

Universitätskurs

Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz



Universitätskurs Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/kunstliche-intelligenz/universitatskurs/design-benutzer-interaktion-kunstliche-intelligenz

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Interaktion zwischen Design und Nutzer, unterstützt durch künstliche Intelligenz (KI), hat sich zu einem transformativen Paradigma bei der Entwicklung digitaler Produkte und Dienstleistungen entwickelt. Dieser kollaborative Ansatz ermöglicht es Designern nicht nur, die Bedürfnisse der Nutzer besser zu verstehen und zu antizipieren, sondern erleichtert auch die Personalisierung und kontinuierliche Anpassung von Erfahrungen.

Künstliche Intelligenz spielt eine Schlüsselrolle bei der Analyse von Nutzerverhaltensmustern und liefert wertvolle Daten zur Optimierung von Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit. Aus diesem Grund hat TECH dieses Programm entwickelt, das auf dem bahnbrechenden Ansatz des *Relearning* basiert, der in der Wiederholung von Schlüsselkonzepten besteht, um eine optimale Aufnahme der Inhalte zu ermöglichen.





“

Die Synergie zwischen Design-Benutzer-Interaktion und künstlicher Intelligenz wird es Ihnen ermöglichen, das Benutzererlebnis zu optimieren und die Innovation zu fördern, indem Sie intuitivere, effizientere und personalisierte Lösungen anbieten"

Die Design-Benutzer-Interaktion bietet im Zusammenhang mit der künstlichen Intelligenz eine einzigartige Synergie. Künstliche Intelligenz kann die Verhaltensmuster, Vorlieben und Bedürfnisse der Nutzer schnell und genau analysieren und ermöglicht es Designern, intuitivere und personalisierte Schnittstellen zu schaffen. Diese Zusammenarbeit ermöglicht eine kontinuierliche Optimierung, da die künstliche Intelligenz aus der Interaktion mit dem Benutzer lernen kann, um sich besser an die sich ändernden Anforderungen anzupassen und so die Benutzerfreundlichkeit und -zufriedenheit zu verbessern und die Markentreue zu fördern.

Dieser Universitätskurs in Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz stellt einen tiefen Einblick in die Konvergenz zwischen interaktivem Design, Benutzererfahrung und künstlicher Intelligenz dar. So werden in diesem Programm grundlegende Aspekte erforscht, die von der kontextuellen Anpassung über die nahtlose Integration virtueller Assistenten bis hin zur emotionalen Analyse des Nutzers reichen. In diesem Sinne besteht das Ziel darin, die Studenten mit den Fähigkeiten auszustatten, innovative und hoch personalisierte digitale Erfahrungen zu konzipieren und zu entwickeln.

Darüber hinaus werden die Fachleute nicht nur theoretisches Wissen erwerben, sondern auch in Fallstudien eintauchen, um zu verstehen, wie künstliche Intelligenz die Interaktion zwischen Mensch und Technik verbessern und verändern kann. Außerdem wird durch angewandte Projekte und Designübungen die Kreativität angeregt, um innovative Lösungen zu entwickeln, die auf die sich ändernden Anforderungen der heutigen digitalen Umgebung reagieren, wobei der Schwerpunkt auf der kontinuierlichen Verbesserung und Anpassungsfähigkeit der angebotenen Erfahrungen liegt.

Auf diese Weise hat TECH eine fundierte akademische Fortbildung entwickelt, die durch die innovative Methode des *Relearning* unterstützt wird. Diese pädagogische Methodik konzentriert sich auf die Wiederholung grundlegender Konzepte und garantiert eine vollständige Assimilation der Inhalte. Die Zugänglichkeit ist ebenfalls von zentraler Bedeutung, da nur ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss erforderlich ist, um jederzeit und überall auf das Material zugreifen zu können, so dass die Studenten nicht mehr persönlich anwesend sein oder sich an feste Termine halten müssen.

Dieser **Universitätskurs** in **Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Design-Benutzer-Interaktion und künstliche Intelligenz vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Symbiose zwischen Design-Benutzer-Interaktion und künstlicher Intelligenz wird die Türen zu neuen Formen des Designs öffnen, die sich an den tatsächlichen Bedürfnissen und Wünschen der Menschen orientieren"

“

Dank dieses Universitätskurses, der zu 100% online angeboten wird, werden Sie eine ganzheitliche Vision erwerben, die Ihre Exzellenz im Bereich des auf den Menschen ausgerichteten Designs und der fortschrittlichsten Technologie fördern wird"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Sie werden sich mit der Dynamik der Interaktion und der Anwendung von Strategien befassen, die künstliche Intelligenz nutzen, um die Bedürfnisse der Nutzer zu antizipieren und zu erfüllen. Schreiben Sie sich jetzt ein!

