

Universitätskurs

Zeitgenössische Kunst und
Visuelle Kommunikation





Universitätskurs

Zeitgenössische Kunst und Visuelle Kommunikation

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/zeitgenossische-kunst-visuelle-kommunikation

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

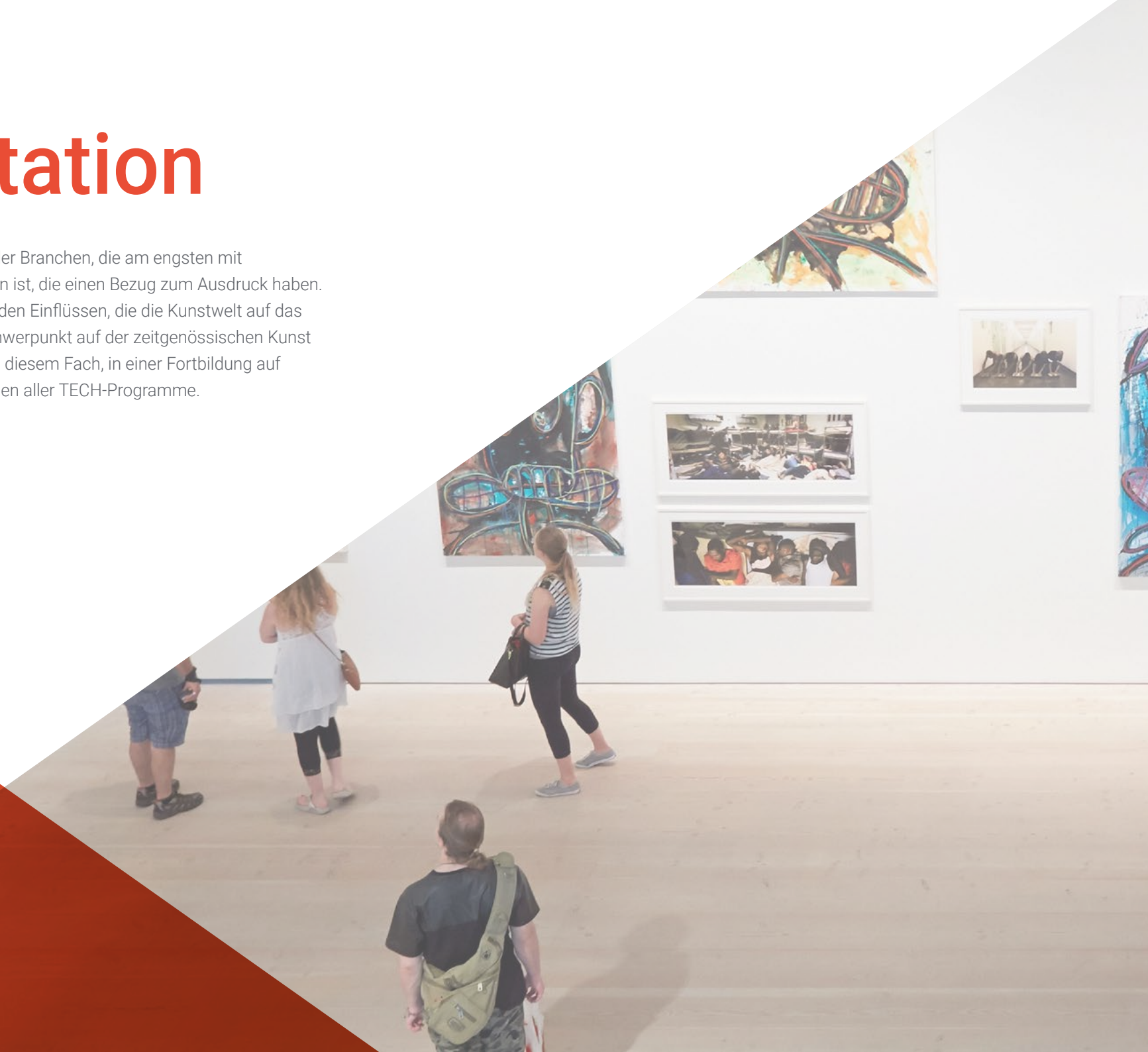
Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Die audiovisuelle Industrie ist eine der Branchen, die am engsten mit gesellschaftlichen Trends verbunden ist, die einen Bezug zum Ausdruck haben. Dieses Programm befasst sich mit den Einflüssen, die die Kunstwelt auf das Audiovisuelle ausübt, wobei der Schwerpunkt auf der zeitgenössischen Kunst liegt. Das umfassendste Studium in diesem Fach, in einer Fortbildung auf höchstem Niveau; das Markenzeichen aller TECH-Programme.





