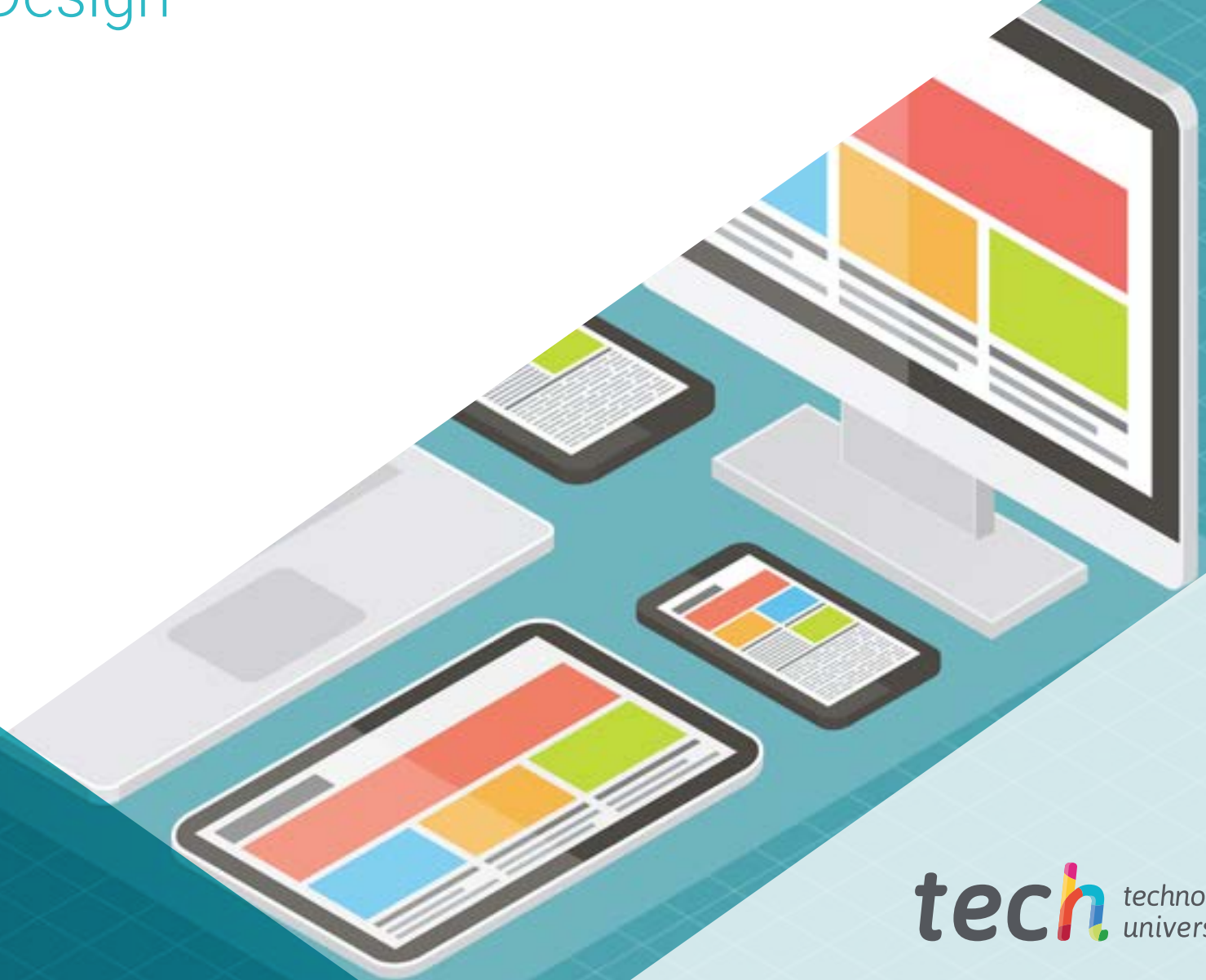


Universitätsexperte Illustriertes Design





Universitätsexperte Illustriertes Design

- » 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-illustriertes-design

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

Illustriertes Design ist eine der Berufsoptionen, die Grafiker in ihrer beruflichen Entwicklung wählen können, was es ihnen ermöglicht, in verschiedenen und breit gefächerten Zweigen der beruflichen Diversifizierung zu arbeiten oder diese Art von Arbeit in ihre Tätigkeit einzubeziehen, was ein großes Wettbewerbsplus darstellt. Um dies auf einfache Art und Weise zu erreichen, bieten wir die Möglichkeit, die Fähigkeiten einer spezialisierten Fachkraft durch eine Fortbildung zu erwerben, die eine berufliche Weiterentwicklung ohne Vermittlungsprobleme gewährleistet. Eine einmalige Chance zur Entwicklung und Förderung.



