

Universitätskurs

Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz



Universitätskurs

Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/universitatskurs/angewandte-technologien-design-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

Das *Conversational Interface* für Benutzerfeedback mit künstlicher Intelligenz (KI) ist ein wertvolles Werkzeug für Designer. Der Hauptgrund dafür ist, dass es mit Hilfe von interaktiven Konversationen sowohl Feedback als auch Meinungen der Öffentlichkeit zu Produkten oder Dienstleistungen einholt. Diese Systeme können sich an die Verbraucher und ihre spezifischen Bedürfnisse anpassen, so dass sie Antworten auf Fragen geben oder sogar relevante Informationen für bestimmte Projekte sammeln können. Darüber hinaus ist maschinelles Lernen nützlich, um kritische oder wiederkehrende Probleme zu identifizieren, die von Kunden genannt werden. Auf diese Weise können Unternehmen diese Schwierigkeiten proaktiv angehen. Aus diesem Grund bietet TECH einen Online-Universitätsabschluss an, der die fortschrittlichsten KI-Tools für die Bewertung der Benutzerfreundlichkeit von Benutzeroberflächen bereitstellt.



“

*Meistern Sie die automatische
Generierung von Multimedia-Inhalten im
Editorial Design mit diesem 100%igen
Online-Universitätskurs"*

Angewandte Design- und *Machine-Learning*-Technologien revolutionieren die Art und Weise, wie Produkte, Dienstleistungen und Erlebnisse gestaltet werden. KI-Tools generieren originelle Ideen und schlagen innovative Designlösungen vor, wodurch der Spielraum der menschlichen Kreativität erheblich erweitert wird. Im Gegenzug kann sie künftige Trends vorhersehen und so sowohl zur strategischen Planung als auch zu fundierten Entscheidungen beitragen. Auf der anderen Seite bleiben Unternehmen, die KI einsetzen, wettbewerbsfähig, da sie qualitativ hochwertigere Produkte oder Dienstleistungen anbieten und sich schnell an die sich ändernden Marktanforderungen anpassen können.

So entsteht dieser Universitätskurs in Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz, der Fachleuten praktische Werkzeuge und solide Kenntnisse vermittelt, um das Beste aus den Technologien im Bereich Design zu machen. Der Lehrplan wird alles analysieren, von der Einbindung virtueller Assistenten bis hin zur KI-gestützten Zusammenarbeit in Redaktionsteams. Dadurch erhalten die Studenten einen ganzheitlichen Überblick über die vielfältigen Möglichkeiten, die diese Innovationen bieten.

Darüber hinaus wird in den Lehrmaterialien untersucht, wie maschinelles Lernen sowohl die Kreativität als auch die Effizienz im Designprozess fördern kann. Außerdem werden zukünftige Herausforderungen bei der Implementierung von KI-gestützten Kollaborationsanwendungen analysiert.

In diesem Kontext hat TECH einen fundierten akademischen Abschluss entwickelt, der durch die innovative *Relearning*-Methode unterstützt wird. Dieses Lernsystem konzentriert sich auf die Wiederholung der wichtigsten Prinzipien, um ein vollständiges Verständnis des Inhalts zu gewährleisten. Auf diese Weise kommen die Studenten in den Genuss eines natürlichen und progressiven Lernens, ohne dass sie auf Techniken wie das Auswendiglernen zurückgreifen müssen. Darüber hinaus steht die Zugänglichkeit im Vordergrund: Es wird nur ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss benötigt, um das Material jederzeit einsehen zu können, so dass sich die Studenten von der Notwendigkeit befreien können, persönlich anwesend zu sein oder strenge Zeitpläne einzuhalten.

Dieser **Universitätskurs in Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz** enthält das vollständigste und aktuellste Bildungsprogramm auf dem Markt.

Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für angewandte Technologien für Design und KI vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen 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 Lektionen, 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 werden künstliche Intelligenz einsetzen, um die Entwicklung funktionaler Lösungen zu unterstützen und so zugängliche und nachhaltige Designs zu fördern“

“

Dank der revolutionären Relearning-Methode werden Sie das gesamte Wissen auf optimale Weise integrieren, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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.

Möchten Sie die sich am meisten wiederholenden Aufgaben in Ihren Projekten automatisieren? Mit dieser Fortbildung schaffen Sie das in nur 6 Wochen.

Sie werden mit Hilfe einer umfangreichen Bibliothek von Multimedia-Ressourcen in das adaptive und prädiktive Design eintauchen.