“

Zeitgenössische Kunst und Kommunikation im audiovisuellen Bereich, aufgedeckt durch ein komplettes und faszinierendes Programm"

Kunst und audiovisuelle Medien entwickeln sich ständig in Verbindung mit den menschlichen Ereignissen, die die verschiedenen Epochen bestimmen. Als Kommunikations- und Ausdrucksformen werden beide auf direkte Weise vom Kontext genährt und werden zu Fenstern, von denen aus man die Texte und Subtexte sozialer Ereignisse auf allen Ebenen verstehen kann.

Dies bestimmt nicht nur die Art des Ausdrucks und des Erzählens, sondern auch die Ästhetik, die für jeden Moment der Geschichte repräsentativ sein wird. Die Interpretation, Anpassung und Erstellung von Qualitätsprodukten setzt voraus, dass der Fachmann über ein Wissen über diese Entwicklung verfügt, das es ihm ermöglicht, die zu einem bestimmten Zeitpunkt am besten geeignete Art des Diskurses wirklich zu nutzen.



Eine vollständige Beschreibung der Beziehung zwischen Kunst und visueller Kommunikation in einem Programm von höchster Qualität"

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

- » Neueste Technologie in der E-Learning-Software
- » Intensiv visuelles Lehrsystem, unterstützt durch grafische und schematische Inhalte, die leicht zu erfassen und zu verstehen sind
- » Entwicklung von Fallstudien, die von aktiven Experten vorgestellt werden
- » Hochmoderne interaktive Videosysteme
- » Der Unterricht wird durch Telepraxis unterstützt
- » Ständige Aktualisierung und Recycling-Systeme
- » Selbstgesteuertes Lernen: Vollständige Kompatibilität mit anderen Berufen
- » Praktische Übungen zur Selbstbeurteilung und Überprüfung des Gelernten
- » Hilfsgruppen und Bildungssynergien: Fragen an den Experten, Diskussions- und Wissensforen
- » Kommunikation mit der Lehrkraft und individuelle Reflexionsarbeit
- » Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss
- » Datenbanken mit ergänzenden Unterlagen, die auch nach dem Kurs ständig verfügbar sind

“

Wir geben uns nicht mit der Theorie zufrieden: Wir vermitteln Ihnen das praktischste und kompetenteste Know-how"

Unser Dozententeam setzt sich aus berufstätigen Fachleuten zusammen. Auf diese Weise stellt TECH sicher, dass das von ihr angestrebte Ziel der Aktualisierung erreicht wird. Ein multidisziplinärer Kader von qualifizierten und erfahrenen Dozenten aus verschiedenen Bereichen, die das theoretische Wissen auf effiziente Weise entwickeln, aber vor allem das praktische Wissen aus ihrer eigenen Erfahrung in den Dienst des Programms stellen: eine der besonderen Qualitäten dieser Weiterbildung.

Diese Beherrschung des Themas wird durch die Effizienz des methodischen Konzepts dieses Programms ergänzt. Es wurde von einem multidisziplinären Team von *E-Learning*-Experten entwickelt und integriert die neuesten Fortschritte in der Bildungstechnologie. Auf diese Weise kann man mit einer Reihe praktischer und vielseitiger Multimedia-Tools studieren, die dem Studenten die nötige Handlungsfähigkeit in seiner Fortbildung geben.

Das Programm basiert auf problemorientiertem Lernen: ein Ansatz, der Lernen als einen eminent praktischen Prozess begreift. Um dies aus der Ferne zu erreichen, wird TECH die Telepraxis nutzen: Mit Hilfe eines innovativen interaktiven Videosystems und dem *Learning from an Expert* kann sich der Student das Wissen so aneignen, als ob er in der Situation wäre, die er gerade studiert. Ein Konzept, das es Ihnen ermöglicht, das Gelernte auf realistischere und dauerhaftere Weise zu integrieren und zu fixieren.

