

Universitätskurs

Ethik und Umwelt in Design
und Künstlicher Intelligenz

Universitätskurs Ethik und Umwelt in Design und Künstlicher Intelligenz

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/ethik-umwelt-design-kunstlicher-intelligenz

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Bei der Entwicklung ihrer Entwürfe stehen die Experten vor ethischen Herausforderungen, die sich auf die Umwelt auswirken können. Künstliche Intelligenz (KI) wird eingesetzt, um diese Teile zu optimieren und ihren ökologischen Fußabdruck zu verringern. Gleichzeitig führen diese fortschrittlichen Systeme komplexe Simulationen und Modellierungen durch, die helfen, die ökologische Leistung verschiedener Projekte vorherzusagen. In der Architektur kann das maschinelle Lernen beispielsweise simulieren, wie sich die Ausrichtung eines Gebäudes auf seine Energieeffizienz auswirkt. Darüber hinaus verbessert diese Ressource die Effizienz der Abfallwirtschaft, indem sie wiederverwertbare Materialien identifiziert und Sortierprozesse automatisiert. Aus diesem Grund bietet TECH ein 100%iges Online-Programm an, das sich mit nachhaltiger Prozessentwicklung und ethischer Entscheidungsfindung befasst.



“

*Lernen Sie Gefühlssanalyse an
der laut Forbes besten digitalen
Universität der Welt"*

Ethik und Umwelt sind wesentliche Aspekte sowohl bei der Konzeption als auch bei der Entwicklung des maschinellen Lernens. Es ist wichtig, dass die Fachleute Technologien entwickeln, die nachhaltig und umweltfreundlich sind. Andernfalls hätte dies zahlreiche negative Folgen, die von der Verschärfung bestehender Probleme (wie Klimawandel, Umweltverschmutzung, Verlust der biologischen Vielfalt) bis hin zu nachteiligen Auswirkungen auf die Gesundheit der Menschen (einschließlich Atembeschwerden) reichen. Daher ist es für die Schaffung einer nachhaltigen und gerechten Zukunft von grundlegender Bedeutung, dass das kognitive Rechnen ökosystemfreundlich ist.

In diesem Zusammenhang hat TECH einen Universitätskurs in Ethik und Umwelt in Design und Künstlicher Intelligenz entwickelt. Der Lehrplan wird die ethischen Dilemmata untersuchen, die mit der Integration von KI in das Design verbunden sind, wobei der Schwerpunkt auf Gerechtigkeit, Transparenz und den sozialen Auswirkungen dieser Technologien liegt. Die Lehrmaterialien werden auch die Relevanz von Designpraktiken betonen, die den ökologischen Fußabdruck minimieren und die Verwendung nachhaltiger Materialien und Strategien für einen verantwortungsvollen Umgang mit Ressourcen fördern. Die Fortbildung wird den Studenten eine solide Grundlage in Design und maschinellem Lernen vermitteln und sie mit den notwendigen Kompetenzen ausstatten, um die ethischen und ökologischen Herausforderungen zu bewältigen, die mit der Entwicklung und Anwendung neuer Technologien einhergehen.

Auf diese Weise hat TECH eine fundierte akademische Qualifikation geschaffen, die durch die innovative *Relearning*-Methode unterstützt wird. Dieser pädagogische Ansatz konzentriert sich auf die Wiederholung der wesentlichen Prinzipien, um ein gründliches Verständnis des Materials zu gewährleisten. Die Zugänglichkeit ist ebenfalls von zentraler Bedeutung, da ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss ausreicht, (z. B. ein Mobiltelefon, ein Computer oder ein *Tablet*), um jederzeit und überall auf die Inhalte zugreifen zu können, so dass die Studenten nicht mehr persönlich anwesend sein oder festen Zeitplänen folgen müssen. Auf diese Weise finden sie auf dem virtuellen Campus eine Bibliothek voller multimedialer Ressourcen (einschließlich interaktiver Zusammenfassungen), die ihre Urteilsfähigkeit auf dynamische Weise stärken.

Dieser **Universitätskurs in Ethik und Umwelt in Design und Künstlicher Intelligenz** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Ethik und Umwelt in Design und KI vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden Strategien zur Abfallreduzierung im Designprozess umsetzen und Ihr Engagement für Nachhaltigkeit unter Beweis stellen"

“

Erforschen Sie, wie Abfallreduzierung und Umweltverantwortung in der Designbranche zusammenkommen, um innovative Lösungen zu schaffen"

Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachkräften des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachkräften von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes 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.

Vertiefen Sie die ethischen Herausforderungen bei der Schaffung emotional bewusster, immersiver Erfahrungen.

Die in diesem Universitätskurs angewandte Relearning-Methode ermöglicht es Ihnen, auf autonome, progressive und flexible Weise zu lernen.



