

# Universitätskurs

Technologie und Design  
der Kulturförderung



## Universitätskurs Technologie und Design der Kulturförderung

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/universitatskurs/technologie-design-kulturforderung](http://www.techtitute.com/de/geisteswissenschaften/universitatskurs/technologie-design-kulturforderung)

# 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

Der Einzug der Technologie hat die Art und Weise, wie Kulturzentren Wissen vermitteln, signifikant verändert. Digitale Werkzeuge bieten eine attraktivere und effektivere Erfahrung, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu gewinnen. In diesem Kontext wächst die Nachfrage nach Experten in Designplattformen, die in der Lage sind, Ideen durch den Cyberspace zu projizieren, stetig an. Bewusst von dieser Realität hat TECH ein flexibles und 100%iges online Programm entwickelt, das herunterladbare Materialien beinhaltet, damit Fachkräfte ihre Fähigkeiten im kulturellen Design und in der Förderung verbessern können. Mit einem immersiven und praktischen Ansatz können die Studenten ihr Berufs- und Privatleben in Einklang bringen, während sie neue Fähigkeiten und Kompetenzen erwerben.



“

*Erforschen Sie in diesem Universitätskurs interaktive Technologien für die Bühnengestaltung und lernen Sie deren Einsatz, Vor- und Nachteile kennen. Tauchen Sie außerdem in die faszinierende Welt von Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) und 360°-Videos ein"*

In einer Zeit, in der Kultur und Kunst zu Schlüsselementen der Identität von Gesellschaften geworden sind, ist die Förderung von Kultur zu einem dringenden Bedürfnis geworden. In dieser Hinsicht sind Technologie und Design zu Schlüsselwerkzeugen geworden, um eine effektive und qualitativ hochwertige kulturelle Förderung zu erreichen. Die Beherrschung von Kommunikationsstrategien, das Verständnis des Publikums und die Fähigkeit zur Schaffung einzigartiger kultureller Erfahrungen sind einige der Fähigkeiten, die ein erfolgreicher Kulturpromotor benötigt.

In diesem Universitätskurs in Technologie und Design zur Kulturförderung wird der Student diese Fähigkeiten und viele mehr durch einen aktualisierten Lehrplan, eine innovative Methodik und ein 100%iges online Format erwerben. TECH bietet eine umfassende Spezialisierung in verschiedenen Themenbereichen, wobei der Schwerpunkt auf der Beherrschung von Kommunikationsstrategien liegt, um Informationen mit einem aktuellen Lehrplan zu teilen, der den derzeit von Unternehmen am meisten gesuchten Fähigkeiten entspricht.

Die TECH-Studenten können diese Themen vertiefen und fortgeschrittene Fähigkeiten erwerben, was es ihnen ermöglicht, sich auf dem Arbeitsmarkt abzuheben. Darüber hinaus ist das Programm darauf ausgelegt, dass die Teilnehmer das Gelernte sofort in ihrer Arbeit anwenden können, um ihre berufliche Leistung zu verbessern und ihre Erfolgchancen zu steigern.

Um das Lernen der Studenten zu erleichtern, wurde die exklusive Methode des Relearning angewandt. Diese Methode ist ein Lehrprozess, der entwickelt wurde, um die grundlegenden Konzepte schrittweise und natürlich zu integrieren, indem sie wiederholt werden. Auf diese Weise können Fachkräfte die notwendigen Fähigkeiten erwerben, indem sie das Lernen an ihren Lebensrhythmus anpassen und ihr Verständnis und ihre Anwendung von Wissen verbessern. So ermöglicht es den Studenten, in ihrem eigenen Tempo voranzukommen und ihre Motivation und akademischen Erfolg zu steigern.

Dieser **Universitätskurs in Technologie und Design der Kulturförderung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Technologie und Design der Kulturförderung vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ 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



*Vertiefen Sie Ihre Kenntnisse mit diesem Programm und spezialisieren Sie sich auf Videoprojektion, Videowall und Videosplitting-Tools"*

“

*Mit diesem Programm können Sie dank der 100%igen Online-Modalität, den TECH anbietet, ein Experte für die Organisation von Unternehmensveranstaltungen werden"*

Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten 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 Abschlusses gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Am Arbeitsplatz werden Sie mit den von Ihnen geschaffenen Inhalten etwas bewirken, indem Sie auf dem Markt für ein immer anspruchsvolleres Publikum Innovationen schaffen.*