02 Ziele

Dieser Universitätsabschluss vermittelt Designern die Fähigkeiten, die sie benötigen, um mit den neuesten Tools umzugehen und den Bereich des Designs vollständig zu revolutionieren. So werden die Absolventen Techniken zur Optimierung der Mikrochip-Architektur mithilfe von KI effektiv umsetzen, um sowohl die Leistung als auch die Effizienz zu verbessern. Ebenso werden die Fachleute Algorithmen für die automatische Generierung von Multimedia-Inhalten korrekt anwenden. Dies wird ihnen helfen, die visuelle Kommunikation in redaktionellen Projekten zu bereichern und das Interesse des Publikums zu wecken. Die Experten werden in der Lage sein, mit Hilfe von Mechanismen des maschinellen Lernens innovative Lösungen zu entwickeln.





“

Genießen Sie die aktuellsten akademischen Inhalte der Bildungsszene, die in innovativen Multimedia-Formaten verfügbar sind, um Ihr Studium zu optimieren"



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur Implementierung von Werkzeugen der künstlichen Intelligenz in Designprojekten, die automatische Inhaltsgenerierung, Designoptimierung und Mustererkennung umfassen
- ♦ 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
- ♦ Verstehen der transformativen Rolle der künstlichen Intelligenz bei der Innovation von Design- und Fertigungsprozessen





Spezifische Ziele

- Verbessern des umfassenden Verständnisses und der praktischen Fähigkeiten, um fortschrittliche Technologien und künstliche Intelligenz in verschiedenen Bereichen des Designs zu nutzen
- Verstehen der strategischen Integration von neuen Technologien und KI im Bereich Design
- Anwenden von Techniken zur Optimierung der Mikrochip-Architektur mit Hilfe von KI, um Leistung und Effizienz zu verbessern
- Korrektes Anwenden von Algorithmen für die automatische Generierung von Multimedia-Inhalten, die die visuelle Kommunikation in redaktionellen Projekten bereichern



TECH passt sich Ihrem Zeitplan an und hat deshalb ein flexibles und 100%iges Online-Programm entwickelt"

03

Kursleitung

Eine der Prioritäten von TECH ist es, eine umfassende und hochwertige Bildung für alle anzubieten. Aus diesem Grund wurde das Lehrpersonal für die Durchführung dieses Programms sorgfältig ausgewählt. Diese Fachleute verfügen über umfangreiche Erfahrungen im Bereich der angewandten Technologien und des maschinellen Lernens, die es ihnen ermöglicht haben, in renommierten Einrichtungen zu arbeiten. Diese Experten waren für die Erstellung des Lehrmaterials für diese Fortbildung verantwortlich und bieten die modernsten Tools, um sicherzustellen, dass die Absolventen die besten Ergebnisse erzielen. Auf diese Weise können die Studenten unter der Anleitung der besten Dozenten eine tiefgreifende Lernerfahrung machen.



“

Dank der Anleitung der Lehrkräfte werden Sie in eine Welt der Möglichkeiten eintauchen, in der Kreativität mit KI verschmilzt, um die digitale Industrie nachhaltig zu beeinflussen"

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

Dieser Universitätskurs basiert auf einem Ansatz, der Theorie und Praxis miteinander verbindet und es den Studenten ermöglicht, angewandte Technologien für Design und maschinelles Lernen auf ihre Verfahren anzuwenden. Der Studiengang vermittelt die Schlüssel zur Integration virtueller Assistenten in Design-Schnittstellen, die es den Studenten ermöglichen, kontinuierliche Verbesserungen vorzunehmen. Der Lehrplan wird die Optimierung von redaktionellen Arbeitsabläufen mit Algorithmen unter Verwendung der fortschrittlichsten Technologien im Detail analysieren. Das akademische Lehrmaterial wird sich sowohl mit adaptivem als auch mit prädiktivem Design auf der Grundlage von Benutzerdaten befassen. Dies ermöglicht es den Experten, diese in verschiedene Plattformen und Anwendungen zu integrieren.



“

Mit diesem außergewöhnlich umfassenden Programm werden Sie zu einem Akteur des Wandels auf dem Gebiet des Designs“

