

Universitätskurs Projekt-Workshop





Universitätskurs Projekt-Workshop

- » 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/projekt-workshop

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Eine gute Planung ist für die Durchführung eines Designprojekts unerlässlich. Viele Initiativen scheitern, weil sie nicht wissen, wie sie ihre Ideen in die Praxis umsetzen können. Daher müssen Fachkräfte diesem Aspekt besondere Aufmerksamkeit widmen, damit ihre Kreationen die vorgeschlagenen Ziele erreichen. Dieses Programm wurde daher mit dem Ziel ins Leben gerufen, den Designern die wichtigsten Hilfsmittel zur Durchführung ihrer Projekte an die Hand zu geben, indem sie sich mit den Bedürfnissen der Endverbraucher und den Designstrategien für Nachhaltigkeit auseinandersetzen. Mit diesem Wissen, das in multimedialer Form und durch eine 100%ige Online-Methode präsentiert wird, werden sie in der Lage sein, alle aktuellen Herausforderungen in diesem produktiven Bereich zu meistern.



“

Verbessern Sie die Effektivität Ihrer Projekte, indem Sie die besten Planungsstrategien mit diesem Universitätskurs, der in einem 100%igen Online-Format vermittelt wird, einbeziehen"

Die Gestaltung eines Produkts umfasst verschiedene Phasen, von der kreativen Konzeption bis zur materiellen Herstellung. Damit der Prozess jedoch effizient durchgeführt werden kann und die vorgeschlagenen Ziele erreicht werden, ist eine angemessene Planung erforderlich. Heutzutage sind daher Designer, die die Organisations- und Projektplanung beherrschen, bei Industrieunternehmen sehr gefragt.

TECH hat diese Situation beobachtet und ist für die Strukturierung dieses Fortbildungsprogramms verantwortlich, in dem die Fachkraft die wichtigsten Planungsstrategien kennenlernen kann. Auf diese Weise wird sie sich mit Aspekten wie dem gewerblichen Eigentum, der Produktforschung und -entwicklung oder den grundlegenden Baugruppen eines Produkts befassen. Der Designer wird daher die Bedürfnisse jeder Initiative, an der er arbeitet, verstehen und die jeweils besten Lösungen vorschlagen.

Dieses Programm wurde mit Hilfe einer 100%igen Online-Methode entwickelt, die es dem Studenten ermöglicht, seine Arbeit mit seinem Studium zu verbinden, da es sich vollständig an seine persönlichen Umstände anpassen lässt. Er wird auch von den besten Multimedia-Ressourcen profitieren, die das Lernen schnell, einfach und effizient machen: Videos, interaktive Zusammenfassungen, Aktivitäten, Fallstudien und vieles mehr.

Dieser **Universitätskurs in Projekt-Workshop** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von praktischen Fallstudien, die von Projekt- und Planungsexperten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Lernen Sie dank dieses Programms alle relevanten Faktoren kennen, die bei der Gestaltung eines Produkts eine Rolle spielen, und wenden Sie die fortschrittlichsten Planungstechniken bei Ihren Kreationen an"

“ *Die Online-Methodik von TECH passt sich vollständig an Sie an und ermöglicht Ihnen, zu studieren, wann und wo Sie möchten*”

