

Universitätsexperte Mechanismus-Design





Universitätsexperte Mechanismus-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-mechanismus-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

Im Bereich des Industriedesigns ist der Bereich, der sich mit der Entwicklung von Mechanismen befasst, einer der wichtigsten. Ohne sie würden alle Arten von Fahrzeugen, Alltagsgegenständen und Werkzeugen für den privaten und beruflichen Gebrauch nicht richtig funktionieren. Es handelt sich also um einen Bereich mit großen beruflichen Perspektiven, denn es besteht immer ein großer Bedarf an Designern, die auf die aktuellen Herausforderungen des Fachs reagieren können. Dieses Programm vermittelt den Studenten die wichtigsten Kenntnisse und Fähigkeiten in diesem Sektor durch eine 100%ige Online-Methode, mit der sie sich mit Themen wie der Verwendung der *Rhino-Software* für die Modellierung oder der Konstruktion von Getriebewellen befassen können.



“

*Dieser Universitätsexperte wird Ihnen alle
Schlüssel zum Mechanismusdesign beibringen,
damit Sie eine gefragte Fachkraft auf dem
Gebiet des Industriedesigns werden können"*

Einer der wichtigsten Bereiche des Produktdesigns ist das Design von Mechanismen. Sie ist eine unerlässliche Disziplin für die Bedienung von Werkzeugen, Fahrzeugen oder Geräten aller Art. Dennoch ist sie nicht allgemein anerkannt, so dass es in diesem Sektor oft an spezialisierten Fachkräften mangelt. Aus diesem Grund gibt es in diesem Bereich große Beschäftigungsmöglichkeiten, die der Designer nutzen kann, wenn er oder sie richtig vorbereitet ist.

Dieser Universitätsexperte in Mechanismusdesign wurde sorgfältig konzipiert, um den Studenten die fortschrittlichsten Kenntnisse auf diesem Gebiet zu vermitteln, damit sie zu großen Spezialisten werden, die bereit sind, diese wichtige Aufgabe in einem großen Industrieunternehmen zu übernehmen. Um dieses Ziel zu erreichen, werden in diesem Programm Fragen wie die grundlegenden Layouts in der Fläche, die grundlegenden geometrischen Elemente, der Entwurf von flexiblen Getrieben oder die Modellierung von Mechanismen mit der Software Rhino vertieft.

All dies basiert auf einem Online-Lernsystem, das es Berufstätigen ermöglicht, ihre Arbeit und ihr Studium miteinander zu verbinden, da es sich an ihre persönlichen Umstände anpasst. Darüber hinaus bietet Ihnen diese Qualifikation rund um die Uhr Zugang zu den Inhalten, die in einer Vielzahl von Multimedia-Materialien präsentiert werden, die den Unterricht einfach und effektiv gestalten.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Industriedesign vorgestellt 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
- ◆ Ihr 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



Der Industriesektor bietet großartige Karrieremöglichkeiten, und wenn Sie diesen Studiengang abgeschlossen haben, werden Sie in der Lage sein, diese zu nutzen, da Sie ein großer Experte für die Konstruktion von Mechanismen geworden sind"

“

Um die besten Techniken für die Entwicklung von Mechanismen zu erlernen, bietet dieses Programm die fortschrittlichsten Multimedia-Materialien: theoretische und praktische Übungen, Videos, Meisterkurse usw."

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situierendes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.

Sie werden die Verwendung der Rhino-Software für die großmaßstäbliche Modellierung im Design von Mechanismen eingehend erlernen.

Die Online-Methode von TECH ermöglicht es Ihnen, Zeit und Ort des Studiums frei zu wählen, da sie sich vollständig an Ihre persönlichen und beruflichen Gegebenheiten anpasst.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Mechanismus-Design ist es, den Studenten alle Werkzeuge, Kenntnisse und Fähigkeiten zu vermitteln, die sie benötigen, um sich in diesem industriellen Bereich beruflich zu entwickeln. TECH hat also die Aufgabe, die neuesten Inhalte in diesem Bereich zusammenzuführen und gleichzeitig den Lernprozess für die Designer dank der im Programm verwendeten Online-Methode zu erleichtern.





