

Weiterbildender Masterstudiengang

Industriedesign





Weiterbildender Masterstudiengang Industriedesign

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 60 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-industriedesign



Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 30

06

Qualifizierung

Seite 38

01

Präsentation

Die großen Wirtschaftsmächte der Welt sind Industriemächte. Viele der großen multinationalen Unternehmen konzentrieren sich auf diesen Sektor. Aus diesem Grund ist Industriedesign heutzutage eines der gefragtesten Berufsfelder, und seine Spezialisten genießen großes Ansehen. In den letzten Jahren hat sich diese Disziplin durch neue Technologien und Designvorrichtungen völlig verändert, so dass sich die Experten auf diesem Gebiet anpassen müssen. So können die Studenten die neuesten Fortschritte in diesem Bereich kennenlernen und sich mit Aspekten wie dem Design mechanischer Elemente oder den Grundlagen der industriellen Produktion beschäftigen. All dies mit den besten multimedialen Studienmitteln und einer 100%igen Online-Studienmethode, die sich an Ihre persönlichen Umstände anpasst.



66

Mit diesem Programm werden Sie ein hervorragender Spezialist für Industriedesign und können sich für großartige berufliche Möglichkeiten in diesem wichtigen Wirtschaftssektor entscheiden"

Industriedesign ist grundlegend für das tägliche Leben. Alle Arten von Fahrzeugen, Geräten, Werkzeugen und Haushaltsgeräten existieren dank der Arbeit von Designern, die sich auf diesen Bereich spezialisiert haben. Es handelt sich also um einen unverzichtbaren Bereich, und die großen Industrieunternehmen, die diese Elemente und Objekte herstellen, sind ständig auf der Suche nach Fachleuten, die ihre Entwürfe und Kreationen mit so unterschiedlichen Zielen wie der Verbesserung der Leistung dieser Geräte, der Kosteneinsparung oder der Verbesserung ihrer Ästhetik verbessern können.

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang vermittelt dem Designer also alle notwendigen Elemente, um ein großer Spezialist auf diesem Gebiet zu werden. Während des Studiums können die Studenten Themen wie technische Darstellungssysteme, metallische und keramische Werkstoffe oder Design für die Fertigung, insbesondere in Bezug auf Polymere, eingehend studieren.

Dank des von TECH entwickelten Programms, das über ein Online-Bildungssystem entwickelt wird, das sich an die persönlichen und beruflichen Gegebenheiten anpasst, kann der Designer ein großer Experte auf diesem Gebiet werden. Diese Methode wurde so konzipiert, dass sich die Studenten nicht an starre Stundenpläne halten oder sich zu einem physischen akademischen Zentrum begeben müssen. Darüber hinaus verfügt dieser Studiengang über die besten Multimedia-Ressourcen: Videos, theoretische und praktische Aktivitäten, interaktive Zusammenfassungen und Meisterklassen, neben vielen anderen.

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Industriedesign** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Industriedesign vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Industrieunternehmen brauchen Designer, um die Leistung, die Kosten und die Ästhetik ihrer Produkte zu verbessern, und dieses Programm wird Sie zu einem Experten machen, der auf die Bedürfnisse des heutigen professionellen Marktes eingeht"

“

Die 100%ige Online-Methode von TECH ermöglicht es Ihnen, Ihre berufliche Arbeit ohne Unterbrechung fortzusetzen, da sie vollständig an Ihre persönlichen Umstände angepasst werden kann"

Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, sich mit der industriellen Produktion vertraut zu machen, damit Sie Ihre Arbeit als Designer in diesem Bereich verbessern können.

Die besten Lehrmaterialien im Bereich Industriedesign stehen Ihnen in diesem Weiterbildenden Masterstudiengang zur Verfügung.

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 in 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

Das Hauptziel dieses Weiterbildenden Masterstudiengangs in Industriedesign ist es, das fortschrittlichste und innovativste Wissen in diesem kreativen Bereich zusammenzubringen, um es den Berufstätigen auf einfache Weise und ganz auf ihre Lebensumstände abgestimmt zu vermitteln. Um dieses Ziel zu erreichen, verfügt TECH über eine flexible Lehrmethodik, bei der der Student Zeit und Ort des Studiums selbst bestimmen kann, und bietet den Studenten die neueste Bildungstechnologie, die aus den innovativsten und effektivsten Studienmitteln besteht.





66

Erreichen Sie alle Ihre beruflichen und Privaten
Ziele dank des Auftriebs, den Ihnen dieses
spezialisierte Programm verleihen wird"



Allgemeine Ziele

- ◆ Lernen, die eigenen Interessen durch Beobachtung und kritisches Denken zu synthetisieren und in künstlerische Kreationen zu übersetzen
- ◆ Lernen, künstlerische Produktionen angemessen zu planen, zu entwickeln und zu präsentieren, indem sie effektive Produktionsstrategien und ihren eigenen kreativen Beitrag nutzen
- ◆ Erwerben der theoretischen und methodischen Kenntnisse, die für die Durchführung von technischen Projekten erforderlich sind
- ◆ Analysieren und Bewerten der in der Technik verwendeten Materialien auf der Grundlage ihrer Eigenschaften
- ◆ Vertiefen in die Prozesse der Innovation und des Technologietransfers für die Entwicklung neuer Produkte und Prozesse und die Etablierung eines neuen Stands der Technik

“

Das ist die Gelegenheit, nach der Sie gesucht haben, um Zugang zu großen Industrieunternehmen in Ihrer Umgebung zu erhalten”





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen des Designs

- ◆ Verbinden und Verknüpfen der verschiedenen Designbereiche, Anwendungsbereiche und Berufszweige
- ◆ Kennen der Prozesse der Ideenfindung, der Kreativität und des Experimentierens und wissen, wie Sie diese auf Projekte anwenden können
- ◆ Integrieren von Sprache und Semantik in den Ideenfindungsprozess eines Projekts, indem Sie sie mit dessen Zielen und Nutzungswerten in Verbindung bringen

Modul 2. Grundlagen der Kreativität

- ◆ Wissen, wie man die eigenen Interessen durch Beobachtung und kritisches Denken zusammenführt und in künstlerische Kreationen umsetzt
- ◆ Verlieren der Angst vor künstlerischen Blockaden und Anwendung von Techniken, um sie zu bekämpfen
- ◆ Erforschen von sich selbst, dem eigenen emotionalen Raum und der Umgebung, um diese Elemente zu analysieren und sie für die eigene Kreativität zu nutzen

