Universitätskurs

Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz

tech technologische universität

technologische universität

Universitätskurs
Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz

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

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

Index

01
Präsentation
Seite 4

02
Ziele
Seite 8

03
Kursleitung
Seite 12

04
Struktur und Inhalt
Seite 18

05
Methodik
Seite 22

06
Qualifizierung
Seite 30

01

Präsentation

Eine der Herausforderungen für Designer besteht darin, nachhaltigere und umweltfreundlichere Lösungen zu entwickeln. Künstliche Intelligenz (KI) spielt in dieser Hinsicht eine Schlüsselrolle, da sie Verbesserungen vornehmen kann, die die Umweltbelastung verringern. So wird beispielsweise maschinelles Lernen eingesetzt, um den gesamten Zyklus eines Produkts zu analysieren, von der Gewinnung der Rohstoffe bis zur endgültigen Entsorgung. Dies ist nützlich, um Bereiche zu identifizieren, in denen Verbesserungen vorgenommen werden können. Ebenso erkennen diese Systeme Möglichkeiten zur Verringerung der Verschwendung sowohl bei der Produktion als auch beim Verbrauch und tragen so zu einer effizienten Nutzung der Ressourcen bei. Vor diesem Hintergrund bietet TECH einen digitalen Studiengang an, der Strategien und praktische Projekte zur Verbesserung der Nachhaltigkeit durch KI vermittelt.

Mit diesem 100%igen Online-Studiengang werden Sie die Innovation vorantreiben, um intuitivere, effizientere und individuellere Lösungen anzubieten"

Die Schnittstelle zwischen Design und Benutzer und das maschinelle Lernen ermöglichen die Schaffung effektiverer, intuitiverer und personalisierter digitaler Produkt- oder Dienstleistungserlebnisse. Auf diese Weise ist die KI nützlich, um das Verhalten und die Vorlieben des Publikums zu verstehen, was es ermöglicht, spezifische Funktionalitäten anzubieten, die auf die Verbesserung ihrer Zufriedenheit abzielen. Darüber hinaus bieten virtuelle Assistenten den Menschen Unterstützung in Echtzeit und beantworten ihre Fragen. Dadurch wird die Kommunikation zwischen den Menschen und dem System erheblich verbessert. Außerdem hilft die KI bei der Gestaltung von Benutzeroberflächen, die sich automatisch an die Bedürfnisse und Vorlieben des Publikums anpassen, was die Navigation und Nutzung von Websites erleichtert.

In diesem Rahmen führt TECH einen Universitätskurs durch, der einen tiefen Einblick in die Konvergenz zwischen interaktivem Design, Benutzererfahrung und KI bietet. Der von Fachleuten auf diesem Gebiet konzipierte Lehrplan wird Schlüsselaspekte analysieren, die von der kontextuellen Anpassung bis zur nahtlosen Integration virtueller Assistenten reichen. Die Fortbildung wird Studenten mit fortgeschrittenen Fähigkeiten ausstatten, um personalisierte und innovative digitale Erfahrungen zu entwickeln. Gleichzeitig wird sich der Lehrplan mit dem adaptiven Design für verschiedene Geräte mit maschinellem Lernen befassen, wobei Algorithmen und die Optimierung von Schnittstellen für mobile und Desktop-Erlebnisse berücksichtigt werden.

TECH hat einen soliden akademischen Abschluss entwickelt, der auf der revolutionären Methodik des *Relearning* basiert. Dieses Lernsystem zeichnet sich durch die Wiederholung von Schlüsselkonzepten aus, um ein vollständiges Verständnis der Inhalte zu gewährleisten. Ebenso steht die Zugänglichkeit im Vordergrund, denn die Studenten benötigen nur ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss (z. B. ein Mobiltelefon, ein *Tablet* oder einen Computer), um auf das Material zuzugreifen, wodurch sie von der Verpflichtung zur persönlichen Anwesenheit oder zur Einhaltung bestimmter Zeitpläne befreit werden. Zweifellos eine Lernerfahrung, die den Absolventen helfen wird, ihren beruflichen Horizont zu erweitern.

