

Universitätskurs Interaktive Systeme





Universitätskurs Interaktive Systeme

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/interaktive-systeme

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Künstliche Intelligenz gewinnt täglich in allen menschlichen Bereichen an Bedeutung. Das Grafikdesign findet in dieser Art der Entwicklung einen spannenden und expandierenden Arbeitsbereich. Die Kenntnis aller Werkzeuge und Methoden in diesen interaktiven Systemen ist von grundlegender Bedeutung. Um Ihnen diesen Weg zu erleichtern, bieten wir Ihnen die Möglichkeit, sich die Fähigkeiten einer Fachkraft durch eine Fortbildung anzueignen, die Ihnen ein berufliches Weiterkommen ohne Probleme bei der Vereinbarkeit von Beruf und Familie ermöglicht. Eine einmalige Chance für Entwicklung und Beförderung.





“

*Ein intensiver Einblick, der es
Ihnen ermöglicht, mit den besten
Fachleuten des Sektors zu arbeiten"*

Dieser Univeristätskurs in interaktive Systeme ist so strukturiert, dass er eine interessante, interaktive und vor allem effektive Fortbildung in allen Aspekten des Themas bietet. Um dies zu erreichen, bietet TECH einen sehr klaren und kontinuierlichen Entwicklungsweg, der auch zu 100 % mit anderen Berufen kompatibel ist.

Durch eine exklusive Methodik wird dieser Universitätskurs Sie dazu bringen, alle Eigenschaften zu kennen, die die Fachkräfte brauchen, um an der Spitze zu bleiben und die sich verändernden Phänomene dieser Kommunikationsform zu kennen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer wissen muss, um seine Aufgaben sicher zu erfüllen. Es ist ein Weg, der die Fähigkeiten des Studenten schrittweise steigert und ihm hilft, die Herausforderungen eines Spitzenprofis zu meistern.

Der Universitätskurs in Interaktive Systeme ist eine praktikable Option für Berufstätige, die selbständig arbeiten wollen, aber auch Teil einer Organisation oder eines Unternehmens sein wollen. Ein interessanter Weg für die berufliche Entwicklung, der von den spezifischen Kenntnissen profitiert, die Ihnen diese Fortbildung jetzt zur Verfügung stellt.

Dieser **Universitätskurs in Interaktive Systeme** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ 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



Alle notwendigen Kenntnisse für den Grafikdesigner in diesem Bereich, zusammengestellt in einem hocheffizienten Universitätskurs, der Ihre Bemühungen mit den besten Ergebnissen optimieren wird"

“ *Dieser Universtätskurs ist die beste Investition, die Sie tätigen können, um Ihr Wissen über interaktive Systeme aufzufrischen* ”

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, sich neues Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise sollen die Bemühungen in echte 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, so dass Sie diese Weiterbildung perfekt mit Ihrem persönlichen oder beruflichen Leben verbinden können.

Ein praktischer und intensiver Kurs, der Ihnen in einem spezifischen und konkreten Universitätskurs alle Werkzeuge 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 Universitätskurses in Interaktive Systeme ist es, Fachleuten eine vollständige Möglichkeit zu bieten, sich Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich anzueignen, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und mit einer auf der Praxis basierenden Lernform, die es Ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit dem notwendigen Wissen abzuschließen, um Ihre Arbeit mit absoluter Sicherheit und Kompetenz auszuführen.



“

Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die ein intensives und effektives Programm suchen, um in ihrem Beruf einen bedeutenden Schritt nach vorne zu machen"

