

Universitätsexperte

Konzeptuelles Packaging-Design





Universitätsexperte Konzeptuelles Packaging-Design

- » Modalität: online
- » Durata: 6 Monate
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-konzeptuelles-packaging-design

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 20

05

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Dieses Programm ermöglicht es den Fachleuten, die fortschrittlichsten konzeptuellen Designtechniken zu erlernen, die derzeit auf *Packaging* angewendet werden.

Das *Packaging* ist ein grundlegendes Element für den Verkauf und den Vertrieb verschiedener Produkte, weshalb sie für viele Unternehmen eines der wichtigsten Themen darstellt. Daher suchen diese Unternehmen nach Spezialisten auf diesem Gebiet, die ihre Projekte planen und durchführen können. Mit diesem Abschluss erwirbt der Designer alles, was für den Zugang zu den besten Jobchancen in diesem Bereich notwendig ist. All dies mit Hilfe der fortschrittlichsten Multimedia-Materialien, die dank der 100%igen Online-Methode von TECH 24 Stunden am Tag zur Verfügung stehen.



MOCKU
— Y O U R —
DESIGN
H E R E

P
—
N
—
E

MOCKUP
— Y O U R —
DESIGN
H

“

Lernen Sie mit Hilfe der besten multimedialen Lehrmittel die besten Techniken des konzeptuellen Packaging-Designs und machen Sie mit diesem Programm von TECH sofortige Fortschritte in Ihrer beruflichen Laufbahn"

Die Gestaltung des *Packaging* eines Produkts ist ebenso wichtig wie das Produkt selbst, da es ein grundlegendes Element für seine Vermarktung und Produktion ist. Daher schenken immer mehr Unternehmen diesem Bereich ihre Aufmerksamkeit und suchen nach Spezialisten, die neue Ideen einbringen können, um den Verkauf und den Vertrieb zu verbessern und den Prozess der Erstellung dieser Elemente zu beschleunigen. Deshalb ist dieses Programm perfekt für Designer, die in diesen wachsenden Bereich einsteigen wollen.

In 4 spezialisierten Modulen hat die Fachkraft die Möglichkeit, sich mit Themen wie dem Aufbau des Bildes, Designmethoden auf der Grundlage der Bionik, der zeitgenössischen Ästhetik oder der Analyse der spezifischen Bedürfnisse von Form, Farbe, Geruch, Volumen und Texturen sowie der Ergonomie von Verpackungen zu befassen, neben vielen anderen.

Der Designer profitiert außerdem von einer 100%igen Online-Lehrmethode, die es ihm ermöglicht, seine Arbeit und den Rest seiner täglichen Verpflichtungen mit dem Studium zu verbinden. Keine festen Stundenpläne. Kein unbequemes Pendeln. Und mit den besten Multimedia-Ressourcen: Videos, theoretisch-praktische Aktivitäten, interaktive Zusammenfassungen und Meisterklassen.

Dieser **Universitätsexperte in Konzeptuelles Packaging-Design** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für konzeptuelles Design präsentiert 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
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden sich mit Themen wie der Nachhaltigkeit von Verpackungen und den ästhetischen Prinzipien des zeitgenössischen Designs beschäftigen"



Videos, interaktive Zusammenfassungen, verschiedene praktische Aktivitäten, Meisterklassen usw. Die besten didaktischen Ressourcen stehen Ihnen zur Verfügung, damit Sie sich auf konzeptuelles Packaging-Design spezialisieren können"

