

Universitätsexperte

Konzeptuelles Produktdesign



Universitätsexperte Konzeptuelles Produktdesign

- » 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-konzeptuelles-produktdesign

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

Um die Gestaltung eines Produkts zu planen und durchzuführen, ist eine angemessene Konzeptualisierung erforderlich, sowohl im kreativen als auch im technischen Sinne. Aus diesem Grund befasst sich dieses Programm mit diesem Prozess und bringt den Fachleuten die besten Techniken des konzeptuellen Designs näher, da der Lehrplan Themen wie Volumen und Raum, die Grundlagen des Designs oder die Entwicklung von Karten und *Storyboards* abdeckt. All dies basiert auf einer 100%igen Online-Unterrichtsmethodik, die es ihnen ermöglicht, zu studieren, wann immer sie wollen, da sie sich vollständig an ihre persönlichen Umstände anpasst.



“

Mit diesem Programm erlernen Sie die wesentlichen Grundlagen der Produktkonzeption, mit denen Sie Ihre beruflichen Aussichten sofort verbessern werden"

Am Anfang eines Produktes steht sein Entwurf. Dieser Prozess umfasst technische Elemente, von der Wahl der Form und der Funktionalität bis hin zum Material, aus dem es hergestellt werden soll, sowie andere gestalterische Elemente, insbesondere in Bezug auf das Aussehen. Der Entwurf eines Werkzeugs, eines Gegenstands oder einer Vorrichtung beinhaltet somit eine umfassende Planung, die die gesamte Herstellung des Produkts von der ersten Idee bis zum Endergebnis begleitet.

Der Universitätsexperte in Konzeptuelles Produktdesign befasst sich eingehend mit diesem Prozess und vermittelt Fachleuten die neuesten und umfassendsten Kenntnisse auf diesem Gebiet, da der akademische Lehrplan Aspekte wie die Semiotik von Objekten, Materialien und Trägern im Design, die Eigenschaften und Dimensionen von Farbe und die wesentlichen Elemente der dreidimensionalen Sprache abdeckt.

Der Studiengang wurde auf der Grundlage eines E-Learning-Systems entwickelt, das es den Studenten ermöglicht, ihr Privatleben, einschließlich ihrer Arbeit, mit dem Studium zu vereinbaren. Mit diesem Studiengang können die Studenten lernen, wann, wie und wo sie wollen, denn die Lehrmaterialien stehen ihnen rund um die Uhr zur Verfügung und können über ein internetfähiges Gerät abgerufen werden.

Dieser **Universitätsexperte in Konzeptuelles Produktdesign** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten 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
- ◆ 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



*Dank der von diesem
Universitätsexperten bereitgestellten
Inhalte können Sie die Entwicklung Ihrer
Produkte vom ersten bis zum letzten
Schritt präzise und vollständig planen"*

“

Die Online-Methodik von TECH ist einzigartig und wurde speziell entwickelt, um Berufstätigen die Möglichkeit zu geben, Arbeit und Studium miteinander zu verbinden, ohne sich dafür an einen bestimmten Ort begeben zu müssen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften 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.

Videos, theoretisch-praktische Übungen, interaktive Zusammenfassungen usw. Die besten pädagogischen Technologien stehen Ihnen in diesem Universitätsexperten zur Verfügung.

Dieses Programm bietet Ihnen die besten multimedialen Inhalte, um Sie bei der Entwicklung Ihrer eigenen Projekte zu unterstützen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Konzeptuelles Produktdesign ist es, Fachleute auf die gegenwärtigen und zukünftigen Herausforderungen des Designsektors vorzubereiten. Zu diesem Zweck werden sie in die Lage versetzt, die Planungs- und Strukturierungsmethoden, die für die erfolgreiche Durchführung aller Arten von Produktdesign-Projekten erforderlich sind, in ihre tägliche Arbeit zu integrieren. So wird dieses Programm ein Vorher und Nachher in ihrer Karriere sein, denn es wird ihre Effizienz als Designer verbessern, ihre Arbeit präziser machen und viel Zeit bei der Ausführung ihrer beruflichen Aktivitäten sparen.