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

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Design-Benutzer-Interaktion und KI 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 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

Sie erhalten einen ganzheitlichen Ansatz, der Ihre Exzellenz in personenorientiertem Design und Spitzentechnologie vorantreiben wird"

Verschaffen Sie sich ein tieferes Verständnis für adaptives Design, das Ihnen mehr Kontrolle bei der Entwicklung gerätespezifischer Versionen mit maschinellem Lernen gibt"

Möchten Sie sich auf die prädiktive Analyse von Benutzerinteraktionen spezialisieren? Erreichen Sie es mit diesem Universitätskurs in nur 150 Stunden.

Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen und sich mehr auf Ihre berufliche Spezialisierung zu konzentrieren.

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.

02

Ziele

Dieser Hochschulabschluss vermittelt den Studenten ein solides Verständnis für die Beziehung zwischen dem Benutzer-Design und dem maschinellen Lernen. Dies wird Fachleute in die Lage versetzen, außergewöhnliche digitale Erfahrungen zu gestalten. Nach Abschluss des Programms werden die Designer fortgeschrittene Kompetenzen erworben haben, die es ihnen ermöglichen, die digitale Revolution anzuführen und die Zukunft der Mensch-KI-Interaktion neu zu definieren. Sie werden somit in hohem Maße in der Lage sein, die Herausforderungen, mit denen sie im Laufe ihrer Arbeit konfrontiert werden, erfolgreich zu bewältigen.

Durch die aufschlussreiche Analyse von Nutzeremotionen werden Sie in der Lage sein, die Bedürfnisse der Nutzer zu antizipieren und zu befriedigen"

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

Lernen Sie durch innovative multimediale Lernformate, die Ihren Lernprozess optimieren"

Spezifische Ziele

- Verstehen der Symbiose zwischen interaktivem Design und KI zur Optimierung des Nutzererlebnisses
- Entwickeln von Fähigkeiten im Bereich adaptives Design, Berücksichtigen des Nutzerverhaltens und Anwenden fortschrittlicher Werkzeuge der KI
- Kritisches Analysieren der Herausforderungen und Möglichkeiten bei der Implementierung von kundenspezifischen Designs in der Industrie unter Verwendung von KI
- 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

Um eine auf Exzellenz basierende Fortbildung zu bieten, verfügt TECH über einen exklusiven Lehrplan, der von Experten für Design-Benutzer-Interaktion und maschinelles Lernen erstellt wurde. Diese Fachleute verfügen über umfangreiche Berufserfahrung, da sie für renommierte Unternehmen in diesem Bereich gearbeitet haben. Aus diesem Grund legt der akademische Lehrplan den Schwerpunkt auf Inhalte, die den neuesten Entwicklungen in diesem Fachgebiet entsprechen. Auf diese Weise haben die Studenten die Garantie, dass sie zu Fachleuten werden und ihr Wissen mit der Unterstützung der besten Lehrkräfte erweitern können.

Ein erfahrenes Dozententeam wird Sie während des gesamten Lernprozesses begleiten und alle aufkommenden Zweifel beseitigen"