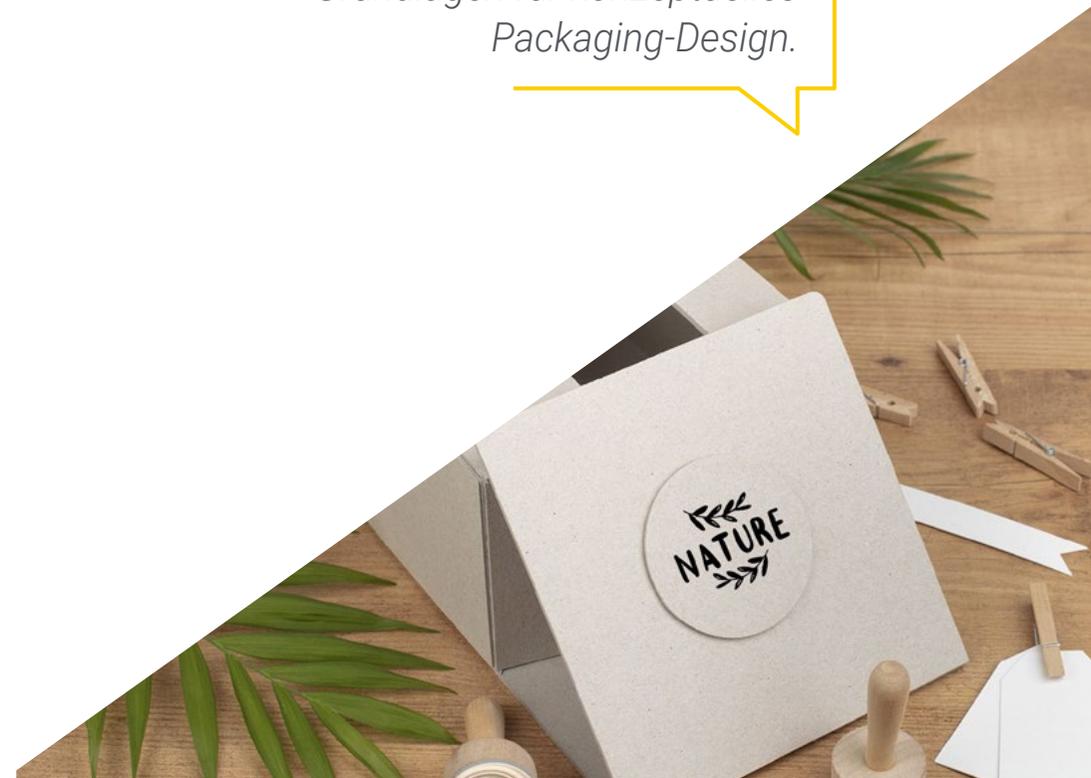
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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.

Das gesamte Programmmaterial steht Ihnen 24 Stunden am Tag zur Verfügung, denn das Unterrichtssystem von TECH passt sich ganz Ihren Verpflichtungen und Bedürfnissen an.

Dieses Programm vermittelt Ihnen die theoretischen und methodischen Grundlagen für konzeptuelles Packaging-Design.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Konzeptuelles Packaging-Design besteht darin, den Fachleuten alle Schlüssel für die Planung und Durchführung von Projekten zur Gestaltung von *Packaging* zu vermitteln, von der Konzeption bis zur Fertigstellung. Daher ist der Schwerpunkt des Programms nicht nur äußerst praxisorientiert, sondern auch professionalisierend und betont alle Techniken und Kenntnisse, die für die Durchführung dieser Art von Projekten erforderlich sind.



“

Erreichen Sie alle Ihre Ziele dank dieses Programms, das Ihnen dank seiner umfassenden und innovativen Inhalte in diesem Bereich des Designs einen großen beruflichen Aufstieg ermöglicht"



Allgemeine Ziele

- ◆ Erwerben von Kenntnissen und Beherrschen der Techniken, Formen, Prozesse und Trends bei der Gestaltung von Behältern, Verpackungen und Etiketten sowie deren industriellen Anwendungen
- ◆ Analysieren, Interpretieren, Anpassen und Erstellen von Informationen im Zusammenhang mit der Umsetzung eines Designprojekts
- ◆ Verstehen des kreativen, analytischen und studienbasierten Prozesses für die Schaffung eines Werkes
- ◆ Analysieren und Differenzieren der wichtigsten Gesetze der visuellen Wahrnehmung mit der Nomenklatur und Sprache des Fachgebiets
- ◆ Erlernen des Baus von Strukturen mit vorgefertigten Elementen und Verstehen der Faktoren, die ihre räumliche Anordnung bestimmen

“

Warten Sie nicht länger. Dies ist das Programm, das Sie gesucht haben. Schreiben Sie sich jetzt ein und erhalten Sie Zugang zu den besten Jobchancen als Produktdesigner“





Spezifische Ziele

Modul 1. Farbe und Form

- ◆ Kennen 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
- ◆ Verstehen, wie man Farbe unter Ausnutzung der chromatischen Ressourcen und der internationalen Standardmaße einsetzt, um bestimmte Ziele in Designprojekten zu erreichen

