

Universitätskurs

Visuelle Kommunikation





tech technologische
universität

Universitätskurs

Visuelle Kommunikation

- » 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/journalismus-kommunikation/universitatskurs/visuelle-kommunikation

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodologie

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Die Auswahl der Bilder für eine Veröffentlichung ist ein wichtiger Prozess, da das Bild den Text begleitet und ihm Informationen hinzufügt. Aus diesem Grund wurde der Studiengang in visueller Kommunikation so konzipiert, dass sich Journalisten in diesem Bereich spezialisieren und sich die neuesten Kenntnisse, Techniken und Trends aneignen können.





“

Werden Sie ein hervorragender Journalist und lernen Sie zu berichten, was in der Welt vor sich geht"

Das Studium des Journalismus gehört zu den gefragtesten Studiengängen an allen Universitäten, da dieser Beruf einen großen Einfluss auf die Bevölkerung hat und seit seinen Anfängen eine große Bedeutung erlangt hat. Der Journalismus deckt verschiedene Bereiche ab: Soziales, Kultur, Wirtschaft, Sport, Internationales, Ereignisse, Konflikte usw. Aus diesem Grund müssen sich die in diesem Sektor Tätigen spezialisieren, um die Geschichten auf die am besten geeignete Art und Weise zu erzählen.

Darüber hinaus kann die Informationsvermittlung über verschiedene Medien erfolgen. Konkret zielt dieses Programm darauf ab, Studenten im Bereich der visuellen Kommunikation weiterzubilden. Dazu ist es notwendig, eine Reihe von Kompetenzen zu erwerben, die es ermöglichen, das Gelernte in die Praxis umzusetzen.

Der Studiengang befasst sich mit den Ursprüngen und der Entwicklung der visuellen Kommunikation, dem Grafikdesign, der Überzeugungskraft von Bildern, der Typografie, der Wahl von Licht und Farbe etc. Kurz gesagt, alles, was mit dem Bild und der visuellen Kommunikation von Informationen zu tun hat.

Es handelt sich um das umfassendste und gezielteste Programm für Fachleute im Bereich Journalismus, um ein höheres Leistungsniveau zu erreichen, das auf den Grundlagen und den neuesten Trends in den Medien basiert. Mit diesem akademischen Programm und der neuesten 100%igen Online-Bildungstechnologie haben Sie die Möglichkeit, ein Profi mit soliden Grundlagen zu werden.

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

- ♦ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten in visueller Kommunikation 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 Lernmethoden auf dem Bereich der visuellen Kommunikation
- ♦ Das interaktive Lernsystem, welches auf Algorithmen zur Entscheidungsfindung in gegebenen Situationen basiert
- ♦ 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



Dieses Programm wird Sie dazu befähigen, Ihre Fähigkeiten zu entwickeln und ein erfolgreicher Journalist zu werden"

“ *Arbeiten Sie mit den besten Dozenten in diesem Universitätskurs zusammen, der Ihnen helfen werden, Spitzenleistungen zu erzielen*”

Zu den Dozenten gehören Fachkräfte aus der Welt des Journalismus, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, ermöglichen der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen, 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 der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die ihm gestellt werden. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten und erfahrenen Experten auf dem Gebiet der visuellen Kommunikation entwickelt wurde.

Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihre Kompetenz in der visuellen Kommunikation zu erweitern.

Schließen Sie sich unserer Gemeinschaft von Studenten an und Sie werden sehen, wie Sie in Ihrer Karriere vorankommen.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs richtet sich an Fachleute aus dem Bereich des Journalismus, die sich das nötige Knowhow aneignen wollen, um sich in diesem speziellen Bereich weiterzuentwickeln, die neuesten Trends zu kennen und sich mit den aktuellsten Themen in diesem Bereich auseinanderzusetzen.





“

*Werden Sie ein vielseitiger Journalist, der
an der Spitze der neuesten Trends steht"*



Allgemeines Ziel

- Erwerben des nötige Wissens, um die am besten geeigneten Bilder, Layouts und Formate für jede Information auszuwählen.