“

Zahlreiche Unternehmen im Industriesektor suchen Mechanismusdesigner Schreiben Sie sich jetzt ein und erhalten Sie Zugang zu den besten beruflichen Möglichkeiten bei TECH"

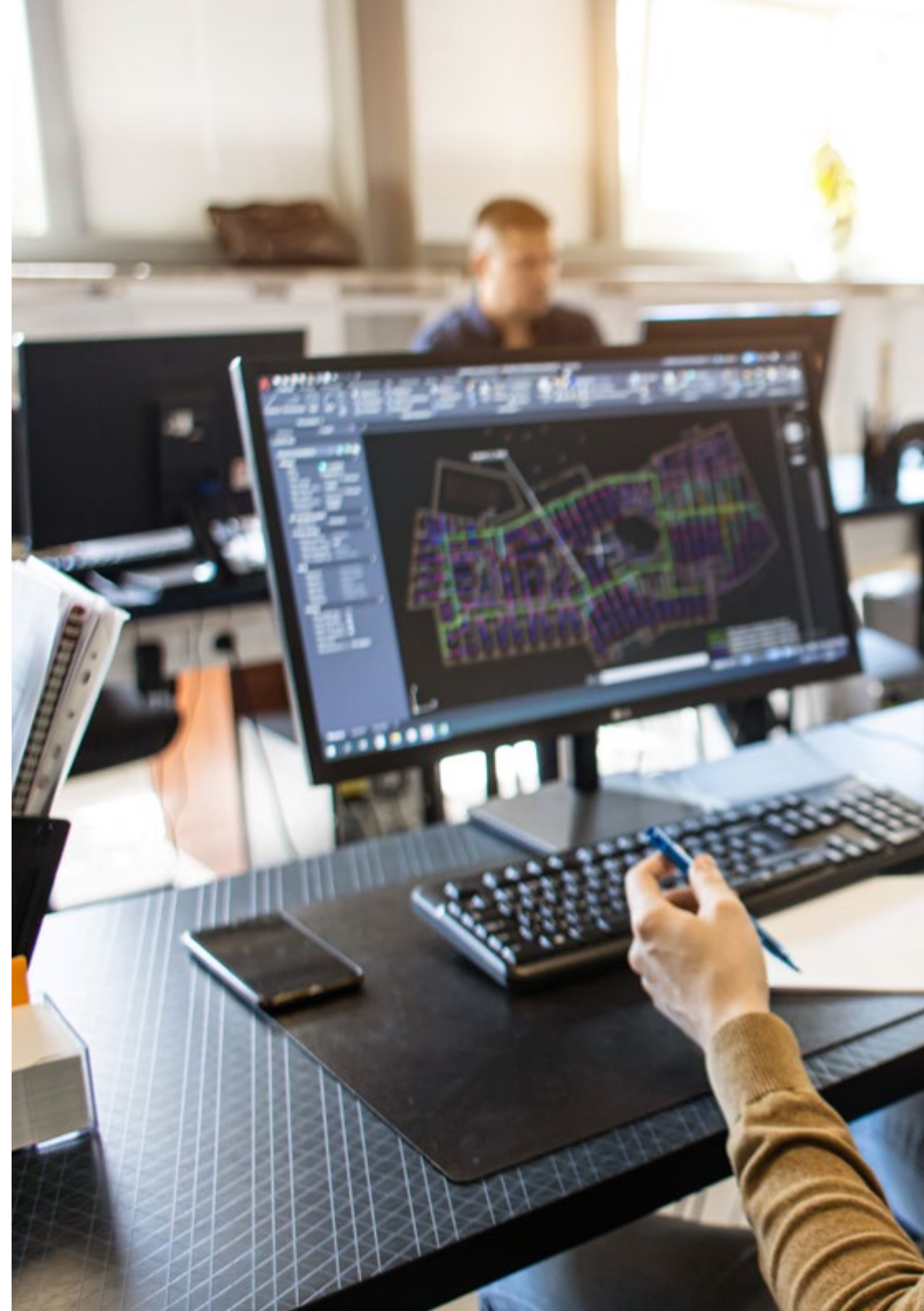


Allgemeine Ziele

- ◆ Lernen, künstlerische Produktionen angemessen zu planen, zu entwickeln und zu präsentieren, indem sie effektive Produktionsstrategien und ihren eigenen kreativen Beitrag nutzen
- ◆ Erwerb der theoretischen und methodischen Kenntnisse, die für die Durchführung von technischen Projekten erforderlich sind
- ◆ Analyse und Bewertung der in der Technik verwendeten Materialien auf der Grundlage ihrer Eigenschaften
- ◆ Erforschung der Innovationsprozesse und des Technologietransfers für die Entwicklung neuartiger Produkte und Prozesse und die Etablierung eines neuen Stands der Technik
- ◆ Beherrschung der Software Rhino für die Modellierung von Mechanismen

“

Alle Ihre beruflichen Ziele werden in greifbare Nähe rücken, wenn Sie diesen Universitätsexperten absolvieren“





Spezifische Ziele

Modul 1. Technische Darstellungssysteme

- ◆ Kenntnisse über Darstellungssysteme als Hilfsmittel bei der Suche nach Lösungen für Designprobleme verwenden
- ◆ Entwicklung eines Konzepts und einer räumlichen Vision, Beschaffung neuer Instrumente zur Förderung und Generierung von Ideen
- ◆ Erlernen der Darstellung von Objekten im flächigen, axonometrischen und konischen System als Mittel zur Übermittlung einer Idee für ihre Umsetzung