Modul 2. Projekttheorie und Methodik

- ◆ Konzipieren und Entwickeln der Konstruktion von Designprojekten
- ◆ Einbeziehen und Schaffen konstruktiver Lösungen von Projektelementen in den Entwurf
- ◆ Verstehen der ästhetischen, technischen, symbolischen und funktionalen Faktoren des Entwurfsvorgangs
- ◆ Aneignen von Kenntnissen und Instrumenten, die offene und divergierende Ansätze ermöglichen, um mehrere Lösungen und Variablen zu erforschen, die als Strategien zur Förderung der Kreativität dienen

Modul 3. Ästhetik

- ◆ In der Lage sein, Meinungen mit Präzision und Nachdruck zu vertreten und dabei fachspezifische Terminologie und Vokabular zu verwenden
- ◆ Argumentieren der ästhetischen Grundlagen von Designprojekten
- ◆ Erkennen der formalen und kommunikativen Merkmale von Modedesignarbeiten
- ◆ Verstehen der Beziehungen zwischen künstlerischen Bewegungen und Design
- ◆ Analysieren von Designwerken anhand formaler, kommunikativer und symbolischer Kriterien

Modul 4. Projekt-Workshop

- ◆ Entwickeln eines fortgeschrittenen Niveaus der spezifischen Charakteristika der verschiedenen Projekttypen, je nach ihrer Art, und eine hohe Fähigkeit zur Analyse und Entscheidung darüber zeigen, was die optimale Lösung sein könnte, um die Ziele des Projekts erfolgreich zu erfüllen
- ◆ In der Lage sein, einen semiprofessionellen Designvorschlag zu erstellen, der den Vorgaben genau entspricht und die Bedürfnisse der Nutzergruppe, des Kunden und der Gesellschaft als Ganzes genau berücksichtigt
- ◆ Einhalten einer umfassenden Planung aller Phasen des Designprozesses und Festlegen von Korrekturmaßnahmen im Falle von Abweichungen vom geplanten Zeitplan nach Phasen und Meilensteinen
- ◆ Entwickeln von kreativen Fähigkeiten, die zu einer ausgereiften und professionellen Designsprache führen
- ◆ In der Lage sein, Arbeitsgruppen im Rahmen eines Teamprojekts zu leiten
- ◆ In der Lage sein, fließend mit Fachleuten und mit kooperierenden Unternehmen oder Organisationen zu interagieren

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Konzeptuelles Packaging-Design wurde von führenden Spezialisten auf diesem Gebiet geschaffen, die das fortschrittlichste Wissen in diesem Bereich zusammengeführt haben. So können sich die Studenten in 4 spezifischen Modulen mit Themen wie der emotionalen Wirkung verschiedener Farben, den syntaktischen Grundlagen der visuellen Kompetenz oder der Beschreibung des Produktsystems und des Lebenszyklus einer Hülle oder Verpackung auseinandersetzen.





“

Die grundlegenden Prinzipien des konzeptuellen Packaging-Designs stehen Ihnen mit diesem Universitätsexperten zur Verfügung, der hochspezialisierte Inhalte in diesem kreativen Bereich zusammenfasst“

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. Nichtvisuelle 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
 - 1.4.6. Wahrnehmung von Farbe
 - 1.4.7. Das Gewicht einer Farbe
 - 1.4.8. Das Farbwörterbuch
- 1.5. Farbe im Design
 - 1.5.1. Chromatische Trends
 - 1.5.2. Grafikdesign
 - 1.5.3. Innenarchitektur
 - 1.5.4. Architektur
 - 1.5.5. Landschaftsgestaltung
 - 1.5.6. Modedesigner
- 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. Schwarz
 - 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. Projekttheorie und Methodik

- 2.1. Theorie, Methodik, Ideenfindung und Projektgestaltung
 - 2.1.1. Die Designbereiche
 - 2.1.1.1. Kommunikation. Grafikdesign
 - 2.1.1.2. Umgebungen. Innenarchitektur
 - 2.1.1.3. Objekte. Industriedesign
 - 2.1.1.4. Bekleidung. Modedesigner
 - 2.1.2. Was ist ein Problem?
 - 2.1.3. Die Gestaltungsprobleme
 - 2.1.4. Skizzen und Zeichnungen
 - 2.1.5. Modelle
 - 2.1.6. Analyseblatt
- 2.2. Forschungs- und experimentelle Methoden
 - 2.2.1. Einführung in die Forschung
 - 2.2.2. Bereiche der Forschung
 - 2.2.3. Elemente der Untersuchung
 - 2.2.4. Forschungsmethoden
 - 2.2.5. Rolle der Forschung
- 2.3. Einführung in das visuelle Alphabet
 - 2.3.1. Syntaktische Grundlagen der visuellen Kompetenz
 - 2.3.2. Grundlegende Elemente der visuellen Kommunikation
 - 2.3.3. Anatomie der visuellen Sprache
 - 2.3.4. Visuelle Techniken
- 2.4. Einführung in die Bionik