“

Schreiben Sie sich für den besten Universitätskurs in Visuelle Kommunikation ein, den es derzeit in der Universitätslandschaft gibt”





Spezifische Ziele

- ♦ Organisieren eines komplexen kommunikativen Wissens in kohärenter Weise und dessen Beziehung zu anderen Sozial- und Humanwissenschaften
- ♦ Beziehen der wichtigsten Meilensteine und Trends in der Geschichte der Kommunikation und deren Auswirkungen und Einfluss auf die Gesellschaft
- ♦ Verstehen des Wesens und kommunikativen Potenzials von Bildern
- ♦ Verstehen der Faktoren einer effektiven Kommunikation vor einer großen oder kleinen Zuhörerschaft, einschließlich der nonverbalen Kommunikation und der Verwendung der Körpersprache
- ♦ Analysieren der Überzeugungskraft von Werbung durch Bilder
- ♦ Fundiertes Kennen der redaktionellen und journalistischen Gestaltung



03

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus dem Journalismus entwickelt, die sich der aktuellen Bedeutung der Weiterbildung bewusst sind, um das Wissen zu vertiefen und eine professionelle und qualitativ hochwertige Arbeit mit den neuen verfügbaren Werkzeugen zu leisten.

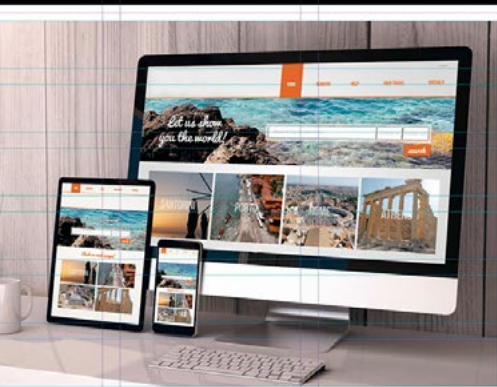


“

Wir verfügen über das umfassendste und aktuellste Fortbildungsprogramm auf dem Markt. Wir streben nach Exzellenz und wollen, dass auch Sie sie erreichen”

Modul 1. Visuelle Kommunikation

- 1.1. Visuelle Kommunikation
 - 1.1.1. Einführung
 - 1.1.2. Visuelle Kommunikation und visuelle Kompetenz
 - 1.1.2.1. Erlernen der visuellen Kultur
 - 1.1.2.2. Natürliche Sprache oder willkürliche Sprache
 - 1.1.3. Qualitäten der visuellen Kommunikation
 - 1.1.3.1. Unmittelbarkeit
 - 1.1.3.2. Grundregeln der bibliographischen Auswahl, Überprüfung, Zitierung und Referenzierung
 - 1.1.3.3. Grad der Komplexität der Nachricht
 - 1.1.4. Definition der visuellen Kommunikation
- 1.2. Grafisches Design
 - 1.2.1. Einführung
 - 1.2.2. Design
 - 1.2.3. Grafisches Design
 - 1.2.3.1. Grafik
 - 1.2.3.2. Design und Kunst
 - 1.2.4. Grafikdesign und Kommunikation
 - 1.2.5. Anwendungsbereiche des Grafikdesigns
- 1.3. Hintergrund und Entwicklung der visuellen Kommunikation
 - 1.3.1. Einführung
 - 1.3.2. Das Problem der Herkunft
 - 1.3.3. Vorgeschichte
 - 1.3.4. Das Altertum
 - 1.3.4.1. Griechenland
 - 1.3.4.2. Rom
 - 1.3.5. Das Mittelalter
 - 1.3.6. Die Renaissance: der Aufstieg des Buchdrucks in Europa
 - 1.3.7. Das 16. bis 18. Jahrhundert
 - 1.3.8. Das 19. Jahrhundert und die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts
- 1.4. Die Bedeutung von visuellen Botschaften
 - 1.4.1. Einführung
 - 1.4.2. Das Bild, das bedeutungsvolle Objekt
 - 1.4.3. Die Darstellungsqualität des Bildes: Ikonizität
 - 1.4.3.1. Typ, *Pattern* und Form
 - 1.4.4. Die plastische Qualität des Bildes
 - 1.4.4.1. Das Plastikschild
 - 1.4.5. Die symbolische Qualität
 - 1.4.6. Andere visuelle Codes
- 1.5. Überredung
 - 1.5.1. Einführung
 - 1.5.2. Überredung in der Werbung
 - 1.5.3. Eigenschaften
- 1.6. Elemente, die sich auf die Darstellung des Bildes beziehen
 - 1.6.1. Einführung
 - 1.6.2. Elemente, die sich auf die Darstellung des Bildes beziehen
 - 1.6.3. Die Artikulation der Bilddarstellung
 - 1.6.3.1. Das Konzept der Repräsentation
 - 1.6.3.2. Die Artikulation der Repräsentation
 - 1.6.3.3. Plastische Bedeutung
 - 1.6.4. Morphologische Elemente des Bildes
 - 1.6.5. Skalare Elemente des Bildes
 - 1.6.5.1. Die Größe
 - 1.6.5.2. Die Maßeinheit
 - 1.6.5.3. Die Proportion
 - 1.6.5.4. Das Format
- 1.7. Komposition
 - 1.7.1. Einführung
 - 1.7.2. Komposition oder visuelle Syntax
 - 1.7.3. Balance
 - 1.7.4. Dynamische Elemente der Darstellung
 - 1.7.5. Normative Zusammensetzung