Modul 2. Design von mechanischen Elementen

- ◆ Beherrschung aller Aspekte der Konstruktion im Maschinenbau
- ◆ Entwicklung von Patenten, Gebrauchsmustern und industriellen Mustern
- ◆ Bewertung der verschiedenen Fehlertheorien hinsichtlich ihrer Anwendung auf einzelne Maschinenelemente
- ◆ Entwerfen, Analysieren und Bewerten von Maschinenkomponenten unter Verwendung moderner Konstruktionswerkzeuge
- ◆ Bewertung der verschiedenen Alternativen für die Gestaltung von Maschinenelementen

Modul 3. Technische Modellierung in *Rhino*

- ◆ Ein umfassendes Verständnis der Funktionsweise von *NURBS*-Modellierungssoftware
- ◆ Arbeit mit Präzisionsmodelliersystemen
- ◆ Mit einer Organisation in Szenen arbeiten

03

Struktur und Inhalt

Führende Experten im Bereich Industriedesign waren für die Entwicklung der Inhalte und Materialien dieses Programms verantwortlich und haben dabei die aktuellen Bedürfnisse des Sektors berücksichtigt. Das von diesem Universitätsexperten vermittelte Wissen ist also sehr stark auf das Arbeitsumfeld ausgerichtet, und entsprechend der von TECH angewandten Lernmethode wird der Designer durch die Praxis lernen können, da das Studium zahlreiche Übungen und Aktivitäten umfasst. Mit Hilfe dieser Ressourcen wird der Student sich mit Themen wie der Bearbeitung von Geometrien mit *Rhino* oder den grundlegenden Abtastungen in der Fläche befassen.