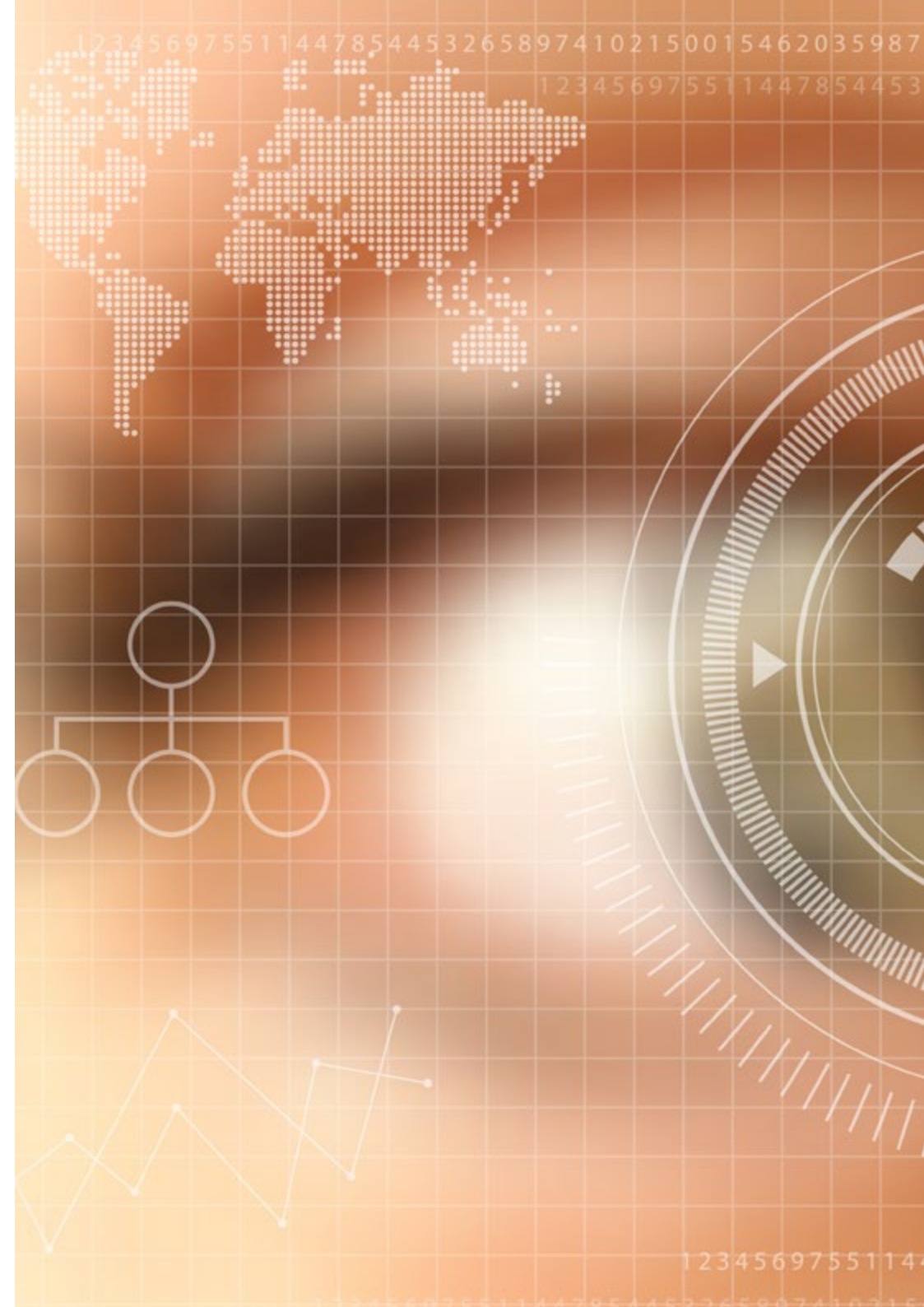


Allgemeines Ziel

- ◆ Kenntnis der Arbeit mit Grafikdesign in interaktiven Systemen

“

Machen Sie den Schritt und informieren Sie sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich der interaktiven Systeme”





Spezifische Ziele

- ◆ Analyse des wirtschaftlichen, sozialen, kulturellen und historischen Kontextes, in dem sich das Design derzeit entwickelt, um neue Forschungs- und Experimentierfelder zu finden
- ◆ Vermittlung zwischen Technologie, Kunst und Design, zwischen Ideen und Zielen, zwischen Kultur und Kommerz
- ◆ Entwicklung von Forschungs- und Innovationsstrategien
- ◆ Kommunikation von Ideen und Projekten in klarer Form, vernünftige Argumentation, Fähigkeit zur Bewertung von Vorschlägen und Kanalisierung des Dialogs
- ◆ Die Fähigkeit, innovative Ideen und Projekte anschaulich darzustellen
- ◆ Erwerb der Fähigkeit, eine begründete Debatte zu führen und dabei die eigenen Prinzipien und Ideen zu verteidigen, aber auch die kritische Betrachtung der geäußerten Meinungen zu respektieren