“

In diesem Programm lernen Sie, die Planung und Effizienz Ihrer Designprojekte zu verbessern"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennen der Grundlagen des Designs sowie der Referenzen, Stile und Bewegungen, die es von seinen Anfängen bis heute geprägt haben
- ◆ 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

“

Dies ist das Programm, das Sie gesucht haben. Schreiben Sie sich ein und erleben Sie den beruflichen Aufstieg, den Sie suchen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen des Designs

- ♦ Verbinden und Verknüpfen der verschiedenen Designbereiche, Anwendungsgebiete und Berufszweige
- ♦ Kennen der Prozesse der Ideenfindung, der Kreativität und des Experimentierens und diese auf Projekte anwenden können
- ♦ Integrieren von Sprache und Semantik in den Ideenfindungsprozess eines Projekts, indem Sie sie mit dessen Zielen und Nutzungswerten in Verbindung bringen

Modul 2. Zeichnen und grafische Techniken

- ♦ Erlernen von Strategien zur Beobachtung und Darstellung von Formen
- ♦ Verstehen von flachem und dreidimensionalem Sehen
- ♦ Erlernen verschiedener grafischer Techniken und Werkzeuge nach Kriterien der Analyse und Synthese
- ♦ Unterscheiden und Identifizieren von Hilfsmitteln, Materialien und Werkzeugen, die jede dieser Techniken auszeichnen, sowie das dazugehörige Grundvokabular
- ♦ Kennen und Beherrschen der grafischen Elemente der Zeichnung sowie der am besten geeigneten Medien für den grafischen Ausdruck

Modul 3. 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 4. Volumen und Raum

- ♦ Kennen der Grundlagen der Formgebungsverfahren
- ♦ Entwickeln und Begreifen der Bildsprache in ihrem physischen und dreidimensionalen Kontext
- ♦ Experimentieren und Forschen mit Techniken und Materialien

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitatsexperte in Konzeptuelles Produktdesign ist ein Programm mit einer allgemeinen Perspektive, das sich mit der Frage der Planung und Ausfuhrung des Designs eines bestimmten Produkts befasst. Daher sind alle Inhalte auf dieses Ziel ausgerichtet, aber die 4 Module, aus denen sich der Abschluss zusammensetzt, basieren auf unterschiedlichen Perspektiven. So wird sich die Fachkraft zunachst mit dem wichtigen Thema der Beherrschung der wesentlichen Grundlagen des Designs befassen und sich dann mit grafischen Techniken, Farbe sowie Volumen und Raum beschaftigen. Mit diesem Wissen wird sie darauf vorbereitet sein, ihr Profil als Produktdesigner zu scharfen.



“

*Der vollständigste Lehrplan in
konzeptionellem Produktdesign ist
jetzt in Ihrer Reichweite. Lassen Sie
sich diese Gelegenheit nicht entgehen"*

Modul 1. Grundlagen des Designs

- 1.1. Geschichte des Designs
 - 1.1.1. Die industrielle Revolution
 - 1.1.2. Die Phasen des Designs
 - 1.1.3. Die Architektur
 - 1.1.4. Die Chicagoer Schule
- 1.2. Designstile und Strömungen
 - 1.2.1. Dekoratives Design
 - 1.2.2. Modernistische Strömung
 - 1.2.3. *Art Deco*
 - 1.2.4. Industriedesign
 - 1.2.5. Das Bauhaus
 - 1.2.6. Industrielles Design
 - 1.2.7. Transvanguardien
 - 1.2.8. Zeitgenössisches Design
- 1.3. Designer und Trends
 - 1.3.1. Innenarchitekten
 - 1.3.2. Grafikdesigner
 - 1.3.3. Industrie- oder Produktdesigner
 - 1.3.4. Modedesigner
- 1.4. Projektmethodik im Design
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. Sprache im Design
 - 1.5.1. Objekte und das Subjekt
 - 1.5.2. Semiotik der Objekte
 - 1.5.3. Die objektive Disposition und ihre Konnotation
 - 1.5.4. Die Globalisierung der Zeichen
 - 1.5.5. Vorschlag
- 1.6. Design und seine ästhetisch-formale Dimension
 - 1.6.1. Visuelle Elemente
 - 1.6.1.1. Die Form
 - 1.6.1.2. Messung
 - 1.6.1.3. Farbe
 - 1.6.1.4. Die Textur
 - 1.6.2. Relationale Elemente
 - 1.6.2.1. Leitung
 - 1.6.2.2. Position
 - 1.6.2.3. Räumlich
 - 1.6.2.4. Schweregrad
 - 1.6.3. Praktische Elemente
 - 1.6.3.1. Vertretung
 - 1.6.3.2. Bedeutung
 - 1.6.3.3. Funktion
 - 1.6.4. Referenzrahmen
- 1.7. Analytische Methoden des Designs
 - 1.7.1. Pragmatisches Design
 - 1.7.2. Analoges Design
 - 1.7.3. Ikonisches Design
 - 1.7.4. Kanonisches Design
 - 1.7.5. Die wichtigsten Autoren und ihre Methodik
- 1.8. Design und Semantik
 - 1.8.1. Semantik
 - 1.8.2. Bedeutung
 - 1.8.3. Denotative Bedeutung und konnotative Bedeutung
 - 1.8.4. Lexikon
 - 1.8.5. Lexikalisches Feld und lexikalische Familie
 - 1.8.6. Semantische Beziehungen
 - 1.8.7. Semantische Veränderung
 - 1.8.8. Ursachen für semantische Veränderungen