- 2.4.1. Definition und Begriff der Bionik
 - 2.4.1.1. Anwendungsbereiche
- 2.4.2. Auf Bionik basierende Entwurfsmethoden
 - 2.4.2.1. Ansatz und Fallstudien
 - 2.4.2.2. Analogien, Klassifizierung und Arten von Analogien
- 2.4.3. Design, ökologisch und effizient
 - 2.4.3.1. Projektlebenszyklus
 - 2.4.3.2. Das Konzept der Überalterung
 - 2.4.3.3. Recyceln und wiederverwenden
- 2.5. Ergonomie in der Gestaltung
 - 2.5.1. Einführung in das Konzept des Ergonomie
 - 2.5.2. Ergonomie und Design
 - 2.5.3. Faktoren der Ergonomie
 - 2.5.3.1. Zielsetzung
 - 2.5.3.2. umweltbedingte Führung
 - 2.5.3.3. Soziokulturell
 - 2.5.3.4. Psychologisch
 - 2.5.3.5. Anthropometrisch
 - 2.5.4. Ergonomische Methoden und Techniken
- 2.6. Einführung in die Anthropometrie
 - 2.6.1. Allgemeine Einführung
 - 2.6.2. Statische und dynamische Anthropometrie
 - 2.6.3. Messungen und anthropometrische Daten
 - 2.6.4. Beschränkungen der menschlichen Variabilität
 - 2.6.5. Referenzebenen des menschlichen Körpers
 - 2.6.6. Anthropometrische Tabellen
- 2.7. Dichotomie zwischen Kunst und Design
 - 2.7.1. Was ist Kunst und was ist Design?
 - 2.7.2. Isabel Campi
 - 2.7.3. Norberto Cháves
 - 2.7.4. Ana Herrera
 - 2.7.5. Óscar Salinas
 - 2.7.6. Yves Zimmermann
- 2.8. Das Briefing





- 2.8.1. Beschreibung des *Briefings*
- 2.8.2. Arten von *Briefings*
- 2.8.3. Elemente des *Briefings*
- 2.8.4. Entwicklung des *Briefings*
- 2.9. Typografie
 - 2.9.1. Ursprünge der Typografie
 - 2.9.2. Lesbarkeit
 - 2.9.3. Schriftzüge und Kalligraphie
 - 2.9.4. Briefe für den Druck
 - 2.9.5. Zusammengesetzte Systeme
- 2.10. Dokumentationsrecherche und bibliografische Studien
 - 2.10.1. Erstellen eines Forschungsprojekts
 - 2.10.2. Die bibliografische Studie
 - 2.10.3. APA-Richtlinien

Modul 3. Ästhetik

- 3.1. Ursprung und Alter der Ästhetik
 - 3.1.1. Definition der Ästhetik
 - 3.1.2. Platonismus
 - 3.1.3. Aristotelismus
 - 3.1.4. Neuplatonismus
- 3.2. Mimesis, Poiesis und Katharsis
 - 3.2.1. Mimesis
 - 3.2.2. Poiesis
 - 3.2.3. Katharsis
- 3.3. Mittelalter und Neuzeit
 - 3.3.1. Scholastik
 - 3.3.2. Die Renaissance
 - 3.3.3. Manierismus
 - 3.3.4. Der Barock
 - 3.3.5. Rationalismus
 - 3.3.6. Empirismus
 - 3.3.7. Aufklärung
 - 3.3.8. Idealismus
- 3.4. Die Definition von Kunst heute