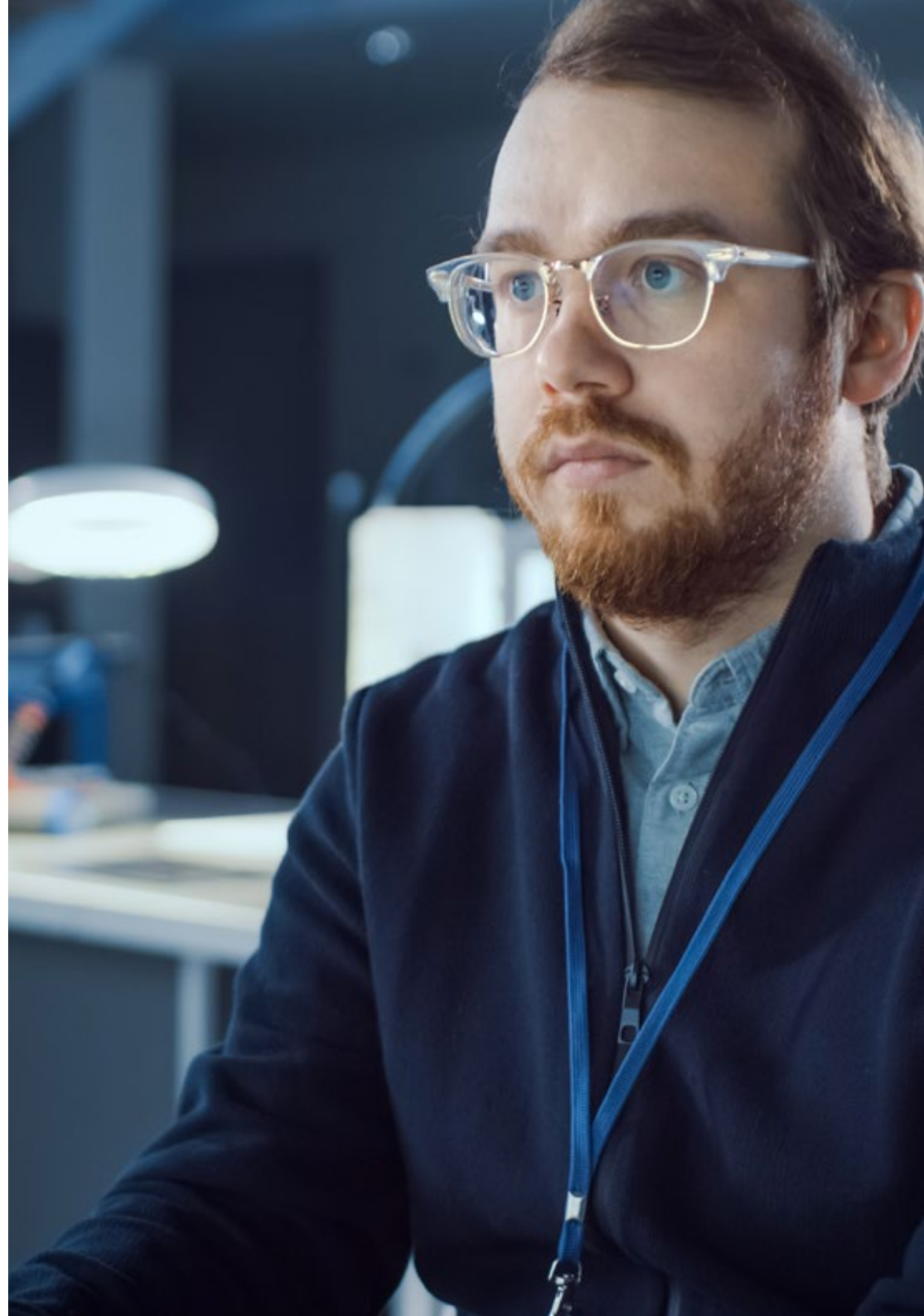


“

*Sie sind nur einen Schritt davon entfernt,
Zugang zu den fortschrittlichsten Kenntnissen
in diesem Bereich des Designs zu erhalten.
Schreiben Sie sich ein und entdecken Sie, wie
Sie Ihre Karriere sofort vorantreiben können"*