- 1.9. Design und Pragmatik
 - 1.9.1. Praktische Konsequenzen, Abduktion und Semiotik
 - 1.9.2. Mediation, Körper und Gefühle
 - 1.9.3. Lernen, Erfahrung und Abschluss
 - 1.9.4. Identität, soziale Beziehungen und Objekte
- 1.10. Aktueller Designkontext
 - 1.10.1. Aktuelle Designprobleme
 - 1.10.2. Aktuelle Designthemen
 - 1.10.3. Beiträge zur Methodik

Modul 2. Zeichnen und grafische Techniken

- 2.1. Geschichte der Zeichnung
 - 2.1.1. Die Ursprung der Zeichnung
 - 2.1.2. Die ersten Zeichnungen
 - 2.1.3. Ägyptische Ära
 - 2.1.4. Griechische Kultur
 - 2.1.5. Mittelalter
 - 2.1.6. Die Renaissance
 - 2.1.7. Die Neuzeit
 - 2.1.7.1. Futurismus
 - 2.1.7.2. Kubismus
 - 2.1.7.3. Expressionismus
 - 2.1.7.4. Surrealismus
 - 2.1.8. Digitale Kunst
- 2.2. Materialien und Medien
 - 2.2.1. Traditionelle Materialien
 - 2.2.2. Nicht traditionelle Materialien
 - 2.2.3. Spezielle Materialien zum Zeichnen
 - 2.2.4. Industrielle Materialien
 - 2.2.5. Alternative Materialien
 - 2.2.6. Zeichnungshilfen
- 2.3. Beziehung zwischen Kunst und Zeichnung
 - 2.3.1. Farbe
 - 2.3.2. Skulptur
 - 2.3.3. Musik
 - 2.3.4. Tanz
 - 2.3.5. Literatur
 - 2.3.6. Kino
- 2.4. Grundlegende Elemente der Zeichnung
 - 2.4.1. Die Linie und der Punkt
 - 2.4.2. Die Form
 - 2.4.3. Licht und Schatten
 - 2.4.4. Das Volumen
 - 2.4.5. Die Proportion
 - 2.4.6. Die Perspektive
 - 2.4.7. Die Textur
 - 2.4.8. Farbe
- 2.5. Klassifizierung der Zeichnung
 - 2.5.1. Künstlerische Zeichnung
 - 2.5.2. Technische Zeichnung
 - 2.5.3. Geometrische Zeichnung
 - 2.5.4. Mechanische Zeichnung
 - 2.5.5. Architektonische Zeichnung
 - 2.5.6. Animierte Zeichnung
 - 2.5.7. Freihandzeichnung
- 2.6. Passform, Proportion, Helldunkel, Komposition und Farbe
 - 2.6.1. *Fitting*
 - 2.6.2. Anteil
 - 2.6.3. Helldunkel
 - 2.6.4. Zusammensetzung
 - 2.6.5. Farbe
- 2.7. Analyse der Form I: Farbigen Sehen
 - 2.7.1. Die Perspektive
 - 2.7.2. Hierarchische Perspektive
 - 2.7.3. Militärische Perspektive
 - 2.7.4. Die ritterliche Perspektive
 - 2.7.5. Axonometrische Perspektive
 - 2.7.6. Konische Perspektive