Modul 3. Technische Darstellungssysteme

- ◆ Verwenden von Kenntnissen über Darstellungssysteme als Hilfsmittel bei der Suche nach Lösungen für Designprobleme
- ◆ Entwickeln eines Konzepts und einer räumlichen Vision, Beschaffung neuer Instrumente zur Förderung und Generierung von Ideen
- ◆ Erlernen der Darstellung von Objekten im flächigen, axonometrischen und konischen System als Mittel zur Vermittlung einer Idee für deren Umsetzung

Modul 4. Materialien

- ◆ Verstehen der Prinzipien von Nanomaterialien
- ◆ Verstehen, Analysieren und Bewerten der Prozesse der Korrosion und des Abbaus von Materialien
- ◆ Bewerten und Analysieren der verschiedenen Techniken der zerstörungsfreien Prüfung von Materialien

Modul 5. Entwurf von mechanischen Elementen

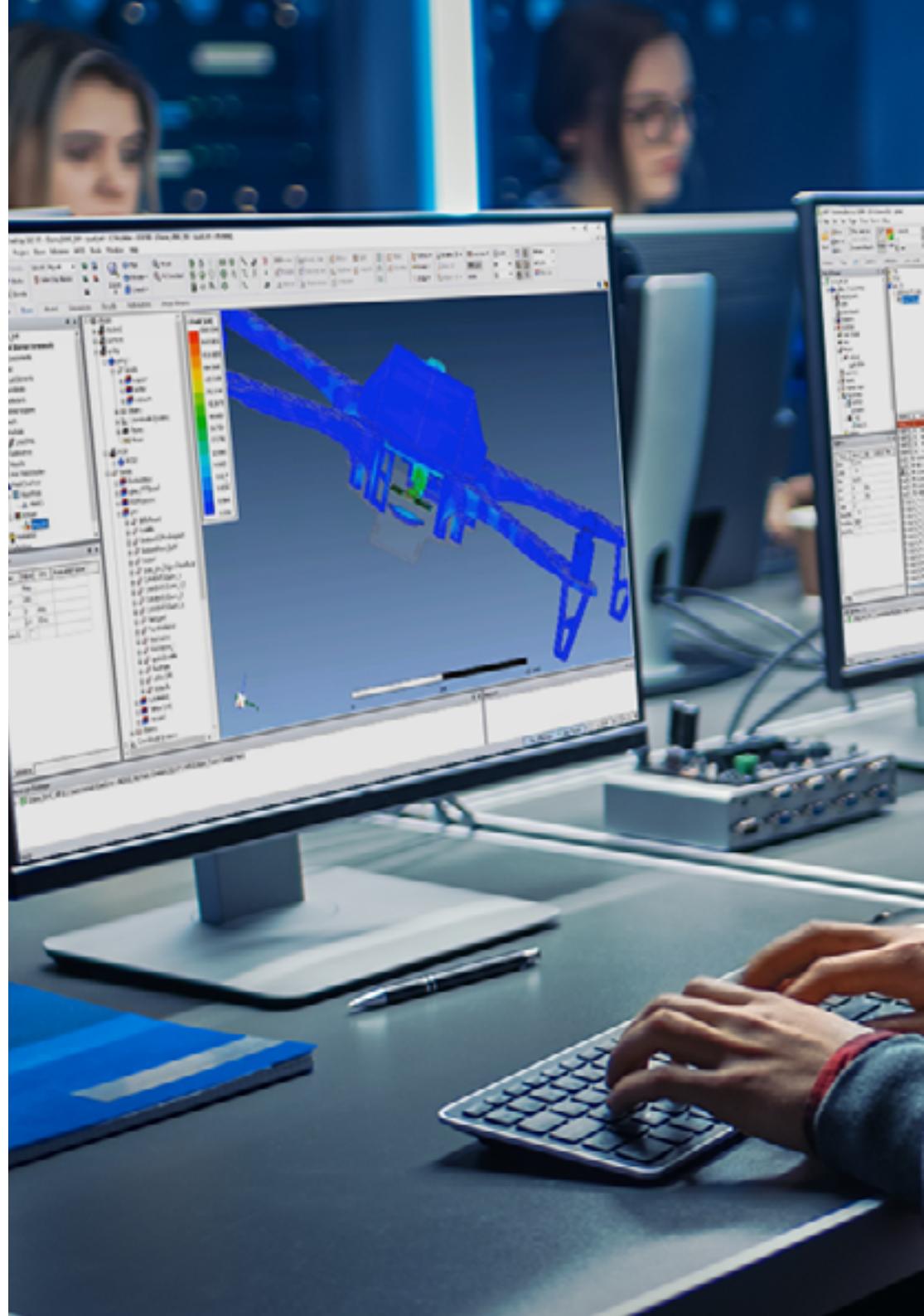
- ◆ Beherrschen aller Aspekte der Konstruktion im Maschinenbau
- ◆ Entwickeln von Patenten, Gebrauchsmustern und Industriedesign
- ◆ Bewerten der verschiedenen Fehlertheorien hinsichtlich ihrer Anwendung auf jedes Maschinenelement
- ◆ Entwerfen, Analysieren und Bewerten von Maschinenkomponenten unter Verwendung modernster Designtools
- ◆ Bewerten der verschiedenen Alternativen für die Gestaltung von Maschinenelementen

Modul 6. Design für die Herstellung

- ◆ Identifizieren der Produktionsstufen und -phasen eines Projekts
- ◆ Erreichen eines ausreichenden Kenntnisstandes in Bezug auf die spezifischen Ziele und Techniken im Zusammenhang mit dem Produktionsbereich
- ◆ Analysieren der Produktion aus einer strategischen Perspektive

Modul 7. Produktdesign und -entwicklung

- ◆ Festlegen aller Akteure, die im Design- und Entwicklungsprozess eines neuen Produkts berücksichtigt werden müssen, damit es in Bezug auf Qualität, Zeit, Kosten, Ressourcen, Kommunikation und Risiken korrekt funktioniert
- ◆ Analysieren im Detail der Phasen, die die Entwicklung des Herstellungsprozesses betreffen, bis das Produkt gemäß den ursprünglichen Anforderungen verfügbar ist
- ◆ Erwerben von detaillierten Kenntnissen über den Produktvalidierungsprozess, um sicherzustellen, dass dieser alle erwarteten Qualitätsanforderungen erfüllt





Modul 8. Materialien für das Design

- ◆ Arbeiten mit den jeweils am besten geeigneten Materialien im Bereich des Produktdesigns
- ◆ Erklären und Beschreiben der wichtigsten Materialfamilien: ihre Herstellung, Typologien, Eigenschaften, usw.