03

Struktur und Inhalt

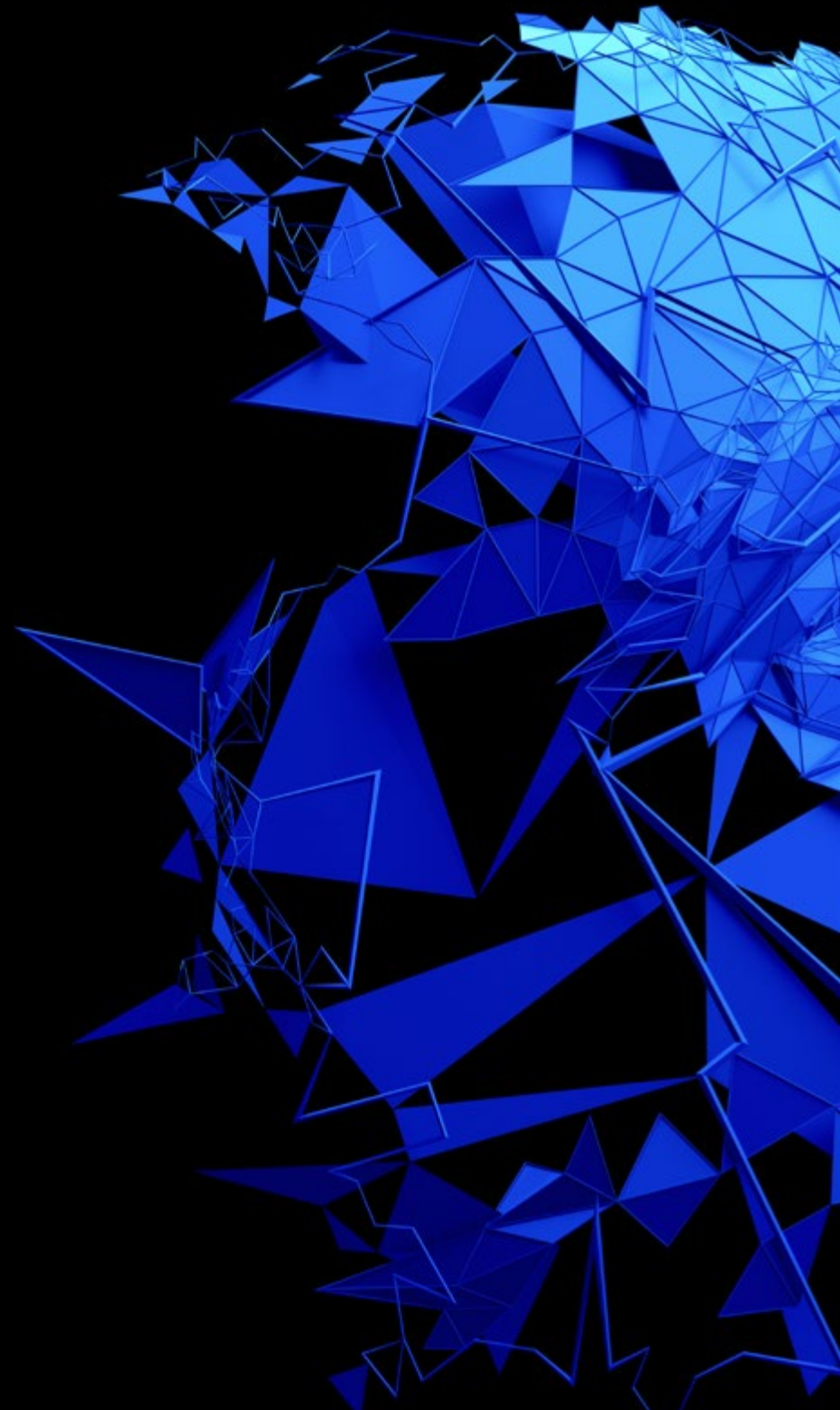
Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten entwickelt, die sich der Relevanz der aktuellen Spezialisierung bewusst sind, um auf dem Arbeitsmarkt mit Sicherheit und Wettbewerbsfähigkeit voranzukommen und den Beruf mit Exzellenz auszuüben.