- 2.8. Analyse der Form II. Vision in drei Dimensionen
 - 2.8.1. Monokulare Dreidimensionalität: das flache Bild
 - 2.8.2. Effektivität der Monokularität
 - 2.8.3. Stereopsis
 - 2.8.4. Simulation und Messung der Stereopsis
- 2.9. Ausdrucks- und Repräsentationstechniken im Designprozess
 - 2.9.1. *Mindmapping*
 - 2.9.2. Grafische Berichte
 - 2.9.3. Aufklärung
 - 2.9.4. Comic-Strips
 - 2.9.5. Die *Storyboards*
- 2.10. Die Bedeutung des Zeichnens für den Menschen
 - 2.10.1. Freiheit der Gedanken und der Meinungsäußerung
 - 2.10.2. Kommunikative Fähigkeiten
 - 2.10.3. Künstlerische Sensibilität
 - 2.10.4. Erfindung, Phantasie und Kreativität

Modul 3. Farbe und Form

- 3.1. Farbtheorie
 - 3.1.1. Wahrnehmung von Form und Raum
 - 3.1.2. Farbe. Definition
 - 3.1.3. Wahrnehmung von Farbe
 - 3.1.4. Eigenschaften oder Dimensionen der Farbe
 - 3.1.5. Klassifizierung der Farbe
- 3.2. Farbwahrnehmung
 - 3.2.1. Das menschliche Auge
 - 3.2.2. Farbsehen
 - 3.2.3. Variablen der Farbwahrnehmung
 - 3.2.4. Nichtvisuelle Wahrnehmung von Farbe
- 3.3. Farbmodelle und Standardisierung
 - 3.3.1. Geschichte der Farbe
 - 3.3.1.1. Frühe Theorien
 - 3.3.1.2. Leonardo Da Vinci
 - 3.3.1.3. Isaac Newton

- 3.3.1.4. Moses Harris
- 3.3.1.5. Goethe
- 3.3.1.6. Runge
- 3.3.1.7. Chevreul
- 3.3.1.8. Rood
- 3.3.1.9. Munsell
- 3.3.1.10. Ostwald
- 3.3.2. Visuelle Wahrnehmung
 - 3.3.2.1. Absorption und Reflexion
 - 3.3.2.2. Pigment-Moleküle
- 3.3.3. Attribute der Farbe
 - 3.3.3.1. Ton
 - 3.3.3.2. Leuchtdichte
 - 3.3.3.3. Sättigung
- 3.3.4. Warme und kühle Farben
- 3.3.5. Harmonie der Farben
- 3.3.6. Der Kontrast
- 3.3.7. Farbeffekte
 - 3.3.7.1. Größe
 - 3.3.7.2. Transparenz, Gewicht und Masse
- 3.4. Semiotik und Semantik der Farbe
 - 3.4.1. Semiotik der Farbe
 - 3.4.2. Beschreibung der Farbe
 - 3.4.3. Farben: Material, Licht, Wahrnehmungen, Empfindungen
 - 3.4.4. Farbe und Materie
 - 3.4.5. Die Wahrheit einer Farbe
 - 3.4.6. Wahrnehmung von Farbe
 - 3.4.7. Das Gewicht einer Farbe
 - 3.4.8. Das Farbwörterbuch
- 3.5. Farbe im Design
 - 3.5.1. Chromatische Trends
 - 3.5.2. Grafikdesign
 - 3.5.3. Innenarchitektur

- 3.5.4. Architektur
- 3.5.5. Landschaftsgestaltung
- 3.5.6. Modedesigner
- 3.6. Zusammensetzung
 - 3.6.1. Allgemeines
 - 3.6.1.1. Verwendete Codes
 - 3.6.1.2. Grad der Originalität und Banalität
 - 3.6.1.3. Grad der Ikonizität und Abstraktion
 - 3.6.2. Konfigurative Organisation des Bildes: Beziehung zwischen Hintergrund und Figur
 - 3.6.3. Konfigurative Organisation des Bildes: Gestaltgesetze
 - 3.6.4. Konfigurative Organisation des Bildes: Systeme der räumlichen Organisation
 - 3.6.4.1. Gleichgewicht: statisch oder dynamisch. Fokales oder orthogonales System
 - 3.6.4.2. Anteil
 - 3.6.4.3. Symmetrie
 - 3.6.4.4. Bewegung und Rhythmus
 - 3.6.5. Feldstudie
- 3.7. Die Funktionen des Bildes
 - 3.7.1. Repräsentativ
 - 3.7.1.1. Kartografisch
 - 3.7.1.2. Wissenschaftlich
 - 3.7.1.3. Architektonisch
 - 3.7.1.4. Projektiv
 - 3.7.2. Überzeugend
 - 3.7.3. Künstlerisch
- 3.8. Farbpsychologie
 - 3.8.1. Warme und kühle Farben
 - 3.8.2. Physiologische Auswirkungen
 - 3.8.3. Farbsymbolik
 - 3.8.4. Persönliche Farbvorlieben
 - 3.8.5. Emotionale Auswirkungen
 - 3.8.6. Lokale und ausdrucksstarke Farben