Modul 9. Industrielle Produktion

- ◆ Kennen der grundlegenden physikalischen und Ausführungsprinzipien der verschiedenen Herstellungsprozesse
- ◆ Kennen der gängigsten Instrumente zur Durchführung von Längsmessungen in der mechanischen Fertigung, einschließlich konstruktiver und messtechnischer Merkmale
- ◆ Anpassen der Methodik und der Definition der Anforderungen entsprechend der Anwendung, für die das Verfahren bestimmt ist
- ◆ Erstellen von Annäherungen der abstrakten Welt des Projekts an die reale Welt mittels zweidimensionaler und virtueller grafischer Darstellung in drei Dimensionen, unter Verwendung spezieller Software

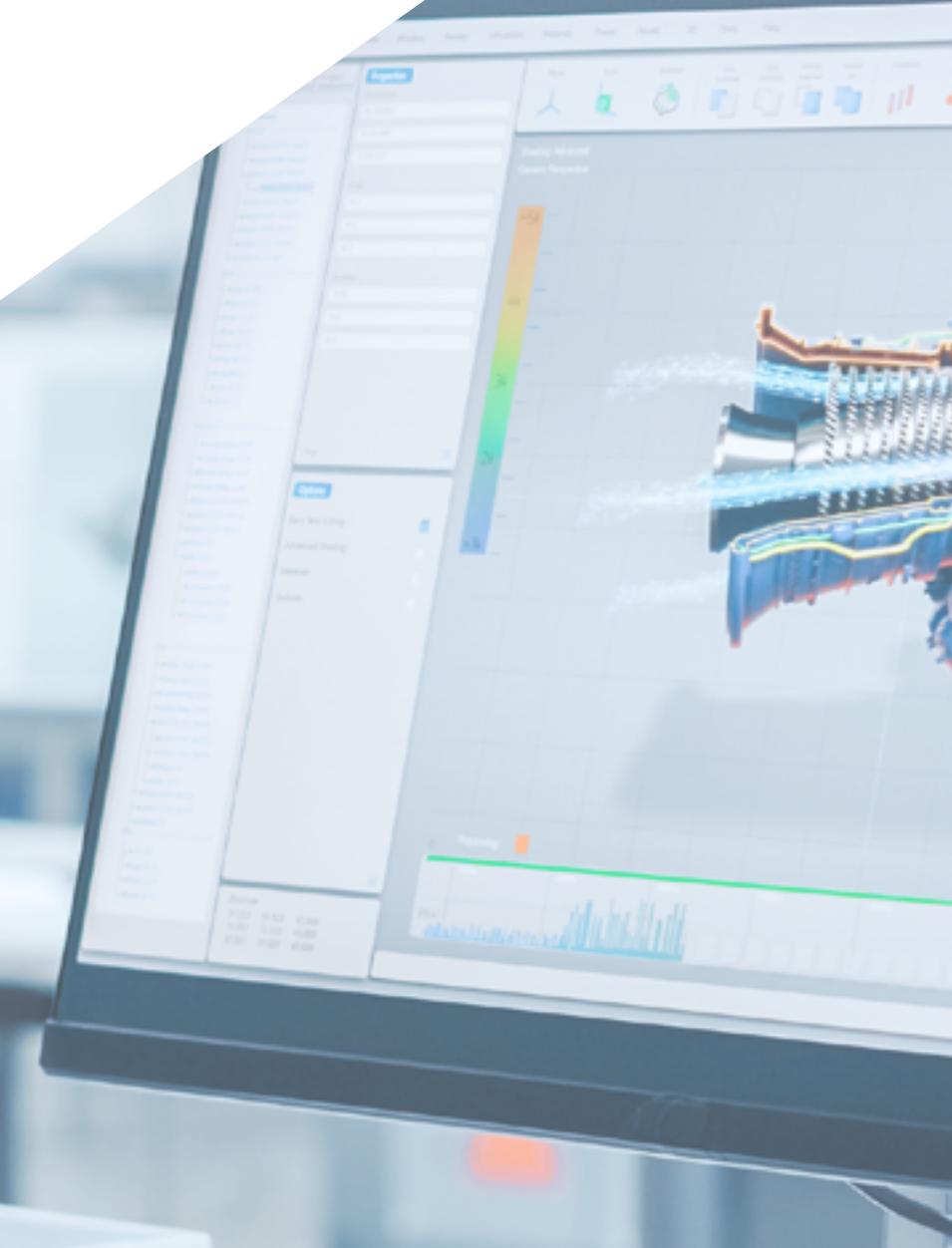
Modul 10. Ethik und Wirtschaft

- ◆ Erwerben einer integrierten und globalen Vision der Designpraxis und verstehen die soziale, ethische und berufliche Verantwortung der Designtätigkeit und ihre Rolle in der Gesellschaft
- ◆ Kennen und Anwenden der Terminologie und Methodik des beruflichen Umfelds

03

Kompetenzen

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Industriedesign ermöglicht es Fachleuten, zahlreiche Fähigkeiten in diesem kreativen Bereich zu erwerben und zu entwickeln. Das Programm konzentriert sich auf die industrielle Produktion und analysiert die verwendeten Materialien, die Modellierungs- und Verarbeitungstechniken sowie die kreativen Verfahren, die für die Arbeit in diesem wichtigen Berufsfeld erforderlich sind. Diese Qualifikation ist daher unverzichtbar für Designer, die in diesen Bereich einsteigen und ihre Karriereaussichten in einem der am schnellsten wachsenden Industriebereiche von heute erweitern möchten.