02 Ziele

Dieser 150-stündige Universitätsabschluss konzentriert sich auf die Konvergenz zwischen technologischer Innovation und ethischer und ökologischer Verantwortung. Nach Abschluss des Programms werden die Absolventen sowohl ein hohes ethisches Engagement als auch eine nachhaltige Perspektive aufweisen. Auf diese Weise werden die Fachleute Praktiken fördern, die darauf abzielen, die Umwelt zu erhalten und die Gleichheit in ihren künstlerischen Werken zu fördern.





“

Ein hochintensives Programm, das es Ihnen ermöglicht, schnell und effizient zu lernen"



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur Implementierung von Werkzeugen der künstlichen Intelligenz in Designprojekten, die automatische Inhaltsgenerierung, Designoptimierung und Mustererkennung umfassen
- ♦ Kritisches Analysieren der Herausforderungen und Möglichkeiten bei der Implementierung von kundenspezifischen Designs in der Industrie unter Verwendung von künstlicher Intelligenz
- ♦ Verstehen der transformativen Rolle der künstlichen Intelligenz bei der Innovation von Design- und Fertigungsprozessen
- ♦ Analysieren des Einflusses von KI-Technologien auf die Gesellschaft und Erwägen von Strategien zur Abschwächung ihrer möglichen negativen Auswirkungen



Sie werden Kreativität und Ethik miteinander verbinden, um innovative Lösungen zu finden, die zur Erhaltung des Planeten beitragen"





Spezifische Ziele

- ◆ Verstehen der ethischen Grundsätze im Zusammenhang mit künstlicher Intelligenz und Design, Kultivierung eines ethischen Bewusstseins bei der Entscheidungsfindung
- ◆ Ausrichten auf die ethische Integration von Technologien, wie z. B. die Erkennung von Emotionen, um immersive Erfahrungen zu gewährleisten, die die Privatsphäre und die Würde des Nutzers respektieren
- ◆ Fördern der sozialen und ökologischen Verantwortung bei der Entwicklung von Videospielen und in der Branche im Allgemeinen, unter Berücksichtigung ethischer Aspekte bei der Darstellung und beim Spiel
- ◆ Entwickeln nachhaltiger Praktiken in Designprozessen, die von der Abfallreduzierung bis zur Integration verantwortungsvoller Technologien reichen und zum Schutz der Umwelt beitragen

03

Kursleitung

Um die höchste Qualität, die ihre Programme auszeichnet, zu erhalten, hat TECH hochkarätige Lehrkräfte für die Gestaltung und Durchführung dieses Universitätskurses ausgewählt. Diese Fachleute verfügen über einen umfassenden beruflichen Hintergrund in den Bereichen Ethik und Umwelt in Design und künstlicher Intelligenz. Die Erfahrung des Lehrkörpers ist somit eine der Stärken, die die Studenten vorfinden werden und die ihnen helfen werden, die besten Lektionen über die neuesten Trends in diesem Fachgebiet zu erhalten.



“

*Ein erfahrenes Lehrteam wird Sie während
des gesamten Lernprozesses begleiten und
alle aufkommenden Zweifel ausräumen"*

Leitung



Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- CEO und CTO bei Prometheus Global Solutions
- CTO bei Korporate Technologies
- CTO bei AI Shepherds GmbH
- Berater und strategischer Unternehmensberater bei Alliance Medical
- Direktor für Design und Entwicklung bei DocPath
- Promotion in Computertechnik an der Universität von Castilla La Mancha
- Promotion in Wirtschaftswissenschaften, Unternehmen und Finanzen an der Universität Camilo José Cela
- Promotion in Psychologie an der Universität von Castilla La Mancha
- Masterstudiengang Executive MBA von der Universität Isabel I
- Masterstudiengang in Business und Marketing Management von der Universität Isabel I
- Masterstudiengang in Big Data bei Formación Hadoop
- Masterstudiengang in fortgeschrittener Informationstechnologie von der Universität von Castilla La Mancha
- Mitglied von: Forschungsgruppe SMILE



Hr. Maldonado Pardo, Chema

Cartagena

- ♦ Spezialist für Grafikdesign
- ♦ Grafikdesigner bei DocPath Document Solutions SL Madrid
- ♦ Gründungspartner und Leiter der Abteilung Design und Werbung bei D.C.M. Difusión Integral de Ideas, C.B.
- ♦ Leiter der Abteilung für Design und Digitaldruck bei Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Grafikdesigner bei Ático, Grafikstudio
- ♦ Grafikdesigner und Kunstdrucker bei Lozano Artes Gráficas
- ♦ Layouter und Grafikdesigner bei Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Telekommunikation an der Polytechnischen Universität von Madrid
- ♦ ETSI Computersysteme an der Universität von Castilla La Mancha

