

Universitätsexperte

Kreatives Design





Universitätsexperte Kreatives Design

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-kreatives-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

Kreatives Design ist einer der interessantesten und attraktivsten Bereiche des Designs. In dieser Fortbildung, die speziell für Fachleute in diesem Bereich geschaffen wurde, werden sie die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um in diesem Sektor mit Sicherheit und Solvenz zu arbeiten. Zu diesem Zweck wird die Möglichkeit geboten, die Fähigkeiten einer spezialisierten Fachkraft im Rahmen eines Programms zu erwerben, das ein Beschäftigungswachstum ohne Vermittlungsprobleme gewährleistet. Eine einmalige Chance für die Entwicklung und den Aufstieg.





- Social Network
- Apps
- SMS
- Forum
- Chat

“

Ein sehr intensiver Kurs, der es Ihnen ermöglicht, sich im Bereich des kreativen Designs mit der Kompetenz der besten Fachleute des Sektors weiterzuentwickeln"

Dieser Universitätsexperte in Kreatives 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.

Mithilfe einer exklusiven Methodik wird dieser Universitätsexperte Sie dazu bringen, alle Arbeitsweisen im Bereich des kreativen Designs kennenzulernen, die die Fachkraft benötigt, um an der Spitze zu bleiben und die sich verändernden Phänomene dieser Form der Kommunikation zu kennen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer wissen muss, um ein vollständiges kreatives Design 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 in Kreatives 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 der beruflichen Entwicklung, der von den spezifischen Kenntnissen, die wir Ihnen in diesem Programm anbieten, profitieren wird.

Dieser **Universitätsexperte in Kreatives Design** 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 ermöglicht es Ihnen, Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Wissen im Bereich des kreativen Designs zu aktualisieren"

“*Das gesamte notwendige Wissen für den Grafikdesigner in diesem Bereich, zusammengestellt in einem hocheffizienten Universitätsexperte, 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, neues Wissen auf äußerst praktische Weise zu erwerben. Auf diese Weise sollen die Bemühungen in reale und unmittelbare Kompetenzen umgewandelt werden.

Das Online-System ist eine weitere Stärke des Fortbildungsvorschlags. Mit einer interaktiven Plattform, die über die Vorteile der neuesten technologischen Entwicklungen verfügt, werden die interaktivsten digitalen Tools zur Verfügung gestellt. Auf diese Weise ist es möglich, eine Form des Studiums anzubieten, die ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, sodass Sie diese Weiterbildung perfekt mit Ihrem persönlichen oder beruflichen Leben verbinden können.

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

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



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperte in Kreatives Design ist es, Fachleuten eine vollständige Möglichkeit zu bieten, Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich zu erwerben, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und einer auf der Praxis basierenden Studienform, die es ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit dem notwendigen Wissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit absoluter Sicherheit und Kompetenz auszuführen





“

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



Allgemeines Ziel

- ♦ Mehr über die unterschiedlichen Aspekte des Kreativen Designs in den verschiedenen Medien, in denen es entwickelt werden kann, erfahren

“

Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die auf der Suche nach einem intensiven und effektiven Programm sind, mit dem sie einen bedeutenden Schritt in der Ausübung ihres Berufs machen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Zeichnung für Design

- ◆ 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. Einführung in die Farbe

- ◆ Die Bedeutung von Farben in der visuellen Umgebung verstehen
- ◆ Erlernen der Fähigkeit, Farben zu beobachten, zu ordnen, zu unterscheiden und zu verwalten
- ◆ Die psychologischen und semiotischen Grundlagen von Farbe im Design anwenden
- ◆ Farben erfassen, manipulieren und für die Verwendung in physischen und virtuellen Medien vorbereiten
- ◆ Die Fähigkeit erlangen, unabhängige Urteile zu formulieren, und zwar mithilfe von Argumenten
- ◆ Sich selbst dokumentieren können, dokumentarische und literarische Quellen nach eigenen Kriterien analysieren und interpretieren