*Sie sind nur einen Schritt von einer unvergleichlichen Online-Bildungserfahrung entfernt, die es Ihnen ermöglicht, Ihr berufliches Talent in vollem Umfang zu nutzen.*



# 02 Ziele

Ziel des Universitätskurses ist die Fortbildung von Fachkräften im Bereich der audiovisuellen Produktion und ihrer Anwendung im Bereich der Technologie und des Design der Kulturförderung, die den Studenten professionelle Werkzeuge an die Hand geben, um sie auf die Arbeitswelt vorzubereiten. Der Schwerpunkt des Abschlusses liegt auf der Fortbildung von Fachkräften, die in der Lage sind, digitale Projekte für verschiedene Nischen auf der ganzen Welt zu erstellen. Sie erhalten die notwendigen Fähigkeiten, um qualitativ hochwertige audiovisuelle Projekte zu entwickeln und den Anforderungen des heutigen Marktes gerecht zu werden.





“

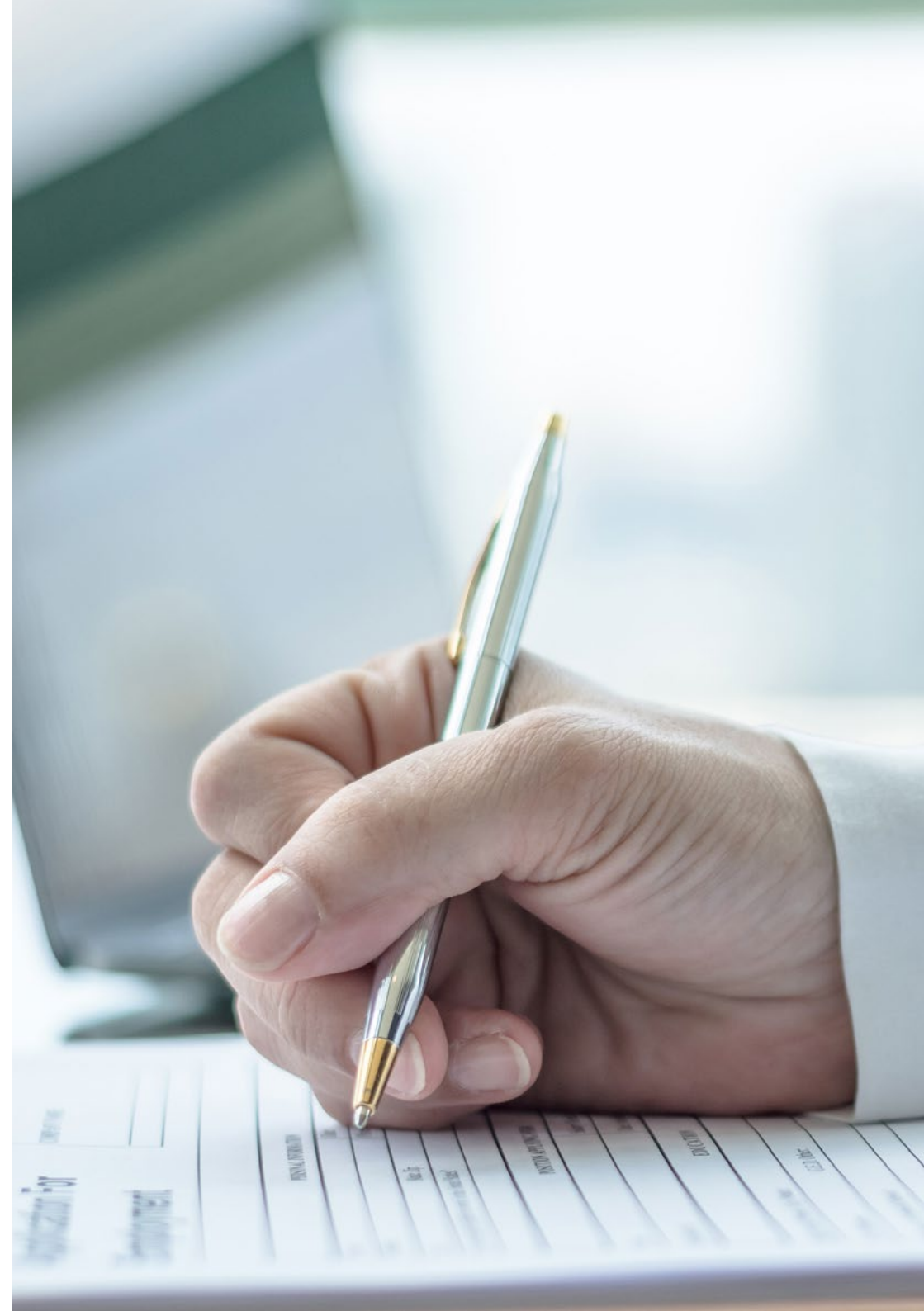
*Das Ziel von TECH ist es, jedem Einzelnen den nötigen Karriereschub zu geben und ihn in die Lage zu versetzen, sich auf die neuesten interaktiven Technologien zu spezialisieren"*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Verstehen der Merkmale des Kulturmanagements in Bezug auf den Tourismussektor
- ♦ Verwalten des kulturellen Erbes in verschiedenen Tourismusgebieten nach den Prinzipien der Nachhaltigkeit
- ♦ Identifizieren und Verwalten bestehender Pläne zum Schutz von Kunstsammlungen
- ♦ Analysieren der Nachfragecharakteristika des Kulturtourismus in jedem Tourismusgebiet
- ♦ Kennen der Verwaltung von kulturellem Erbe in verschiedenen Räumen
- ♦ Verwalten von Quellen, Planen von Projekten und Organisieren verschiedener Methoden zur Problemlösung
- ♦ Demonstrieren der Verfahren zur Förderung kultureller Ideen
- ♦ Verstehen der Bedeutung und Organisation von hybriden Veranstaltungen
- ♦ Erwerben eines vertieften Verständnisses der aktuellen Trends in der Veranstaltungsorganisation