- 3.9. Die Bedeutung der Farbe
 - 3.9.1. Blau
 - 3.9.2. Rot
 - 3.9.3. Gelb
 - 3.9.4. Grün
 - 3.9.5. Schwarz
 - 3.9.6. Weiß
 - 3.9.7. Orange
 - 3.9.8. Violett
 - 3.9.9. Rosa
 - 3.9.10. Gold
 - 3.9.11. Silber
 - 3.9.12. Braun
 - 3.9.13. Grau
- 3.10. Verwendung von Farbe
 - 3.10.1. Quellen für Farbstoffe und Pigmente
 - 3.10.2. Beleuchtung
 - 3.10.3. Mischen von Ölen und Acrylfarben
 - 3.10.4. Glasierte Keramiken
 - 3.10.5. Gefärbtes Glas
 - 3.10.6. Farbiger Druck
 - 3.10.7. Farbfotografie

Modul 4. Volumen und Raum

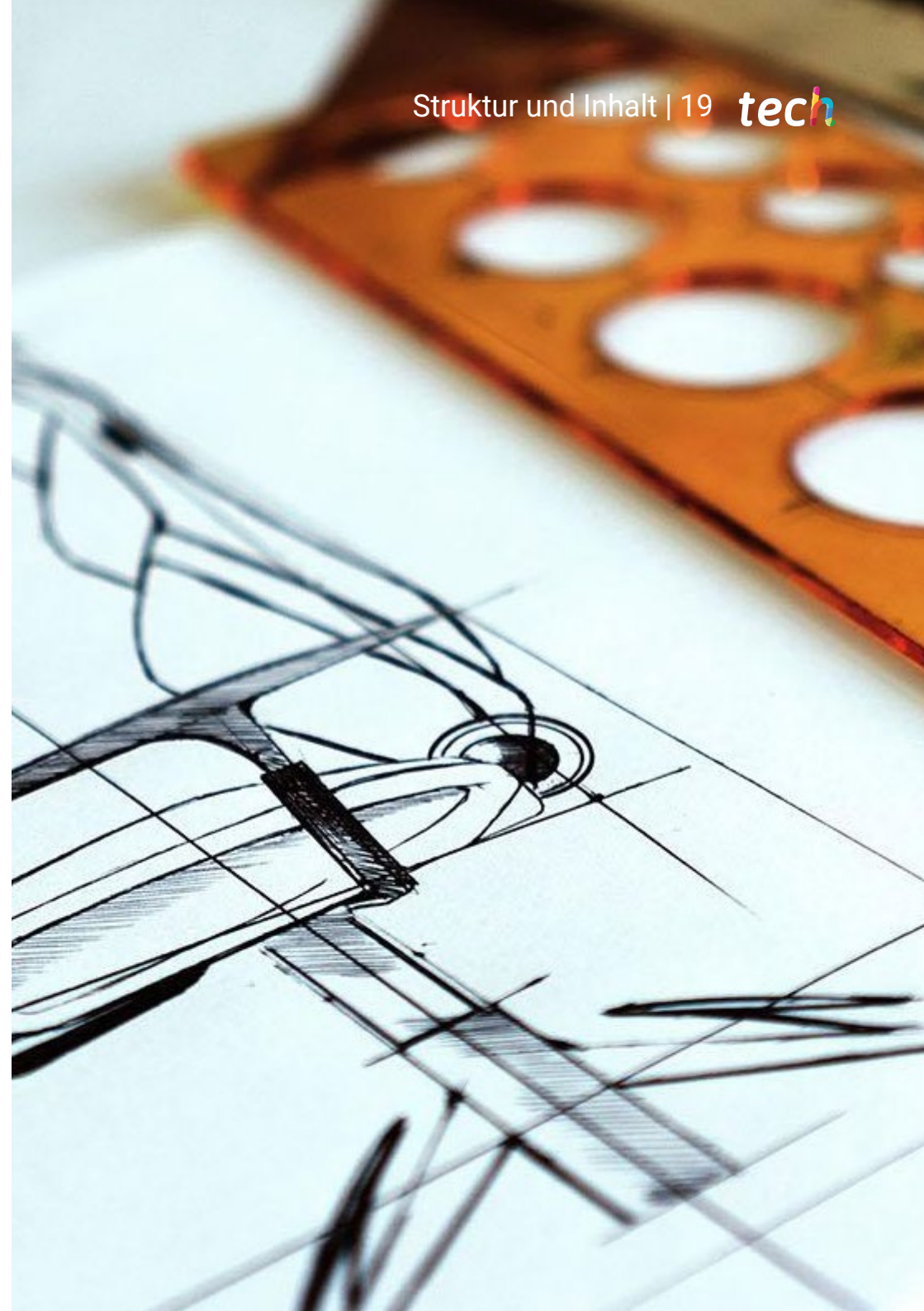
- 4.1. Grundelemente der dreidimensionalen Sprache
 - 4.1.1. Ursprung und Chronologie des dreidimensionalen Designs
 - 4.1.2. Definition des dreidimensionalen Designs
 - 4.1.3. Elemente des dreidimensionalen Designs
 - 4.1.4. Methodik des dreidimensionalen Entwurfs
 - 4.1.5. Die Operation in den Gestaltungsgrundlagen
 - 4.1.6. Modelle, *Mock-ups* und Prototypen

