Referenzen

Modul 3. Neue Medienprojekte

- 3.1. Künstlerische Leitung
 - 3.1.1. Was ist künstlerische Leitung?
 - 3.1.2. Funktionen
 - 3.1.3. Der Direktor für künstlerische Gestaltung bei seiner alltäglichen Arbeit
 - 3.1.4. Referenzen
- 3.2. Projekte zur digitalen Aquarell
 - 3.2.1. Aquarell als aktueller Trend
 - 3.2.2. Erläuterung des Projekts
 - 3.2.3. Visuelle Referenzen
 - 3.2.4. Suche nach Referenzen

- 3.3. Farbtools in Photoshop
 - 3.3.1. Welche Farbtools gibt es?
 - 3.3.2. Der digitale Pinsel, wie benutzt man ihn?
 - 3.3.3. Aquarelltexturen: der analoge Prozess
 - 3.3.4. Aquarelltexturen: digitaler Prozess
- 3.4. Kreativer und zeichnerischer Prozess
 - 3.4.1. Erstellen eines Moodboards
 - 3.4.2. Erstellung der Komposition
 - 3.4.3. Zeichnen der Komposition
 - 3.4.4. Fertigstellung der Zeichnungsdetails
- 3.5. Farbverfahren
 - 3.5.1. Grundfarbe
 - 3.5.2. Einfärben von Sekundärelementen
 - 3.5.3. Schattierungen
 - 3.5.4. Festlegung der Details
- 3.6. Texturen, Filter und Projektexport
 - 3.6.1. Anbringen von Texturen
 - 3.6.2. Anwenden von Filtern und Effekten
 - 3.6.3. Effiziente Ausfuhr
 - 3.6.4. Präsentation und Analyse des Projekts
- 3.7. Virale Medien und Werbung
 - 3.7.1. Virales Marketing
 - 3.7.2. Marketing für Influencer
 - 3.7.3. Referenzen
 - 3.7.4. Praxis: Referenzsuche und Argumentation
- 3.8. Schaffung von erweiterter Realität
 - 3.8.1. Anwendungen testen
 - 3.8.2. Projekt: Erstellen Sie eigene Filter für erweiterte Realität
 - 3.8.3. Was sind Filter auf Instagram?
 - 3.8.4. Moodboard des Projekts

- 3.9. Projektentwicklung
 - 3.9.1. Benötigte Materialien
 - 3.9.2. Skizzen
 - 3.9.3. Farbe hinzufügen
 - 3.9.4. Digitalisierung
- 3.10. Spark AR
 - 3.10.1. Schnittstelle
 - 3.10.2. Interface-Elemente I
 - 3.10.3. Schnittstellenelemente I
 - 3.10.4. Schnittstellenelemente II

Modul 4. Digitale Fotografie

- 4.1. Einführung in das zeitgenössische fotografische Medium
 - 4.1.1. Die Ursprünge der Fotografie: die Camera Obscura
 - 4.1.2. Die Fixierung des Bildes. Meilensteine: die Daguerreotypie und die Kalotypie
 - 4.1.3. Die Lochkamera
 - 4.1.4. Der fotografische Schnappschuss. Kodak und die Popularisierung des Mediums
- 4.2. Grundlagen der digitalen Fotografie
 - 4.2.1. Street photography: Fotografie als sozialer Spiegel
 - 4.2.2. Grundlagen der digitalen Bildverarbeitung
 - 4.2.3. JPG und RAW
 - 4.2.4. Digitales Labor
- 4.3. Fotografische Konzepte, Ausrüstung und Techniken
 - 4.3.1. Die Kamera: Blickwinkel und Objektive
 - 4.3.2. Belichtungsmesser. Einstellung der Belichtung
 - 4.3.3. Bildsteuerungselemente
 - 4.3.4. Praxis I: Kontrolle der Kamera
- 4.4. Beleuchtung
 - 4.4.1. Natürliches Licht und seine Bedeutung
 - 4.4.2. Eigenschaften von Licht
 - 4.4.3. Dauerlicht und Modellerlicht
 - 4.4.4. Beleuchtungspläne
 - 4.4.5. Zubehör für die Lichtmanipulation
 - 4.4.6. Hintergründe. Kommerzielle Tools

- 4.5. Flash
 - 4.5.1. Hauptfunktionen eines Blitzes
 - 4.5.2. Blitzlicht-Typen
 - 4.5.3. Taschenlampenblitz
 - 4.5.4. Vorteile und Nachteile
- 4.6. Professionelle Kamera-Fotografie
 - 4.6.1. Lifestyle-Fotografie. Auf der Suche nach Ecken und Winkeln
 - 4.6.2. Praxis II: Das Spiel mit dem Licht
 - 4.6.3. Praxis III: Negative Räume
 - 4.6.4. Praxis IV: Emotionen einfangen
- 4.7. Mobile Fotografie: Einführung
 - 4.7.1. Unsere Taschenkamera und andere Materialien
 - 4.7.2. Die beste Qualität erhalten
 - 4.7.3. Kompositions-Tricks
 - 4.7.4. Atmosphäre schaffen
- 4.8. Mobile Fotografie: Projekt
 - 4.8.1. Das Flatlay
 - 4.8.2. Innenaufnahmen
 - 4.8.3. Kreative Ideen: Wo soll man anfangen?
 - 4.8.4. Praxis VI: Erste Fotos
- 4.9. Mobile Fotografie: Bearbeitung
 - 4.9.1. Fotobearbeitung mit Snapseed
 - 4.9.2. Fotobearbeitung mit VSCO
 - 4.9.3. Fotobearbeitung mit Instagram
 - 4.9.4. Praxis IV: Edition Ihrer Fotos
- 4.10. Das kreative fotografische Projekt
 - 4.10.1. Führende Autoren zeitgenössischer fotografischer Kreationen
 - 4.10.2. Das fotografische Portfolio
 - 4.10.3. Visuelle Portfolio-Referenzen
 - 4.10.4. Bauen Sie Ihr Portfolio an Ergebnissen auf

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.