Kontextbezogenes und reales Studium, das es Ihnen ermöglicht, das Gelernte durch neue Fähigkeiten und Kompetenzen in die Praxis umzusetzen.

Lernen Sie von den besten Fachleuten und mit den fortschrittlichsten Studienmethoden des Sektors.



02 Ziele

Die Ziele, die TECH in jedem ihrer Programme vorschlägt, sind darauf ausgerichtet, einen globalen Impuls für die Entwicklung ihrer Studenten zu geben, nicht nur im akademischen Bereich, in dem höchste Qualitätsstandards gesetzt werden, sondern auch im persönlichen Bereich. Um dies zu erreichen, bietet es eine anregende und flexible pädagogische Entwicklung, die es ermöglicht, die Ziele effektiv zu erreichen.





“

*Erreichen Sie Ihre Ziele auf einfache Art und Weise,
indem Sie kontextbezogen und realistisch studieren"*



Allgemeines Ziel

- » Die Verbindungen und Wechselwirkungen zwischen zeitgenössischer Kunst und visueller Kommunikation in all ihren Facetten verstehen und analysieren

“

*Wir unterstützen Ihre Karriere,
indem wir Ihren Lebenslauf
wettbewerbsfähiger machen”*





Spezifische Ziele

- » Die wichtigsten Vorstellungen über das Bild kennen
- » Die Prozesse der Wahrnehmung des visuellen Bildes identifizieren
- » Auf die grundlegenden Elemente der Grammatik des Bildes hinweisen
- » Analyse der Rolle des visuellen Bildes in der heutigen Gesellschaft
- » Bilder isoliert und kontextuell oder sequentiell analysieren
- » Die Prozesse der Gestaltung und Produktion von visuellen Botschaften mit der Praxis des Journalismus und des Designs in Beziehung setzen
- » Die grundlegenden Prinzipien zu lernen, die die Welt der zeitgenössischen Kunst bestimmen
- » Die wichtigsten Trends in der modernen und zeitgenössischen Kunst kennen
- » Die Bedeutung der Analyse von Kunst in ihrem historischen, sozialen, kulturellen und ideologischen Kontext erkennen
- » Künstlerische Sensibilität und kritisches und ästhetisches Urteilsvermögen entwickeln
- » Die enge Beziehung zwischen Kunst und dem Bereich der audiovisuellen Kommunikation untersuchen

03

Struktur und Inhalt

Der Studienplan des Programms ist so gestaltet, dass er alle notwendigen Kenntnisse vermittelt, um die Arbeitsweisen in diesem Bereich zu verstehen und zu übernehmen. Mit einem Ansatz, der sich auf die praktische Anwendung konzentriert und es dem Studenten ermöglicht, vom ersten Moment der Weiterbildung an zu einem Profi zu werden.





“

Ein Programm, das nach den höchsten Qualitätsstandards strukturiert ist, um ein umfassendes und effektives Studium zu gewährleisten"

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
 - 1.3.9. 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. Größe
 - 1.6.5.2. Skala
 - 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. Die Balance
 - 1.7.4. Dynamische Elemente der Darstellung
 - 1.7.5. Normative Zusammensetzung

- 1.8. Farbe und Licht
 - 1.8.1. Einführung
 - 1.8.2. Licht, Farbe und Wahrnehmung
 - 1.8.2.1. 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
 - 1.10.4. Journalistische Designfunktionen
 - 1.10.5. Abschließende Bemerkung zum Begriff des journalistischen Designs
 - 1.10.6. Willkürlichkeit oder Natürlichkeit der journalistischen Gestaltung
 - 1.10.7. Artikulation der visuellen Sprache des journalistischen Designs

