

半面授校级硕士 图形设计





tech 科学技术大学

半面授校级硕士 图形设计

模式: 混合式(在线+实习)

时间: 12个月

学位: TECH 科技大学

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/hybrid-professional-master-degree/hybrid-professional-master-degree-graphic-design

目录

01 介绍	02 为什么要选这个半面授校级 硕士呢?	03 目标	04 能力
4	8	12	18
	05 结构和内容	06 实习	07 我可以在哪里实习?
	22	34	40
		08 方法	09 学位
		46	54

01 介绍

在公司或品牌的传播过程中,视觉概念的正确表达对其成功至关重要,这就是为什么图形设计师的职能是创意团队中最重要的职能之一。正确制定适当的策略,适应从营销角度提出的目标,需要信息视觉投影方面的技术知识。为此,TECH设计了这个学位,旨在为专业人士提供图形设计领域的最新工具和审美趋势以在这个领域促进他们的成长。此外,一旦您完成100%在线理论学习阶段,您将在相关公司获得为期3周的实践经验,在那里您将把所学到的所有知识转移到真实的工作环境中。



“

要在创意世界中脱颖而出更新和掌握先进知识至关重要。该学位为您提供作为图形设计专业人士发展所需的一切”

近年来,数字化的进步导致了新概念和视觉传达技术的出现,图形设计师必须处理这些新概念和视觉传达技术以适应其行业的要求。随着这些思路,针对颜色或形状的处理已经发展了最新的心理学理论,只要正确使用它们,我们就可以操纵观看者的思想来传达所需的意图。这使得众多行业的公司选择寻求高素质平面设计师的服务以从他们的创作中获得最大的性能,从而提高他们的广告或营销活动的效果。鉴于此,TECH设计了这个图形设计半面授校级硕士学位,将为学生提供图形设计领域最前沿的理论与实践知识以促进他们在这个不断蓬勃发展的领域的专业成长。

在学术大纲中,学生将获得规划,开发和执行任何图形项目的最有用的技能。因此,您将分析印刷和数字出版物编辑设计的细节或处理最新,最有效的设计方法。同样,您将采用必要的技能来创建自己的艺术风格或学习最佳程序来塑造公司的企业形象。

该学位的所有理论学习都将通过100%在线方法开发,这将使学生的教学与他们的个人或专业义务相一致。此外,您还将获得解释视频,交互式总结或评估测试等格式的高水平教学资源以便使研究适应您的特定需求。

同样,作为对该图形设计半面授校级硕士学位理论评估的补充,在图形设计领域的一家著名公司为期三周的实践阶段。在最好的专家的包围和特定导师的陪伴下,学生将在真实的工作环境中运用所有知识从而促进他们的技能和专业发展。

这个**图形设计半面授校级硕士**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- 由图形设计领域的专业人士提出的100多个实际案例的开发
- 其图形化,示意图和突出的实用性内容,以其为构思,为那些对专业实践至关重要的医学学科提供科学和保健信息
- 解决创意部门问题的系统行动综合计划
- 图形设计实践研讨会的介绍
- 基于算法的互动学习系统对所提出的情况进行
- 关于图形设计行业使用的不同格式的实践和风格指南
- 特别强调各种更新格式的图形设计趋势
- 这将由理论讲座,向专家提问,关于争议性问题的讨论论坛和个人反思工作来补充
- 内容可以通过任何有互联网连接的固定或便携设备访问
- 此外,你还可以在最好的参考医院之一进行实习



TECH为您提供由平面设计领域的专业人士设计的课程以便您可以提高在该领域的表现水平”

“

该课程您在任何有互联网连接的设备上舒适地学习, 因为它的 100% 在线方法和基于 Relearning 的为您提供高效和敏捷的教学。另外, 对最后的练习只有 3 周的时间有正确的规划”

在这个具有专业性质的硕士提案中, 该课程旨在更新创意, 营销或传播领域的专业人士, 他们希望扩大图形设计学科的知识并需要高水平的资格。内容以该领域的最新证据为基础以将理论知识与专业实践相结合的说教方式为导向, 理论与实践相结合的元素将促进知识的更新, 使人们能够在不确定的环境中做出决策。

由于采用最新教育技术开发的多媒体内容, 这些课程将使图形设计专业人员能够以一种情景化的方式进行学习, 即在一个模拟环境中提供身临其境的学习程序, 在真实情境中进行培训。这个课程的设计是基于问题的学习, 通过这种方式, 学生必须尝试解决整个课程中出现的不同专业实践情况。为此, 你将得到由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

通过这个拌面授校级硕士, 您将掌握创新程序和更新技术来创建公司的企业形象。

为数字时代图形设计师发展所面临的新挑战做好准备, 以便您的项目在竞争如此激烈的市场中脱颖而出。



02

为什么要选这个半面授 校级硕士？

在图形设计领域，了解艺术创作的最新趋势和工具与管理其在日常工作方法中的实施同样重要。因此，TECH设计了这个学位，让您能够将该领域的优秀理论学习与在一家与图形设计相关的著名公司进行为期3周的实践经验相结合。这将确保学生在其职业生涯中获得一系列更新且适用的技能。





TECH为您提供了一个绝佳的机会，让您在图形设计方面获得出色的理论学习并随后在商业环境中发展上述知识以提高您的专业技能”

1. 升级到最新的可用技术

近年来, 图形设计领域因新型数字工具, 设计方法和创意技术的出现而不断发展, 这些工具和方法使每个作品的表现达到最佳效果。因此, 为了让设计师从理论和实践的角度掌握所有这些创新, TECH设计了这个半面授校级硕士硕士学位。

2. 汲取最优秀专家的专业知识

优秀的图形设计专家团队将在专家的实践阶段陪伴专家, 保证了该课程的卓越质量。在私人导师的指导下, 学生将在真实的工作环境中使用创新工具来开展图形项目, 包括在日常专业活动中使用这些技能。

3. 进入顶级职业环境

TECH精心挑选了所有可用的中心来开展该半面授校级硕士学位的实习。因此, 专家将有机会进入图形设计领域享有盛誉的公司。通过这种方式, 您将能够始终使用最新的技术和创意工具来检查该工作领域的日常生活。



4. 将最好的理论与最先进的实践相结合

目前的学术市场上存在着大量的教学项目,其教学负担过大而且缺乏工作环境的适用性。为此,TECH设计了这个学位,学生将优秀的理论学习与在一家致力于图形设计的公司的实践阶段相结合,在他们的专业工作中采用一系列高效的技能。

5. 拓展知识的前沿领域

TECH提供了在国际范围的中心进行实践培训的可能性。这样,专家就能拓展自己的疆域,赶上在各大洲一流视频游戏开发公司工作的最优秀专业人员。只有 TECH 这所全球最大的数字大学才能提供这样一个独特的机会。

“

你将完全沉浸在实践中
在你选择的中心”

03 目标

该拌面授校级硕士学位的设计将使学生在深入研究基于实践的平面设计的关键方面后，获得必要的技能来更新自己的职业。学习计划每个要点的知识将从广泛的角度促进专业人士的良好表现，在商业层面的营销和传播不同领域的关键领域发展全面的能力，引导他们走向卓越一个不断发展的行业。为此，TECH制定了一系列总体和具体目标以使未来的毕业生更加满意。



“

在行业参考中心亲眼目睹创意过程的结果将超越理论, 拓宽您的视野和视角让您了解当今图形设计师的意义”



总体目标

- ◆ 该图形设计拌面授校级硕士其总体目标之一是通过将设计新趋势的知识应用于不同的兴趣领域提高专业人士的创意技能。因此, 您将能够从最初的想法开发一个完整的项目, 根据每种交流情况确定适当的材料和技术并能够使每件作品适应不同的格式



TECH独家的课程让您了解图形设计领域最先进的研究。采用100%在线方法并在最好的创意中心进行实践阶段。加入我们吧!"