Sie werden tiefer in das adaptive Design eintauchen, das Ihnen mehr Kontrolle bei der Gestaltung spezifischer Versionen für verschiedene Geräte mit künstlicher Intelligenz gibt.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs verfolgt ein klares Ziel: die Fortbildung von kreativen und visionären Köpfen zur Gestaltung außergewöhnlicher digitaler Erfahrungen. In diesem Sinne geht das Programm über die Theorie hinaus, da es darauf abzielt, ein tiefes Verständnis dafür zu entwickeln, wie künstliche Intelligenz die Interaktion zwischen Mensch und Technologie verbessern kann. Fachleute werden herausgefordert, das benutzerzentrierte Design neu zu erfinden, indem sie mit den Fähigkeiten ausgestattet werden, die sie benötigen, um die digitale Erlebnisrevolution anzuführen und die Zukunft der Mensch-KI-Interaktion neu zu definieren.



“

Sie werden digitale Erfahrungen entwerfen, die nicht nur ästhetisch ansprechend, sondern auch zutiefst personalisiert und effizient sind, und das alles dank der innovativsten Multimedia-Ressourcen"



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten im Bereich adaptives Design, Berücksichtigen des Nutzerverhaltens und Anwenden fortschrittlicher Werkzeuge der künstlichen Intelligenz
- ♦ Verwenden von prädiktiven KI-Algorithmen zur Vorwegnahme von Benutzerinteraktionen, um proaktive und effiziente Designreaktionen zu ermöglichen
- ♦ Kritisches Analysieren der Herausforderungen und Möglichkeiten bei der Implementierung von kundenspezifischen Designs in der Industrie unter Verwendung von künstlicher Intelligenz



Durch das Verständnis der kontextuellen Anpassung, die effektive Integration virtueller Assistenten und die aufschlussreiche Analyse der Emotionen der Nutzer werden Sie in der Lage sein, die Bedürfnisse der Nutzer zu antizipieren und zu erfüllen"





Spezifische Ziele

- Verstehen der Symbiose zwischen interaktivem Design und künstlicher Intelligenz zur Optimierung des Nutzererlebnisses
- Entwickeln von Fähigkeiten im Bereich adaptives Design, Berücksichtigen des Nutzerverhaltens und Anwenden fortschrittlicher Werkzeuge der künstlichen Intelligenz
- Kritisches Analysieren der Herausforderungen und Möglichkeiten bei der Implementierung von kundenspezifischen Designs in der Industrie unter Verwendung von künstlicher Intelligenz
- Verwenden von prädiktiven KI-Algorithmen zur Vorwegnahme von Benutzerinteraktionen, um proaktive und effiziente Designreaktionen zu ermöglichen
- Entwickeln von KI-basierten Empfehlungssystemen, die den Nutzern relevante Inhalte, Produkte oder Aktionen vorschlagen

03

Kursleitung

Das Dozententeam dieses Studiengangs hat sich der akademischen Exzellenz und der praktischen Anwendung verschrieben. Es setzt sich aus erfahrenen Fachleuten zusammen, die einen soliden theoretischen Hintergrund mit umfassender Industrieerfahrung kombinieren. Ihr Ansatz geht über die Vermittlung von Wissen hinaus und konzentriert sich darauf, die Studenten zu inspirieren, neue Grenzen auszuloten, Kreativität und kritisches Denken zu fördern und sie zur Entwicklung innovativer Lösungen anzuleiten. Indem sie in die Lerndynamik dieses Programms eintauchen, werden die Studenten von der Weisheit und der Anleitung dieser Mentoren profitieren.