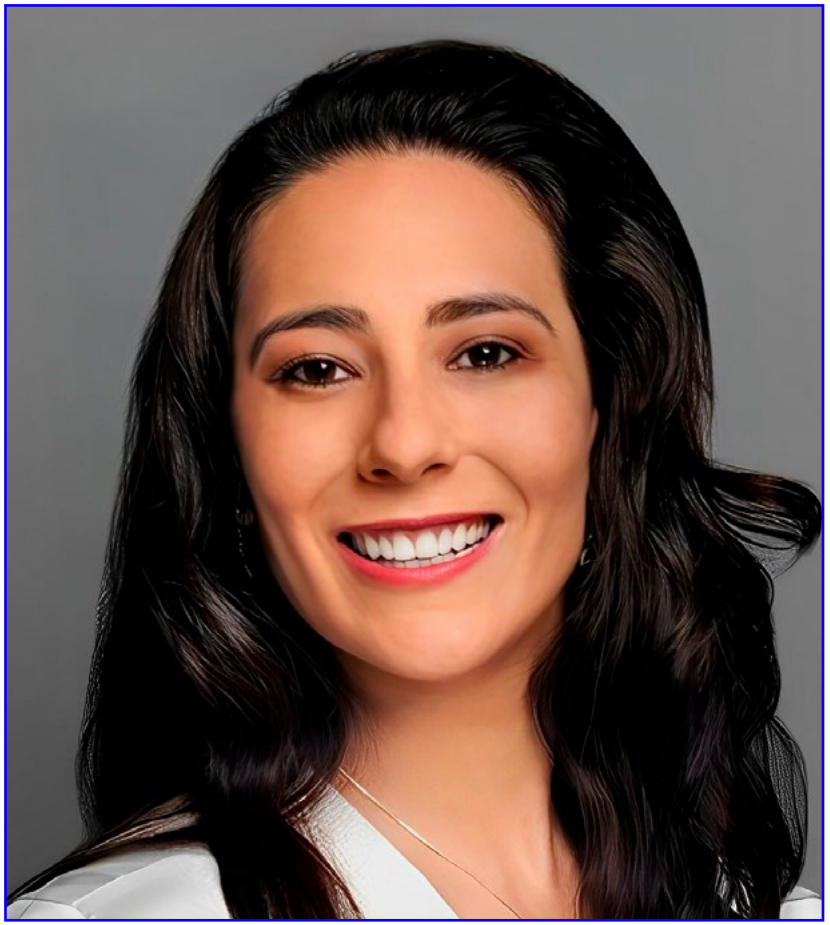
Internationaler Gastdirektor

Flaviane Peccin ist eine führende **Datenwissenschaftlerin** mit mehr als einem Jahrzehnt internationaler Erfahrung in der Anwendung von **Vorhersagemodellen** und **maschinellem 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 **Karteninhabern** 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 Prometeus 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 fortgeschrittener Informationstechnologie von der Universität von Castilla La Mancha
- Mitglied von: Forschungsgruppe SMILE

Hr. Maldonado Pardo, Chema

- Spezialist für Grafikdesign
- 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 bei Ático, Grafikstudio
- 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* an der Universität von Murcia
- *Manager in Research & Innovation in European Projects* an der Universität von Murcia
- *Technical Developer & Energy/Electrical Engineer & Researcher* in PHOENIX Project y FLEXUM (ONENET) Project
- Erstellerin von Inhalten bei Global UC3M Challenge
- Ginés Huertas Martínez Preis
- 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

Dieser Universitätsabschluss konzentriert sich auf die Schnittstelle zwischen Design, Benutzererfahrung und Spitzentechnologie. Zu diesem Zweck wird der Lehrplan alles von den wesentlichen Grundlagen bis hin zu den neuesten Trends in diesem Bereich abdecken. Während des gesamten Studiums beschäftigen sich die Studenten mit Aspekten wie der kontextuellen Anpassung, dem strategischen Einsatz virtueller Assistenten und der emotionalen Analyse von Verbrauchern. Auf diese Weise werden die Studenten in der Lage sein, hochgradig personalisierte und effektive digitale Erfahrungen zu gestalten. Parallel dazu entwickeln die Studenten unverzichtbare praktische Fähigkeiten, mit denen sie die digitale Welt revolutionieren werden.

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"