具体目标

模块 1. 设计的历史

- ◆ 了解人文和社会科学的基本方面, 及其根据每个设计项目的需求的应用
- ◆ 掌握艺术实践的历史, 当代设计及其周围的一切以适应数字设计的新问题和挑战
- ◆ 了解遗产与设计之间的关系作为当代文化的特征

模块 2. 颜色简介

- ◆ 了解色彩在视觉环境中的重要性
- ◆ 在设计中应用色彩的心理学和符号学基础知识
- ◆ 捕捉, 处理和准备颜色以便在物理和虚拟媒体中使用

模块 3. 形式简介

- ◆ 了解及时表达图像, 图形和声音的构图和结构的基本原理以及图像和动态图形的本质
- ◆ 设计并实现具有明确和特定目的的视觉传播, 运用时空变换和效果以传达叙事意图
- ◆ 发展空间技能, 分析环境中构建的形式
- ◆ 了解形式在制定更复杂程序中的重要性
- ◆ 从视觉上识别形式的类型, 以便从它们中创造新的形式
- ◆ 了解和分析归属于某些形状的情感成分

模块 4. 编辑设计

- ◆ 了解印刷和数字背景下的编辑设计的基这个原理, 以及它与其他领域的相互关系
- ◆ 分析设计师在编辑领域的范围和重要性
- ◆ 了解应用于设计过程的具体术语, 技术和语言: 预印和印刷系统, 数字和多媒体技术和支持
- ◆ 了解编辑出版物的图形集及其元素
- ◆ 设计出符合当今图形标准的醒目的视觉传播
- ◆ 使用Adobe InDesign等工具来表达您自己的图形创意

模块 5. 设计方法

- ◆ 了解设计史上科学方法论的基本过程
- ◆ 识别与设计相关的问题, 收集和分析根据效率标准评估和提供解决方案所需的信息
- ◆ 学习以连贯和批判的方式论证设计项目的开发
- ◆ 理解创新作为设计引擎的功能
- ◆ 对设计管理的动态有深入的了解, 可以将市场营销和商业管理的知识应用到设计项目中
- ◆ 理解设计实践这个身就是一种基于创造力的研究方法

模块 6. 图形设计

- ◆ 处理图形设计的基础知识及其与其他领域的相互关系
- ◆ 了解图形设计的基础, 功能和价值
- ◆ 掌握图形设计的基本和形式元素
- ◆ 学习使用图形设计领域最常用的数字工具
- ◆ 应用组织和项目管理的基本要素

模块 7. 企业形象

- ◆ 了解组织沟通政策的基本概念
- ◆ 了解图形设计在品牌的图形和视觉识别的交流过程中必须管理的策略领域
- ◆ 掌握管理各种组织中的企业和机构沟通的理论实践工具和策略
- ◆ 知道如何正确选择组织信息和交流的方法以正确使用一个品牌
- ◆ 识别公司客户最重要的要素及其需求, 以制定策略和沟通信息
- ◆ 在视觉/品牌识别元素的基础上, 制定一套规范的基这个图形标准体系





模块 8. 创建投资组合

- ◆ 在视听叙述中正确应用可用性和交互性标准
- ◆ 了解设计师在工作环境中的概况
- ◆ 了解促进个人工作的技巧, 方法, 工具和网络
- ◆ 了解专业实践中应遵循的道德规范
- ◆ 对所开展的工作中的优势和劣势进行分析

模块 9. 伦理, 立法和职业道德

- ◆ 获得收集和解释相关数据以便做出包括对道德, 环境和社会问题进行反思的判断
- ◆ 以道德方式开展工作, 尊重法律并符合普遍权利
- ◆ 获得通过论证和建设性批评解决问题的技能

模块 10. 排版设计

- ◆ 使用图形语言的句法原则清晰, 精确地描述对象和想法
- ◆ 应用排版的美学基础
- ◆ 掌握设计对象中文字的正确排列
- ◆ 开展基于排版构图的专业工作

04 能力

通过图形设计半面授校级硕士的评估后,专业人士将获得在公司或创意团队中正确履行职能所需的技能并能够独立地随时创建完整的图形项目。



“

通过拌面授校级硕士学位后,专业人士将在当前和未来的工作领域开辟一系列可能性”

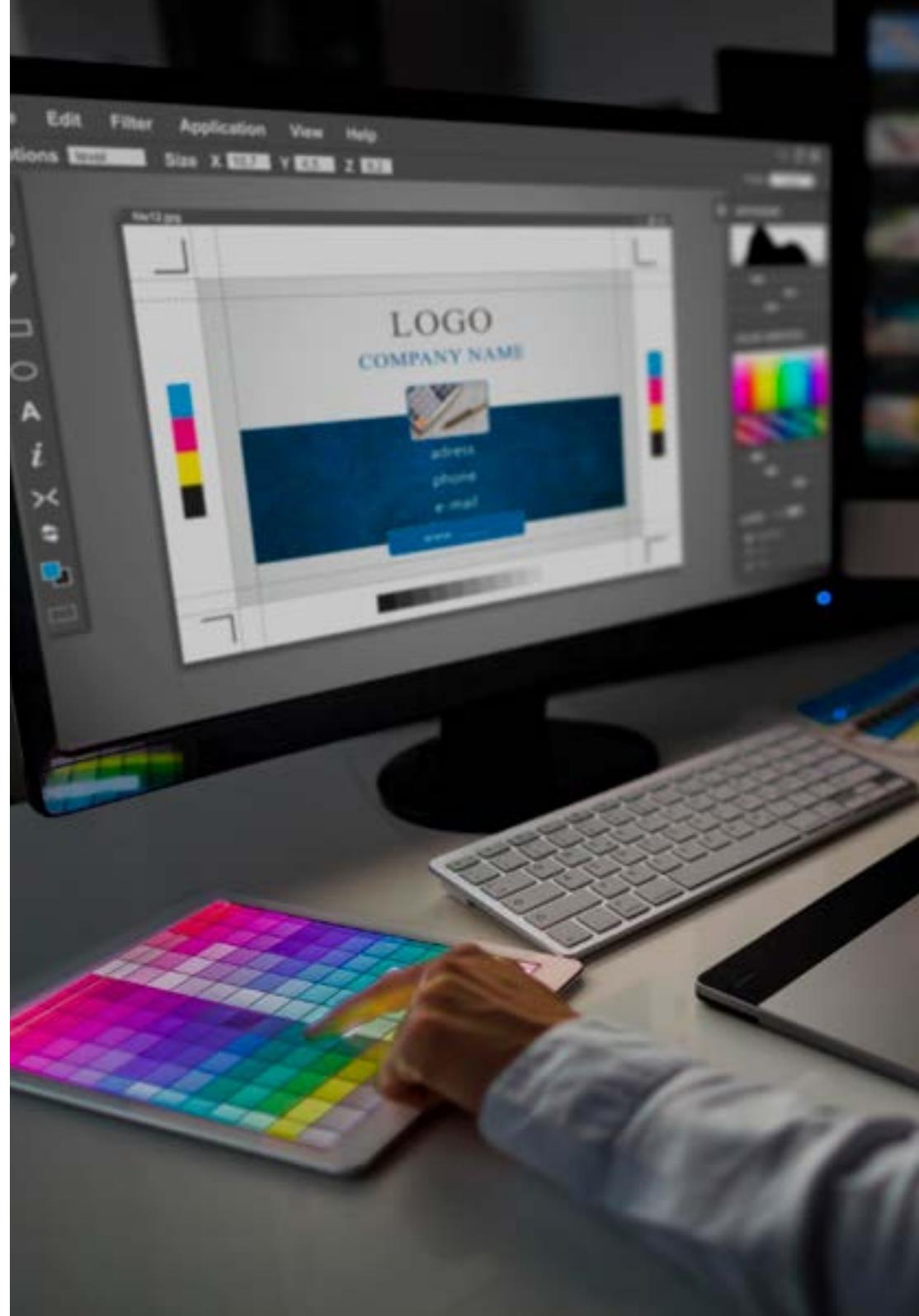


总体能力

- 在任何交流背景下创建完整的图形项目
- 分析不同方法的适当性
- 以有效的方式对目标受众产生影响
- 控制所生产作品的内部和外部生产过程

“

通过这个学位您将掌握最有效的创意技巧来发展公司的企业形象”





具体能力

- 描述图形设计不同历史时刻
- 在图形应用中处理颜色
- 了解图形设计中形式的运用
- 从事编辑设计工作
- 在图形设计中使用不同的现有方法
- 发展企业形象
- 创建作品集
- 了解图形设计的职业道德和义务准则
- 有效地使用不同的字体