Modul 2. Zeitgenössische Kunstbewegungen

- 2.1. Einführung
 - 2.1.1. Die Suche nach Modernität in der zeitgenössischen Architektur nach der Überwindung der Kunststile
 - 2.1.2. Westliche Architektur von der Mitte des 19. Jahrhunderts bis zum Ersten Weltkrieg
- 2.2. Die Moderne Bewegung in der Architektur
 - 2.2.1. Trends in der Architektur im Europa der Zwischenkriegszeit
 - 2.2.2. Rationalismus, Funktionalismus und Avantgarden
 - 2.2.3. Internationaler Stil und Konstruktivismus
- 2.3. Architektur nach dem Zweiten Weltkrieg (1945-1965)
 - 2.3.1. Die Verbreitung des Internationalen Stils in den USA und der Wiederaufbau Europas nach dem Krieg
 - 2.3.2. Die Entwicklung der CIAMs (Internationale Kongresse für moderne Architektur) und des Rationalistischen Urbanismus
 - 2.3.3. Organische Architektur. Von den Präriehäusern zum Guggenheim in NY
- 2.4. Architektur der Dekonstruktion und des Recyclings (1965-)
 - 2.4.1. Der postmoderne Zustand. Die Überwindung der modernen Bewegung
 - 2.4.2. *High-Tech*
 - 2.4.3. Dekonstruktion
 - 2.4.4. Das Zeitalter der Streuung
- 2.5. Impressionismus und die Ursprünge der modernen Kunst I
 - 2.5.1. Die Farbe als Werkzeug für die Veränderung der Malerei
 - 2.5.2. Die historische Avantgarde: Post-Impressionismus, Pointillismus, Neo-Impressionismus, Fauvismus. Revolutionäre Ursprünge der modernen Kunst
- 2.6. Impressionismus und die Ursprünge der modernen Kunst II
 - 2.6.1. Der analytische Weg: Der Kubismus und die Umwandlung der Kunst aus dem Volumen der Dinge. Futurismus
 - 2.6.2. Der spirituelle Weg: Kandinsky, Malewitsch, Mondrian und die Abstraktion
 - 2.6.3. Der subjektive Weg: Expressionismus und Surrealismus



- 2.7. Das neue Kunstsystem nach dem Zweiten Weltkrieg. Die Institutionalisierung der Avantgarde
 - 2.7.1. Der intellektuelle Weg: Duchamp, vom Dadaismus zur Konzeptkunst
- 2.8. Pop Art: populärer Geschmack und Kitsch vs. "Hochkultur"
 - 2.8.1. Die ironische Art: Warhol und die Pop Art
 - 2.8.2. Einflüsse der Pop Art auf das Kino
- 2.9. Minimale und konzeptionelle Kunst
 - 2.9.1. Auf dem Weg zur Entmaterialisierung des Kunstwerks
 - 2.9.2. Der Künstler als Kunstwerk oder die Kunst des Handelns. Kunst und soziales Engagement
 - 2.9.3. Action Arts: *Performance, Happening, Body-Art, Land-Art*. Die Kritik am System
- 2.10. Postmoderne. Die Rückkehr zur Malerei: Trans-Avantgarde und Neo-Expressionismus
 - 2.10.1. Konzeptueller und kritischer Postmodernismus. Aktivismus, Appropriationismus und Fotografie
 - 2.10.2. Kunst und Post-Strukturalismus. Videokunst und *Net-Art*



Diese Fortbildung wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Karriere auf bequeme Weise voranzutreiben"

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 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 Studierenden 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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. 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 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 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 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 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.