...fácil de ver en el m...
...n menos de 3 segun...
...ará y se irá a uno de...
...s.
...responsive hay más...
...de que los usuarios...
...a a visitarte.
...desarrollar y muni...
...web desaparece, un...
...aborrará en costos...
...rollo. Sin embargo...
...sio responsive es...
...costo total es signi...
...menor, ya que hay un...
...de cambios que se...
...ntar cuando su sitio...
...ar... apropiadamen...

...sin importar el dispositi...
...No solo se ofrece una experiencia...
...de usuario adaptada a dispositivos...
...también mejora la actividad de las...
...campañas de publicidad tanto de...
...ADWords como Facebook Ads, ya...
...que las empresas que las utilizan de...
...ben contar con sitios de diseño res...
...ponsive porque los anuncios, como...
...el contenido, también se adaptan a...
...los diferentes tamaños.
...Si una página cuenta con un diseño...
...web de respuesta, es decir responsi...
...ve, corre el buen riesgo de aparecer...
...en los primeros resultados de búsque...
...da, incluso si su contenido es de...
...alta calidad, permitiendo que el...
...usuario al buscar aparezca tu web...
...en las primeras búsquedas.

De diseñador gráfico a creativo de medios sociales

Los individuos, las empresas y las instituciones siguen necesitando relacionarse con su entorno y transmitir, de manera efectiva y práctica, mensajes adecuados a sus públicos; ya sean que se trate de amigos en el caso de individuos - clientes en el caso de empresas, o de usuarios - clientes en el caso de instituciones. Y, como siempre, el diseño gráfico sigue siendo el encargado de articular todos estos mensajes.

...esa fue motivación que impulsó los...
...primeros juegos de video que apare...
...cieron en el todo el mundo, cuando...
...no existían las grandes corporacion...
...es y ni los editores.
...Los productos resultantes de este...
...tipo de emprendimientos son cono...
...cidos, como videojuegos indie...
...(o independientes), uno nacen con...
...el apoyo económico de una corpora...
...ción, sino que son el trabajo de...
...grupo pequeño de desarrolladores, y...
...en algunos casos por una sola perso...
...na». Los perfiles profesionales que...
...los conforman, se caracterizan por...
...personas que conocen de todo un...
...poco y tienen alta capacidad para...
...autoformarse en diversas áreas. Esta...
...tendencia va a contrapelo de la línea...
...académica y profesional, que empu...
...ja hacia la especialización.
...Más allá de cuál sea el tamaño del...
...mercado en cada país, esta industria...
...es una oportunidad para innovar...
...cambiar la matriz productiva apoya...
...ndo por el mercado global, con...
...muchas posibilidades de empleo.

...esa fue motivación que impulsó los primeros juegos de video que aparecieron en el todo el mundo, cuando no existían las grandes corporaciones y ni los editores. Los productos resultantes de este tipo de emprendimientos son conocidos, como videojuegos indie (o independientes), uno nacen con el apoyo económico de una corporación, sino que son el trabajo de grupo pequeño de desarrolladores, y en algunos casos por una sola persona». Los perfiles profesionales que los conforman, se caracterizan por: personas que conocen de todo un poco y tienen alta capacidad para autoformarse en diversas áreas. Esta tendencia va a contrapelo de la línea académica y profesional, que empuja hacia la especialización. Más allá de cuál sea el tamaño del mercado en cada país, esta industria es una oportunidad para innovar cambiando la matriz productiva apoyando por el mercado global, con muchas posibilidades de empleo.