05 结构和内容

该教学大纲旨在用于图形设计基础知识的理论和实践学习及其在不同交流环境中的正确应用。调整为在线方法,通过创新的Relearning方法满足严格的技术规范,通过重申概念可以实现更敏捷,更有效的学习。此外,还与在专业中心进行的最后3周实习阶段相结合。因此,制定了一个分为10个详细模块的学习计划,为图形设计提供了广阔的视角。





“

您将在该学位中访问的教学资源有多种格式, 例如视频或交互式摘要, 以便为您提供愉快和个性化的学习”

模块 1. 设计的历史

- 1.1. 了解历史有什么意义?
 - 1.1.1. 珍惜历史
 - 1.1.2. 预测未来
 - 1.1.3. 过去让我们自由
 - 1.1.4. 结论
- 1.2. 将 "设计史" 作为一门学科来考虑
 - 1.2.1. 我们如何从历史中创造历史?
 - 1.2.2. 考虑的背景
 - 1.2.3. 这个学科的发展: 70年代, 80年代和90年代
 - 1.2.4. 设计史的研究对象
 - 1.2.5. 趋势和研究方向
- 1.3. 工业革命和其他潮流
 - 1.3.1. 工业革命对设计的影响
 - 1.3.2. 东方的影响
 - 1.3.3. 艺术和手工艺。William Morris
 - 1.3.4. 审美主义
 - 1.3.5. 新艺术运动
- 1.4. 历史之旅I
 - 1.4.1. 维也纳分离派
 - 1.4.2. Deutscher Werkbund
 - 1.4.3. 俄罗斯建构主义
 - 1.4.4. De Stijl运动和新塑料主义
- 1.5. 包豪斯
 - 1.5.1. 什么是包豪斯?
 - 1.5.2. 第一阶段
 - 1.5.3. 第二阶段
 - 1.5.4. 第三阶段
 - 1.5.5. 基础原则
 - 1.5.6. 影响因素
- 1.6. 历史之旅II
 - 1.6.1. 装饰艺术
 - 1.6.2. 国际风格
 - 1.6.3. 战后设计
 - 1.6.4. 乌尔姆学校
 - 1.6.5. 瑞士学校
- 1.7. 功能性和功能主义
 - 1.7.1. 功能主义观点
 - 1.7.2. 美丽和实用
 - 1.7.3. 功能主义的类比
 - 1.7.4. 功能主义作为一种风格
- 1.8. 历史之旅III
 - 1.8.1. 纽约学校
 - 1.8.2. 美国空气动力学
 - 1.8.3. 斯堪的纳维亚设计
 - 1.8.4. 民主设计
- 1.9. 其他趋势
 - 1.9.1. 流行音乐
 - 1.9.2. 高科技
 - 1.9.3. 极简主义
 - 1.9.4. Kitsch
- 1.10. 数字时代
 - 1.10.1. 信息革命
 - 1.10.2. 计算机辅助设计
 - 1.10.3. 生物设计, 新生物形态主义、生态友好设计
 - 1.10.4. 数字图像和新的字体

模块 2. 颜色简介

- 2.1. 颜色, 原则和属性
 - 2.1.1. 颜色简介
 - 2.1.2. 光与色: 色觉共鸣
 - 2.1.3. 颜色的属性
 - 2.1.4. 颜料和染料
- 2.2. 颜色圈上的颜色
 - 2.2.1. 色度圈
 - 2.2.2. 冷色和暖色
 - 2.2.3. 原色和衍生色
 - 2.2.4. 色调关系: 和谐与对比
- 2.3. 颜色心理学
 - 2.3.1. 一种颜色的含义的构建
 - 2.3.2. 情绪化收费
 - 2.3.3. 表示性和内涵价值
 - 2.3.4. 情感营销颜色的指控
- 2.4. 颜色理论
 - 2.4.1. 一种科学理论Isaac Newton
 - 2.4.2. 歌德的色彩理论
 - 2.4.3. 加入到歌德的色彩理论中
 - 2.4.4. Eva Heller认为的色彩心理学
- 2.5. 坚持颜色分类
 - 2.5.1. Guillermo Ostwald的双锥体
 - 2.5.2. Albert Munsell的固体
 - 2.5.3. Alfred Hicethier的立方体
 - 2.5.4. CIE三角区(国际照明委员会)
- 2.6. 色彩的个别研究
 - 2.6.1. 黑与白
 - 2.6.2. 中性色彩灰度
 - 2.6.3. 单色的, 双色的, 多色的
 - 2.6.4. 色彩的象征性和心理学方面
- 2.7. 彩色模型
 - 2.7.1. 减法模式CMYK模式
 - 2.7.2. 添加性模型RGB模式
 - 2.7.3. HSB模型
 - 2.7.4. Pantone系统潘托拉乐队
- 2.8. 从包豪斯到村上
 - 2.8.1. 包豪斯和它的艺术家们
 - 2.8.2. 为色彩服务的格式塔理论
 - 2.8.3. Josef Albers. 颜色的互动
 - 2.8.4. 村上, 没有颜色的内涵
- 2.9. 设计项目中的色彩
 - 2.9.1. 波普艺术, 文化的色彩
 - 2.9.2. 创造性和色彩
 - 2.9.3. 当代艺术家
 - 2.9.4. 不同的光学和视角的分析
- 2.10. 数字环境中的色彩管理
 - 2.10.1. 色彩空间
 - 2.10.2. 颜色简介
 - 2.10.3. 显示器校准
 - 2.10.4. 需要注意的事项

模块 3. 形式简介

- 3.1. 形状
 - 3.1.1. 定义, 是什么?
 - 3.1.2. 资格和特点
 - 3.1.3. 轮廓, 剪影, 身材和轮廓, 同一现实的各个方面
 - 3.1.4. 基本代表
- 3.2. 形式的类型学。功能形式的美学
 - 3.2.1. 按其来源划分的形式类型
 - 3.2.2. 根据其配置的形式类型
 - 3.2.3. 按其含义划分的形状类型
 - 3.2.4. 根据与空间的关系划分的形状类型
 - 3.2.5. 按照背景和形式之间的关系划分的形式类型
- 3.3. 第一个图形形式
 - 3.3.1. 乱写乱画
 - 3.3.2. 圆球形式
 - 3.3.3. 点和线
 - 3.3.4. 通过平木唤醒创造力
 - 3.3.5. 俳句的形式
- 3.4. 表格的组成
 - 3.4.1. 公开形式和封闭形式
 - 3.4.2. 形式, 半正式和非正式组成
 - 3.4.3. 对称性
 - 3.4.4. 轴。轴向和径向对称性
- 3.5. 形式上比例的重要性
 - 3.5.1. 比例
 - 3.5.2. 黄金分割线
 - 3.5.3. 规模
 - 3.5.4. 比额表的类型
- 3.6. 伊斯兰教: 一个实际的应用
 - 3.6.1. 立体主义
 - 3.6.2. 超现实主义
 - 3.6.3. 建构主义
 - 3.6.4. 达达主义
- 3.7. 人是一种尺度
 - 3.7.1. 准则
 - 3.7.2. 人像中的不同典范
 - 3.7.3. 艺术中的人物表现
 - 3.7.4. 人机工程学
- 3.8. 视觉感知和形式
 - 3.8.1. 视觉感知
 - 3.8.2. 格式塔
 - 3.8.3. 视觉思维
 - 3.8.4. 形式的相互关系
- 3.9. 形状的心理学
 - 3.9.1. 圆圈
 - 3.9.2. 方位
 - 3.9.3. 三角形
 - 3.9.4. 其他形状
- 3.10. 数字形状简介
 - 3.10.1. 从模拟到数字
 - 3.10.2. 正面和反面形式
 - 3.10.3. 复述和反思
 - 3.10.4. 结合技术