- 4.2. Materialien und Verfahren
 - 4.2.1. Materialien
 - 4.2.1.1. Der Stein
 - 4.2.1.2. Das Metall
 - 4.2.1.3. Das Holz
 - 4.2.1.4. Der Schlamm
 - 4.2.1.5. Der Lehm
 - 4.2.2. Prozesse
 - 4.2.2.1. Verwirklichung eines Bügeleisens
 - 4.2.2.2. Churros-Methode
 - 4.2.2.3. Der Würfel
 - 4.2.3. Die Werkstatt
- 4.3. Umgestaltung und Schaffung von Raum
 - 4.3.1. Vom Plan zum Volumen
 - 4.3.2. Die Skulptur aus dem Plan
 - 4.3.2.1. Relief
 - 4.3.2.1.1. Hohlraum-Relief
 - 4.3.2.1.2. Niedriges Relief
 - 4.3.2.1.3. Mittleres Relief
 - 4.3.2.1.4. Hochrelief
 - 4.3.2.1.5. Halber Klumpen
 - 4.3.2.2. Collage und Zusammenstellung
 - 4.3.2.3. Erstellung einer Skulptur
 - 4.3.3. Zweidimensionalität und Dreidimensionalität
 - 4.3.3.1. Die Vorspiegelung
 - 4.3.4. Material Künstler
 - 4.3.5. Malerei und Bildhauerei
- 4.4. Dreidimensionale Konfigurationssysteme
 - 4.4.1. Die Struktur
 - 4.4.2. Die Struktur als Stütze
 - 4.4.2.1. Gestaltete Strukturen zur Unterstützung
 - 4.4.2.2. Strukturen und Gleichgewicht
 - 4.4.3. Die Struktur als kompositorische Grundlage
 - 4.4.3.1. Die Geometrie als Struktur oder kompositorische Grundlage
 - 4.4.3.2. Hierarchische Zonenstrukturen
 - 4.4.3.3. Hierarchische Strukturen nach Größe und Verhältnis
 - 4.4.3.4. Gestische und materielle Strukturen durch Sensibilität bestimmt
 - 4.4.3.5. Die Struktur des Ganzen
 - 4.4.4. Mentale Visualisierung von Strukturen
 - 4.4.5. Form und Funktion
 - 4.4.5.1. Vorherrschen von Form oder Funktion
 - 4.4.5.1.1. Luxus und Erscheinungsbild
 - 4.4.5.2. Formen in der Natur
 - 4.4.5.2.1. Biomorphe Formen
 - 4.4.5.2.2. Geometrische Formen
 - 4.4.5.2.3. Natürliche Formen
 - 4.4.5.3. Industrielle Formen
 - 4.4.5.3.1. Die revidierbare Form
 - 4.4.5.3.2. Antiquitäten
 - 4.4.5.4. Die Beziehung des Menschen zu Form und Funktion
- 4.5. Additive Techniken
 - 4.5.1. Modellierung
 - 4.5.2. Modellierung von Typologien
 - 4.5.3. Herstellung der Form
- 4.6. Subtraktive Techniken
 - 4.6.1. Das Schnitzen
 - 4.6.2. Materialien und Werkzeuge
 - 4.6.3. Schnitzverfahren
 - 4.6.4. Ausgezeichnete Künstler
- 4.7. Konstruktionstechniken
 - 4.7.1. Montage und räumliche Konfigurationen
 - 4.7.2. Materialien
 - 4.7.3. Typologien
 - 4.7.4. Eigenschaften
 - 4.7.5. Ausgezeichnete Künstler