Modul 1. Technische Darstellungssysteme

- 1.1. Einführung in die ebene Geometrie
 - 1.1.1. Das Grundmaterial und seine Verwendung
 - 1.1.2. Grundlegende ebene Linien
 - 1.1.3. Polygone. Metrische Beziehungen
 - 1.1.4. Normalisierung, Zeilen, Schrift und Formate
 - 1.1.5. Normalisierte Dimensionierung
 - 1.1.6. Skalen
 - 1.1.7. Repräsentationssysteme
 - 1.1.7.1. Arten der Projektion
 - 1.1.7.1.1. Konische Projektion
 - 1.1.7.1.2. Orthogonale zylindrische Projektion
 - 1.1.7.1.3. Schräge zylindrische Projektion
 - 1.1.7.2. Klassen von Repräsentationssystemen
 - 1.1.7.2.1. Messsysteme
 - 1.1.7.2.2. Perspektivische Systeme
- 1.2. Grundlegende ebene Linien
 - 1.2.1. Grundlegende geometrische Elemente
 - 1.2.2. Rechtwinkligkeit
 - 1.2.3. Parallelität
 - 1.2.4. Operationen mit Segmenten
 - 1.2.5. Winkel
 - 1.2.6. Kreislinien
 - 1.2.7. Geometrische Positionen
- 1.3. Geometrische Transformationen
 - 1.3.1. Isometrisch
 - 1.3.1.1. Gleichheit
 - 1.3.1.2. Translation
 - 1.3.1.3. Symmetrie
 - 1.3.1.4. Twist



- 1.3.2. Isomorph
 - 1.3.2.1. Homothetie
 - 1.3.2.2. Ähnlichkeit
- 1.3.3. Anamorphotisch
 - 1.3.3.1. Äquivalenzen
 - 1.3.3.2. Investition
- 1.3.4. Projektiv
 - 1.3.4.1. Homologie
 - 1.3.4.2. Affine Homologie oder Affinität
- 1.4. Polygone
 - 1.4.1. Polygonale Linien
 - 1.4.1.1. Definition und Typen
 - 1.4.2. Dreiecke
 - 1.4.2.1. Elemente und Klassifizierung
 - 1.4.2.2. Konstruktion von Dreiecken
 - 1.4.2.3. Bemerkenswerte Linien und Punkte
 - 1.4.3. Vierecke
 - 1.4.3.1. Elemente und Klassifizierung
 - 1.4.3.2. Parallelogramme
 - 1.4.4. Regelmäßige Polygone
 - 1.4.4.1. Definition
 - 1.4.4.2. Konstruktion
 - 1.4.5. Umfänge und Bereiche
 - 1.4.5.1. Definition. Flächen messen
 - 1.4.5.2. Einheiten der Fläche
 - 1.4.6. Flächen von Polygonen
 - 1.4.6.1. Flächen von Vierecken
 - 1.4.6.2. Flächen von Dreiecken
 - 1.4.6.3. Flächen von regelmäßigen Polygonen
 - 1.4.6.4. Bereiche mit Unregelmäßigkeiten
- 1.5. Berührungspunkte und Links. Technische und konische Kurven
 - 1.5.1. Tangenten, Verbindungen und Polarität
 - 1.5.1.1. Tangenten
 - 1.5.1.1.1. Tangenten-Theoreme
 - 1.5.1.1.2. Zeichnungen von Tangentelinien
 - 1.5.1.1.3. Verbindungen von Linien und Kurven
 - 1.5.1.2. Polarität auf dem Umfang
 - 1.5.1.2.1. Zeichnungen von Tangentialkreisen
 - 1.5.2. Technische Kurven
 - 1.5.2.1. Ovale
 - 1.5.2.2. Eiförmig
 - 1.5.2.3. Spiralen
 - 1.5.3. Konische Kurven
 - 1.5.3.1. Ellipse
 - 1.5.3.2. Parabel
 - 1.5.3.3. Hyperbel
- 1.6. Dihedralensystem
 - 1.6.1. Allgemeines
 - 1.6.1.1. Punkt und Linie
 - 1.6.1.2. Die Ebene. Kreuzungen
 - 1.6.1.3. Parallelität, Rechtwinkligkeit und Abstände
 - 1.6.1.4. Änderungen der Ebene
 - 1.6.1.5. Drehungen
 - 1.6.1.6. Herabstufungen
 - 1.6.1.7. Winkel
 - 1.6.2. Kurven und Oberflächen
 - 1.6.2.1. Kurven
 - 1.6.2.2. Oberflächen
 - 1.6.2.3. Polyeder
 - 1.6.2.4. Pyramide
 - 1.6.2.5. Prisma