“

Die Lehrkräfte dieses Universitätskurses in Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz werden Ihnen helfen, sich zu einer hochqualifizierten und ganzheitlichen Fachkraft zu entwickeln"

Internationaler Gastdirektor

Flaviane Peccin ist eine führende **Datenwissenschaftlerin** mit mehr als einem Jahrzehnt internationaler Erfahrung in der Anwendung von **Vorhersagemodellen** und **maschinellern Lernen** in verschiedenen Branchen. Im Laufe ihrer Karriere hat sie innovative Projekte im Bereich der **künstlichen Intelligenz**, der **Datenanalyse** und der **datengesteuerten Entscheidungsfindung in Unternehmen** geleitet und sich als einflussreiche Persönlichkeit bei der **digitalen Transformation** großer Unternehmen etabliert.

In diesem Zusammenhang hatte sie wichtige Funktionen bei **Visa** inne, wo sie als **Direktorin für künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen** für die Definition und Umsetzung der globalen **Data-Science-Strategie** des Unternehmens verantwortlich war, mit besonderem Schwerpunkt auf **Machine Learning** als Dienstleistung. Darüber hinaus reichte ihre Führung von der Zusammenarbeit mit kommerziellen und wissenschaftlichen **Stakeholdern** bis hin zur Implementierung **fortschrittlicher Algorithmen** und **skalierbarer Technologielösungen**, die die Effizienz und Genauigkeit bei der Entscheidungsfindung gesteigert haben. Ihre Erfahrung bei der Integration neuer Trends in der **künstlichen Intelligenz** und **Gen AI** hat sie an die Spitze ihres Fachgebiets gebracht.

Außerdem war sie als **Direktorin für Datenwissenschaft** in derselben Organisation tätig und leitete ein Expertenteam, das Kunden in **Lateinamerika analytisch beriet** und **Vorhersagemodelle** entwickelte, die den Lebenszyklus von **Karteneinhabern** optimierten und die Verwaltung von **Kredit- und Debitportfolios** erheblich verbesserten. Darüber hinaus war sie in Schlüsselpositionen bei **Souza Cruz, HSBC, GVT** und **Telefónica** tätig, wo sie zur Entwicklung innovativer Lösungen für das **Risikomanagement**, die **analytische Modellierung** und die **Betrugsbekämpfung** beigetragen hat.

Mit ihrer umfassenden Erfahrung auf den **lateinamerikanischen** und **US-amerikanischen** Märkten war Flaviane Peccin maßgeblich an der Anpassung von Produkten und Dienstleistungen beteiligt, wobei sie **fortschrittliche statistische Techniken** und **tiefgehende Datenanalysen** einsetzte.



Fr. Peccin, Flaviane

- Direktorin für künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen bei Visa, Miami, US
- Direktorin für Datenwissenschaft bei Visa
- Manager für Kundenanalyse bei Visa
- Koordinatorin/Datenforschungsspezialistin bei Souza Cruz
- Analystin für quantitative Modellierung bei HSBC
- Analystin für Kreditwesen und Inkasso bei GVT
- Statistische Analystin bei Telefónica
- Masterstudiengang in Numerischen Methoden im Ingenieurwesen an der Bundesuniversität von Paraná
- Hochschulabschluss in Statistik an der Bundesuniversität von Paraná

“

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung



Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

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



Hr. Maldonado Pardo, Chema

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

Professoren

Fr. Parreño Rodríguez, Adelaida

- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer bei den Projekten PHOENIX und FLEXUM*
- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer an der Universität von Murcia*
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects an der Universität von Murcia*
- ♦ Erstellerin von Inhalten bei Global UC3M Challenge
- ♦ Ginés Huertas Martínez Preis (2023)
- ♦ Masterstudiengang in Erneuerbare Energien an der Polytechnischen Universität von Cartagena
- ♦ Hochschulabschluss in Elektrotechnik (zweisprachig) von der Universität Carlos III von Madrid

04

Struktur und Inhalt

Mit einer dynamischen und aktuellen Struktur deckt dieser Abschluss alles ab, von den wesentlichen Grundlagen bis hin zu den neuesten Trends an der Schnittstelle von Design, Benutzererfahrung und Spitzentechnologie. Die Designer werden die kontextuelle Anpassung, die strategische Implementierung virtueller Assistenten und die emotionale Nutzeranalyse untersuchen und die Komplexität der Schaffung effektiver und personalisierter digitaler Erlebnisse entschlüsseln. Darüber hinaus werden die Studenten praktische Fähigkeiten entwickeln, die für die Führung in einer sich ständig weiterentwickelnden digitalen Welt unerlässlich sind.