66

Entwickeln Sie dank dieses Programms alle
notwendigen Fähigkeiten, um ein großer
Experte für Industriedesign zu werden"



Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Analysieren der verfügbaren Prototyping-Optionen für eine korrekte Bewertung des ursprünglichen Entwurfs
- ◆ Kennenlernen der grundlegenden normativen, rechtlichen, organisatorischen Strukturen und Arbeitsmuster im künstlerischen, intellektuellen, wirtschaftlichen, technologischen und politischen Kontext auf einem grundlegenden Niveau und Analyse ihres Entwicklungspotenzials aus der Sicht des Designs
- ◆ Entwickeln von Fähigkeiten und Fertigkeiten, um sich im technischen Medium mit Präzision, Klarheit und Objektivität in grafischen Lösungen auszudrücken
- ◆ Verstehen von 3-dimensionalen Modellen und Veranschaulichung von Figuren oder Stücken aus jedem Blickwinkel
- ◆ Konfrontieren der Darstellung von dreidimensionalen Körpern auf der Ebene und schärfen den Wahrnehmungssinn
- ◆ Vertiefen in die Techniken, Phasen und Werkzeuge im Zusammenhang mit dem konzeptionellen Design, das dem endgültigen Design des Produkts vorausgeht, sowie die Übersetzung der endgültigen Kundenanforderungen in technische Spezifikationen, denen das Produkt entsprechen muss





Spezifische Kompetenzen

- ♦ Aufschlüsseln im Detail des Entwurfsprozesses eines neuen Produkts vom CAD-Entwurf bis zur Vereinbarung, dass der Entwurf den Anforderungen entspricht, über die Analyse möglicher Fehler und Erstellung von Zeichnungen
- ♦ Verwenden von Software-Tools für jede der Phasen des digitalen Rapid Prototyping und Reverse Engineering
- ♦ Analysieren und Bewerten metallischer Werkstoffe, sowohl eisenhaltiger als auch nichteisenhaltiger
- ♦ Analysieren und Bewerten von Polymer-, Keramik- und Verbundwerkstoffen
- ♦ Analysieren und Bewerten der in der additiven Fertigung verwendeten Materialien
- ♦ Kennen des ISO-Modells für Anpassungen und Toleranzen, einschließlich der Nomenklatur und der Berechnung der verschiedenen Parameter
- ♦ Kennen der Konstruktionsmerkmale der gebräuchlichsten Werkzeugmaschinen und der grundlegenden Aspekte der Bearbeitungstechnologie, einschließlich Zerspanungstheorien und Bearbeitungsmechanik

“

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang wird die Türen zahlreicher Industrieunternehmen öffnen, die bei der Entwicklung ihrer neuen Produkte auf Ihre Fähigkeiten zählen wollen”

04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Weiterbildenden Masterstudiengangs in Industriedesign wurden von international anerkannten Experten in diesem kreativen Bereich entwickelt, die dafür verantwortlich sind, dass die neuesten Entwicklungen in diesem Sektor in dieses Programm einfließen. Diese Qualifikation, die in 10 spezialisierte Module gegliedert ist, befasst sich mit wichtigen Themen wie dem Design mechanischer Elemente, insbesondere von Teilen wie Bremsen, Kupplungen und Kupplungen, dem Design und der Entwicklung von Produkten oder den verschiedenen Herstellungsprozessen.





66

Sie werden keinen vollständigeren und aktuelleren Inhalt auf dem Gebiet des Industriedesigns finden“

Modul 1. Grundlagen des Designs

- 1.1. Geschichte des Designs
 - 1.1.1. Die industrielle Revolution
 - 1.1.2. Die Phasen des Designs
 - 1.1.3. Architektur
 - 1.1.4. Die Chicagoer Schule
- 1.2. Designstile und Strömungen
 - 1.2.1. Dekoratives Design
 - 1.2.2. Modernistische Strömung
 - 1.2.3. Art Deco
 - 1.2.4. Industrielles Design
 - 1.2.5. Das Bauhaus
 - 1.2.6. Industrielles Design
 - 1.2.7. Transvanguardien
 - 1.2.8. Zeitgenössisches Design
- 1.3. Designer und Trends
 - 1.3.1. Innenarchitekten
 - 1.3.2. Grafikdesigner
 - 1.3.3. Industrie- oder Produktdesigner
 - 1.3.4. Modedesigner
- 1.4. Projektmethodik im Design
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. Sprache im Design
 - 1.5.1. Objekte und das Subjekt
 - 1.5.2. Semiotik der Objekte
 - 1.5.3. Die objektive Disposition und ihre Konnotation
 - 1.5.4. Die Globalisierung der Zeichen
 - 1.5.5. Vorschlag
- 1.6. Design und seine ästhetisch-formale Dimension
 - 1.6.1. Visuelle Elemente
 - 1.6.1.1. Die Form
 - 1.6.1.2. Messung
 - 1.6.1.3. Farbe
 - 1.6.1.4. Die Textur
 - 1.6.2. Relationale Elemente
 - 1.6.2.1. Leitung
 - 1.6.2.2. Position
 - 1.6.2.3. Räumlich
 - 1.6.2.4. Schweregrad
 - 1.6.3. Praktische Elemente
 - 1.6.3.1. Vertretung
 - 1.6.3.2. Bedeutung
 - 1.6.3.3. Funktion
 - 1.6.4. Referenzrahmen
- 1.7. Analytische Methoden des Designs
 - 1.7.1. Pragmatisches Design
 - 1.7.2. Analoges Design
 - 1.7.3. Ikonisches Design
 - 1.7.4. Kanonisches Design
 - 1.7.5. Die wichtigsten Autoren und ihre Methodik
- 1.8. Design und Semantik
 - 1.8.1. Semantik
 - 1.8.2. Bedeutung

- 1.8.3. Denotative Bedeutung und konnotative Bedeutung
- 1.8.4. Das Lexikon
- 1.8.5. Lexikalisches Feld und lexikalische Familie
- 1.8.6. Semantische Beziehungen
- 1.8.7. Semantische Veränderung
- 1.8.8. Ursachen für semantische Veränderungen
- 1.9. Design und Pragmatik
 - 1.9.1. Praktische Konsequenzen, Abduktion und Semiotik
 - 1.9.2. Mediation, Körper und Gefühle
 - 1.9.3. Lernen, Erfahrung und Abschluss
 - 1.9.4. Identität, soziale Beziehungen und Objekte
- 1.10. Aktueller Designkontext
 - 1.10.1. Aktuelle Designfragen
 - 1.10.2. Aktuelle Designfragen
 - 1.10.3. Beiträge zur Methodik