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

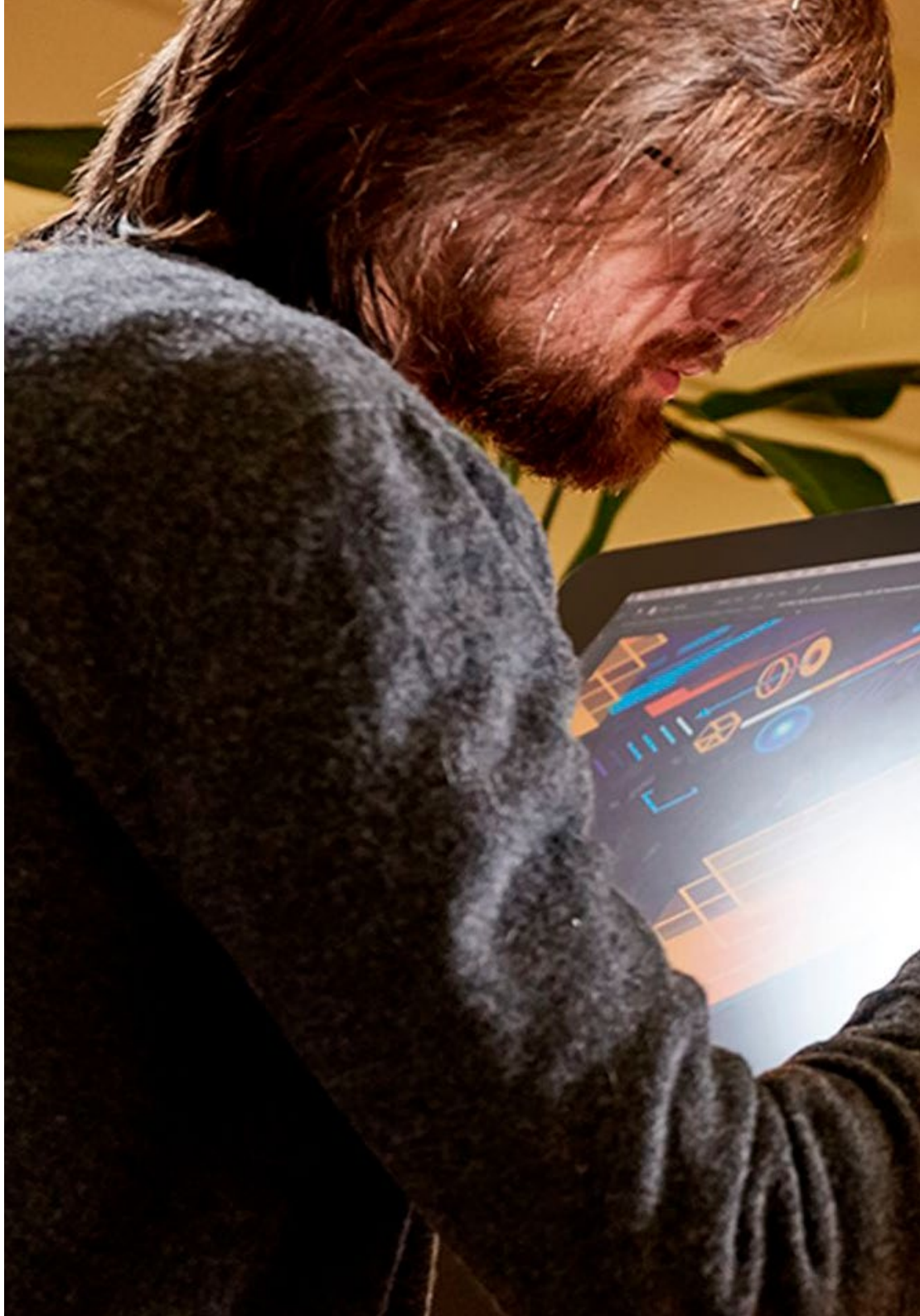
1.2. Prädiktive Analyse von Benutzerinteraktionen
- 1.2.1. Bedeutung der prädiktiven Analytik bei Benutzerinteraktionen
- 1.2.2. *Machine-Learning*-Modelle zur Vorhersage des Nutzerverhaltens
- 1.2.3. Integration von prädiktiver Analytik in die Gestaltung von Benutzeroberflächen
- 1.2.4. Herausforderungen 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 Videospielentwicklung
- 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 Videospielcharakteren
- 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
- 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

“TECH stellt Ihnen einen einzigartigen Universitätskurs vor, der Ihnen in nur 6 Wochen hilft, in Ihrem Beruf einen Sprung nach vorne zu machenSchreiben Sie sich jetzt ein!“

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 von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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