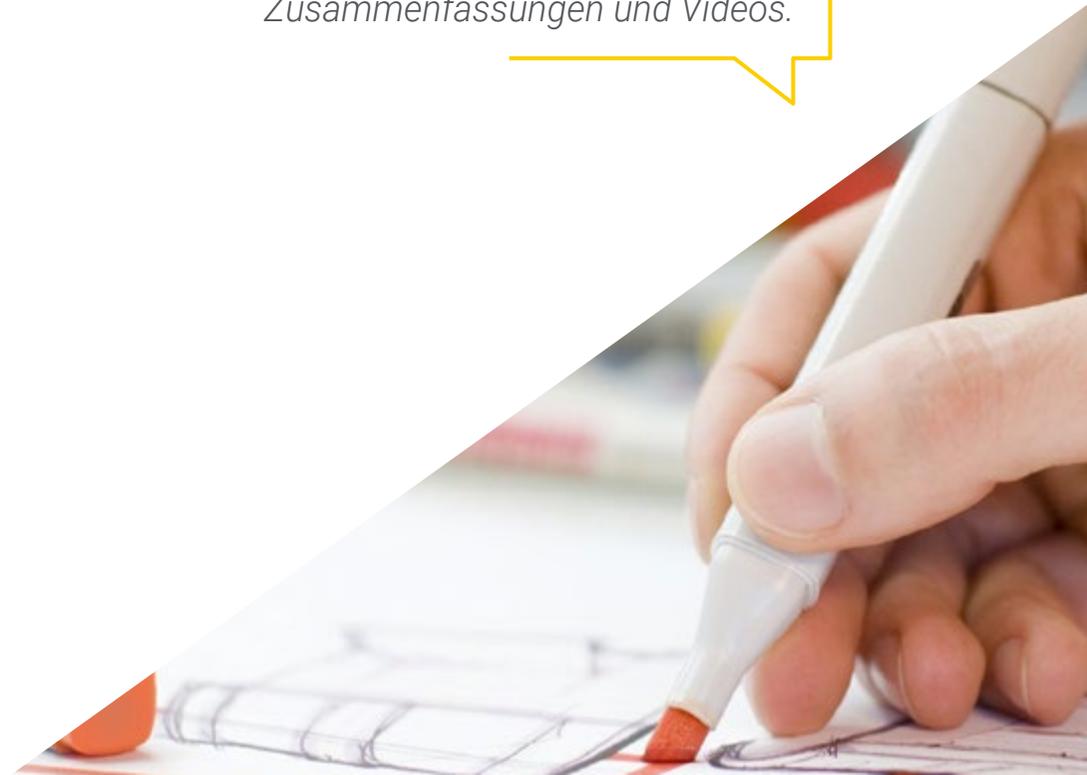
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, 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.

Genießen Sie in diesem Programm die beste Bildungstechnologie, um jede Minute, die Sie mit dem Lernen verbringen, professionell zu nutzen.

Die unterschiedlichsten und innovativsten Multimedia-Ressourcen werden Ihnen zur Verfügung stehen: Fallstudien, Übungen, interaktive Zusammenfassungen und Videos.



02 Ziele

Dieses Programm vermittelt den Fachkräften die wichtigsten Instrumente, um alle Arten von Designprojekten effektiv durchzuführen. Auf diese Weise werden die wichtigsten Aspekte bei der Initiierung eines kreativen Prozesses analysiert, insbesondere im Hinblick auf Innovation und Nachhaltigkeit. Um seine Ziele zu erreichen, verfügt dieser Universitätskurs über eine Online-Methodik, die speziell für Fachkräfte entwickelt wurde, sowie über Multimedia-Materialien von hoher pädagogischer Qualität.



“

Dieses Programm wird Ihre Projekte durch die Vertiefung von Konzepten wie Innovation, Designforschung und -entwicklung verbessern"