REALIDAD AUMENTADA

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han proporcionado un nuevo campo de investigación en la manera de enseñar a aprender a los alumnos. La implementación de imágenes esquemáticas realizadas a través de la Realidad Aumentada en los diferentes niveles y disciplinas, se hace posible gracias a la gran variedad de aplicaciones y programas que se están diseñando con un carácter didáctico y pedagógico, que enriquece al estudiante de manera que entienda el trabajo de forma más completa. Como se realizan: Para la creación y desarrollo de modelos 3D será necesaria la utilización de técnicas de modelización mediante alguno de los programas de modelado que existen en el mercado como Solid Works y Autodesk Inventor Professional u otros programas de desarrollo 3D como Maya, SketchUp, etc. Es normal pensar que la tecnología de realidad aumentada en educación tiene un potencial indudable, pero comparado con otros estudios o con otras tecnologías más arraigadas como contenidos multimedia, plataformas web interactivas, etc.

LA IMPORTANCIA DEL REALIDAD AUMENTADA GRÁFICAS DIDÁCTICAS

Los beneficios educativo a través de basada en la realidad aumentada.



La realidad aumentada se encuentra en una primera fase o etapa para el uso de esquemas.

Estos instrumentos complementarios en el aula permiten al alumno la visualización y análisis en tres dimensiones, lo cual facilita la accesibilidad a objetos de estudio que en su versión real no estarían disponibles y en cuando a la economía, en función del espacio y los costos que implican tener los objetos en el aula.

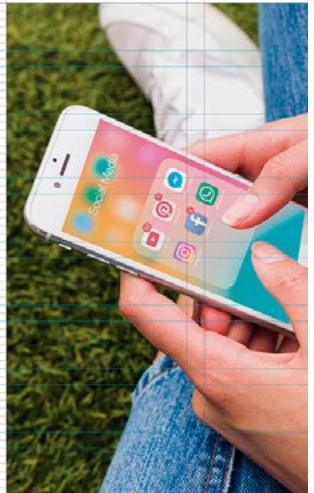
Beneficios que trae: La Realidad Aumentada es de ayuda en áreas de conocimiento que necesitan del lenguaje gráfico orientado a la representación de detalles, como por ejemplo para la medicina, ingeniería, casos de anatomía arquitectónica, etc. de esta forma estos esquemas aportan una rápida asimilación de procedimientos de aprendizaje; incrementa la motivación intrínseca y la búsqueda de respuestas pedagógicas y muy creativas. Conforme se va desarrollando la globalización y se generan nuevas tecnologías, es necesario la formación en tiempo una de estas tecnologías los dispositivos más se puede tener acceso las diversas aplicaciones porcionan sus sistemas donde: Android es el más utilizado para Considero que estas tecnologías favorecen el descubrimiento, información disponible, posibilidad de estudio difíciles de conseguir.

Diseñar con el móvil

Las aplicaciones móviles van evolucionando a un ritmo ve ¿Hay que empezar a sumarlas a las herramientas de trabajo?

David Espinosa Es definitivo: las aplicaciones móviles se aproximan cada vez más a la ubicuidad. El uso de Type, FontCandy, Instagram, FishEye y un sin fin de otros nombres, plagan los dispositivos móviles tanto de diseñadores como de ciudadanos de a pie. ¿Podría ser considerado válido usar cualquier aplicación móvil para diseñar? Muchas de estas aplicaciones son bastante básicas. Ciertos filtros de color, algunas tipografías básicas y tal vez algunas herramientas para emmascarar con diversas formas. Si tenemos suficiente memoria recordaremos algunas «prototipificación» nacidas en los ahora lejanos años 80, y que fueron creciendo con nosotros. Si, hablo específicamente de Photoshop, Illustrator y Corel, por nombrar algunos. Pocos años después de su graduación. Llegaron las primeras computadoras de pantalla en escala de grises y windows 3.1. Y junto con ellos esa primerísima primera versión de Photoshop. Sus efectos, estaban a condes de la enorme colección de herramientas y efectos. Las nuevas generaciones de diseñadores vieron el computador como lo que es realmente: una herramienta más. Así, la casi divina Adobe CS se convirtió en una herramienta poco menos que imprescindible para nuestra profesión, aunque nunca se abandonó del todo, el trabajo manual con lápiz y documento.