Modul 1. Auf Design und KI angewandte Technologien

- 1.1. Integration von virtuellen Assistenten in Designschnittstellen mit Dialogflow, Microsoft Bot Framework und Rasa
 - 1.1.1. Rolle der virtuellen Assistenten im interaktiven Design
 - 1.1.2. Entwicklung spezialisierter virtueller Assistenten für das Design
 - 1.1.3. Natürliche Interaktion mit virtuellen Assistenten in Designprojekten
 - 1.1.4. Herausforderungen bei der Implementierung und kontinuierliche Verbesserung
- 1.2. Automatische Erkennung und Korrektur von Sehfehlern mit KI
 - 1.2.1. Bedeutung der automatischen Erkennung und Korrektur von Sehfehlern
 - 1.2.2. Algorithmen und Modelle zur Erkennung von Sehfehlern
 - 1.2.3. Automatische Korrekturwerkzeuge in der visuellen Gestaltung
 - 1.2.4. Herausforderungen bei der automatischen Erkennung und Korrektur und Strategien zu deren Bewältigung
- 1.3. KI-Tools zur Bewertung der Benutzerfreundlichkeit von Schnittstellendesigns (EyeQuant, Lookback und Mouseflow)
 - 1.3.1. Analyse von Interaktionsdaten mit maschinellen Lernmodellen
 - 1.3.2. Automatisierte Berichterstellung und Empfehlungen
 - 1.3.3. Virtuelle Benutzersimulationen für Usability-Tests mit Bootpress, Botium und Rasa
 - 1.3.4. Konversationsschnittstelle für Benutzerfeedback
- 1.4. Optimierung von Redaktionsabläufen mit Algorithmen unter Verwendung von Chat GPT, Bing, WriteSonic und Jasper
 - 1.4.1. Bedeutung der Optimierung von Redaktionsabläufen
 - 1.4.2. Algorithmen zur redaktionellen Automatisierung und Optimierung
 - 1.4.3. Werkzeuge und Technologien für die redaktionelle Optimierung
 - 1.4.4. Herausforderungen bei der Umsetzung und kontinuierlichen Verbesserung von Redaktionsabläufen
- 1.5. Realistische Simulationen in der Videospieldentwicklung mit TextureLab und Leonardo
 - 1.5.1. Bedeutung von realistischen Simulationen in der Videospieldindustrie
 - 1.5.2. Modellierung und Simulation von realistischen Elementen in Videospielen
 - 1.5.3. Technologien und Werkzeuge für realistische Simulationen in Videospielen
 - 1.5.4. Technische und kreative Herausforderungen bei realistischen





- Videospielsimulationen
- 1.6. Automatische Generierung von multimedialen Inhalten im Editorial Design
 - 1.6.1. Transformation mit automatischer Generierung von Multimedia-Inhalten
 - 1.6.2. Algorithmen und Modelle für die automatische Generierung von Multimedia-Inhalten
 - 1.6.3. Praktische Anwendungen in Redaktionsprojekten
 - 1.6.4. Herausforderungen und zukünftige Trends bei der automatischen Generierung von Multimedia-Inhalten
- 1.7. Adaptives und prädiktives Design auf der Grundlage von Benutzerdaten
 - 1.7.1. Die Bedeutung von adaptivem und prädiktivem Design für die Benutzererfahrung
 - 1.7.2. Sammlung und Analyse von Nutzerdaten für adaptives Design
 - 1.7.3. Algorithmen für adaptives und prädiktives Design
 - 1.7.4. Integration von adaptivem Design in Plattformen und Anwendungen
- 1.8. Integration von Algorithmen zur Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit
 - 1.8.1. Segmentierung und Verhaltensmuster
 - 1.8.2. Erkennung von Benutzungsproblemen
 - 1.8.3. Anpassungsfähigkeit an veränderte Nutzerpräferenzen
 - 1.8.4. Automatisierte a/b-Tests und Analyse der Ergebnisse
- 1.9. Kontinuierliche Analyse der Nutzererfahrung für iterative Verbesserungen
 - 1.9.1. Bedeutung eines kontinuierlichen Feedbacks für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen
 - 1.9.2. Werkzeuge und Metriken für die kontinuierliche Analyse
 - 1.9.3. Fallstudien, die zeigen, dass durch diesen Ansatz wesentliche Verbesserungen erzielt werden
 - 1.9.4. Umgang mit sensiblen Daten
- 1.10. KI-unterstützte Zusammenarbeit in Redaktionsteams
 - 1.10.1. Umgestaltung der KI-gestützten Zusammenarbeit in Redaktionsteams
 - 1.10.2. Werkzeuge und Plattformen für die KI-gestützte Zusammenarbeit (Grammarly, Yoast SEO und Quillionz)
 - 1.10.3. Entwicklung spezialisierter virtueller Assistenten für die Redaktion
 - 1.10.4. Herausforderungen bei der Umsetzung und zukünftige Anwendungen von KI-gestützter Zusammenarbeit

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.