- 1.6.2.6. Kegel
- 1.6.2.7. Zylinder
- 1.6.2.8. Oberflächen der Drehung
- 1.6.2.9. Schnittpunkt von Oberflächen
- 1.6.3. Schatten
 - 1.6.3.1. Allgemeines
- 1.7. Bemaßtes System
 - 1.7.1. Punkt, Linie und Ebene
 - 1.7.2. Kreuzungen und Abdrifte
 - 1.7.2.1. Herabstufungen
 - 1.7.2.2. Anwendungen
 - 1.7.3. Parallelität, Rechtwinkligkeit, Abstände und Winkel
 - 1.7.3.1. Rechtwinkligkeit
 - 1.7.3.2. Entfernungen
 - 1.7.3.3. Winkel
 - 1.7.4. Linien, Flächen und Terrain
 - 1.7.4.1. Terrain
 - 1.7.5. Anwendungen
- 1.8. Axonometrisches System
 - 1.8.1. Orthogonale Axonometrie: Punkt, Linie, Ebene
 - 1.8.2. Orthogonale Axonometrie: Schnittpunkte, Abdrifte und Rechtwinkligkeit
 - 1.8.2.1. Herabstufungen
 - 1.8.2.2. Rechtwinkligkeit
 - 1.8.2.3. Ebene Formen
 - 1.8.3. Orthogonale Axonometrie: Perspektive der Körper
 - 1.8.3.1. Repräsentation von Körpern
 - 1.8.4. Schräge Axonometrie: Abdrifte, Rechtwinkligkeit
 - 1.8.4.1. Frontale Perspektive
 - 1.8.4.2. Abdrift und Rechtwinkligkeit
 - 1.8.4.3. Flache Zahlen
 - 1.8.5. Schräge Axonometrie: Perspektive der Körper
 - 1.8.5.1. Schatten
- 1.9. Konisches System
 - 1.9.1. Konische oder zentrale Projektion
 - 1.9.1.1. Kreuzungen
 - 1.9.1.2. Parallelismen
 - 1.9.1.3. Herabstufungen
 - 1.9.1.4. Rechtwinkligkeit
 - 1.9.1.5. Winkel
 - 1.9.2. Lineare Perspektive
 - 1.9.2.1. Hilfskonstruktionen
 - 1.9.3. Linien- und Flächenperspektive
 - 1.9.3.1. Praktische Perspektive
 - 1.9.4. Perspektivische Methoden
 - 1.9.4.1. Schräger Rahmen
 - 1.9.5. Perspektivische Rückführungen
 - 1.9.5.1. Reflexe
 - 1.9.5.2. Schatten
- 1.10. Die Skizze
 - 1.10.1. Ziele des Skizzierens
 - 1.10.2. Die Proportion
 - 1.10.3. Prozess des Skizzierens
 - 1.10.4. Der Blickwinkel
 - 1.10.5. Beschriftung und grafische Symbole
 - 1.10.6. Messung