“

Ein sehr intensiver Kurs, der es Ihnen ermöglicht, Ihre Arbeit im Bereich illustriertes Design mit der Sicherheit der besten Fachleute des Sektors auszuführen"

Dieser Universitätsexperte in Illustriertes Design ist so aufgebaut, 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 Eigenschaften zu kennen, die die Fachkraft braucht, um an der Spitze zu bleiben und die sich verändernden Phänomene dieser Kommunikationsform zu kennen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer wissen muss, um illustrierte Designs zu erstellen. Es ist ein Weg, der die Fähigkeiten des Studenten schrittweise steigert und ihm hilft, die Herausforderungen eines Spitzenprofis zu meistern.

Der Universitätsexperte in Illustriertes Design wird als 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 Illustriertes Design** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die wichtigsten Merkmale des Programms sind:

- ◆ 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 ermöglicht Ihnen, Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Wissen im Bereich Illustriertes Design zu aktualisieren"

“

Das gesamte Wissen, das Sie für die für Fachleute im Bereich Grafikdesign benötigen, ist in einem hocheffizienten Universitätsexperte 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.

Eine Fortbildung, die es Ihnen ermöglicht, das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer täglichen Praxis umzusetzen.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in illustriertes Design ist es, Fachleuten eine vollständige Form des Erwerbs von Kenntnissen und Fähigkeiten für die Berufspraxis in diesem Bereich zu bieten, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und einer Form des Lernens auf der Grundlage der Praxis, die es ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit den notwendigen Kenntnissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit absoluter Sicherheit und Kompetenz auszuführen.



“

Unser Ziel ist einfach: Wir wollen Ihnen helfen, Ihr Projekt als Grafikdesigner mit einem Universitätsexperten zu starten, der mit Ihren beruflichen und persönlichen Verpflichtungen vereinbar ist"



Allgemeines Ziel

- ◆ Erlernen aller Aspekte der Arbeit mit Bildern und illustriertem Design in allen Arten von Medien, in denen sie verwendet werden können

“

Schreiben Sie sich in den besten Studiengang für Illustriertes Design ein, den es derzeit an den Universitäten gibt"





Spezifische Ziele

Modul 1. Zeichnung zur Gestaltung

- ◆ Kenntnis der Grundlagen des künstlerischen und technischen Zeichnens und seiner Beziehung zur Visualisierung im Kontext des digitalen Designs
- ◆ Selbstständiges Erlernen neuer Kenntnisse, Techniken, Werkzeuge und Sprachen für die Entwicklung von Designprozessen
- ◆ Erwerb von Fertigkeiten und Geschicklichkeit in verschiedenen Techniken zur Schaffung von Kunstwerken und visuellen und kulturellen Produkten
- ◆ Systematisierung von Beobachtungs-, Beschreibungs-, Analyse- und Visualisierungsprozessen, um sie im Skizzierprozess anzuwenden
- ◆ Die Angst vor dem Zeichnen durch die Kenntnis von Techniken und Materialien zu verlieren
- ◆ Analyse und Bewertung der eigenen Arbeit, um Stärken, Schwierigkeiten, Bedrohungen und Chancen zu erkennen und sich entsprechend anzupassen

Modul 2. Grundlagen der Kreativität

- ◆ Den kreativen, analysierenden und studierenden Prozess zur Durchführung jeglicher Arbeiten 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
- ◆ Die Angst vor künstlerischen Blockaden verlieren und Techniken anwenden, um sie zu bekämpfen
- ◆ Kenntnis und Anwendung von verschiedenen Materialien und Medien
- ◆ Sich selbst, den eigenen emotionalen Raum und die Umgebung so zu erforschen, dass eine Analyse dieser Elemente durchgeführt wird, um sie für die eigene Kreativität zu nutzen

Modul 3. 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 eines Wandels in der kulturellen Wertschätzung des Themas, Verständnis für den Einfluss des Kontexts bei der Schaffung der eigenen Identität und der Identität 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 4. Illustration