Professoren

Fr. Parreño Rodríguez, Adelaida

- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer* an der Universität von Murcia
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects* an der Universität von Murcia
- ♦ *Technical Developer & Energy/Electrical Engineer & Researcher* in PHOENIX Project y FLEXUM (ONENET) Project
- ♦ Erstellerin von Inhalten bei Global UC3M Challenge
- ♦ Ginés Huertas Martínez Preis (2023)
- ♦ Masterstudiengang in Erneuerbare Energien an der Polytechnischen Universität von

04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs wird den Studenten einen ganzheitlichen Blick auf die wesentlichen Grundlagen vermitteln, die an der Schnittstelle von Ethik, Design und neuen Technologien zusammenlaufen. Zu diesem Zweck befasst sich der Lehrplan mit der Einbeziehung von emotionalen Erkennungssystemen, visueller Zugänglichkeit und Abfallreduzierung. Darüber hinaus wird der Lehrplan eine umfassende Analyse der Umweltverantwortung im Bereich des Designs vornehmen. In diesem Sinne wird untersucht, wie die Einführung nachhaltiger Praktiken in der Lage ist, die Art und Weise, wie Technologien geschaffen werden, zu verändern.



“

Sie werden hochqualifiziert sein, um einen bedeutenden Wandel in der Welt des Designs und des maschinellen Lernens hin zu einer gerechteren Zukunft anzuführen"

Modul 1. Ethik und Umwelt in Design und KI

- 1.1. Umweltauswirkungen im Industriedesign: Ethischer Ansatz
 - 1.1.1. Umweltbewusstsein im Industriedesign
 - 1.1.2. Lebenszyklusanalyse und nachhaltiges Design
 - 1.1.3. Ethische Herausforderungen bei Designentscheidungen mit Auswirkungen auf die Umwelt
 - 1.1.4. Nachhaltige Innovationen und zukünftige Trends
- 1.2. Verbesserung der visuellen Zugänglichkeit im responsiven Grafikdesign
 - 1.2.1. Visuelle Zugänglichkeit als ethische Priorität im Grafikdesign
 - 1.2.2. Werkzeuge und Praktiken zur Verbesserung der visuellen Zugänglichkeit (Google LightHouse und Microsoft Accessibility Insights)
 - 1.2.3. Ethische Herausforderungen bei der Umsetzung der visuellen Zugänglichkeit
 - 1.2.4. Berufliche Verantwortung und zukünftige Verbesserungen der visuellen Zugänglichkeit
- 1.3. Abfallreduzierung im Designprozess: Nachhaltige Herausforderungen
 - 1.3.1. Bedeutung der Abfallreduzierung im Design
 - 1.3.2. Strategien zur Abfallreduzierung in verschiedenen Entwurfsphasen
 - 1.3.3. Ethische Herausforderungen bei der Umsetzung von Praktiken zur Abfallreduzierung
 - 1.3.4. Unternehmensverpflichtungen und nachhaltige Zertifizierungen
- 1.4. Gefühlsanalyse bei der Erstellung redaktioneller Inhalte: Ethische Überlegungen
 - 1.4.1. Gefühlsanalyse und Ethik in redaktionellen Inhalten
 - 1.4.2. Algorithmen für die Gefühlsanalyse und ethische Entscheidungen
 - 1.4.3. Auswirkungen auf die öffentliche Meinung
 - 1.4.4. Herausforderungen bei der Gefühlsanalyse und künftige Implikationen
- 1.5. Integration von Emotionserkennung für immersive Erlebnisse
 - 1.5.1. Ethische Aspekte der Integration von Emotionserkennung in immersive Erlebnisse
 - 1.5.2. Technologien zur Erkennung von Emotionen
 - 1.5.3. Ethische Herausforderungen bei der Schaffung emotionsbewusster immersiver Erlebnisse
 - 1.5.4. Zukunftsperspektiven und Ethik in der Entwicklung immersiver Erlebnisse
- 1.6. Ethik in der Videospieldesignentwicklung: Implikationen und Entscheidungen
 - 1.6.1. Ethik und Verantwortung in der Videospieldesignentwicklung
 - 1.6.2. Inklusion und Vielfalt in Videospielen: Ethische Entscheidungen
 - 1.6.3. Mikrotransaktionen und ethische Monetarisierung in Videospielen
 - 1.6.4. Ethische Herausforderungen bei der Entwicklung von Videospieldesignnarrativen und -charakteren