- 3.4.1. Die Kunst
- 3.4.2. Der Künstler
- 3.4.3. Geschmack und Kritik
- 3.4.4. Bildende Künste
- 3.5. Die Bildenden Künste
 - 3.5.1. Architektur
 - 3.5.2. Bildhauerei
 - 3.5.3. Malerei
 - 3.5.4. Musik
 - 3.5.5. Poesie
- 3.6. Ästhetik und Reflexion
 - 3.6.1. Positivistische Ästhetik
 - 3.6.2. Idealistische Ästhetik
 - 3.6.3. Kritische Ästhetik
 - 3.6.4. Libertäre Ästhetik
- 3.7. Ästhetik und Ethik
 - 3.7.1. Aufklärung
 - 3.7.2. Idealismus
 - 3.7.2.1. Kant
 - 3.7.2.2. Schiller, Fichte, Schelling
 - 3.7.2.3. Hegel
 - 3.7.3. Romantik
 - 3.7.3.1. Kierkegaard, Schopenhauer und Wagner
 - 3.7.3.2. Nietzsche
- 3.8. Ästhetik und Geschmack
 - 3.8.1. Ästhetischer Geschmack als aufgeklärtes theoretisches Statut
 - 3.8.2. Geschmack für das Schockierende
 - 3.8.3. Ästhetisierung des Geschmacks
- 3.9. Zeitgenössische Ästhetik
 - 3.9.1. Formalismus
 - 3.9.2. Ikonologie
 - 3.9.3. Neoidealismus
 - 3.9.4. Marxismus
 - 3.9.5. Pragmatismus
 - 3.9.6. Noucentisme

- 3.9.7. Ratiovitalismus
- 3.9.8. Logischer Empirismus
- 3.9.9. Semiotik
- 3.9.10. Phänomenologie
- 3.9.11. Existentialismus
- 3.9.12. Postmoderne Ästhetik
- 3.10. Ästhetische Kategorien
 - 3.10.1. Schönheit
 - 3.10.2. Hässlichkeit
 - 3.10.3. Das Erhabene
 - 3.10.4. Das Tragische
 - 3.10.5. Das Komische
 - 3.10.6. Das Groteske

Modul 4. Projekt-Workshop

- 4.1. Einleitung. Design
 - 4.1.1. Definition des Geschmacksmusters
 - 4.1.2. Wofür ist Design da?
 - 4.1.3. Entwerfen, Erfinden, Gestalten
- 4.2. Design
 - 4.2.1. Definition von Design
 - 4.2.2. Wofür ist Design da?
 - 4.2.3. Entwerfen, Erfinden, Gestalten
- 4.3. Strategie und Verwaltung I
 - 4.3.1. Management-Strategien
 - 4.3.2. Motivationen zum Entwerfen
 - 4.3.3. Industrielles Eigentum
- 4.4. Strategie und Verwaltung II
 - 4.4.1. Forschung, Entwicklung und Design
 - 4.4.2. Szenarien zum Nachdenken über das Produkt
 - 4.4.3. Erweitertes Produkt
 - 4.4.3. Form im weitesten Sinne und Variablen
- 4.5. Forschung, Entwicklung und Design

- 4.5.1. Forschung, Entwicklung und Design
- 4.5.2. Bedeutung von Form und Farbe
- 4.5.3. Konzept und Essenz
- 4.6. Benutzer I
 - 4.6.1. Wer unsere Produkte benutzt
 - 4.6.2. Visuelle Charakterisierung der Benutzer
 - 4.6.3. Die von den Benutzern wahrgenommene Qualität. Ergonomie
- 4.7. Benutzer II
 - 4.7.1. Die Skalen des Produkts
 - 4.7.2. Benutzer-Produkt-Interaktionen
 - 4.7.3. Benutzeranforderungen
- 4.8. Nachhaltigkeit
 - 4.8.1. Nachhaltiges Design
 - 4.8.2. Designstrategien für Nachhaltigkeit
 - 4.8.3. Gutes Design
- 4.9. Innovation
 - 4.9.1. Arten von Innovationen
 - 4.9.2. Innovationsstrategien
 - 4.9.3. Entscheidungsfindung
- 4.10. Produktion
 - 4.10.1. Produktionsprozesse
 - 4.10.2. Prozessmanagement
 - 4.10.3. Start der Produktion

“

Dieses Programm hat nicht nur die beste Lehrmethodik, sondern präsentiert auch den aktuellsten Lehrplan in einem der am schnellsten wachsenden Bereiche des Designs"



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 Konzeptuelles Packaging-Design 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 Konzeptuelles Packaging-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 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 Konzeptuelles Packaging-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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung instituti
virtuelles Klassenzimmer sp

tech technologische universität

Universitätsexperte
Konzeptuelles
Packaging-Design

- » Modalità: online
- » Durata: 6 Monate
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Universitätsexperte

Konzeptuelles Packaging-Design