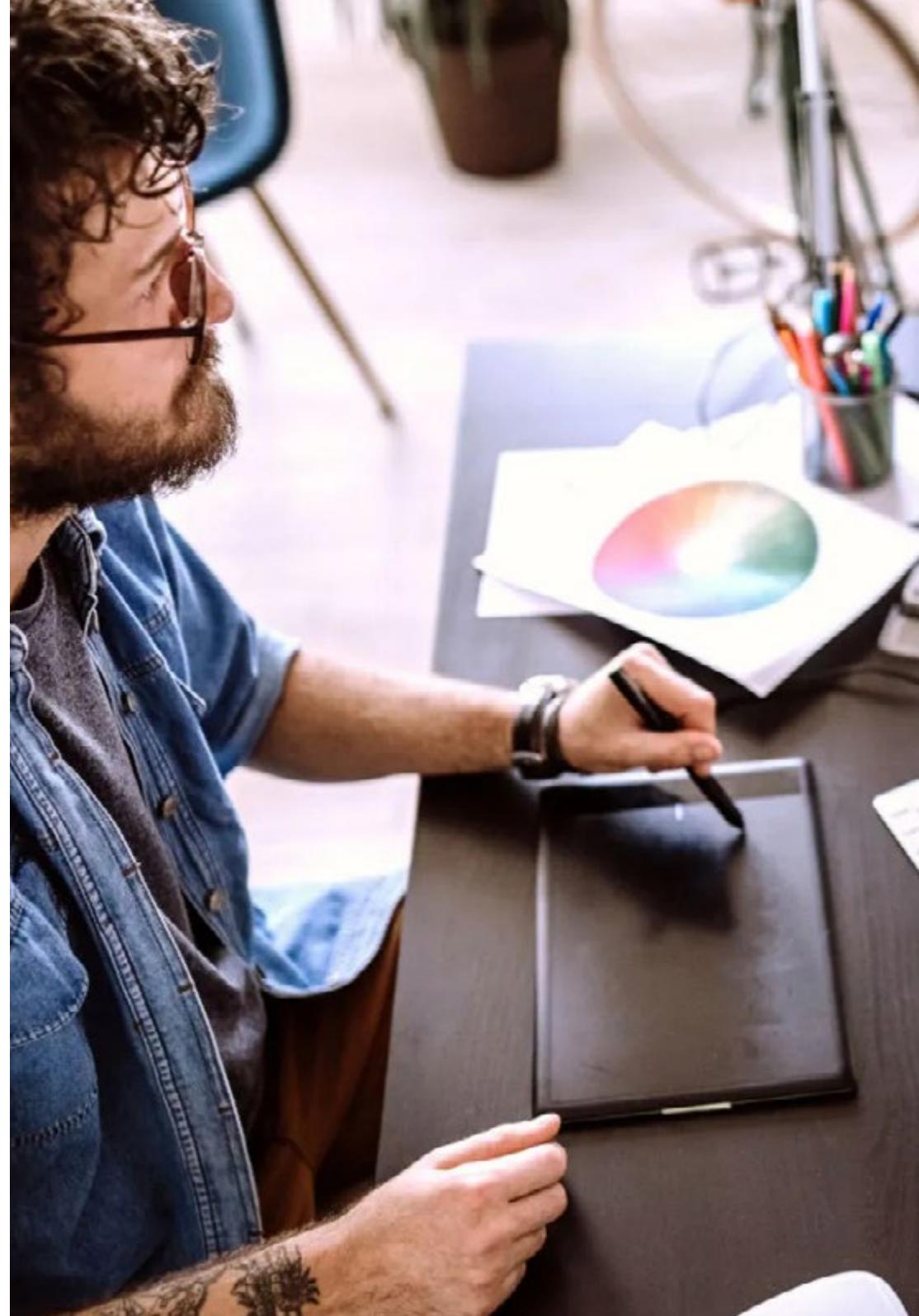


Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln der spezifischen Merkmale der verschiedenen Projekttypen auf fortgeschrittenem Niveau, je nach ihrer Art
- ◆ Aufweisen einer hohen Analyse- und Entscheidungsfähigkeit in Bezug auf die optimale Lösung zur erfolgreichen Erfüllung der Projektziele
- ◆ Einhalten einer umfassenden Planung für alle Phasen des Entwurfsprozesses
- ◆ In der Lage sein, Arbeitsgruppen im Rahmen eines Teamprojekts zu leiten

“

Ihre beruflichen Ziele sind zum Greifen nah. Schreiben Sie sich jetzt ein und erleben Sie einen bedeutenden Fortschritt in Ihrer Karriere"





Spezifische Ziele

- ◆ In der Lage sein, einen semiprofessionellen Entwurfsvorschlag zu erstellen, der sich streng an die Vorgaben hält und den Bedürfnissen der Nutzergemeinschaft, des Auftraggebers und letztlich der Gesellschaft entspricht
- ◆ Festlegen von Korrekturmaßnahmen für den Fall von Abweichungen vom geplanten Zeitplan nach Phasen und Meilensteinen
- ◆ Entwickeln von kreativen Fähigkeiten, die zu einer ausgereiften und professionellen Designsprache führen
- ◆ In der Lage sein, fließend mit Fachleuten und mit kooperierenden Unternehmen oder Organisationen zu interagieren