Lo que realmente diferencia a un diseñador de un chico con acceso gratuito al App Store es algo sencillo y complejo a la vez. No son sus herramientas sino la intencionalidad la que nos diferencia. Es el nivel semiótico que usamos, estas herramientas aún son tan el Paint. Son gratuitas tiene acceso a ellas, punto de vista, en estas aplicaciones son futuro para las herramientas asistido por comp



- 1.8. Farbe und Licht
 - 1.8.1. Einführung
 - 1.8.2. Licht, Farbe und Wahrnehmung
 - 1.8.2.1. Das Licht und das sichtbare Farbspektrum
 - 1.8.2.2. Die Wahrnehmung von Licht und Farben
 - 1.8.2.3. Die Anpassungsfähigkeit des Wahrnehmungssystems
 - 1.8.2.4. Die Farbtemperatur einer Lichtquelle
 - 1.8.3. Die Primärfarben
 - 1.8.4. Grundlegende Techniken der Farbproduktion
 - 1.8.5. Abmessungen der Farbe
 - 1.8.6. Arten von Harmonie und Palettenbau
 - 1.8.7. Plastische Funktionen der Farbe
- 1.9. Typografie
 - 1.9.1. Einführung
 - 1.9.2. Formale Struktur und Messung des Typs
 - 1.9.3. Klassifizierung von Schriftarten
 - 1.9.4. Textgestaltung
 - 1.9.5. Probleme mit der Lesbarkeit
- 1.10. Redaktionelles Design und Infografiken
 - 1.10.1. Einführung
 - 1.10.2. Redaktionelles Design
 - 1.10.3. Infografik
- 1.11. Journalistisches Design aus der Sicht der Bildtheorie
 - 1.11.1. Einführung
 - 1.11.2. Journalistische Designfunktionen
 - 1.11.3. Abschließende Bemerkung zum Begriff des journalistischen Designs
 - 1.11.4. Willkürlichkeit oder Natürlichkeit der journalistischen Gestaltung
 - 1.11.5. Artikulation der visuellen Sprache des journalistischen Designs



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 Business Schools 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 kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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.



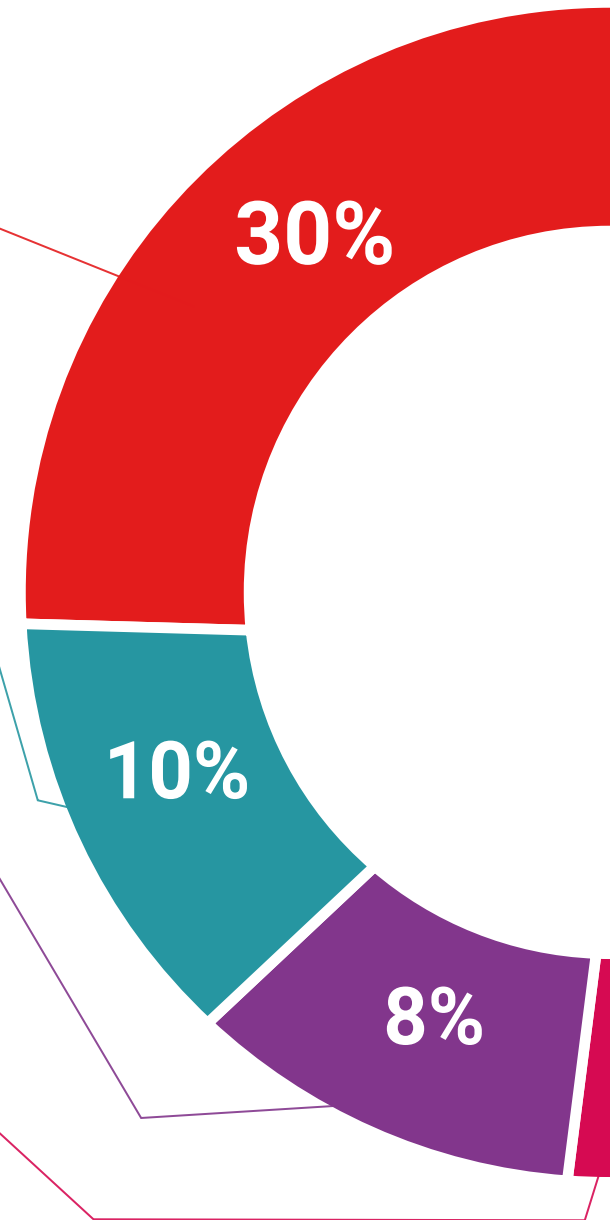
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Visuelle Kommunikation 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 Visuelle Kommunikation** 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 Visuelle Kommunikation**

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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Visuelle Kommunikation

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

Universitätskurs Visuelle Kommunikation