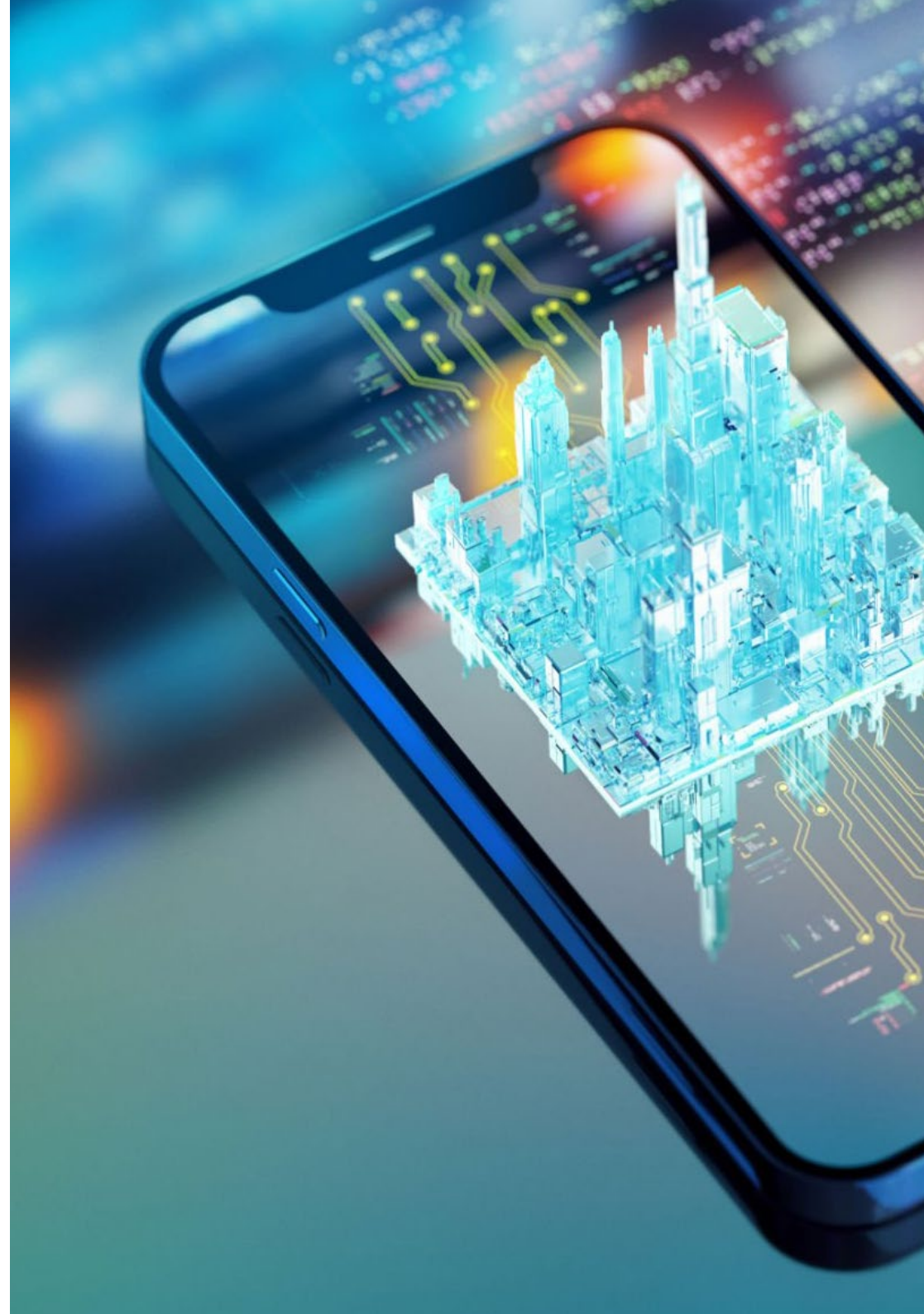


“

Sie werden die Fähigkeiten beherrschen, die notwendig sind, um ein visionärer Designer und Experte für Design-Nutzer-Interaktion und künstliche Intelligenz zu werden“