模块 4. 编辑设计

- 4.1. 编辑设计简介
 - 4.1.1. 什么是编辑设计?
 - 4.1.2. 编辑设计中的出版物类型
 - 4.1.3. 编辑部设计师和他或她的能力
 - 4.1.4. 编辑部设计的因素
- 4.2. 编辑设计的历史
 - 4.2.1. 写作的研究。古代的书
 - 4.2.2. 古腾堡革命
 - 4.2.3. 古代政权的书店(1520-1760)
 - 4.2.4. 第二次图书革命(1760-1914)
 - 4.2.5. 从19世纪到今天
- 4.3. 印刷和数字编辑设计的基础知识
 - 4.3.1. 格式
 - 4.3.2. 网格
 - 4.3.3. 排版学
 - 4.3.4. 颜色
 - 4.3.5. 图形元素
- 4.4. 印刷的编辑媒体
 - 4.4.1. 工作领域和形式
 - 4.4.2. 书及其要素:标题,头条,介绍性章节,正文
 - 4.4.3. 处理方法:折叠和装订
 - 4.4.4. 印刷业
- 4.5. 数字出版媒体
 - 4.5.1. 数字出版
 - 4.5.2. 数字出版物中的形式问题
 - 4.5.3. 最常用的数字出版物
 - 4.5.4. 数字出版的平台
- 4.6. InDesign简介一:第一步
 - 4.6.1. 界面和工作区的定制
 - 4.6.2. 面板,偏好和菜单
 - 4.6.3. Fat-Plan
 - 4.6.4. 创建新文件和保存的选项
- 4.7. 启动InDesign II:深化工具的使用
 - 4.7.1. 出版物的格式
 - 4.7.2. 工作区中的网格
 - 4.7.3. 基础网格及其重要性
 - 4.7.4. 使用标尺和创建指南显示模式
 - 4.7.5. 面板和页面工具.主页面
 - 4.7.6. 使用层的工作
- 4.8. InDesign中的色彩和图像管理
 - 4.8.1. 调色板。创造色彩和色调
 - 4.8.2. 滴管工具
 - 4.8.3. 色彩梯度
 - 4.8.4. 图像组织和色彩管理
 - 4.8.5. 使用晕轮和锚定物体
 - 4.8.6. 表格的创建和配置
- 4.9. InDesign中的文本
 - 4.9.1. 文本:字体的选择
 - 4.9.2. 文本框及其选项
 - 4.9.3. 字符面板和段落面板
 - 4.9.4. 插入脚注。标签
- 4.10. 编辑项目
 - 4.10.1. 编辑部设计师名单:项目
 - 4.10.2. 在InDesign中创建第一个项目
 - 4.10.3. 应该包括哪些内容?
 - 4.10.4. 对想法进行深思熟虑

模块 5. 设计方法

- 5.1. 关于方法和设计
 - 5.1.1. 什么是设计方法论?
 - 5.1.2. 方法, 方法论和技术之间的区别
 - 5.1.3. 方法学技术的类型
 - 5.1.4. 演绎, 诱导和归纳
- 5.2. 设计研究简介
 - 5.2.1. 继承科学方法
 - 5.2.2. 研究过程的一般概念
 - 5.2.3. 研究过程的主要阶段
 - 5.2.4. 時程
- 5.3. 一些方法上的建议
 - 5.3.1. Bürdek Bernhard提出的新方法的建议
 - 5.3.2. Bruce Archer的设计师系统方法
 - 5.3.3. Victor Papanek的综合归纳设计
 - 5.3.4. Bruno Munari的设计方法
 - 5.3.5. Bernd Löbach的创造性问题解决过程
 - 5.3.6. 其他作者和其他方法的概要
- 5.4. 定义问题
 - 5.4.1. 确定和分析需求
 - 5.4.2. 简报, 是什么?
 - 5.4.3. 一份好的简报应该包括哪些内容?
 - 5.4.4. 准备简报的提示
- 5.5. 项目的研究
 - 5.5.1. 背景研究
 - 5.5.2. 项目影响
 - 5.5.3. 对目标受众的研究
 - 5.5.4. 研究对象中的工具
- 5.6. 竞争环境
 - 5.6.1. 关于市场
 - 5.6.2. 对竞争的分析
 - 5.6.3. 价值主张
- 5.7. 可行性研究
 - 5.7.1. 社会生存能力。DAFO分析
 - 5.7.2. 技术可行性
 - 5.7.3. 经济可行性
- 5.8. 简报的可能解决方案
 - 5.8.1. 创作过程中的情绪化
 - 5.8.2. 分歧, 转变和趋同
 - 5.8.3. 头脑风暴, Brainstorming
 - 5.8.4. 观点比较
- 5.9. 设定目标
 - 5.9.1. 总体目标
 - 5.9.2. 具体目标
 - 5.9.3. 技术目标
 - 5.9.4. 美学和交流的目标
 - 5.9.5. 市场目标
- 5.10. 思想的发展
 - 5.10.1. 构思阶段的反馈
 - 5.10.2. 草图
 - 5.10.3. 提出想法
 - 5.10.4. 控制方法和关键评价

模块 6. 图形设计

- 6.1. 图形设计简介
 - 6.1.1. 什么是图形设计?
 - 6.1.2. 图形设计的功能
 - 6.1.3. 图形设计的行动领域
 - 6.1.4. 图形设计的价值
- 6.2. 图形设计作为一种职业活动
 - 6.2.1. 技术对职业发展的影响
 - 6.2.2. 图形设计的作用是什么?
 - 6.2.3. 专业领域
 - 6.2.4. 作为公民的设计师
- 6.3. 基础要素
 - 6.3.1. 点
 - 6.3.2. 线
 - 6.3.3. 形状
 - 6.3.4. 纹理
 - 6.3.5. 空间
- 6.4. 形式要素
 - 6.4.1. 对比
 - 6.4.2. 平衡
 - 6.4.3. 比例
 - 6.4.4. 韵律
 - 6.4.5. 和谐
 - 6.4.6. 运动
 - 6.4.7. 单位
- 6.5. 20和21世纪图形设计的参照物
 - 6.5.1. 在历史上留下印记的图形设计
 - 6.5.2. 最具影响力的设计师
 - 6.5.3. 今天的图形设计
 - 6.5.4. 视觉参考
- 6.6. 海报
 - 6.6.1. 广告海报
 - 6.6.2. 职能
 - 6.6.3. 19世纪的海报
 - 6.6.4. 视觉参考
- 6.7. 图形风格
 - 6.7.1. 标志性语言和大众文化
 - 6.7.2. 图形设计及其与艺术的关系
 - 6.7.3. 个人的图形风格
 - 6.7.4. 设计不是一种职业, 是一种生活方式
- 6.8. 从街道到机构
 - 6.8.1. 作为终极前卫的设计
 - 6.8.2. 街头艺术
 - 6.8.3. 城市艺术应用于广告
 - 6.8.4. 城市艺术和品牌形象
- 6.9. 最常用的数字工具
 - 6.9.1. Adobe Lightroom
 - 6.9.2. Adobe Photoshop
 - 6.9.3. Adobe Illustrator
 - 6.9.4. Adobe InDesign
 - 6.9.5. CorelDRAW
- 6.10. 设计项目的启动
 - 6.10.1. 简报
 - 6.10.2. 定义
 - 6.10.3. 产品和应用
 - 6.10.4. 影响
 - 6.10.5. 目标
 - 6.10.6. 方法

模块 7. 企业形象

- 7.1. 身份
 - 7.1.1. 身份的概念
 - 7.1.2. 为什么要寻求身份?
 - 7.1.3. 身份的类型
 - 7.1.4. 数字身份
- 7.2. 企业形象
 - 7.2.1. 定义。为什么要有一个企业形象?
 - 7.2.2. 影响企业形象的因素
 - 7.2.3. 企业形象的组成部分
 - 7.2.4. 身份的交流
 - 7.2.5. 企业标识, 品牌和企业形象
- 7.3. 企业形象
 - 7.3.1. 企业形象的特点
 - 7.3.2. 企业形象的目的是什么?
 - 7.3.3. 企业形象的类型
 - 7.3.4. 实例
- 7.4. 基本识别标志
 - 7.4.1. 名称或命名
 - 7.4.2. 徽标
 - 7.4.3. 单字
 - 7.4.4. 印象派
- 7.5. 身份记忆的因素
 - 7.5.1. 原创性
 - 7.5.2. 符号价值
 - 7.5.3. 预盈利
 - 7.5.4. 重复性
- 7.6. 品牌建设过程的方法论
 - 7.6.1. 对部门和竞争的研究
 - 7.6.2. 简介, 模板
 - 7.6.3. 定制策略和品牌个性价值观
 - 7.6.4. 目标受众
- 7.7. 客户
 - 7.7.1. 感知客户的情况
 - 7.7.2. 客户类型
 - 7.7.3. 会议过程
 - 7.7.4. 了解客户的重要性
 - 7.7.5. 设定预算
- 7.8. 企业形象手册
 - 7.8.1. 品牌建设和应用标准
 - 7.8.2. 企业字体设计
 - 7.8.3. 企业色彩
 - 7.8.4. 其他图形元素
 - 7.8.5. 公司手册的例子
- 7.9. 重新设计身份
 - 7.9.1. 选择身份重新设计的原因
 - 7.9.2. 管理企业形象的变化
 - 7.9.3. 良好的做法视觉参考
 - 7.9.4. 不好的做法视觉参考
- 7.10. 品牌识别项目
 - 7.10.1. 对项目的介绍和解释推荐人
 - 7.10.2. 集思广益市场分析
 - 7.10.3. 目标受众, 品牌价值
 - 7.10.4. 第一个想法和草图创意技术
 - 7.10.5. 建立项目字体和颜色
 - 7.10.6. 项目的交付和纠正