Modul 2. Grundlagen der Kreativität

- 2.1. Schaffen heißt denken
 - 2.1.1. Die Kunst des Denkens
 - 2.1.2. Kreatives Denken und Kreativität
 - 2.1.3. Gedanke und Gehirn
 - 2.1.4. Die Forschungslinien zur Kreativität: Systematisierung
- 2.2. Art des kreativen Prozesses
 - 2.2.1. Die Natur der Kreativität
 - 2.2.2. Der Begriff der Kreativität: Schöpfung und Kreativität
 - 2.2.3. Die Schaffung von Ideen im Dienste einer überzeugenden Kommunikation
 - 2.2.4. Art des kreativen Prozesses in der Werbung
- 2.3. Die Erfindung
 - 2.3.1. Evolution und historische Analyse des Schöpfungsprozesses
 - 2.3.2. Die Natur des klassischen Kanons der Erfindungen
 - 2.3.3. Die klassische Auffassung der Inspiration als Ursprung der Ideen
 - 2.3.4. Erfindung, Inspiration, Überzeugung
- 2.4. Rhetorik und persuasive Kommunikation
 - 2.4.1. Rhetorik und Werbung
 - 2.4.2. Die rhetorischen Elemente der persuasiven Kommunikation
 - 2.4.3. Rhetorische Figuren
 - 2.4.4. Rhetorische Regeln und Funktionen der Werbesprache
- 2.5. Kreatives Verhalten und Persönlichkeit
 - 2.5.1. Kreativität als persönliche Eigenschaft, als Produkt und als Prozess
 - 2.5.2. Kreatives Verhalten und Motivation
 - 2.5.3. Wahrnehmung und kreatives Denken
 - 2.5.4. Die Elemente der Kreativität
- 2.6. Kreative Fähigkeiten und Fertigkeiten
 - 2.6.1. Denksysteme und Modelle der kreativen Intelligenz
 - 2.6.2. Guilfords dreidimensionales Modell der Struktur des Intellekts
 - 2.6.3. Wechselwirkung zwischen Faktoren und Fähigkeiten des Intellekts
 - 2.6.4. Kreative Fertigkeiten
 - 2.6.5. Kreative Fähigkeiten
- 2.7. Die Phasen des kreativen Prozesses
 - 2.7.1. Kreativität als Prozess
 - 2.7.2. Die Phasen des kreativen Prozesses
 - 2.7.3. Die Phasen des kreativen Prozesses in der Werbung
- 2.8. Die Lösung von Problemen
 - 2.8.1. Kreativität und Problemlösungsfähigkeit
 - 2.8.2. Wahrnehmungsblockaden und emotionale Blockaden
 - 2.8.3. Methodik der Erfindung: kreative Programme und Methoden
- 2.9. Die Methoden des kreativen Denkens
 - 2.9.1. Brainstorming als Modell zur Ideenfindung
 - 2.9.2. Vertikales Denken und Querdenken
 - 2.9.3. Methodik der Erfindung: kreative Programme und Methoden
- 2.10. Kreativität und werbliche Kommunikation
 - 2.10.1. Der kreative Prozess als spezifisches Produkt der Werbekommunikation
 - 2.10.2. Die Natur des kreativen Prozesses in der Werbung: Kreativität und der kreative Prozess in der Werbung
 - 2.10.3. Methodische Grundsätze und Auswirkungen der Werbegestaltung
 - 2.10.4. Gestaltung von Werbung: vom Problem zur Lösung
 - 2.10.5. Kreativität und persuasive Kommunikation

Modul 3. Technische Darstellungssysteme

- 3.1. Einführung in die ebene Geometrie
 - 3.1.1. Das Grundmaterial und seine Verwendung
 - 3.1.2. Grundlegende ebene Linien
 - 3.1.3. Polygone. Metrische Beziehungen
 - 3.1.4. Normalisierung, Zeilen, Schrift und Formate
 - 3.1.5. Normalisierte Dimensionierung
 - 3.1.6. Skalen
 - 3.1.7. Repräsentationssysteme
 - 3.1.7.1. Arten der Projektion
 - 3.1.7.1.1. Konische Projektion
 - 3.1.7.1.2. Orthogonale zylindrische Projektion
 - 3.1.7.1.3. Schräge zylindrische Projektion
 - 3.1.7.2. Klassen von Repräsentationssystemen
 - 3.1.7.2.1. Messsysteme
 - 3.1.7.2.2. Perspektivische Systeme
- 3.2. Grundlegende ebene Linien
 - 3.2.1. Grundlegende geometrische Elemente
 - 3.2.2. Rechtwinkligkeit
 - 3.2.3. Parallelität
 - 3.2.4. Operationen mit Segmenten
 - 3.2.5. Winkel
 - 3.2.6. Kreislinien
 - 3.2.7. Geometrische Positionen
- 3.3. Geometrische Transformationen
 - 3.3.1. Isometrisch
 - 3.3.1.1. Gleichheit
 - 3.3.1.2. Translation
 - 3.3.1.3. Symmetrie
 - 3.3.1.4. Twist
 - 3.3.2. Isomorph
 - 3.3.2.1. Homothetie
 - 3.3.2.2. Ähnlichkeit
- 3.3.3. Anamorphotisch
 - 3.3.3.1. Äquivalenzen
 - 3.3.3.2. Investition
- 3.3.4. Projektiv
 - 3.3.4.1. Homologie
 - 3.3.4.2. Affine Homologie oder Affinität
- 3.4. Polygone
 - 3.4.1. Polygonale Linien
 - 3.4.1.1. Definition und Typen
 - 3.4.2. Dreiecke
 - 3.4.2.1. Elemente und Klassifizierung
 - 3.4.2.2. Konstruktion von Dreiecken
 - 3.4.2.3. Bemerkenswerte Linien und Punkte
 - 3.4.3. Vierecke
 - 3.4.3.1. Elemente und Klassifizierung
 - 3.4.3.2. Parallelogramme
 - 3.4.4. Regelmäßige Polygone
 - 3.4.4.1. Definition
 - 3.4.4.2. Konstruktion
 - 3.4.5. Umfänge und Bereiche
 - 3.4.5.1. Definition. Flächen messen
 - 3.4.5.2. Einheiten der Fläche
 - 3.4.6. Flächen von Polygonen
 - 3.4.6.1. Flächen von Vierecken
 - 3.4.6.2. Flächen von Dreiecken
 - 3.4.6.3. Flächen von regelmäßigen Polygonen
 - 3.4.6.4. Bereiche mit Unregelmäßigkeiten
- 3.5. Berührungs punkte und Links. Technische und konische Kurven
 - 3.5.1. Tangenten, Verbindungen und Polarität
 - 3.5.1.1. Tangenten
 - 3.5.1.1.1. Tangenten-Theoreme
 - 3.5.1.1.2. Zeichnungen von Tangentenlinien
 - 3.5.1.1.3. Verbindungen von Linien und Kurven
 - 3.5.1.2. Polarität auf dem Umfang
 - 3.5.1.2.1. Zeichnungen von Tangentialkreisen