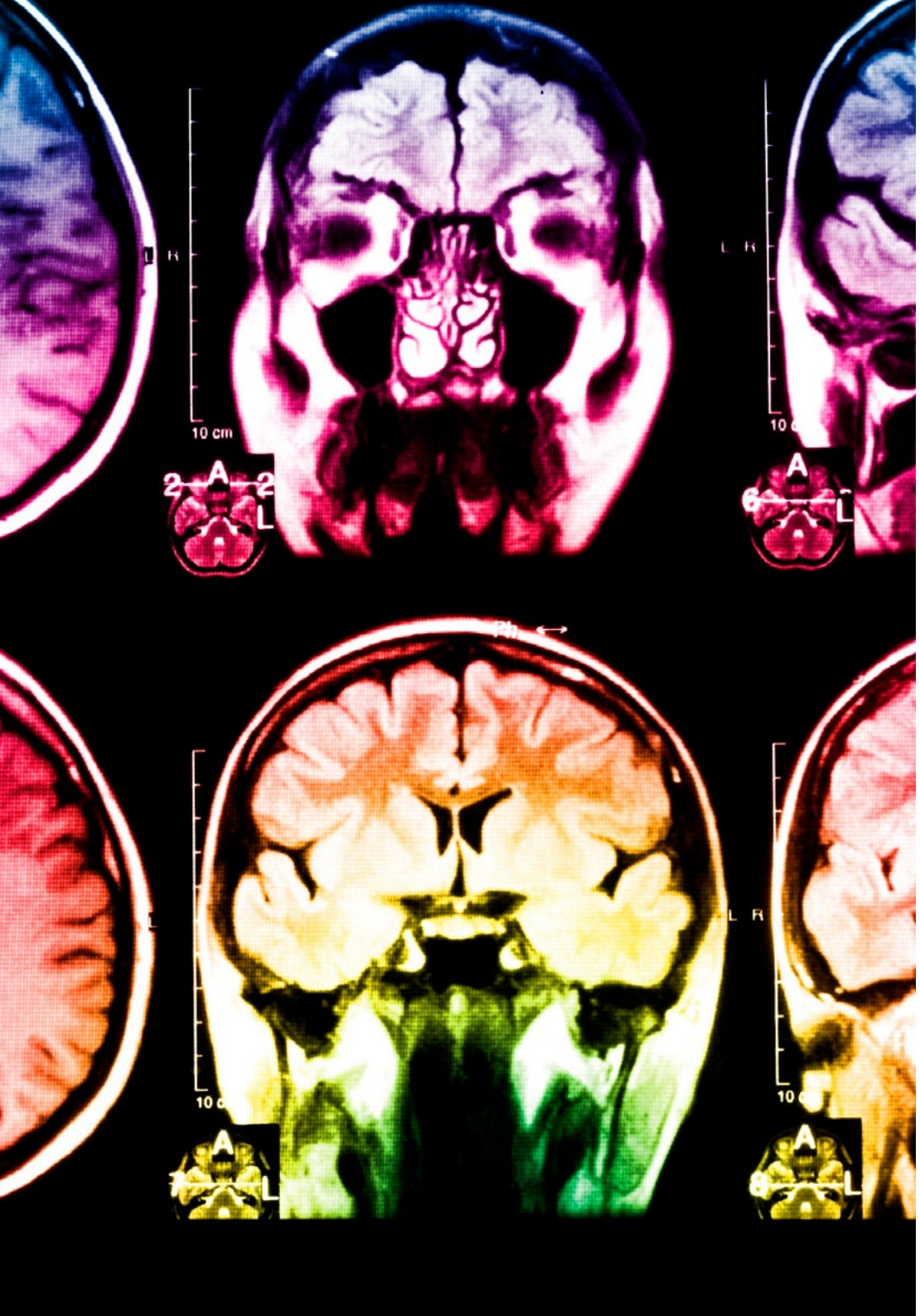
TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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.

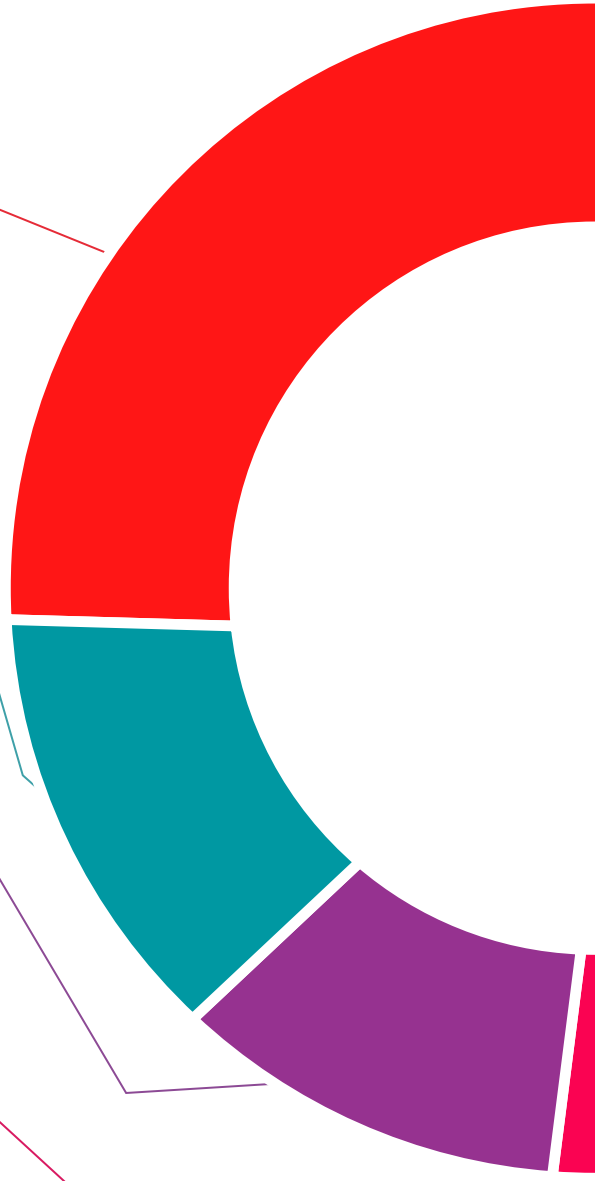
Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.