- 1.7. Verantwortungsvolles Design: Ethische und ökologische Überlegungen in der Industrie
 - 1.7.1. Ethischer Ansatz für verantwortungsvolles Design
 - 1.7.2. Werkzeuge und Methoden für verantwortungsvolles Design
 - 1.7.3. Ethische und ökologische Herausforderungen in der Designbranche
 - 1.7.4. Unternehmensverpflichtungen und Zertifizierungen für verantwortungsvolles Design
- 1.8. Ethik bei der Integration von KI in Benutzeroberflächen
 - 1.8.1. Erkundung, wie künstliche Intelligenz in Benutzeroberflächen ethische Herausforderungen aufwirft
 - 1.8.2. Transparenz und Erklärbarkeit in KI-Systemen in Benutzeroberflächen
 - 1.8.3. Ethische Herausforderungen bei der Sammlung und Nutzung von Benutzerschnittstellendaten
 - 1.8.4. Zukunftsperspektiven der Ethik von KI-Benutzerschnittstellen
- 1.9. Nachhaltigkeit in der Innovation von Designprozessen
 - 1.9.1. Anerkennung der Bedeutung von Nachhaltigkeit in der Designprozess-Innovation
 - 1.9.2. Entwicklung von nachhaltigen Prozessen und ethischer Entscheidungsfindung
 - 1.9.3. Ethische Herausforderungen bei der Einführung innovativer Technologien
 - 1.9.4. Unternehmensverpflichtungen und Nachhaltigkeitszertifizierungen in Design-Prozessen
- 1.10. Ethische Aspekte bei der Anwendung von Technologien im Design
 - 1.10.1. Ethische Entscheidungen bei der Auswahl und Anwendung von Designtechnologien
 - 1.10.2. Ethische Aspekte bei der Gestaltung von Benutzererfahrungen mit fortgeschrittenen Technologien
 - 1.10.3. Überschneidungen von Ethik und Technologien im Design
 - 1.10.4. Aufkommende Trends und die Rolle der Ethik in der zukünftigen Ausrichtung des Designs mit fortgeschrittenen Technologien

“*Erwerben Sie Kenntnisse ohne geografische Beschränkungen oder vorgegebene Zeitpläne. Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich jetzt ein*”

05 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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



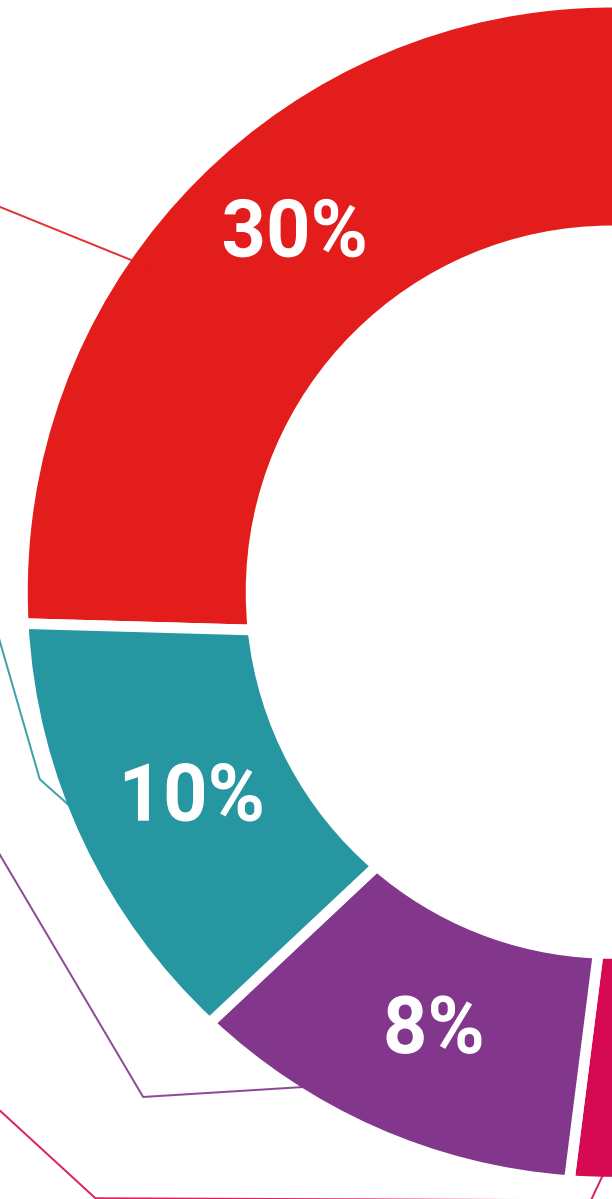
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Ethik und Umwelt in Design und Künstlicher Intelligenz 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 **Universitätskurs in Ethik und Umwelt in Design und Künstlicher Intelligenz** 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: **Universitätskurs in Ethik und Umwelt in Design und Künstlicher Intelligenz**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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 verpflichtungen
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualitaet
online-Ausbildung
entwicklung institutioeren
virtuelles Klassenzimmer spielen

tech technologische
universität

Universitätskurs
Ethik und Umwelt in
Design und Künstlicher
Intelligenz

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

Universitätskurs

Ethik und Umwelt in Design
und Künstlicher Intelligenz