模块 8. 创建投资组合

- 8.1. 案例集
 - 8.1.1. 作为你的介绍信的作品集
 - 8.1.2. 一个好的投资组合的重要性
 - 8.1.3. 方向和动机
 - 8.1.4. 实用建议
- 8.2. 特征和要素
 - 8.2.1. 物理格式
 - 8.2.2. 数字格式
 - 8.2.3. 模仿的使用
 - 8.2.4. 常见错误
- 8.3. 数字平台
 - 8.3.1. 终身学习社区
 - 8.3.2. 社交网络Twitter, Facebook, Instagram
 - 8.3.3. 专业网络。LinkedIn, InfoJobs
 - 8.3.4. 云计算组合: 视觉中国
- 8.4. 工作计划中的设计师
 - 8.4.1. 设计师的工作机会
 - 8.4.2. 设计机构
 - 8.4.3. 企业图形设计
 - 8.4.4. 成功案例
- 8.5. 我如何在专业上表现自己?
 - 8.5.1. 与时俱进, 不断循环
 - 8.5.2. 履历表及其重要性
 - 8.5.3. 简历中的常见错误
 - 8.5.4. 如何创建一份好的简历?
- 8.6. 新的消费者
 - 8.6.1. 价值的感知
 - 8.6.2. 界定你的目标受众
 - 8.6.3. 同理心地图
 - 8.6.4. 个人关系
- 8.7. 我的个人品牌
 - 8.7.1. 创业精神: 寻找意义
 - 8.7.2. 把你的热情变成工作
 - 8.7.3. 你的活动周围的生态系统
 - 8.7.4. 帆布模型
- 8.8. 视觉识别
 - 8.8.1. 命名
 - 8.8.2. 品牌的价值
 - 8.8.3. 主要主题
 - 8.8.4. 心情板。Pinterest的使用
 - 8.8.5. 视觉因素的分析
 - 8.8.6. 对时间因素的分析
- 8.9. 道德与责任
 - 8.9.1. 设计实践的伦理戒律
 - 8.9.2. 版权声明
 - 8.9.3. 设计和出于良心的反对
 - 8.9.4. “好”的设计
- 8.10. 我的作品的价格
 - 8.10.1. 你需要钱来生活吗?
 - 8.10.2. 企业家的基础会计
 - 8.10.3. 支出的类型
 - 8.10.4. 你的价格/小时零售价格

模块 9. 伦理, 立法和职业道德

- 9.1. 伦理, 道德, 法律和职业道义学
 - 9.1.1. 有关道德的基本问题。一些道德困境
 - 9.1.2. 概念分析和词源
 - 9.1.3. 道德和伦理之间的区别
 - 9.1.4. 伦理学, 道德, 法律和义务论之间的联系
- 9.2. 知识产权
 - 9.2.1. 什么是知识产权?
 - 9.2.2. 知识产权的类型
 - 9.2.3. 抄袭和侵犯版权
 - 9.2.4. 反版权
- 9.3. 当前道德规范的实践方面
 - 9.3.1. 功利主义, 后果主义和义务论
 - 9.3.2. 始终如一地行事与按原则行事
 - 9.3.3. 按原则行事的动态效率
- 9.4. 立法和道德
 - 9.4.1. 立法的概念
 - 9.4.2. 道德的概念
 - 9.4.3. 法律与道德之间的联系
 - 9.4.4. 基于逻辑推理, 从公正到不公正
- 9.5. 职业行为
 - 9.5.1. 与客户打交道
 - 9.5.2. 商定条款和条件的重要性
 - 9.5.3. 客户不买设计
 - 9.5.4. 职业行为
- 9.6. 对其他设计师的责任
 - 9.6.1. 竞争力
 - 9.6.2. 职业的威望
 - 9.6.3. 对其他职业的影响
 - 9.6.4. 与其他同事的关系批评
- 9.7. 社会责任
 - 9.7.1. 包容性设计及其重要性
 - 9.7.2. 需要考虑的特点
 - 9.7.3. 心态的改变
 - 9.7.4. 实例和参考资料
- 9.8. 对环境的责任
 - 9.8.1. 生态设计为什么它如此重要?
 - 9.8.2. 可持续设计的特点
 - 9.8.3. 环境影响
 - 9.8.4. 实例和参考资料
- 9.9. 伦理冲突和实际决策
 - 9.9.1. 工作场所中负责任的行为和做法
 - 9.9.2. 数字设计师的良好做法
 - 9.9.3. 如何解决利益冲突
 - 9.9.4. 如何处理礼物问题?
- 9.10. 免费的知识。Creative Commons许可协议
 - 9.10.1. 是什么?
 - 9.10.2. 许可证的类型
 - 9.10.3. 符号学
 - 9.10.4. 具体用途

模块 10. 排版设计

- 10.1. 排版学简介
 - 10.1.1. 什么是排版设计?
 - 10.1.2. 字体设计在图形设计中的作用
 - 10.1.3. 顺序, 对比, 形式和反形式
 - 10.1.4. 字体设计, 书法和字母的关系和区别
- 10.2. 写作的多重起源
 - 10.2.1. 意识形态的写作
 - 10.2.2. 腓尼基字母表
 - 10.2.3. 罗马字母
 - 10.2.4. 卡洛林王朝的改革
 - 10.2.5. 现代拉丁字母表
- 10.3. 排版学的开端
 - 10.3.1. 印刷机, 一个新的时代第一批打字员
 - 10.3.2. 工业革命: 光刻技术
 - 10.3.3. 现代主义: 商业排版的开始
 - 10.3.4. 先锋派
 - 10.3.5. 战时时期
- 10.4. 设计学院在字体设计中的作用
 - 10.4.1. 包豪斯
 - 10.4.2. Herbert Bayer
 - 10.4.3. 格式塔心理学
 - 10.4.4. 瑞士学校
- 10.5. 当前的字体设计
 - 10.5.1. 1960-1970年, 叛乱的前兆
 - 10.5.2. 后现代主义, 解构主义和技术
 - 10.5.3. 排版学的方向是什么?
 - 10.5.4. 引领潮流的字体
- 10.6. 排版形式一
 - 10.6.1. 剖析信的内容
 - 10.6.2. 类型的测量和属性
 - 10.6.3. 字母家族
 - 10.6.4. 大写字母, 小写字母和小写字母
 - 10.6.5. 排版, 字体和字体家族之间的区别
 - 10.6.6. 鱼片, 线条和几何元素
- 10.7. 排版形式二
 - 10.7.1. 字体组合
 - 10.7.2. 排版字体格式 (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 10.7.3. 字体许可证
 - 10.7.4. 谁应该购买许可证, 客户还是设计师?
- 10.8. 印刷更正。文字构成
 - 10.8.1. 字母间距跟踪和键入
 - 10.8.2. 字与字之间的间距四边形
 - 10.8.3. 行距
 - 10.8.4. 体字
 - 10.8.5. 文本属性
- 10.9. 信件的绘制
 - 10.9.1. 创作过程
 - 10.9.2. 传统和数字材料
 - 10.9.3. 绘图板和iPad的使用
 - 10.9.4. 数字排版: 轮廓和位图
- 10.10. 排版海报
 - 10.10.1. 以书法为基础的字母绘画
 - 10.10.2. 何创建一个能产生影响的排版构图?
 - 10.10.3. 视觉参考
 - 10.10.4. 草图绘制阶段
 - 10.10.5. 项目