- 4.8. Techniken der Formgebung
 - 4.8.1. Formgebung und Guss
 - 4.8.2. Technik
 - 4.8.3. Verfahren
 - 4.8.4. Typologien
 - 4.8.5. Materialien
 - 4.8.6. Tools
 - 4.8.7. Teile und Elemente
 - 4.8.8. Die Startstrecke und Kupplungen
 - 4.8.9. Arten von Formsystemen
- 4.9. Neue Technologien
 - 4.9.1. Entwicklung der dreidimensionalen Form
 - 4.9.2. Neue Techniken und Materialien
 - 4.9.2.1. Der Kunststoff
 - 4.9.2.2. Der Beton
 - 4.9.2.3. Licht-Skulpturen
 - 4.9.2.4. Biokunst
 - 4.9.2.5. Das Video und der virtuelle Raum
 - 4.9.3. 3D-Druck
- 4.10. Projektkommunikation
 - 4.10.1. Große Räume. *Land art*
 - 4.10.2. Einrichtungen
 - 4.10.3. *Happenings* und *Performances*
 - 4.10.4. Die Bewegung. Kinetische Skulpturen

“

Dieser Lehrplan wird Ihre Karriere- und Gehaltsaussichten dank seines innovativen Wissens und seines umfassenden Ansatzes schnell verbessern"



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.



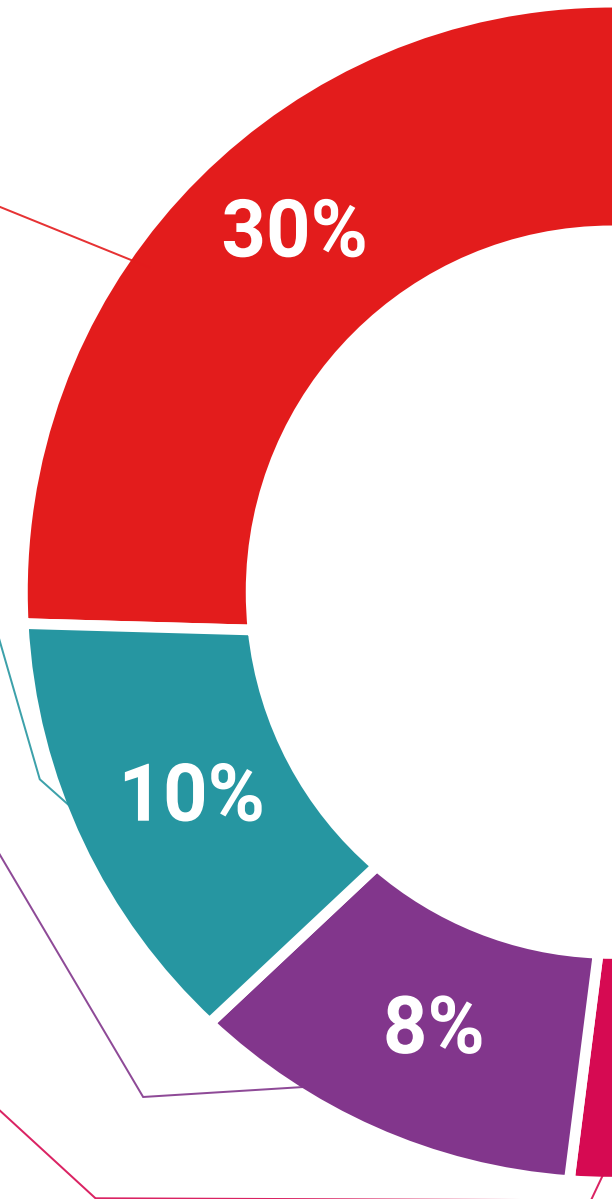
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Produktdesign 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 Produktdesign** 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 Produktdesign**

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Konzeptuelles
Produktdesign

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

Universitätsexperte

Konzeptuelles Produktdesign