Modul 1. Design-Benutzer-Interaktion und KI

- 1.1. Kontextbezogene Vorschläge für das auf das Verhalten basierende Design
 - 1.1.1. Verständnis des Benutzerverhaltens im Design
 - 1.1.2. KI-basierte kontextuelle Vorschlagssysteme
 - 1.1.3. Strategien zur Sicherstellung von Transparenz und Nutzerzustimmung
 - 1.1.4. Trends und mögliche Verbesserungen bei der verhaltensorientierten Personalisierung
- 1.2. Prädiktive Analyse von Benutzerinteraktionen
 - 1.2.1. Bedeutung der prädiktiven Analytik bei Benutzerinteraktionen
 - 1.2.2. *Machine-Learning*-Modelle zur Vorhersage des Nutzerverhaltens
 - 1.2.3. Integration von prädiktiver Analytik in die Gestaltung von Benutzeroberflächen
 - 1.2.4. Herausforderungen und Dilemmas in der prädiktiven Analytik
- 1.3. Adaptives Design für verschiedene Geräte mit KI
 - 1.3.1. Grundsätze des adaptiven Designs von Geräten
 - 1.3.2. Algorithmen zur Inhaltsanpassung
 - 1.3.3. Schnittstellenoptimierung für mobile und Desktop-Erlebnisse
 - 1.3.4. Zukünftige Entwicklungen im adaptiven Design mit neuen Technologien
- 1.4. Automatische Generierung von Charakteren und Feinden in Videospielen
 - 1.4.1. Der Bedarf an automatischer Generierung in der Videospieldentwicklung
 - 1.4.2. Algorithmen zur Charakter- und Feindgenerierung
 - 1.4.3. Personalisierung und Anpassungsfähigkeit von automatisch generierten Charakteren
 - 1.4.4. Erfahrungen bei der Entwicklung: Herausforderungen und gelernte Lektionen
- 1.5. Verbesserung der KI in Spielcharakteren
 - 1.5.1. Bedeutung der künstlichen Intelligenz in Videospieldcharakteren
 - 1.5.2. Algorithmen zur Verbesserung des Verhaltens von Charakteren
 - 1.5.3. Kontinuierliche Anpassung und Lernen der KI in Spielen
 - 1.5.4. Technische und kreative Herausforderungen bei der Verbesserung der KI von Charakteren
- 1.6. Individuelles Design in der Industrie: Herausforderungen und Chancen
 - 1.6.1. Umgestaltung des Industriedesigns durch Personalisierung
 - 1.6.2. Ermöglichende Technologien für maßgeschneidertes Design
 - 1.6.3. Herausforderungen bei der Umsetzung von personalisiertem Design in großem Maßstab
 - 1.6.4. Chancen für Innovation und Wettbewerbsdifferenzierung



- 1.7. Design für Nachhaltigkeit durch KI
 - 1.7.1. Lebenszyklusanalyse und Rückverfolgbarkeit mit künstlicher Intelligenz
 - 1.7.2. Optimierung von wiederverwertbaren Materialien
 - 1.7.3. Verbesserung von nachhaltigen Prozessen
 - 1.7.4. Entwicklung von praktischen Strategien und Projekten
- 1.8. Integration von virtuellen Assistenten in Designschnittstellen mit Adobe Sensei, Figma und AutoCAD
 - 1.8.1. Rolle der virtuellen Assistenten im interaktiven Design
 - 1.8.2. Entwicklung spezialisierter virtueller Assistenten für das Design
 - 1.8.3. Natürliche Interaktion mit virtuellen Assistenten in Designprojekten
 - 1.8.4. Herausforderungen bei der Implementierung und kontinuierliche Verbesserung
- 1.9. Kontinuierliche Analyse der Nutzererfahrung zur Verbesserung
 - 1.9.1. Kontinuierlicher Verbesserungszyklus im Interaktionsdesign
 - 1.9.2. Werkzeuge und Metriken für die kontinuierliche Analyse
 - 1.9.3. Iteration und Anpassung in der Benutzererfahrung
 - 1.9.4. Gewährleistung von Datenschutz und Transparenz beim Umgang mit sensiblen Daten
- 1.10. Anwendung von KI-Techniken zur Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit
 - 1.10.1. Überschneidung von KI und Benutzerfreundlichkeit
 - 1.10.2. Benutzererfahrung und Stimmungsanalyse (UX)
 - 1.10.3. Dynamische Schnittstellenpersonalisierung
 - 1.10.4. Workflow- und Navigationsoptimierung