Modul 3. 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 4. 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 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

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 Design

- 1.1. Einführung in das Zeichnen
 - 1.1.1. Definition des Konzepts
 - 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: Stillleben, 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: Wie fühle ich mich?
 - 1.10.3. Fallstudie III: Technisches Zeichnen in Sketchup
 - 1.10.4. Fallstudie IV: Thematische Auswahl

Modul 2. Einführung in die Farbe

- 2.1. Farbe, Prinzipien und Eigenschaften
 - 2.1.1. Einführung in die Farbe
 - 2.1.2. Licht und Farbe: chromatische Synästhesie
 - 2.1.3. Attribute der Farbe
 - 2.1.4. Pigmente und Farbstoffe
- 2.2. Farben auf dem Farbkreis
 - 2.2.1. Der chromatische Kreis
 - 2.2.2. Kühle und warme Farben
 - 2.2.3. Primäre und abgeleitete Farben
 - 2.2.4. Chromatische Beziehungen: Harmonie und Kontrast
- 2.3. Farbpsychologie
 - 2.3.1. Konstruktion der Bedeutung einer Farbe
 - 2.3.2. Emotionale Belastung
 - 2.3.3. Denotativer und konnotativer Wert
 - 2.3.4. Emotionales Marketing. Die Farbbelastung
- 2.4. Farbtheorie
 - 2.4.1. Eine wissenschaftliche Theorie. Isaac Newton
 - 2.4.2. Goethes Theorie der Farben
 - 2.4.3. Sich an Goethes Farbentheorie beteiligen
 - 2.4.4. Farbpsychologie nach Eva Heller
- 2.5. Bestehen auf einer Farbklassifizierung
 - 2.5.1. Der Doppelkegel von Guillermo Ostwald
 - 2.5.2. Albert Munsell's Solide
 - 2.5.3. Alfred Hicethier's Würfel
 - 2.5.4. Das CIE-Dreieck (Commission Internationale de l'Éclairage)

- 2.6. Das individuelle Studium der Farben
 - 2.6.1. Schwarz und weiß
 - 2.6.2. Neutrale Farben. Die Graustufen
 - 2.6.3. Monochrom, zweifarbig, mehrfarbig
 - 2.6.4. Symbolische und psychologische Aspekte von Farben
- 2.7. Farbige Modelle
 - 2.7.1. Subtraktives Modell. CMYK-Modus
 - 2.7.2. Additives Modell. RGB-Modus
 - 2.7.3. HSB-Modell
 - 2.7.4. Pantone-System. Die Pantone-Reihe
- 2.8. Vom Bauhaus zu Murakami
 - 2.8.1. Das Bauhaus und seine Künstler
 - 2.8.2. Gestalttheorie im Dienste der Farbe
 - 2.8.3. Josef Albers. Das Zusammenspiel der Farben
 - 2.8.4. Murakami, die Konnotationen der Abwesenheit von Farbe
- 2.9. Farbe im Designprojekt
 - 2.9.1. Pop Art, die Farbe der Kulturen
 - 2.9.2. Kreativität und Farbe
 - 2.9.3. Zeitgenössische Künstler
 - 2.9.4. Analyse der verschiedenen Optiken und Perspektiven
- 2.10. Farbmanagement in der digitalen Umgebung
 - 2.10.1. Farbräume
 - 2.10.2. Farbprofile
 - 2.10.3. Monitor-Kalibrierung
 - 2.10.4. Worauf man achten sollte