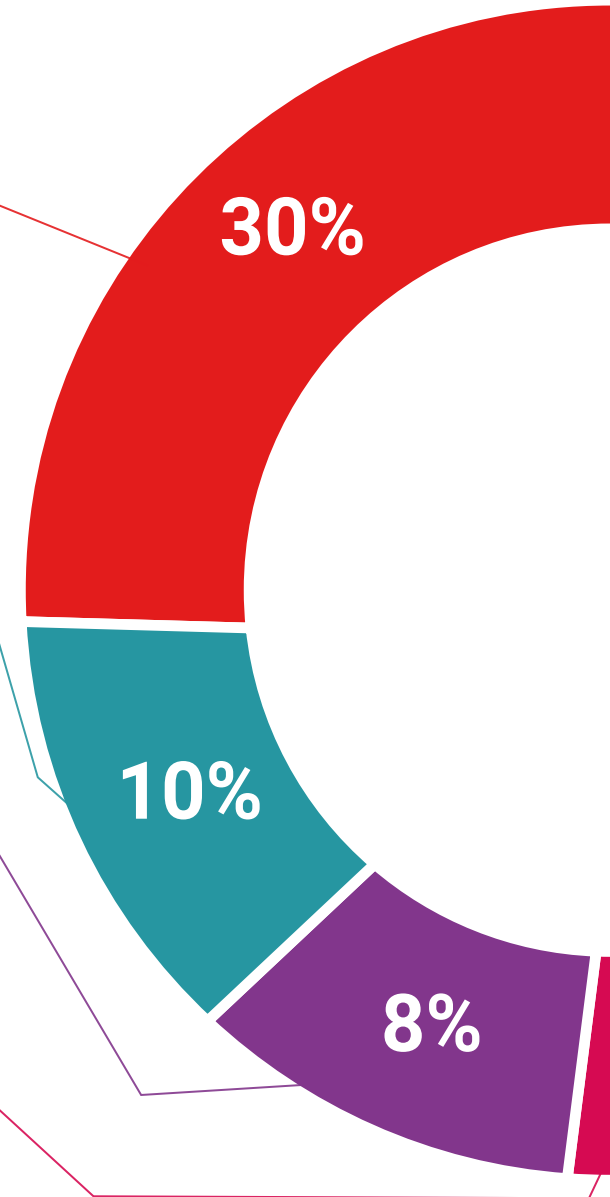
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

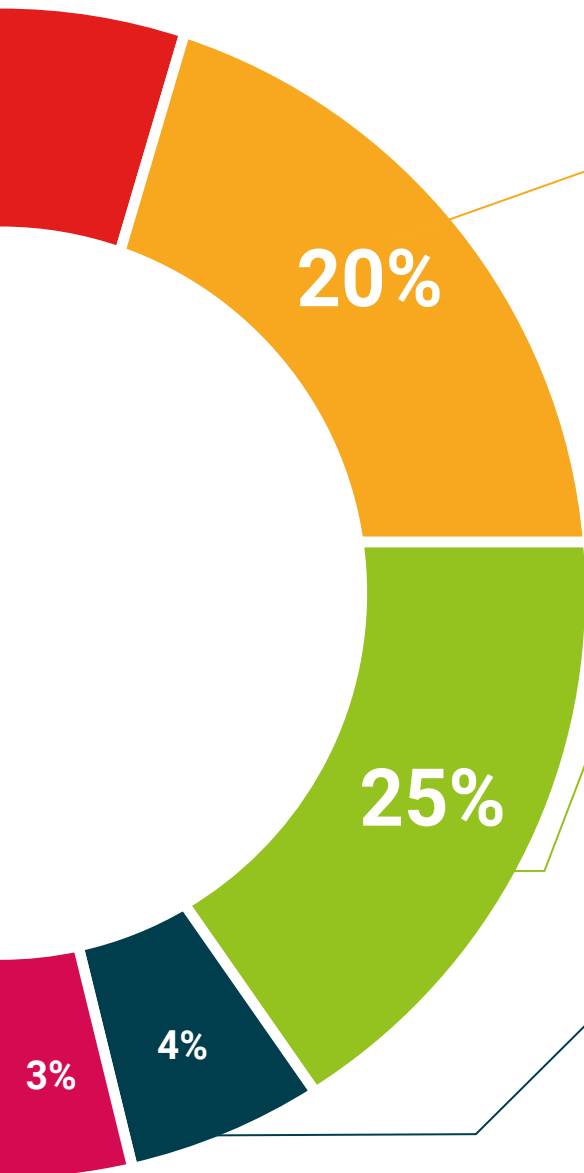
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Grafisches Bild garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Grafisches Bild** 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 Grafisches Bild
Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: 600 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
Grafisches Bild

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

Universitätsexperte

Grafisches Bild