## Spezifische Ziele

---

- ♦ Erlernen der grundlegenden Konzepte, Prinzipien und Theorien der kulturellen Kommunikation und der Kulturindustrie im Kontext der Kultur
- ♦ Verstehen und Interpretieren der Realität im Hinblick auf kulturelle Fähigkeiten und Verfahren
- ♦ Wissen, wie man kulturbezogene Kampagnen oder Produkte entwirft und produziert



*Erfahren Sie mehr über die audiovisuelle Produktion von einem hochqualifizierten Lehrkörper, und lassen Sie Ihre Inhalte das Publikum begeistern und Ihren Weg zum Erfolg führen"*

# 03

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan des Programms wurde entwickelt, um den Studenten einen umfassenden Überblick über das digitale Zeitalter zu vermitteln und ihnen innovative Bildungswerkzeuge zur Verfügung zu stellen, die von theoretischen Lektionen bis zur praktischen Anwendung reichen. Auf diese Weise werden die Absolventen des Programms das notwendige Vertrauen erlangen, um eine breite Palette von Projekten im kulturellen Umfeld zu bewältigen. Darüber hinaus beinhaltet der Lehrplan ein spezialisiertes Modul, das auf dem Relearning-System basiert und es den Teilnehmern ermöglicht, sich in einem bestimmten Bereich zu vertiefen und fortgeschrittene Fähigkeiten zu erwerben. Dieses Modul wurde entwickelt, um eine bereichernde und personalisierte Lernerfahrung zu bieten, die es ihnen ermöglicht, sich auf dem Arbeitsmarkt hervorzuheben.





“

*Eine einzigartige Gelegenheit, sich auf Marketing und soziale Medien zu spezialisieren und dabei die modernsten Multimedia-Inhalte der akademischen Online-Szene zu nutzen"*