- 3.5.2. Technische Kurven
 - 3.5.2.1. Ovale
 - 3.5.2.2. Eiförmig
 - 3.5.2.3. Spiralen
- 3.5.3. Konische Kurven
 - 3.5.3.1. Ellipse
 - 3.5.3.2. Parabel
 - 3.5.3.3. Hyperbel
- 3.6. Dihedralensystem
 - 3.6.1. Allgemeines
 - 3.6.1.1. Punkt und Linie
 - 3.6.1.2. Die Ebene. Kreuzungen
 - 3.6.1.3. Parallelität, Rechtwinkligkeit und Abstände
 - 3.6.1.4. Änderungen der Ebene
 - 3.6.1.5. Drehungen
 - 3.6.1.6. Herabstufungen
 - 3.6.1.7. Winkel
 - 3.6.2. Kurven und Oberflächen
 - 3.6.2.1. Kurven
 - 3.6.2.2. Oberflächen
 - 3.6.2.3. Polyeder
 - 3.6.2.4. Pyramide
 - 3.6.2.5. Prisma
 - 3.6.2.6. Kegel
 - 3.6.2.7. Zylinder
 - 3.6.2.8. Oberflächen der Drehung
 - 3.6.2.9. Schnittpunkt von Oberflächen
 - 3.6.3. Schatten
 - 3.6.3.1. Allgemeines
- 3.7. Bemaßtes System
 - 3.7.1. Punkt, Linie und Ebene
 - 3.7.2. Kreuzungen und Abdrifte
 - 3.7.2.1. Herabstufungen
 - 3.7.2.2. Anwendungen
- 3.7.3. Parallelität, Rechtwinkligkeit, Abstände und Winkel
 - 3.7.3.1. Rechtwinkligkeit
 - 3.7.3.2. Entferungen
 - 3.7.3.3. Winkel
- 3.7.4. Linien, Flächen und Terrain
 - 3.7.4.1. Terrain
- 3.7.5. Anwendungen
- 3.8. Axonometrisches System
 - 3.8.1. Orthogonale Axonometrie: Punkt, Linie, Ebene
 - 3.8.2. Orthogonale Axonometrie: Schnittpunkte, Abdrifte und Rechtwinkligkeit
 - 3.8.2.1. Herabstufungen
 - 3.8.2.2. Rechtwinkligkeit
 - 3.8.2.3. Ebene Formen
 - 3.8.3. Orthogonale Axonometrie: Perspektive der Körper
 - 3.8.3.1. Repräsentation von Körpern
 - 3.8.4. Schräge Axonometrie: Abdrifte, Rechtwinkligkeit
 - 3.8.4.1. Frontale Perspektive
 - 3.8.4.2. Abdrift und Rechtwinkligkeit
 - 3.8.4.3. Flache Zahlen
 - 3.8.5. Schräge Axonometrie: Perspektive der Körper
 - 3.8.5.1. Schatten
- 3.9. Konisches System
 - 3.9.1. Konische oder zentrale Projektion
 - 3.9.1.1. Kreuzungen
 - 3.9.1.2. Parallelismen
 - 3.9.1.3. Herabstufungen
 - 3.9.1.4. Rechtwinkligkeit
 - 3.9.1.5. Winkel
 - 3.9.2. Lineare Perspektive
 - 3.9.2.1. Hilfskonstruktionen
 - 3.9.3. Linien- und Flächenperspektive
 - 3.9.3.1. Praktische Perspektive
 - 3.9.4. Perspektivische Methoden
 - 3.9.4.1. Schräger Rahmen

- 3.9.5. Perspektivische Rückführungen
 - 3.9.5.1. Reflexe
 - 3.9.5.2. Schatten
- 3.10. Die Skizze
 - 3.10.1. Ziele des Skizzierens
 - 3.10.2. Die Proportion
 - 3.10.3. Prozess des Skizzierens
 - 3.10.4. Der Blickwinkel
 - 3.10.5. Beschriftung und grafische Symbole
 - 3.10.6. Messung

Modul 4. Materialien

- 4.1. Materialeigenschaften
 - 4.1.1. Mechanische Eigenschaften
 - 4.1.2. Elektrische Eigenschaften
 - 4.1.3. Optische Eigenschaften
 - 4.1.4. Magnetische Eigenschaften
- 4.2. Metallische Materialien I. Eisenhaltig
- 4.3. Metallische Materialien II. Nicht-Eisenhaltig
- 4.4. Polymere Materialien
 - 4.4.1. Thermoplastische Kunststoffe
 - 4.4.2. Duroplastische Kunststoffe
- 4.5. Keramische Materialien
- 4.6. Zusammengesetzte Materialien
- 4.7. Biomaterialien
- 4.8. Nanomaterialien
- 4.9. Korrosion und Zersetzung von Materialien
 - 4.9.1. Arten von Korrosion
 - 4.9.2. Oxidation von Metallen
 - 4.9.3. Korrosionskontrolle
- 4.10. Nicht-destructive Tests
 - 4.10.1. Visuelle Inspektionen und Endoskopie
 - 4.10.2. Ultraschall
 - 4.10.3. Röntgenstrahlen



THIS IS INTERACTION.