- ◆ Kenntnis und Wertschätzung der Werke und der beruflichen Laufbahn der bedeutendsten Illustratoren
- ◆ Verwendung der grundlegenden grafischen Elemente, Linie und Fleck, und komplexerer Elemente mit verschiedenen Techniken und Tools
- ◆ Verständnis der Bedeutung von Illustrationen bei grafischen Entwicklungen unterschiedlicher Art
- ◆ Einstieg in die Kinderillustration, Verständnis für deren Bedeutung, Reichweite und Trends
- ◆ Einstieg in die Welt der Comics, Verständnis des Kompositionsprozesses auf narrativer und grafischer Ebene
- ◆ Einstieg in das digitale Modedesign durch die Erstellung von *Mustern*

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. Zeichnung für das Design

- 1.1. Einführung in das Zeichnen
 - 1.1.1. Definition und Konzept
 - 1.1.2. Technische Möglichkeiten
 - 1.1.3. Die Bedeutung des analogen Zeichnens
 - 1.1.4. Zeichnen im Laufe der Geschichte
- 1.2. Materialien I: Trockentechniken
 - 1.2.1. Geeignetes Papier
 - 1.2.2. Holzkohle
 - 1.2.3. Sanguine und conté
 - 1.2.4. Graphit
 - 1.2.5. Buntstifte
 - 1.2.6. Filzstifte und Kugelschreiber
 - 1.2.7. Pastell
- 1.3. Materialien II: Nassverfahren
 - 1.3.1. Geeignetes Papier
 - 1.3.2. Tempera
 - 1.3.3. Tusche
 - 1.3.4. Aquarell
- 1.4. Natürliche Analyse
 - 1.4.1. Freihand-Zeichnungsmodus
 - 1.4.2. Die Linie und der Punkt
 - 1.4.3. Der Fleck
 - 1.4.4. Fallstudie: Die Hand loslassen
 - 1.4.5. Anpassung: Proportion und Maßstab
- 1.5. Techniken der manuellen Zeichnung
 - 1.5.1. *Cross hatching*
 - 1.5.2. Schattierungstechnik
 - 1.5.3. Beziehung zu geometrischen Formen
 - 1.5.4. Der Einsatz von Fantasie
- 1.6. Technische Zeichnung
 - 1.6.1. Normalisierung
 - 1.6.2. Dihedralensystem
 - 1.6.3. Isometrische Perspektive
 - 1.6.4. Die ritterliche Perspektive
 - 1.6.5. Konische Perspektive

- 1.7. Licht als Modulator der Lautstärke
 - 1.7.1. Richtung der Licht- und Schattenprojektion
 - 1.7.2. Helldunkel
 - 1.7.3. Graustufen. Die Intensität der Linie
 - 1.7.4. Übungen zur Umsetzung
- 1.8. Zeichnen in digitalen Medien
 - 1.8.1. Von analog zu digital
 - 1.8.2. Das Grafiktablett
 - 1.8.3. Das iPad: Procreate
 - 1.8.4. 3D Zeichnung: Sketchup
- 1.9. Arten von Zeichnungen je nach Thema
 - 1.9.1. Die wichtigsten Themen: Stilleben, Porträt, Akt, Landschaft und Genreszenen
 - 1.9.2. Künstliche Formen
 - 1.9.3. Natürliche Formen
 - 1.9.4. Das menschliche Wesen
- 1.10. Von der Idee zum Papier
 - 1.10.1. Fallstudie I: Was sehe ich?
 - 1.10.2. Fallstudie II: Wie fühle ich mich?
 - 1.10.3. Fallstudie III: Technisches Zeichnen in Sketchup
 - 1.10.4. Fallstudie IV: Thematische Auswahl

Modul 2. Grundlagen der Kreativität

- 2.1. Einführung in die Kreativität
 - 2.1.1. Stil in der Kunst
 - 2.1.2. Trainieren Sie Ihr Auge
 - 2.1.3. Kann jeder kreativ sein?
 - 2.1.4. Bildhafte Sprachen
 - 2.1.5. Was brauche ich? Materialien
- 2.2. Wahrnehmung als erster kreativer Akt
 - 2.2.1. Was sehen Sie? Was hören Sie? Was fühlen Sie?
 - 2.2.2. Nimmt wahr, beobachtet, prüft aufmerksam
 - 2.2.3. Das Porträt und das Selbstporträt: Cristina Núñez
 - 2.2.4. Fallstudie: Fotodialog. In sich selbst eintauchen