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Projekt-Workshop ist in ein spezielles Modul gegliedert, mit dem der Student Themen wie die Einbeziehung von Design in das Unternehmen, Strategie und Managementmethoden, die visuelle Charakterisierung der Nutzer, die von den Nutzern wahrgenommene Qualität, Nachhaltigkeit und Innovation oder Entscheidungsfindung u. a. eingehend studieren kann. Auf diese Weise ist die Fachkraft in der Lage, ihre Initiativen angemessen zu planen und sich auf alle gegenwärtigen und zukünftigen Herausforderungen des Sektors vorzubereiten.





“

*Sie werden kein umfassenderes
Programm für die Planung von
Designprojekten finden"*

Modul 1. Projekt-Workshop

- 1.1. Einleitung. Design
 - 1.1.1. Definition von Design
 - 1.1.2. Wofür ist Design da?
 - 1.1.3. Entwerfen, Erfinden, Gestalten
- 1.2. Design
 - 1.2.1. Definition von Design
 - 1.2.2. Wofür ist Design da?
 - 1.2.3. Entwerfen, Erfinden, Gestalten
- 1.3. Strategie und Verwaltung I
 - 1.3.1. Management-Strategien
 - 1.3.2. Motivationen zum Entwerfen
 - 1.3.3. Industrielles Eigentum
- 1.4. Strategie und Verwaltung II
 - 1.4.1. Forschung, Entwicklung und Design
 - 1.4.2. Szenarien zum Nachdenken über das Produkt
 - 1.4.3. Erweitertes Produkt
 - 1.4.4. Form im weitesten Sinne und Variablen
- 1.5. Forschung, Entwicklung und Design
 - 1.5.1. Forschung, Entwicklung und Design
 - 1.5.2. Bedeutung von Form und Farbe
 - 1.5.3. Konzept und Essenz
- 1.6. Benutzer
 - 1.6.1. Wer verwendet unsere Produkte?
 - 1.6.2. Visuelle Charakterisierung der Benutzer
 - 1.6.3. Die von den Benutzern wahrgenommene Qualität. Ergonomie
- 1.7. Benutzer II
 - 1.7.1. Die Skalen des Produkts
 - 1.7.2. Benutzer-Produkt-Interaktionen
 - 1.7.3. Benutzeranforderungen



- 1.8. Nachhaltigkeit
 - 1.8.1. Nachhaltiges Design
 - 1.8.2. Designstrategien für Nachhaltigkeit
 - 1.8.3. Gutes Design
- 1.9. Innovation
 - 1.9.1. Arten von Innovationen
 - 1.9.2. Innovationsstrategien
 - 1.9.3. Entscheidungsfindung
- 1.10. Produktion
 - 1.10.1. Produktionsprozesse
 - 1.10.2. Prozessmanagement
 - 1.10.3. Start der Produktion

“*Wenn Ihre Projekte nicht so recht in Schwung kommen, ist dies das richtige Programm für Sie. Überlegen Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein*”



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 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.