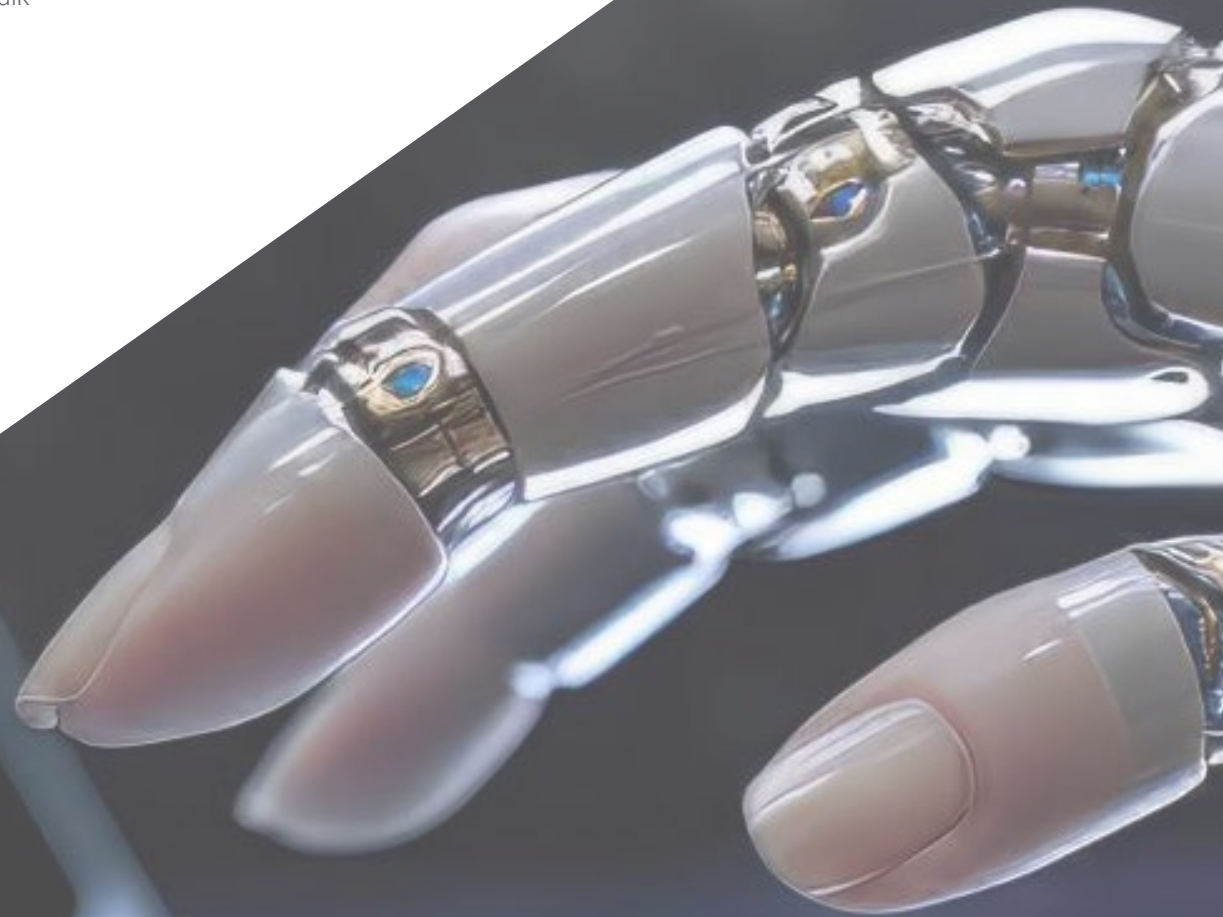
“*Die Kombination aus Theorie und Praxis wird Ihnen ermöglichen, Schlüsselkompetenzen zu entwickeln, wie z. B. emotionale Nutzeranalyse, kontextuelle Anpassung und effektive Implementierung von virtuellen Assistenten*”

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



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

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses 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 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