“Dieser Universitätskurs enthält
das vollständigste und aktuellste
Programm auf dem Markt”

Modul 1. Interaktive Systeme

- 1.1. Einführung in interaktive Systeme
 - 1.1.1. Was ist ein interaktives System?
 - 1.1.2. Künstliche Intelligenz
 - 1.1.3. Arten der künstlichen Intelligenz
 - 1.1.4. Anwendungen der künstlichen Intelligenz
- 1.2. Geschichte der künstlichen Intelligenz
 - 1.2.1. Ab wann spricht man von künstlicher Intelligenz?
 - 1.2.2. Referenzen im Kino
 - 1.2.3. Bedeutung der künstlichen Intelligenz
 - 1.2.4. Technologien, die künstliche Intelligenz ermöglichen und unterstützen
- 1.3. Robotisch
 - 1.3.1. Was sind sie?
 - 1.3.2. Kurze Geschichte der Robotik
 - 1.3.3. Klassifizierung von Robotern
 - 1.3.4. Robotik in verschiedenen Medien
- 1.4. Neue Interaktionselemente
 - 1.4.1. Sechs vom Europäischen Parlament vorgeschlagene Gesetze zur Robotik
 - 1.4.2. Sprachgesteuerte virtuelle Assistenten
 - 1.4.3. Die Zukunft der künstlichen Intelligenz
 - 1.4.4. Debatte: Müssen wir uns vor neuen Formen der Technologie fürchten?
- 1.5. Einführung in die Welt der Videospiele
 - 1.5.1. Videospiele
 - 1.5.2. Allgemeine Merkmale
 - 1.5.3. Genres
 - 1.5.4. Video-Gamer





- 1.6. Geschichte der Videospiele
 - 1.6.1. Anfänge
 - 1.6.2. 1970-1979: Das Aufkommen der Videospiele
 - 1.6.3. 1980-1989: Das 8-Bit Jahrzehnt
 - 1.6.4. 1990-1999: Die 3D-Revolution
 - 1.6.5. Seit 2000: Der Beginn des neuen Jahrhunderts
- 1.7. Soziale Auswirkungen von Videospielen
 - 1.7.1. Auswirkungen auf die Gesundheit
 - 1.7.2. Die Auswirkungen von Videospielen auf das Gehirn von Kindern
 - 1.7.3. Der Einfluss von Videospielen auf Jugendliche
 - 1.7.4. Praxis: Halten Sie Videospiele für sinnvoll?
- 1.8. Videospielunternehmen
 - 1.8.1. Welche Videospielunternehmen kennen Sie?
 - 1.8.2. Die einflussreichsten Unternehmen
 - 1.8.3. Beliebte Videospiele
 - 1.8.4. Debatte: Die Realität, auf die wir zusteuern
- 1.9. Einführung in das narrative Design von Videospielen
 - 1.9.1. Was ist narratives Design?
 - 1.9.2. Grundlegende Narration
 - 1.9.3. Narration in Videospielen
 - 1.9.4. Was wird dem Kunden geliefert?
- 1.10. Ein erstes Drehbuch für ein Videospiel
 - 1.10.1. Einführung in das Verfassen von Drehbüchern
 - 1.10.2. Ihr Drehbuch schreiben
 - 1.10.3. Letzte Feinheiten
 - 1.10.4. Präsentation

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 Universitätskurs in Interaktive Systeme 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 **Universitätskurs in Interaktive Systeme** 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 Interaktive Systeme**

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 tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Interaktive Systeme

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

Universitätskurs Interaktive Systeme