- 2.3. Das leere Papier vor Augen
 - 2.3.1. Zeichnen ohne Angst
 - 2.3.2. Das Notizbuch als Werkzeug
 - 2.3.3. Das Künstlerbuch, was ist das?
 - 2.3.4. Referenzen
- 2.4. Erstellung unseres Künstlerbuchs
 - 2.4.1. Analyse und Spiel: Bleistifte und Filzstifte
 - 2.4.2. Tricks zur Lockerung der Hand
 - 2.4.3. Erste Zeilen
 - 2.4.4. Die Feder
- 2.5. Erstellen unseres Künstlerbuchs II
 - 2.5.1. Der Fleck
 - 2.5.2. Wachse. Experimentieren
 - 2.5.3. Natürliche Pigmente
- 2.6. Erstellen unseres Künstlerbuchs III
 - 2.6.1. Collage und Fotomontage
 - 2.6.2. Traditionelle Tools
 - 2.6.3. Online-Tools: Pinterest
 - 2.6.4. Experimentieren mit der Bildkomposition
- 2.7. Handeln ohne zu denken
 - 2.7.1. Was erreichen wir, wenn wir handeln, ohne zu denken?
 - 2.7.2. Improvisieren: Henri Michaux
 - 2.7.3. *Action Painting*
- 2.8. Der Kritiker als Künstler
 - 2.8.1. Konstruktive Kritik
 - 2.8.2. Manifest zur Kreativkritik
- 2.9. Der kreative Block
 - 2.9.1. Was ist eine Blockierung?
 - 2.9.2. Erweitern Sie Ihre Grenzen
 - 2.9.3. Fallstudie: Sich die Hände schmutzig machen
- 2.10. Studie zu unserem Künstlerbuch
 - 2.10.1. Emotionen und ihr Management im kreativen Bereich
 - 2.10.2. Ihre eigene Welt in einem Notizbuch
 - 2.10.3. Was habe ich gefühlt? Selbst-Analyse
 - 2.10.4. Fallstudie: Selbstkritik

Modul 3. Bild-Projekte

- 3.1. Kunsttherapie
 - 3.1.1. Was ist Kunsttherapie?
 - 3.1.2. Ursprung der Kunsttherapie
 - 3.1.3. Funktion und Nutzen
 - 3.1.4. Visuelle Referenzen
- 3.2. Selbsterkenntnis
 - 3.2.1. Aktivität I: Wer war ich?
 - 3.2.2. Aktivität II: Wer bin ich?
 - 3.2.3. Aktivität III: Ich mit mir
 - 3.2.4. Reflexionen
- 3.3. Identitätsübergänge
 - 3.3.1. Aktivität: Meine Identität wandelt sich
 - 3.3.2. Referenzen
 - 3.3.3. Entwicklung der Tätigkeit
 - 3.3.4. Analyse der Ergebnisse
- 3.4. Der Körper, der Ort, an dem Bedeutung eingeschrieben und rekonstruiert wird
 - 3.4.1. Präsentation Körperideal?
 - 3.4.2. Soziale Stereotypen, Männer und Frauen
 - 3.4.3. Reflektierter Ansatz: der Körper als Terrain der Bedeutungsgebung
 - 3.4.4. Aktivität: Darstellung des sozialen und persönlichen Körperideals
 - 3.4.5. Schlussfolgerungen
- 3.5. Das abstrakte Bild
 - 3.5.1. Das gegenständliche Bild
 - 3.5.2. Das abstrakte Bild
 - 3.5.3. Das symbolische Bild
 - 3.5.4. Aktivität: Weg zur Abstraktion
- 3.6. Erkennbare Bilder I: Texturen
 - 3.6.1. Haptische Kunst: vom Visuellen zum Taktile
 - 3.6.2. Die Bedeutung von Texturen
 - 3.6.3. Taktile Texturen
 - 3.6.4. Optische Texturen
 - 3.6.5. Fiktive Texturen
 - 3.6.6. Organische und geometrische Texturen
- 3.7. Erkennbare Bilder II: Projekttexturen
 - 3.7.1. Aktivität: Kindergeschichte mit Texturen
 - 3.7.2. Themen, Farben und Materialien
 - 3.7.3. Organisation
 - 3.7.4. Visuelle Referenzen
- 3.8. Das Erlebnis der Farbe
 - 3.8.1. Die Verwendung von Farbe. Mandalas
 - 3.8.2. Referierende Künstler
 - 3.8.3. Aktivität: Experimentelle Installation mit Farbe
 - 3.8.4. Analyse und Schlussfolgerungen
- 3.9. Experimentieren mit digitaler Bildgebung
 - 3.9.1. Präsentation der Tätigkeit
 - 3.9.2. Referenzbildsuche
 - 3.9.3. Prozess des Skizzierens
 - 3.9.4. Einfärben und Kolorieren in Photoshop
 - 3.9.5. Feinschliff und Präsentation
- 3.10. Jenseits des Bildes: Metadaten
 - 3.10.1. Digitale Gestaltung und Metadaten
 - 3.10.2. Einbindung von Metadaten
 - 3.10.3. Meta-Informationsstrukturen
 - 3.10.4. Referenzen