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

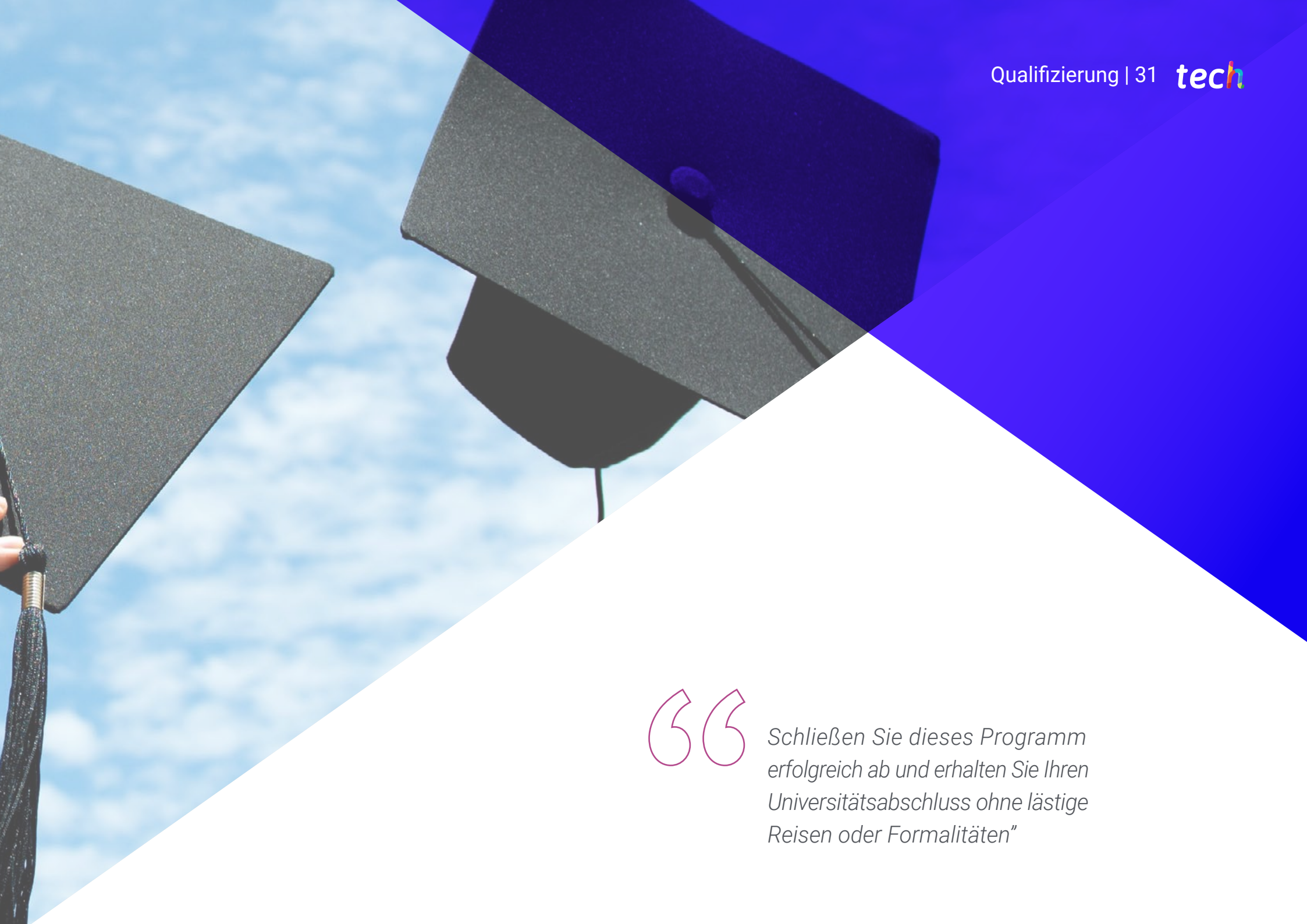


06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.





“

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten”

Dieser **Universitatsexperte in Design-Benutzer-Interaktion und Kunstliche Intelligenz** enthalt das vollstandigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prufungen bestanden hat, erhalt er/sie per Post* mit Empfangsbestatigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universitat**.

Das von **TECH Technologische Universitat** ausgestellte Diplom druckt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenborsen, Auswahlprufungen und Berufsbildungsausschussen verlangt werden.

Titel: **Universitatskurs in Design-Benutzer-Interaktion und Kunstliche Intelligenz**

Modalitat: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*Haager Apostille. Fur den Fall, dass der Student die Haager Apostille fur sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusatzliche Gebuhr 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

Design-Benutzer-Interaktion
und Künstliche Intelligenz

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Design-Benutzer-Interaktion
und Künstliche Intelligenz