06 实习

通过在线学习期后,该课程包括在图形设计领域领先的创意中心进行实习阶段,专业人士将与最优秀的专家一起学习将在这个领域获得的理论知识转移到真实的工作环境中。





“

不仅能获得最好的在线培训,还能在著名的中心实习,与知名的设计专业人士交流都要归功于 TECH”

该学位的实践阶段包括在图形设计专业中心进行为期3周的集中学习。实习将在周一至周五进行,持续8小时。这就确保了专业人员能够不间断地,无缝地获取和巩固自己的知识。

在这项完全以实践为基础的培训提案中,活动旨在发展和完善实施最新图形设计技术所需的能力,以适应市场趋势和各个行业并专注于为从业活动提供专业培训。

毫无疑问,这是一个在工作中学习,将知识和技能付诸实践的绝佳机会,通过最先进的设备和最优秀的专业人员可以亲眼目睹专业图形设计中心所使用的程序。

实践教学将在学生积极参与下进行,执行每个能力领域的活动和程序(学会学习和学会做事),在教师和其他学员的陪伴和指导下,促进团队合作和 multidisciplinary integration,作为设计师的横向能力(学会生存和学会联系)。



本图形设计半面授校级硕士学位课程将使您能够在任何交流环境中创建完整的图形设计项目"

下文所述程序将构成培训实践部分的基础,其实施将取决于中心自身的可用性和工作量,拟议的活动如下:

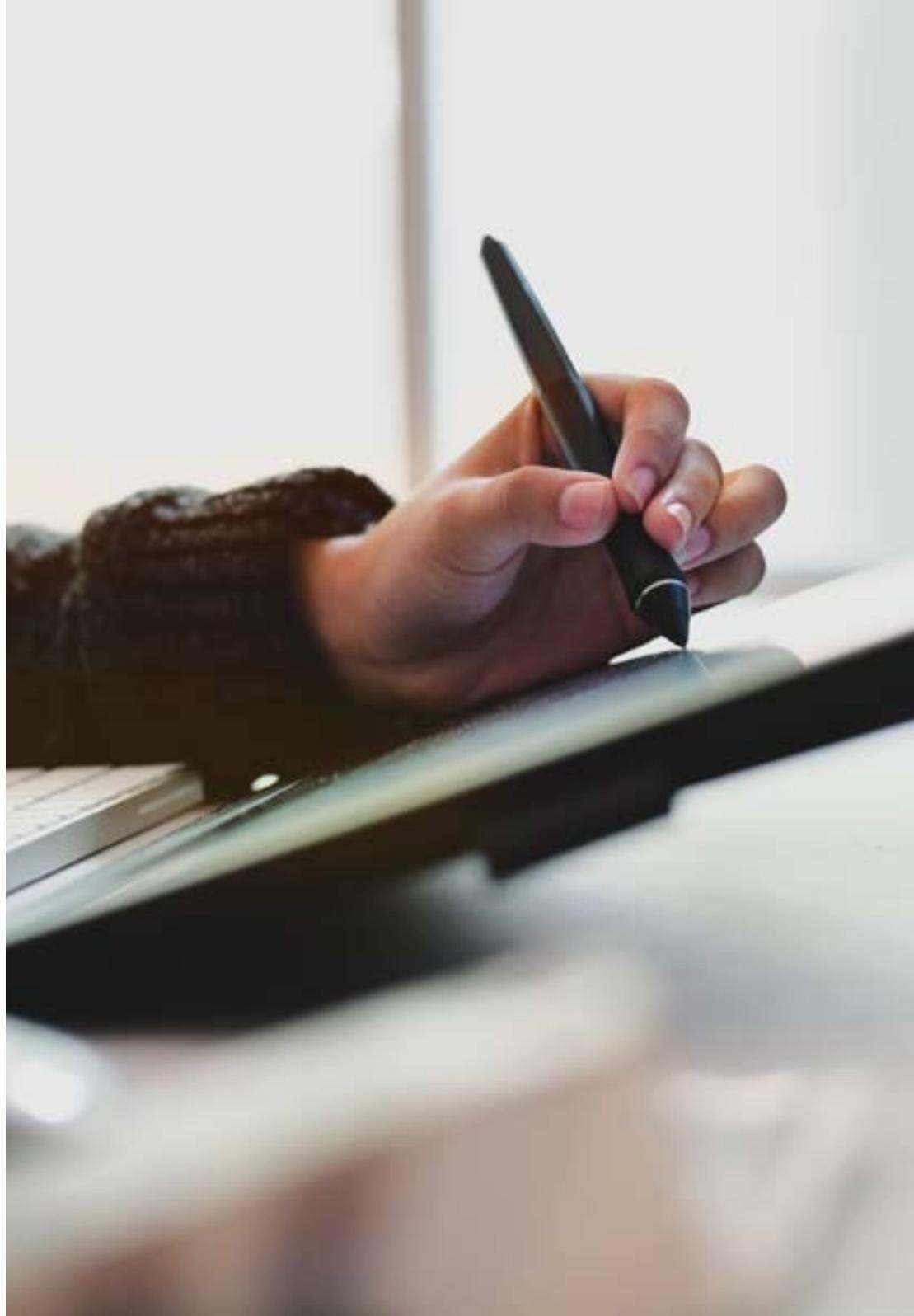
模块	实践活动
颜色简介	创作不同的图形作品,根据每件作品想要传递的情感使用不同的颜色
	设计图形作品,将不同的色彩理论应用到每一幅作品中
编辑设计	生成针对印刷编辑媒体的图形作品
	为数字编辑媒体创建图形布局
	使用InDesign从头开始准备编辑项目
设计方法	创建一套基于希望实现的一系列目标的工作方法
	解决工作方法中可能出现的问题,建立需求分析
	进行并准备设计简报
图形设计	开展针对不同活动领域的平面设计工作
	设计您自己的图形设计风格
	使用最流行的图形设计工具,例如Adobe Lightroom或Adobe Photoshop
企业形象	制作,修改某公司企业形象设计草图
	设计公司的最终企业形象,同时考虑到公司希望传达的信息和观念
	掌握企业形象手册,识别构建规范和相关的图形元素

责任保险

这个机构的主要关注点是保证受训者和公司实践培训过程中所需要的其他合作者的安全。为实现这一目标而采取的措施包括应对整个教学过程中可能发生的任何事件。

为此, 这个教育实体承诺购买民事责任保险, 以涵盖可能出现的任何意外。

这份受训人员的责任保险将有广泛的覆盖面, 并将在实践培训期开始前投保。这样, 专业人员就不必担心会出现意外情况而且在中心的实践课程结束前都有保障。



实践培训课程的—般条件

这门课程的实习协议的总体条件如下:

1. 辅导:在半面授校级硕士期间,学生将被分配到两名辅导员,他们将全程陪伴学生,解决可能出现的任何疑惑和问题。一方面,将有一位属于工作安置中心的专业导师,他将随时指导和支持学生。另一方面,也会有一名学术导师,其任务是在整个过程中协调和帮助学生,解决他们的疑惑,并为他们可能需要的东西提供便利。通过这种方式,专业人员将一直陪同,并能够咨询任何可能出现的疑问,包括实践和学术方面的疑问。

2. 时间:实习计划将有连续三周的实践培训时间,分布在每周五天,每天8小时。出勤的日子和时间表将由中心负责,并适当提前通知专业人员,提前足够的时间以方便其组织。

3. 不出席:如果在半面授校级硕士程开始的当天没有出现,学生将失去同样的权利,没有报销或更改日期的可能性。在没有正当/医疗理由的情况下缺席超过两天,将导致学生辞去实习,因此,自动终止实习。在实习过程中可能出现的任何问题都必须及时和紧急地报告给学术导师。

4. 证书:通过半面授校级硕士的学生将收到一份证书,认可他们在有关中心的逗留。

5. 雇佣关系:半面授校级硕士不构成任何形式的雇佣关系。

6. 以前的学习经历:一些中心可能要求提供以前的学习证明,以便参加半面授校级硕士。在这些情况下,有必要向TECH实习部出示该证明,以确认所选中心的分配。

7. 不包括:半面授校级硕士不包括本条件中未描述的任何内容。因此,它不包括住宿、前往实习城市的交通、签证或任何其他未描述的服务。

然而,学生可以向他们的学术导师咨询这方面的任何疑问或建议。他/她将提供所有必要的信息以方便办理手续。

07

我可以在哪里实习?