Modul 4. Illustration

- 4.1. Einführung in die Illustration
 - 4.1.1. Unterschied zwischen Illustration und Zeichnung
 - 4.1.2. Der Unterschied zwischen Illustration und Malerei
 - 4.1.3. Illustration als Disziplin
 - 4.1.4. Die illustrative Kette
- 4.2. Einführung in die Kinderbuchillustration
 - 4.2.1. Die faszinierende Welt der Kinderbuchillustration
 - 4.2.2. Das Publikum
 - 4.2.3. Die Bilder erzählen eine Geschichte
 - 4.2.4. Referenzen
- 4.3. Projekt: Illustrationen zu einer Geschichte
 - 4.3.1. Präsentation und Erläuterung des Projekts
 - 4.3.2. Grafische Entwicklung
 - 4.3.3. Präsentation des Projekts
 - 4.3.4. Analyse von Vorschlägen
- 4.4. Einführung in den Comic
 - 4.4.1. Definition des Konzepts
 - 4.4.2. Geschichte der Comics
 - 4.4.3. Merkmale des Comics
 - 4.4.4. Bestandteile des Comics
- 4.5. Comic-Projekt: Einführung in den Prozess
 - 4.5.1. Comic, Comicheft oder grafischer Roman?
 - 4.5.2. Präsentation des Projekts
 - 4.5.3. Ideen debattieren: das Argument
 - 4.5.4. Ideen debattieren: Figuren, Raum und Zeit
 - 4.5.5. Festlegung der Geschichte und der Anzahl der Vignetten
- 4.6. Comic-Projekt: Festlegung des grafischen Stils und der Technik
 - 4.6.1. Auf der Suche nach Referenzen in der Welt der Comics
 - 4.6.2. Skizzen und erste Ideen
 - 4.6.3. Grafische Entwicklung
 - 4.6.4. Abschluss und Lieferung des Projekts
- 4.7. *Matte painting*
 - 4.7.1. Woraus besteht es?
 - 4.7.2. Welche Fähigkeiten sollte ein Künstler im Bereich *Matte Painting* haben?
 - 4.7.3. Anwendungen des *Matte Painting*
 - 4.7.4. Visuelle Referenzen
- 4.8. Mode-Illustration
 - 4.8.1. Was sind sie?
 - 4.8.2. Kurzer historischer Überblick
 - 4.8.3. Ausgewählte mobile Anwendungen
 - 4.8.4. Empfohlene Bibliographie
- 4.9. Modeprojekt: Initiierung
 - 4.9.1. Aufbau eines Bildes aus einem Konzept
 - 4.9.2. Erläuterung des Projekts: Illustration von 2 Motiven
 - 4.9.3. Das Konzept des *Rapports*.. Manuelle Erstellung eines *Musters*
 - 4.9.4. Motiverstellung in Illustrator
- 4.10. Modeprojekt: Entwicklung
 - 4.10.1. Design von *Mustern* in Illustrator aus dem erstellten Motiv
 - 4.10.2. Entwicklung von 2 *Mustern*
 - 4.10.3. *Mockup*-Entwicklung
 - 4.10.4. Präsentation und Analyse von Projekten



*Eine einzigartige, wichtige
und entscheidende
Fortbildungserfahrung, die Ihre
berufliche Entwicklung fördert"*

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.