Modul 3. Grundlagen der Kreativität

- 3.1. Einführung in die Kreativität
 - 3.1.1. Stil in der Kunst
 - 3.1.2. Trainieren Sie Ihr Auge
 - 3.1.3. Kann jeder kreativ sein?
 - 3.1.4. Bildhafte Sprachen
 - 3.1.5. Was brauche ich? Materialien
- 3.2. Wahrnehmung als erster kreativer Akt
 - 3.2.1. Was sehen Sie? Was hören Sie? Was fühlen Sie?
 - 3.2.2. Nimmt wahr, beobachtet, prüft aufmerksam
 - 3.2.3. Das Porträt und das Selbstporträt: Cristina Núñez
 - 3.2.4. Fallstudie: Fotodialog. In sich selbst eintauchen
- 3.3. Das leere Papier vor Augen
 - 3.3.1. Zeichnen ohne Angst
 - 3.3.2. Das Notizbuch als Werkzeug
 - 3.3.3. Das Künstlerbuch, was ist das?
 - 3.3.4. Referenzen
- 3.4. Erstellung unseres Künstlerbuchs
 - 3.4.1. Analyse und Spiel: Bleistifte und Filzstifte
 - 3.4.2. Tricks zur Lockerung der Hand
 - 3.4.3. Erste Zeilen
 - 3.4.4. Die Feder
- 3.5. Erstellen unseres Künstlerbuchs II
 - 3.5.1. Der Fleck
 - 3.5.2. Wachse. Experimentieren
 - 3.5.3. Natürliche Pigmente

- 3.6. Erstellen unseres Künstlerbuchs III
 - 3.6.1. Collage und Fotomontage
 - 3.6.2. Traditionelle Tools
 - 3.6.3. Online-Tools: Pinterest
 - 3.6.4. Experimentieren mit der Bildkomposition
- 3.7. Handeln ohne zu denken
 - 3.7.1. Was erreichen wir, wenn wir handeln, ohne zu denken?
 - 3.7.2. Improvisieren: Henri Michaux
 - 3.7.3. Action Painting
- 3.8. Der Kritiker als Künstler
 - 3.8.1. Konstruktive Kritik
 - 3.8.2. Manifest zur Kreativkritik
- 3.9. Der kreative Block
 - 3.9.1. Was ist eine Blockierung?
 - 3.9.2. Erweitern Sie Ihre Grenzen
 - 3.9.3. Fallstudie: Sich die Hände schmutzig machen
- 3.10. Studie zu unserem Künstlerbuch
 - 3.10.1. Emotionen und ihr Management im kreativen Bereich
 - 3.10.2. Ihre eigene Welt in einem Notizbuch
 - 3.10.3. Was habe ich gefühlt? Selbst-Analyse
 - 3.10.4. Fallstudie: Selbstkritik

Modul 4. Bildprojekte

- 4.1. Kunsttherapie
 - 4.1.1. Was ist Kunsttherapie?
 - 4.1.2. Ursprung der Kunsttherapie
 - 4.1.3. Funktion und Nutzen
 - 4.1.4. Visuelle Referenzen
- 4.2. Selbsterkenntnis
 - 4.2.1. Aktivität I: Wer war ich?
 - 4.2.2. Aktivität II: Wer bin ich?
 - 4.2.3. Aktivität III: Ich mit mir
 - 4.2.4. Reflexionen
- 4.3. Identitätsübergänge
 - 4.3.1. Aktivität: Meine Identität wandelt sich
 - 4.3.2. Referenzen
 - 4.3.3. Entwicklung der Tätigkeit
 - 4.3.4. Analyse der Ergebnisse
- 4.4. Der Körper, der Ort, an dem Bedeutung eingeschrieben und rekonstruiert wird
 - 4.4.1. Präsentation Körperideal?
 - 4.4.2. Soziale Stereotypen, Männer und Frauen
 - 4.4.3. Reflektierter Ansatz: der Körper als Terrain der Bedeutungsgebung
 - 4.4.4. Aktivität: Darstellung des sozialen und persönlichen Körperideals
 - 4.4.5. Schlussfolgerungen
- 4.5. Das abstrakte Bild
 - 4.5.1. Das gegenständliche Bild
 - 4.5.2. Das abstrakte Bild
 - 4.5.3. Das symbolische Bild
 - 4.5.4. Aktivität: Weg zur Abstraktion