在为所有学生提供精英教育的框架内, 该拌面授校级硕士学位包括在著名创意中心进行为期3周的实习。得益于TECH详尽的选拔流程, 学生将在专业人士的帮助下将所学知识运用到实际案例中。





“

在3周的时间里, 您将与图形设计领域的专家一起工作您将体验到学习并将其付诸实践的强烈体验”



学生将能够在以下中心参加拌面授校级硕士的实践部分:



设计

Goose & Hopper México

国家 城市
墨西哥 米却肯-德奥坎波

管理人员: Avenida Solidaridad Col. Nueva Chapultepec Morelia, Michoacan

广告,设计,技术和创意机构

相关相关实践培训:
-通信和数字声誉管理
-有机3D模型制作



设计

Happy Studio Creativo

国家 城市
墨西哥 墨西哥城

管理人员: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla Tlalpan 14420 CDMX

致力于视听和通信领域的创意公司

相关相关实践培训:
-数字营销 MBA
-视听脚本



设计

Break Point Marketing

国家 城市
墨西哥 墨西哥城

管理人员: Calle Montes Urales 424 4to piso lomas-Virreyes, Lomas de Chapultepec, Miguel Hidalgo C.P 11000 CDMX

专门从事数字营销和传播的创意公司

相关相关实践培训:
-数字营销 MBA
-图形设计



设计

Tribalo

国家 城市
墨西哥 Querétaro de Arteaga

管理人员: Ignacio Pérez Sur N°49 El Carrizal Querétaro

广告和数字营销机构

相关相关实践培训:
-数字营销 MBA
-广告传播



设计

Damente Digital

国家 城市
墨西哥 墨西哥城

管理人员: Av. Coyoacán 931 Col. Del Valle Centro, Benito Juárez C.P. 03100 CDMX

数字营销,传播和广告代理

相关相关实践培训:
-平面设计
-数字营销 MBA



设计

Estudio 630

国家 城市
墨西哥 墨西哥城

管理人员: Av. Santa Fe 428-Piso 15, Lomas de Santa Fe, Contadero, Cuajimalpa de Morelos, 05300 Ciudad de México, CDMX, México

数字媒体创意公司

相关相关实践培训:
-图形设计
-网站管理工程



设计

Futurité

国家 城市
墨西哥 Nuevo León

管理人员: Av. José Vasconcelos 345 piso 21 Col. Santa Engracia San Pedro Garza García Monterrey Nuevo León

网络分析,图形设计和软件公司

相关相关实践培训:
-数字营销 MBA
-图形设计



设计

Grupo Neo

国家 城市
墨西哥 Querétaro de Arteaga

管理人员: Fernando Soler 118 Col.
La Joya Querétaro C.P. 76180

专业从事平面设计和创意工作的公司

相关相关实践培训:

- 数字营销 MBA
- 图形设计



设计

The We Company

国家 城市
墨西哥 Querétaro de Arteaga

管理人员: Juan N. Frías 19, del Parque,
Constituyentes, 76147 Santiago de Querétaro,
Qro., México

数字营销机构

相关相关实践培训:

- 图形设计
- 社交媒体管理和社区经理 MBA



设计

Innovación Gráfica

国家 城市
墨西哥 墨西哥城

管理人员: Calle Juan de Dios Peza N° 115, Col
Obrera, CP. 06800, CDMX

专门从事营销和商业建筑的实体

相关相关实践培训:

- 图形设计
- 数字营销 MBA



设计

Gaming Partners

国家 城市
墨西哥 墨西哥城

管理人员: Poniente 75 Col. 16 de septiembre
Alcaldía Miguel Hidalgo

专门从事游戏营销和电子游戏开发的公司

相关相关实践培训:

- 人员管理
- 商业和销售管理 MBA



设计

Coppel

国家 城市
墨西哥 锡那罗亚

管理人员: República 2855 Los Alamos, Col. Recursos
Hidráulicos 80105 Culiacán Rosales, Sinaloa

专门提供金融服务和咨询服务的公司

相关相关实践培训:

- 数字营销 MBA
- 图形设计



设计

Grupo Fórmula

国家 城市
墨西哥 墨西哥城

管理人员: Cda. San Isidro 44, Reforma Soc,
Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

多媒体传播和内容制作领域的领先企业

相关相关实践培训:

- 图形设计
- 人员管理



设计

Amperson

国家 城市
墨西哥 墨西哥城

管理人员: Dr. Vertiz 652, int 302, Narvarte
Poniente, Benito Juárez, 03023,
Ciudad de México

数字营销与传播机构

相关相关实践培训:

- 图形设计
- 广告传播



设计

Goose & Hopper España

国家 城市
西班牙 瓦伦西亚

管理人员: La Marina de Valencia, Muelle de la Aduana S/N Edificio Lanzadera 46024

广告,设计,技术和创意机构

相关相关实践培训:
-通信和数字声誉管理
-有机3D模型制作



设计

Marallavi Films

国家 城市
西班牙 阿利坎特

管理人员: Calle Poeta Campos Vasallo, nº38, 03004, Alicante

阿利坎特视听制作公司, 提供企业, 宣传, 机构视频和广告位

相关相关实践培训:
-图形设计
-多媒体设计



设计

NeoAttack

国家 城市
西班牙 马德里

管理人员: Calle Santa Engracia 151, Planta 1, 1, Madrid

NeoAttack通过执行SEO和广告策略引领市场

相关相关实践培训:
-图形设计
-软件开发



设计

Bmovie Projects

国家 城市
西班牙 阿利坎特

管理人员: Calle Italia 33, Bajo Izq, CP 03003, Alicante

拥有多学科专业人士, 提供电影, 艺术和文化领域的广告, 设计和视听制作服务

相关相关实践培训:
-多媒体传播
-广告传播



设计

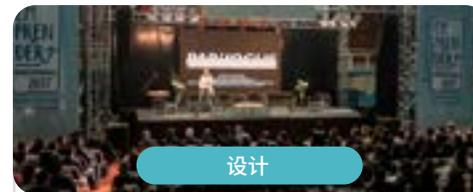
COLEGIO TERRITORIAL DE ARQUITECTOS DE ALICANTE