- 4.10.4. Foucault (Eddy) Wirbelströme
- 4.10.5. Magnetische Partikel
- 4.10.6. Eindringende Flüssigkeiten
- 4.10.7. Infrarot-Thermografie

Modul 5. Entwurf von mechanischen Elementen

- 5.1. Theorien der Störfalle
 - 5.1.1. Theorien über statisches Versagen
 - 5.1.2. Theorien über dynamisches Versagen
 - 5.1.3. Ermüdung
- 5.2. Tribologie und Schmierung
 - 5.2.1. Reibung
 - 5.2.2. Verschleiß
 - 5.2.3. Schmierstoffe
- 5.3. Konstruktion der Zapfwelle
 - 5.3.1. Wellen und Achsen
 - 5.3.2. Keilnuten und Keilwellen
 - 5.3.3. Schwungräder
- 5.4. Konstruktion von festen Getrieben
 - 5.4.1. Nocken
 - 5.4.2. Stirnradgetriebe
 - 5.4.3. Kegelradgetriebe
 - 5.4.4. Schrägverzahnte Getriebe
 - 5.4.5. Schneckenschrauben
- 5.5. Entwurf von flexiblen Getrieben
 - 5.5.1. Kettenantriebe
 - 5.5.2. Riemenantriebe
- 5.6. Lager und Lagerkonstruktion
 - 5.6.1. Gleitlager
 - 5.6.2. Lager
- 5.7. Konstruktion von Bremsen, Kupplungen und Kupplungsvorrichtungen
 - 5.7.1. Bremsen
 - 5.7.2. Kupplungen
 - 5.7.3. Kupplungsvorrichtungen

- 5.8. Mechanische Federkonstruktion
- 5.9. Design von nicht dauerhaften Verbindungen
 - 5.9.1. Verschraubte Verbindungen
 - 5.9.2. Vernietete Verbindungen
- 5.10. Entwurf von dauerhaften Verbindungen
 - 5.10.1. Geschweißte Verbindungen
 - 5.10.2. Klebeverbindungen

Modul 6. Design für die Herstellung

- 6.1. Design für die Herstellung und Verpackung
- 6.2. Formgebung durch Gießen
 - 6.2.1. Gießen
 - 6.2.2. Injektion
- 6.3. Formgebung durch Verformung
 - 6.3.1. Plastische Verformung
 - 6.3.2. Stanzen
 - 6.3.3. Schmieden
 - 6.3.4. Extrusion
- 6.4. Umformung durch Materialverlust
 - 6.4.1. Abrieb
 - 6.4.2. Spanabfuhr
- 6.5. Wärmebehandlung
 - 6.5.1. Härtung
 - 6.5.2. Temperieren
 - 6.5.3. Glühen
 - 6.5.4. Normalisierung
 - 6.5.5. Thermochemische Behandlungen
- 6.6. Anwendung von Farben und Beschichtungen
 - 6.6.1. Elektrochemische Behandlungen
 - 6.6.2. Elektrolytische Behandlungen
 - 6.6.3. Farben, Lacke und Firnisse
- 6.7. Verformung von Polymeren und keramischen Materialien
- 6.8. Herstellung von Verbundwerkstoffteilen

- 6.9. Additive Fertigung
 - 6.9.1. Powder bed fusion
 - 6.9.2. Direct energy deposition
 - 6.9.3. Binder jetting
 - 6.9.4. Bound Power Extrusion
- 6.10. Robuste Technik
 - 6.10.1. Taguchi-Methode
 - 6.10.2. Planung von Experimenten
 - 6.10.3. Statistische Prozesskontrolle

Modul 7. Produktdesign und -entwicklung

- 7.1. QFD in Produktdesign und -entwicklung (Quality Function Deployment)
 - 7.1.1. Von der Stimme des Kunden zu den technischen Anforderungen
 - 7.1.2. Das Haus der Qualität / Phasen für seine Entwicklung
 - 7.1.3. Vorteile und Beschränkungen
- 7.2. Design Thinking
 - 7.2.1. Design, Bedarf, Technologie und Strategie
 - 7.2.2. Prozess-Schritte
 - 7.2.3. Verwendete Techniken und Instrumente
- 7.3. Gleichzeitige Entwicklung
 - 7.3.1. Grundlagen der gleichzeitigen Entwicklung
 - 7.3.2. Methoden der gleichzeitigen Entwicklung
 - 7.3.3. Verwendete Tools
- 7.4. Programm. Planung und Definition
 - 7.4.1. Anforderungen. Qualitätsmanagement
 - 7.4.2. Phasen der Entwicklung. Zeitmanagement
 - 7.4.3. Materialien, Machbarkeit, Verfahren. Kostenmanagement
 - 7.4.4. Projektteam. Management der Humanressourcen
 - 7.4.5. Information Kommunikationsmanagement
 - 7.4.6. Risikoanalyse. Risikomanagement
- 7.5. Produkt. Design (CAD) und Entwicklung
 - 7.5.1. Informationsmanagement/PLM/Produktlebenszyklus
 - 7.5.2. Modalitäten und Auswirkungen von Produktfehlern

- 7.5.3. CAD-Konstruktion. Überprüfung
- 7.5.4. Produkt- und Fertigungspläne
- 7.5.5. Überprüfung des Designs
- 7.6. Prototypen. Entwicklung
 - 7.6.1. Schnelles Prototyping
 - 7.6.2. Kontrollplan
 - 7.6.3. Planung von Experimenten
 - 7.6.4. Analyse der Messsysteme
- 7.7. Produktionsprozess. Design und Entwicklung
 - 7.7.1. Modalitäten und Auswirkungen des Scheitern des Prozesses
 - 7.7.2. Entwurf und Konstruktion von Fertigungswerkzeugen
 - 7.7.3. Entwurf und Konstruktion von Prüfvorrichtungen
 - 7.7.4. Anpassungsphase
 - 7.7.5. In Produktion geben
 - 7.7.6. Erste Beurteilung des Prozesses
- 7.8. Produkt und Prozess. Validierung
 - 7.8.1. Bewertung der Messsysteme
 - 7.8.2. Validierungstests
 - 7.8.3. Statistische Prozesskontrolle (SPC)
 - 7.8.4. Produktzertifizierung
- 7.9. Change Management. Verbesserung und Abhilfemaßnahmen
 - 7.9.1. Art der Änderung
 - 7.9.2. Analyse der Variabilität, Verbesserung
 - 7.9.3. Gelernte Lektionen und bewährte Praktiken
 - 7.9.4. Prozess der Änderung
- 7.10. Innovation und Technologietransfer
 - 7.10.1. Geistiges Eigentum
 - 7.10.2. Innovation
 - 7.10.3. Technologietransfer