- 4.6. Erkennbare Bilder I: Texturen
 - 4.6.1. Haptische Kunst: vom Visuellen zum Taktilen
 - 4.6.2. Die Bedeutung von Texturen
 - 4.6.3. Taktile Texturen
 - 4.6.4. Optische Texturen
 - 4.6.5. Fiktive Texturen
 - 4.6.6. Organische und geometrische Texturen
- 4.7. Erkennbare Bilder II: Projekttexturen
 - 4.7.1. Aktivität: Kindergeschichte mit Texturen
 - 4.7.2. Themen, Farben und Materialien
 - 4.7.3. Organisation
 - 4.7.4. Visuelle Referenzen
- 4.8. Das Erlebnis der Farbe
 - 4.8.1. Die Verwendung von Farbe. Mandalas
 - 4.8.2. Referierende Künstler
 - 4.8.3. Aktivität: Experimentelle Installation mit Farbe
 - 4.8.4. Analyse und Schlussfolgerungen
- 4.9. Experimentieren mit digitaler Bildgebung
 - 4.9.1. Präsentation der Tätigkeit
 - 4.9.2. Referenzbildsuche
 - 4.9.3. Prozess des Skizzierens
 - 4.9.4. Einfärben und Kolorieren in Photoshop
 - 4.9.5. Feinschliff und Präsentation
- 4.10. Jenseits des Bildes: Metadaten
 - 4.10.1. Digitale Gestaltung und Metadaten
 - 4.10.2. Einbindung von Metadaten
 - 4.10.3. Meta-Informationsstrukturen
 - 4.10.4. Referenzen





“

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.



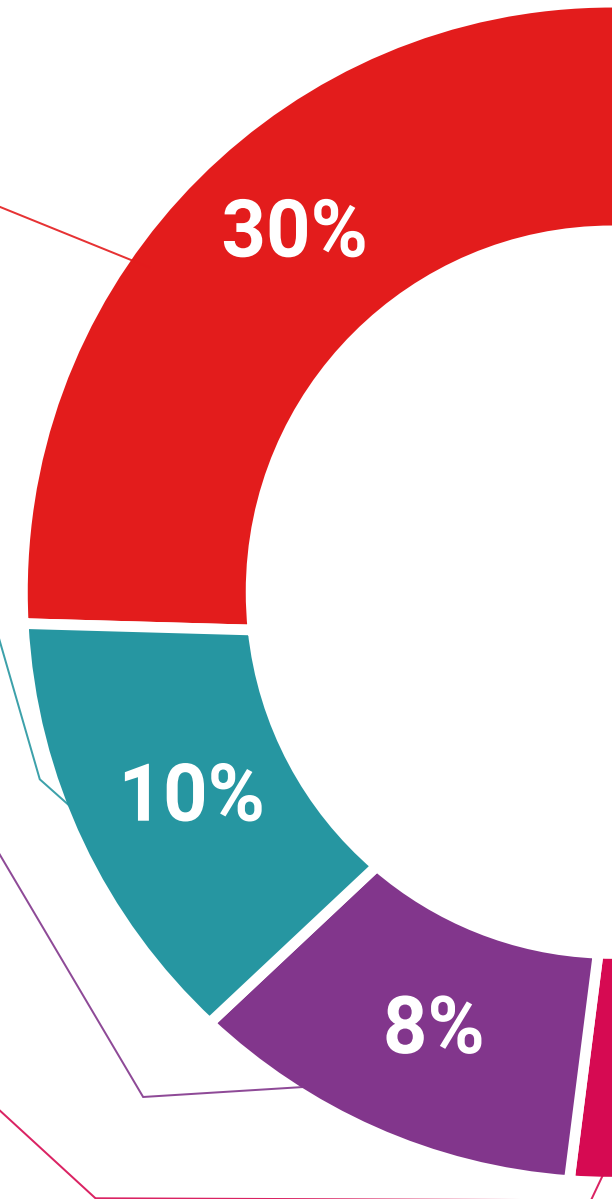
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Kreatives 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 Kreatives 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 Kreatives 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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Kreatives Design

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

Universitätsexperte Kreatives Design