## Modul 1. Technologie und Design zur Kulturförderung

- 1.1. Die Bedeutung des Images heute
  - 1.1.1. MTV
    - 1.1.1.1. Entstehung der MTV
    - 1.1.1.2. Videoclip
  - 1.1.2. Von MTV zu YouTube
  - 1.1.3. Altes *Marketing* versus das digitale Zeitalter
- 1.2. Erstellung von Inhalten
  - 1.2.1. Dramatische Kernüberzeugung
    - 1.2.1.1. Ziel der Inszenierung
    - 1.2.1.2. Ästhetisch-stilistische Strategie
    - 1.2.1.3. Der Übergang vom Theater zu den übrigen Künsten
  - 1.2.2. Globale Ausrichtung auf den Verbraucher
  - 1.2.3. Erstellung von Inhalten
    - 1.2.3.1. Flyer
    - 1.2.3.2. Teaser
    - 1.2.3.2. Soziale Netzwerke
  - 1.2.4. Verbreitungsmedien
- 1.3. Grafikdesigner und *Community Manager*
  - 1.3.1. Meeting-Phasen
  - 1.3.2. Warum ist ein Grafikdesigner notwendig?
  - 1.3.3. Die Rolle des *Community Manager*
- 1.4. Einbindung von Urhebern in konventionelle Anzeigemedien
  - 1.4.1. Einbindung von IKT
    - 1.4.1.1. Persönlicher Bereich
    - 1.4.1.2. Beruflicher Bereich
  - 1.4.2. Hinzufügung von DJ und VJ
    - 1.4.2.1. Einsatz von DJ und VJ bei Aufführungen
    - 1.4.2.2. Einsatz von DJ und VJ im Theater
    - 1.4.2.3. Einsatz von DJ und VJ im Tanz
    - 1.4.2.4. Einsatz von DJ und VJ bei Events
    - 1.4.2.5. Einsatz von DJ und VJ bei Sportveranstaltungen



- 1.4.3. Illustratoren in Echtzeit
  - 1.4.3.1. Arena
  - 1.4.3.2. Zeichnung
  - 1.4.3.3. Transparenzen
  - 1.4.3.5. Visuelles Geschichtenerzählen
- 1.5. IKT für die Bühne und Kreation I
  - 1.5.1. Videoprojektion, *Videowall*, *Videosplitting*
    - 1.5.1.1. Unterschiede
    - 1.5.1.2. Entwicklung
    - 1.5.1.3. Von der Glühbirne zum Laserleuchtstoff
  - 1.5.2. Die Verwendung von Software in Shows
    - 1.5.2.1. Was wird verwendet?
    - 1.5.2.2. Warum werden sie verwendet?
    - 1.5.2.3. Wie unterstützen sie Kreativität und Darstellung?
  - 1.5.3. Technisches und künstlerisches Personal
    - 1.5.3.1. Rollen
    - 1.5.3.2. Verwaltung
- 1.6. IKT für die Bühne und Kreation II
  - 1.6.1. Interaktive Technologien
    - 1.6.1.1. Warum werden sie verwendet?
    - 1.6.1.2. Vorteile
    - 1.6.1.3. Nachteile
  - 1.6.2. AR
  - 1.6.3. VR
  - 1.6.4. 360°
- 1.7. IKT für die Bühne und Kreation III
  - 1.7.1. Möglichkeiten des Informationsaustauschs
    - 1.7.1.1. Drop Box
    - 1.7.1.2. Drive
    - 1.7.1.3. iCloud
    - 1.7.1.4. WeTransfer
  - 1.7.2. Soziale Medien und deren Verbreitung
  - 1.7.3. Einsatz von IKT bei Live-Auftritten
- 1.8. Musterträger
  - 1.8.1. Konventionelle Träger
    - 1.8.1.1. Was sind sie?
    - 1.8.1.2. Welche sind bekannt?
    - 1.8.1.3. Kleines Format
    - 1.8.1.4. Großes Format
  - 1.8.2. Nichtkonventionelle Träger
    - 1.8.2.1. Was sind sie?
    - 1.8.2.2. Welche sind sie?
    - 1.8.2.3. Wo und wie können sie eingesetzt werden?
  - 1.8.3. Beispiele
- 1.9. Unternehmensveranstaltungen
  - 1.9.1. Unternehmensveranstaltungen
    - 1.9.1.1. Was sind sie?
    - 1.9.1.2. Was wird angestrebt?
  - 1.9.3. Die konkrete Überprüfung von 5W+1H für Unternehmen
  - 1.9.4. Meistgenutzte Medien
- 1.10. Audiovisuelle Produktion
  - 1.10.1. Audiovisuelle Mittel
    - 1.10.1.1. Ressourcen in Museen
    - 1.10.1.2. Ressourcen auf der Bühne
    - 1.10.1.3. Ressourcen bei Veranstaltungen
  - 1.10.2. Arten von Plänen
  - 1.10.3. Durchführung des Projekts
  - 1.10.4. Die einzelnen Phasen des Prozesses

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 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Fakultäten für Geisteswissenschaften der Welt, seit es sie gibt. 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.



05

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Technologie und Design der Kulturförderung 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 Technologie und Design der Kulturförderung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung, das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Technologie und Design der Kulturförderung**

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

Technologie und Design  
der Kulturförderung

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

# Universitätskurs

Technologie und Design  
der Kulturförderung