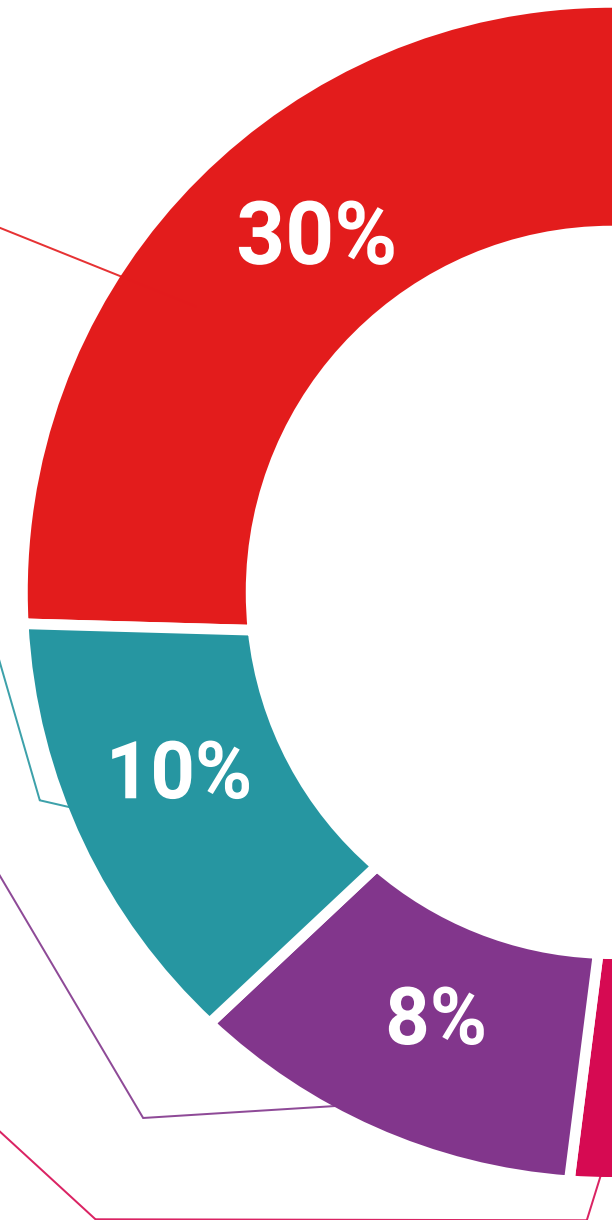
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

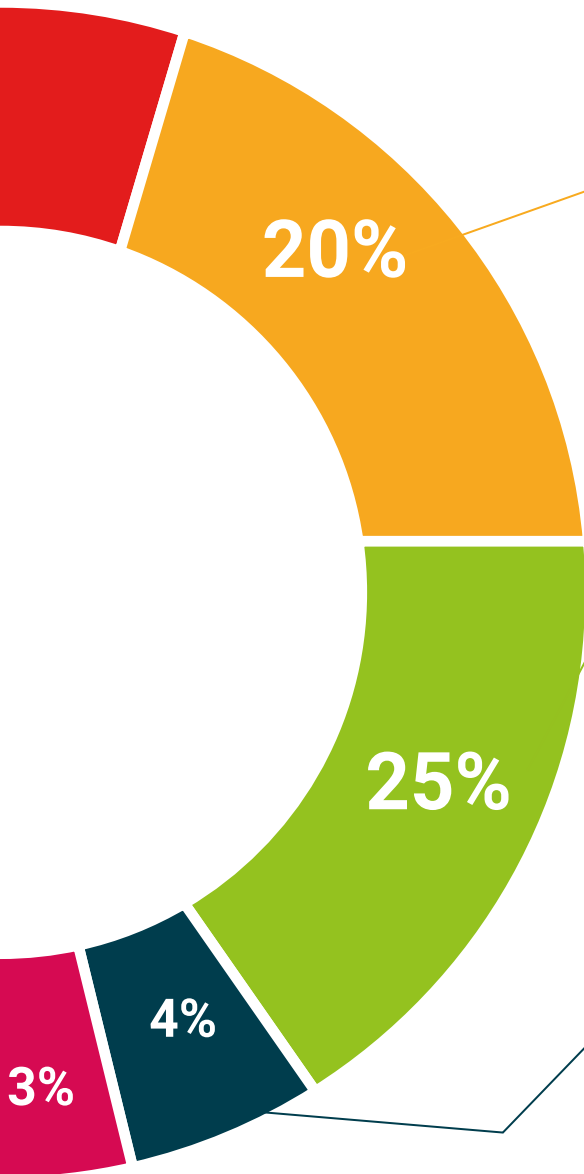
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Zeitgenössische Kunst und Visuelle Kommunikation 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 Hochschulabschluss, ohne zu reisen oder umständliche Verfahren zu durchlaufen"

Dieser **Universitätskurs in Zeitgenössische Kunst und 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 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 Zeitgenössische Kunst und Visuelle Kommunikation**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Zeitgenössische Kunst und
Visuelle Kommunikation

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische
Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Zeitgenössische Kunst und Visuelle Kommunikation