Modul 2. Design von mechanischen Elementen

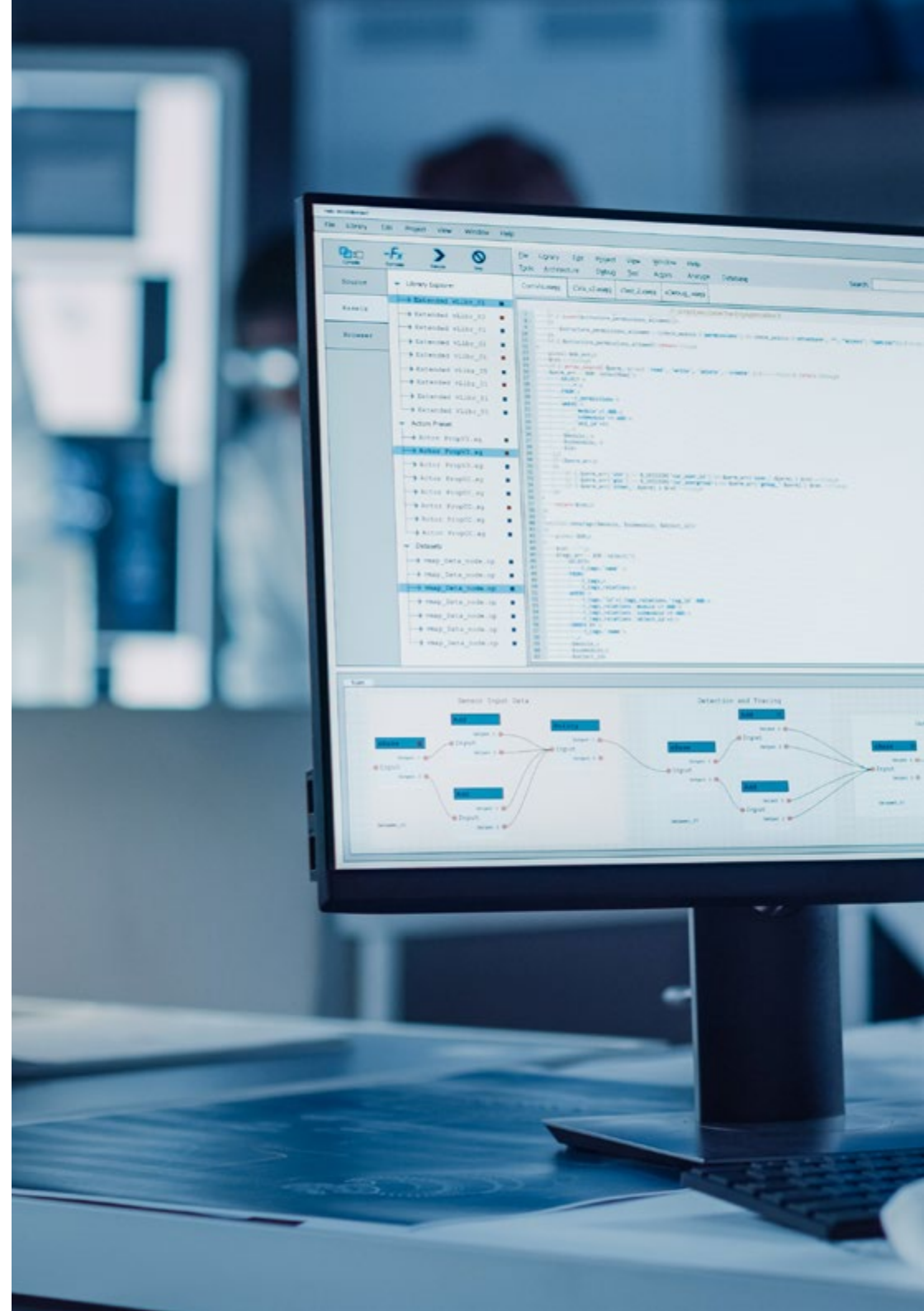
- 2.1. Theorien des Scheiterns
 - 2.1.1. Theorien über statisches Scheitern
 - 2.1.2. Theorien des dynamischen Scheiterns
 - 2.1.3. Ermüdung
- 2.2. Tribologie und Schmierung
 - 2.2.1. Reibung
 - 2.2.2. Verschleiß
 - 2.2.3. Schmierstoffe
- 2.3. Design der Antriebswelle
 - 2.3.1. Wellen und Achsen
 - 2.3.2. Keilnuten und Keilwellen
 - 2.3.3. Schwungräder
- 2.4. Design der starren Übertragung
 - 2.4.1. Kurvenscheiben
 - 2.4.2. Stirnradgetriebe
 - 2.4.3. Kegelradgetriebe
 - 2.4.4. Schrägverzahnte Getriebe
 - 2.4.5. Schneckenschrauben
- 2.5. Design der flexiblen Übertragung
 - 2.5.1. Kettenantriebe
 - 2.5.2. Riemenantriebe
- 2.6. Design des Lagers und des Kugellagers
 - 2.6.1. Wälzlagerung
 - 2.6.2. Kugellager
- 2.7. Design von Bremsen, Kupplungen und Verbindungselementen
 - 2.7.1. Bremsen
 - 2.7.2. Kupplungen
 - 2.7.3. Koppelgetriebe