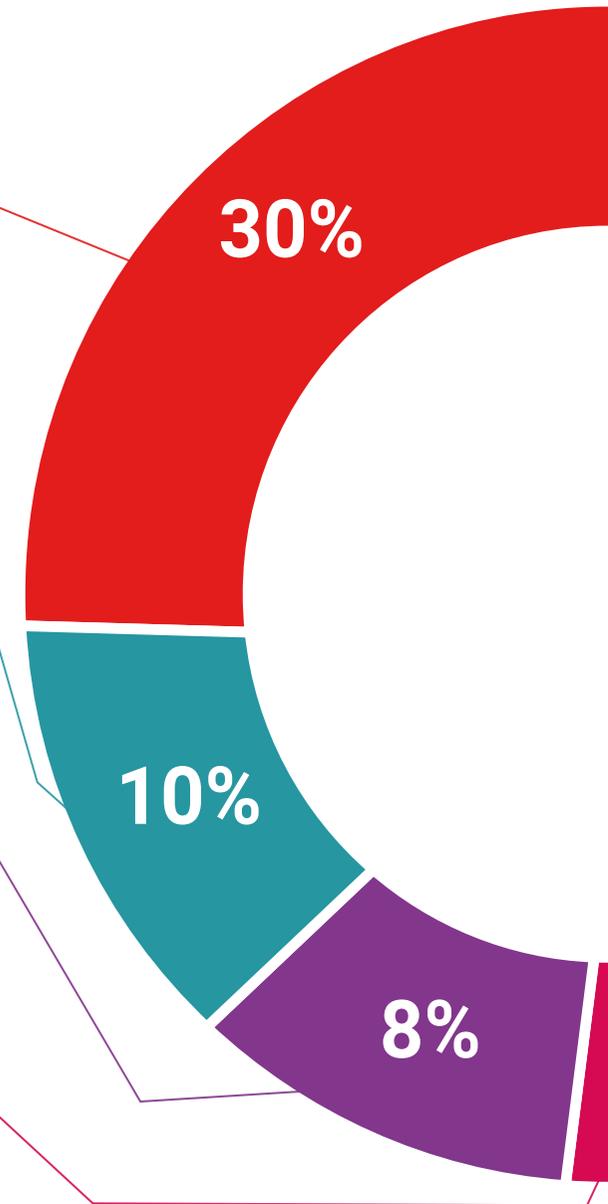
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

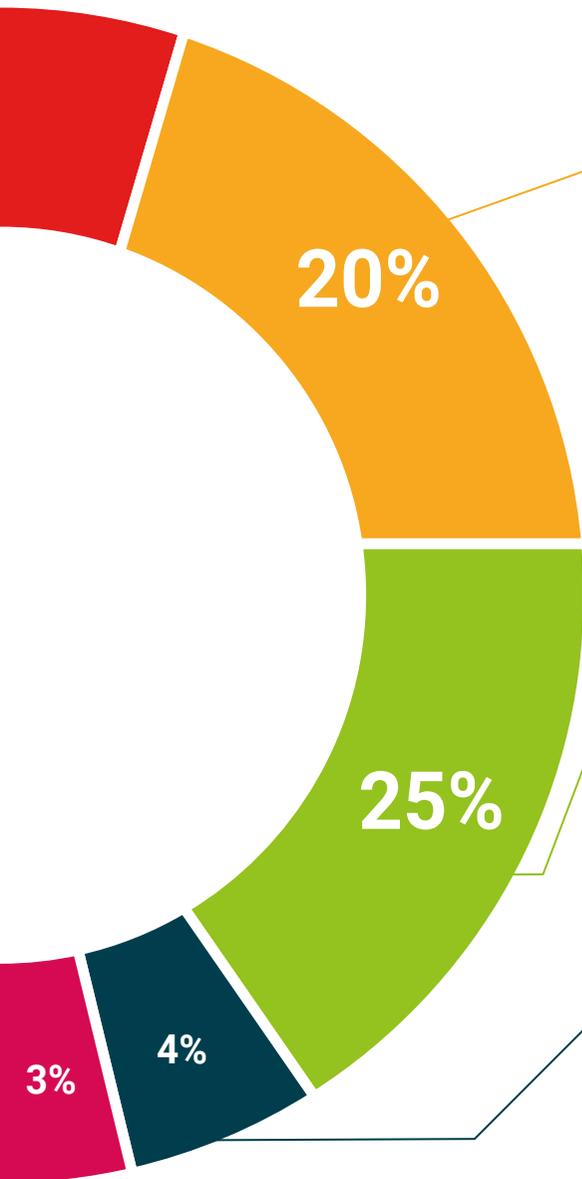
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Projekt-Workshop 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 Projekt-Workshop** 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 Projekt-Workshop**

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



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Projekt-Workshop

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

Universitätskurs Projekt-Workshop