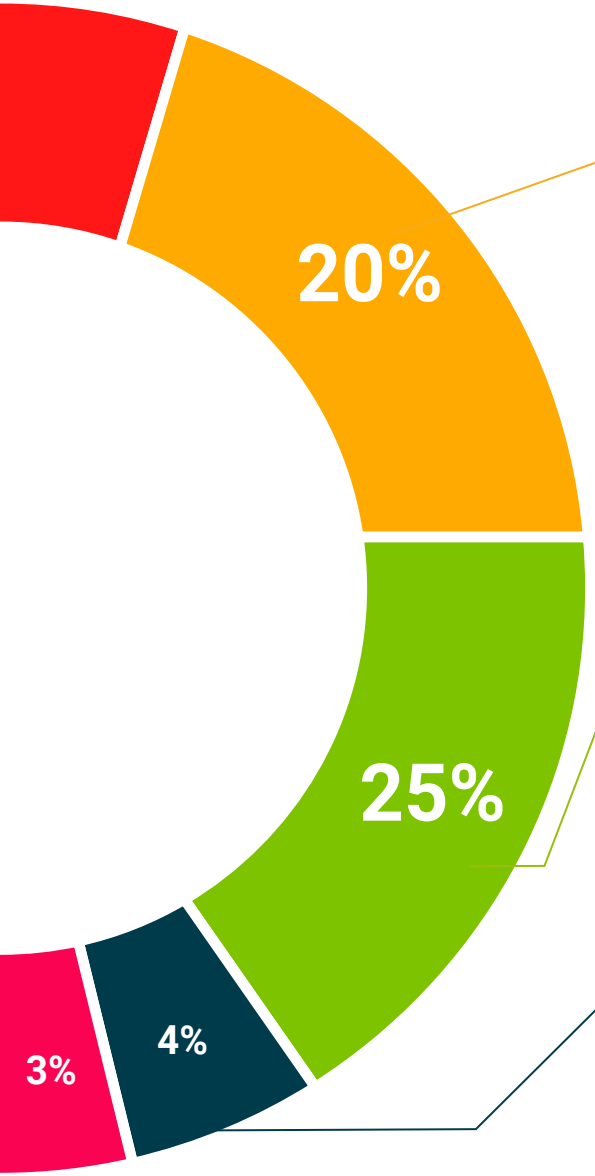
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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.

06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte 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 **Universitätskurs in Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz** 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 Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150h.**

tech technologische universität

Verleiht dieses

DIPLOM

an

Herr/Frau _____, mit Ausweis-Nr. _____

Für den erfolgreichen Abschluss und die Akkreditierung des Programms

UNIVERSITÄTSKURS

in

Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz

Es handelt sich um einen von dieser Universität verliehenen Abschluss, mit einer Dauer von 150 Stunden, mit Anfangsdatum tt/mm/jjjj und Enddatum tt/mm/jjjj.

TECH ist eine private Hochschuleinrichtung, die seit dem 28. Juni 2018 vom Ministerium für öffentliche Bildung anerkannt ist.

Zum 17. Juni 2020

Tere Guevara Navarro
Rektorin

einzigartiger Code TECH: AFWOR235 techtitute.com/titel

*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.

tech technologische universität

Universitätskurs
Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz

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

Universitätskurs

Design-Benutzer-Interaktion und Künstliche Intelligenz

tech technologische universität