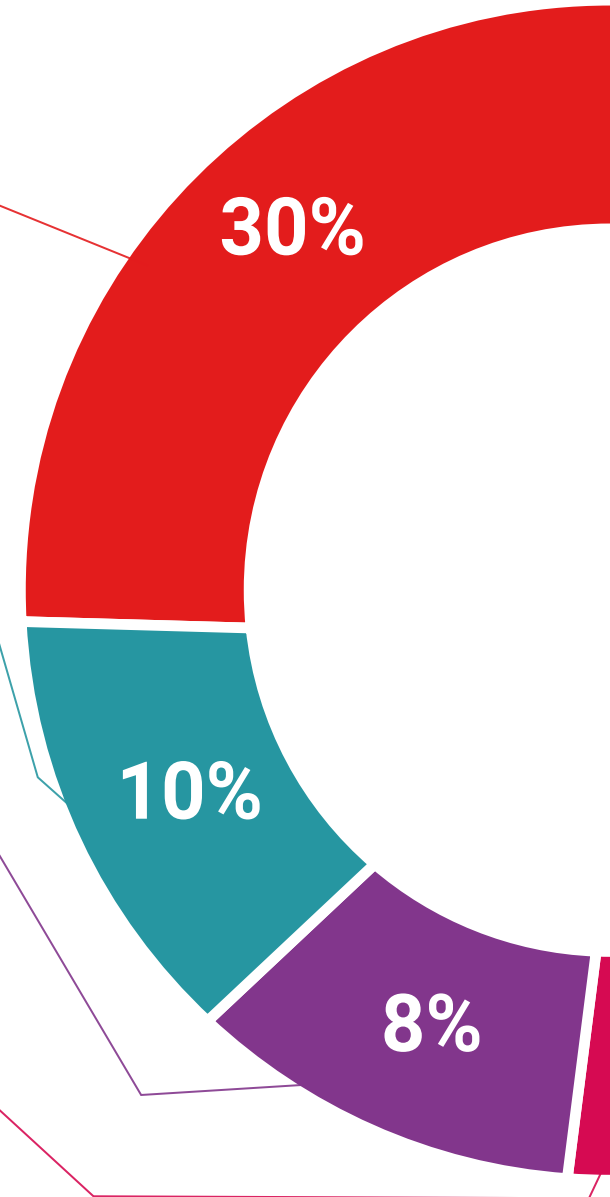
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

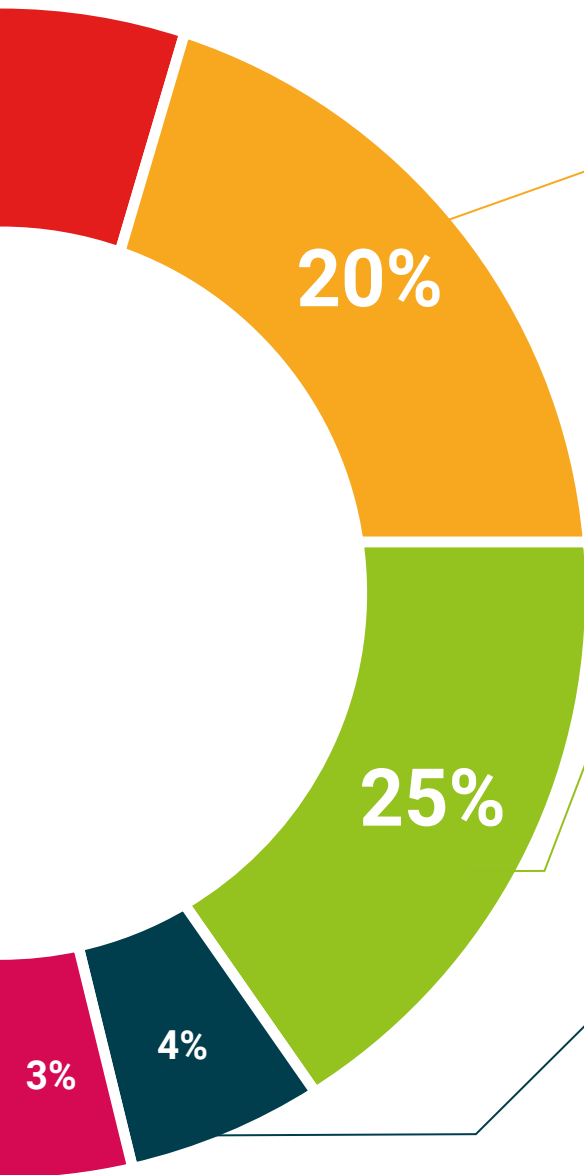
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Illustriertes Design 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 Illustriertes Design** 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 Illustriertes Design**

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
Illustriertes Design

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

Universitätsexperte Illustriertes Design