- 2.8. Design von mechanischen Federn
- 2.9. Design von nicht permanenten Verbindungen
 - 2.9.1. Verschraubungen
 - 2.9.2. Nietverbindungen
- 2.10. Design von permanenten Verbindungen
 - 2.10.1. Geschweißte Verbindungen
 - 2.10.2. Klebeverbindungen

Modul 3. Technische Modellierung in Rhino

- 3.1. Modellierung in *Rhino*
 - 3.1.1. Die *Rhino* Oberfläche
 - 3.1.2. Objekttypen
 - 3.1.3. Navigieren durch das Modell
- 3.2. Grundlegende Begriffe
 - 3.2.1. Bearbeitung mit Gumball
 - 3.2.2. *Viewports*
 - 3.2.3. Helfer beim Modellieren
- 3.3. Präzise Modellierung
 - 3.3.1. Eingabe der Koordinaten
 - 3.3.2. Eingabe von Entfernung und Winkelbegrenzung
 - 3.3.3. Objektbeschränkung
- 3.4. Befehl Analyse
 - 3.4.1. Zusätzliche Modellierhilfen
 - 3.4.2. *SmartTrack*
 - 3.4.3. Konstruktionszeichnungen
- 3.5. Linien und Polylinien
 - 3.5.1. Kreise
 - 3.5.2. Frei geformte Linien
 - 3.5.3. Helix und Spirale

- 3.6. Bearbeiten von Geometrien
 - 3.6.1. *Fillet* und *chanfer*
 - 3.6.2. Überblendung von Kurven
 - 3.6.3. *Loft*
- 3.7. Verwandlungen I
 - 3.7.1. Verschieben-Drehen-Skalieren
 - 3.7.2. Verbinden-Beschneiden-Erweitern
 - 3.7.3. Trennen-*Offset*-Formationen
- 3.8. Formen erstellen
 - 3.8.1. Verformbare Formen
 - 3.8.2. Modellieren mit Festkörpern
 - 3.8.3. Feststoffe umwandeln
- 3.9. Oberflächen erstellen
 - 3.9.1. Einfache Oberflächen
 - 3.9.2. Extrudieren, *Lofting* und Drehen von Oberflächen
 - 3.9.3. Oberflächenabstastungen
- 3.10. Organisation
 - 3.10.1. Schichten
 - 3.10.2. Gruppen
 - 3.10.3. Trainingseinheiten





“

Dieses Programm bietet die vollständigsten Inhalte im Bereich Design von Mechanismen, präsentiert mit den fortschrittlichsten Multimedia-Ressourcen"

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 Mechanismus-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 Mechanismus-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 Mechanismus-Design**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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
Mechanismus-Design

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

Universitätsexperte Mechanismus-Design