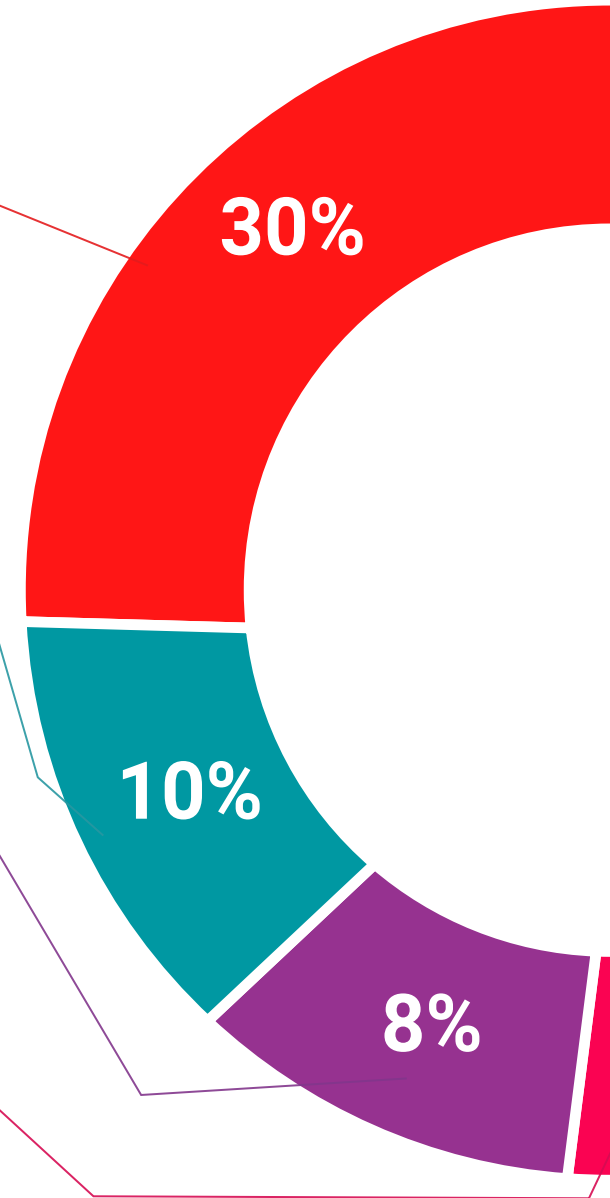
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

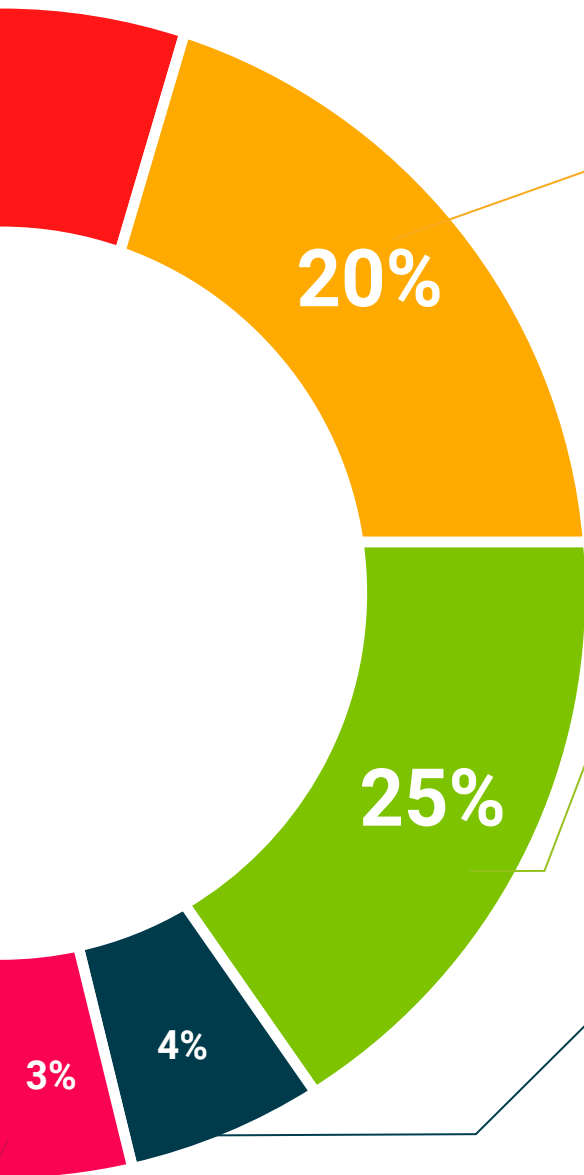
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätskurs in Angewandte Technologien für Design 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 **Angewandte Technologien für Design 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 Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**

Akkreditierung: **6 ECTS**



» *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

Angewandte Technologien
für Design und Künstliche
Intelligenz

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

Universitätskurs

Angewandte Technologien
für Design und Künstliche
Intelligenz