国家 城市
西班牙 阿利坎特

管理人员: Plaza Gabriel Miró, nº 2, 03001 Alicante

提供专业不同领域的建议, 始终指导和指导其专业人员

相关相关实践培训:
-活动组织
-UX/UI产品设计



设计

Piensamarketing

国家 城市
阿根廷 Río Negro

管理人员: Campichuelo 580 (8400),
Ciudad de Bariloche, Río Negro

社交和数字营销与传播机构

相关相关实践培训:
-数字企业的创新与创业
-数字营销 MBA



设计

Amplifica

国家 城市
阿根廷 Ciudad Autónoma
de Buenos Aires

管理人员: Chile 576, C1098AAL CABA

促进沟通和有效定位的SEO机构

相关相关实践培训:
-广告传播
-图形设计



设计

Buppa

国家 城市
阿根廷 Ciudad Autónoma
de Buenos Aires

管理人员: Palpa 3088, piso 1 Ciudad
Autónoma de Buenos Aires

营销和数字传播研究

相关相关实践培训:
-图形设计
-多媒体设计

08 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 方法

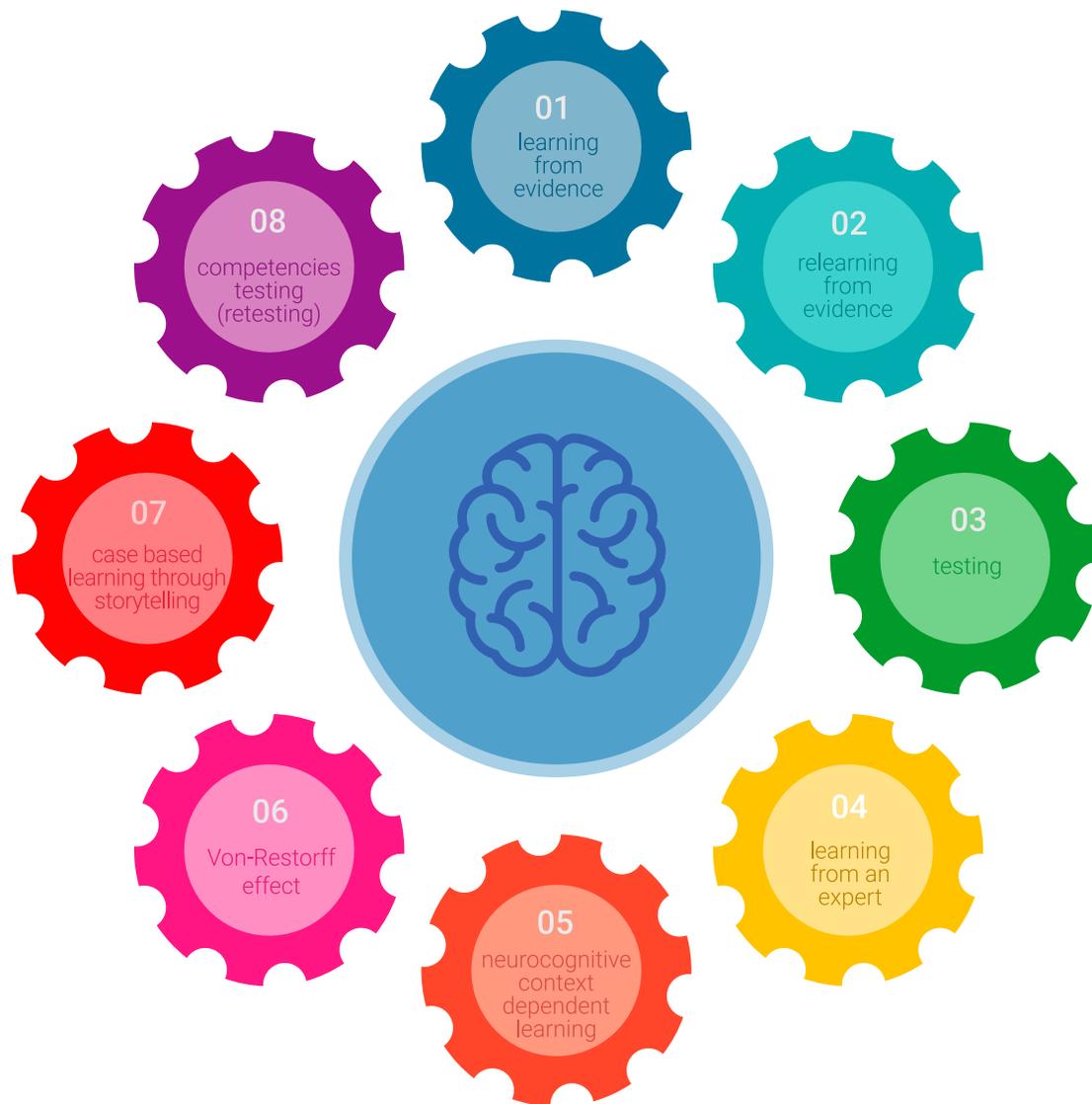
TECH有效地将案例研究方法 与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年，我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

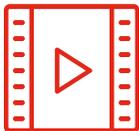
Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



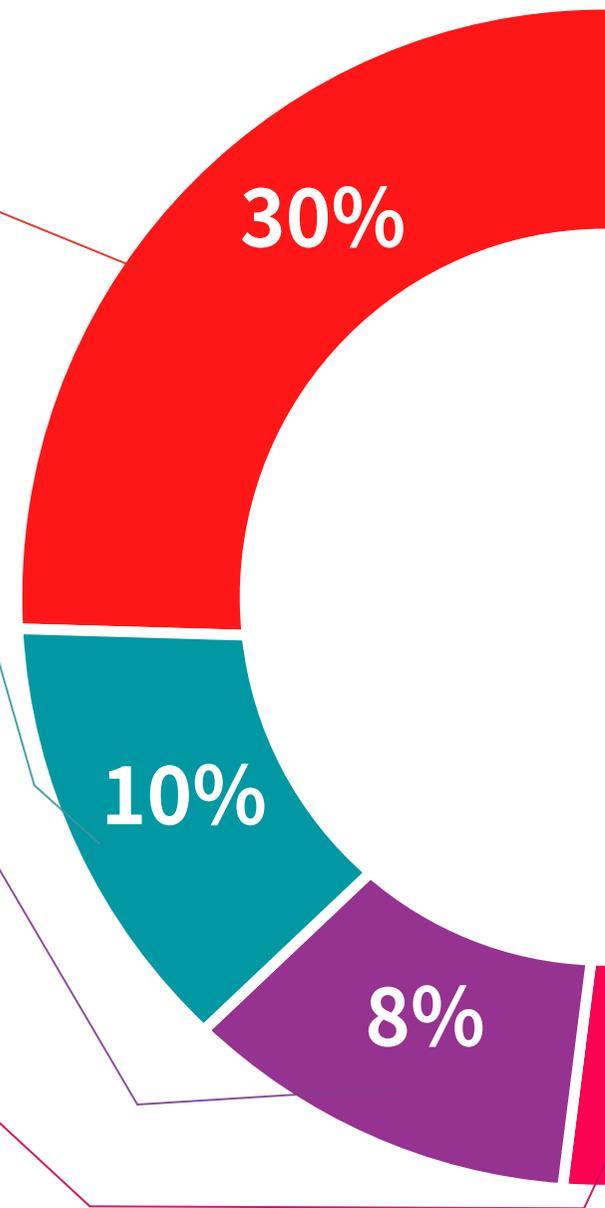
技能和能力的实践

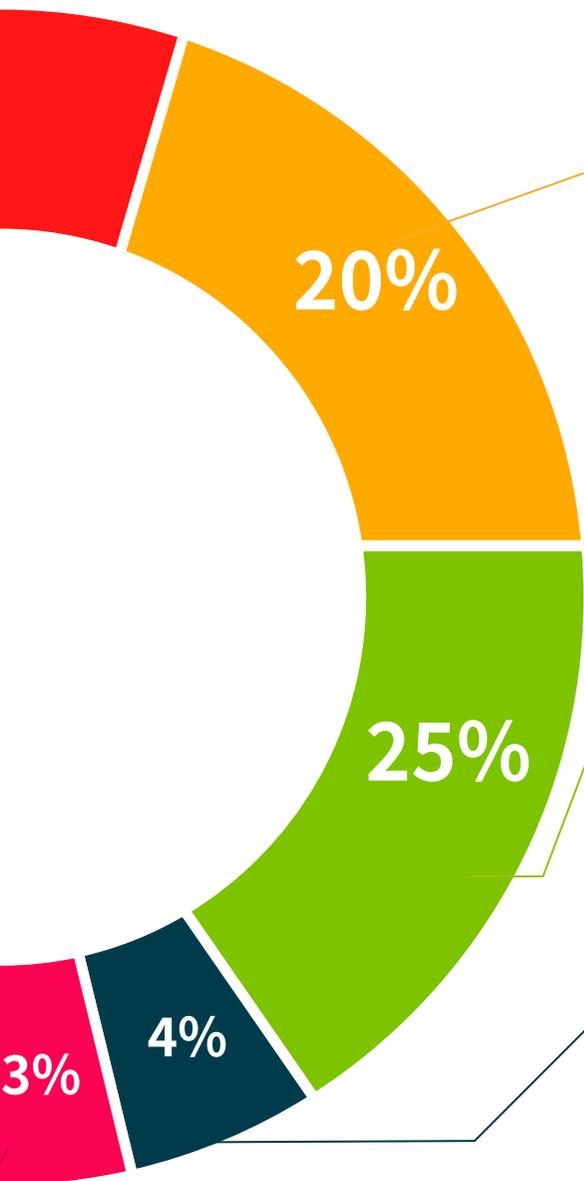
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



09 学位

图形设计专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由 TECH 科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

顺利完成该课程后你将
获得大学学位证书无需
出门或办理其他手续”

这门**图形设计半面授校级硕士**包含市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过挂号邮寄方式收到由TECH 科技大学颁发的相应校级硕士学位, 证明其通过评估并掌握了项目的相关技能。

除了文凭外, 学生还可以获得成绩单以及课程内容证书。为此, 需联系其学术顾问, 顾问将提供所有必要的信息。

学位:**图形设计半面授校级硕士**

方式:**半面授(在线+实习)**

时长:**12个月**



*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注, TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得, 但需要额外的费用。

健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺 创新
个性化的关注 现在
知识 网页 培训 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

半面授校级硕士
图形设计

模式：混合式(在线+实习)

时间：12个月

学位：TECH 科技大学

半面授校级硕士 图形设计