Modul 8. Materialien für das Design

- 8.1. Material als Inspiration
 - 8.1.1. Suche nach Materialien
 - 8.1.2. Klassifizierung
 - 8.1.3. Das Material und sein Kontext
- 8.2. Materialien für das Design
 - 8.2.1. Häufige Verwendungen
 - 8.2.2. Kontraindikationen
 - 8.2.3. Kombination von Materialien
- 8.3. Kunst + Innovation
 - 8.3.1. Materialien in der Kunst
 - 8.3.2. Neue Materialien
 - 8.3.3. Zusammengesetzte Materialien
- 8.4. Physik
 - 8.4.1. Grundlegende Konzepte
 - 8.4.2. Zusammensetzung der Materialien
 - 8.4.3. Mechanische Tests
- 8.5. Technologie
 - 8.5.1. Intelligente Materialien
 - 8.5.2. Dynamische Materialien
 - 8.5.3. Die Zukunft der Materialien
- 8.6. Nachhaltigkeit
 - 8.6.1. Beschaffung
 - 8.6.2. Nutzung
 - 8.6.3. Endgültige Verwaltung
- 8.7. Biomimikry
 - 8.7.1. Reflexion
 - 8.7.2. Transparenz
 - 8.7.3. Andere Techniken

- 8.8. Innovation
 - 8.8.1. Erfolgsgeschichten
 - 8.8.2. Materialforschung
 - 8.8.3. Quellen der Forschung
- 8.9. Risikoprävention
 - 8.9.1. Sicherheitsfaktor
 - 8.9.2. Feuer
 - 8.9.3. Bruch
 - 8.9.4. Andere Risiken

Modul 9. Industrielle Produktion

- 9.1. Fertigungstechnologien
 - 9.1.1. Einführung
 - 9.1.2. Entwicklung der Herstellung
 - 9.1.3. Klassifizierung von Herstellungsprozessen
- 9.2. Schneiden von Feststoffen
 - 9.2.1. Handhabung von Platten und Blechen
 - 9.2.2. Kontinuierliche Fließfertigung
- 9.3. Herstellung von dünnen und hohlen Formen
 - 9.3.1. Rotomoulding
 - 9.3.2. Blasformung
 - 9.3.3. Vergleich
- 9.4. Konsolidierung der Produktion
 - 9.4.1. Komplexe Techniken
 - 9.4.2. Fortgeschrittene Techniken
 - 9.4.3. Texturen und Oberflächenbehandlungen
- 9.5. Qualitätskontrollen
 - 9.5.1. Metrologie
 - 9.5.2. Anpassungen
 - 9.5.3. Toleranzen
- 9.6. Baugruppen und Verpackungen
 - 9.6.1. Konstruktionssysteme
 - 9.6.2. Montageprozesse
 - 9.6.3. Designüberlegungen für die Montage

- 9.7. Logistik nach der Herstellung
 - 9.7.1. Lagerhaltung
 - 9.7.2. Versenden
 - 9.7.3. Abfall
 - 9.7.4. Service nach dem Verkauf
 - 9.7.5. Endgültige Verwaltung
- 9.8. Einführung in die numerische Steuerung
 - 9.8.1. Einführung in CAM-Systeme
 - 9.8.2. Architekturen von CAM-Lösungen
 - 9.8.3. Funktionales Design von CAM-Systemen
 - 9.8.4. Automatisierung von Fertigungsprozessen und NC-Programmierung
 - 9.8.5. Integration von CAD-CAM-Systemen
- 9.9. Reverse Engineering
 - 9.9.1. Digitalisierung von komplexen Geometrien
 - 9.9.2. Geometrie Verarbeitung
 - 9.9.3. Kompatibilität und Bearbeitung
- 9.10. Lean Manufacturing
 - 9.10.1. Lean-Denken
 - 9.10.2. Verschwendungen im Unternehmen
 - 9.10.3. Die 5 S

Modul 10. Ethik und Wirtschaft

- 10.1. Methodik
 - 10.1.1. Dokumentarische Quellen und Suche nach Ressourcen
 - 10.1.2. Bibliographische Zitate und Forschungsethik
 - 10.1.3. Methodische Strategien und akademisches Schreiben
- 10.2. Das Feld der Moral: Ethik und Moral
 - 10.2.1. Ethik und Moral
 - 10.2.2. Materielle Ethik und formale Ethik
 - 10.2.3. Rationalität und Moral
 - 10.2.4. Tugend, Güte und Gerechtigkeit
- 10.3. Angewandte Ethik
 - 10.3.1. Die öffentliche Dimension der angewandten Ethik
 - 10.3.2. Ethische Kodizes und Verantwortlichkeiten
 - 10.3.3. Eigenständigkeit und Selbstregulierung

- 10.4. Deontologische Ethik angewandt auf Design
 - 10.4.1. Ethische Anforderungen und Grundsätze im Zusammenhang mit der Ausübung von Design
 - 10.4.2. Ethische Entscheidungsfindung
 - 10.4.3. Ethische berufliche Beziehungen und Fähigkeiten
- 10.5. Soziale Verantwortung der Unternehmen
 - 10.5.1. Ethisches Bewusstsein des Unternehmens
 - 10.5.2. Verhaltenskodex
 - 10.5.3. Globalisierung und Multikulturalismus
 - 10.5.4. Nicht-Diskriminierung
 - 10.5.5. Nachhaltigkeit und Umwelt
- 10.6. Einführung in das Handelsrecht
 - 10.6.1. Konzept des Handelsrechts
 - 10.6.2. Wirtschaftliche Tätigkeit und Handelsrecht
 - 10.6.3. Die Bedeutung der Theorie der Quellen des Handelsrechts
- 10.7. Das Unternehmen
 - 10.7.1. Wirtschaftlicher Begriff des Unternehmens und des Unternehmers
 - 10.7.2. Rechtlicher Status des Unternehmens
- 10.8. Der Unternehmer
 - 10.8.1. Konzept und Merkmale des Unternehmers
 - 10.8.2. Personalisierte Gesellschaften und kapitalistische Gesellschaften (Aktiengesellschaften und Gesellschaften mit beschränkter Haftung)
 - 10.8.3. Erlangung des Status eines Unternehmers
 - 10.8.4. Unternehmerische Haftung
- 10.9. Regulierung des Wettbewerbs
 - 10.9.1. Kartellrecht
 - 10.9.2. Unrechtmäßiger oder unlauterer Wettbewerb
 - 10.9.3. Wettbewerbsfähige Strategie
- 10.10. Recht des geistigen und gewerblichen Eigentums
 - 10.10.1. Geistiges Eigentum
 - 10.10.2. Industrielles Eigentum
 - 10.10.3. Modalitäten des Schutzes von Schöpfungen und Erfindungen

“

Dieses Programm wird Sie Ihrem Ziel näher bringen: ein gefragter Industriedesigner zu werden"

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.



66

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt 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

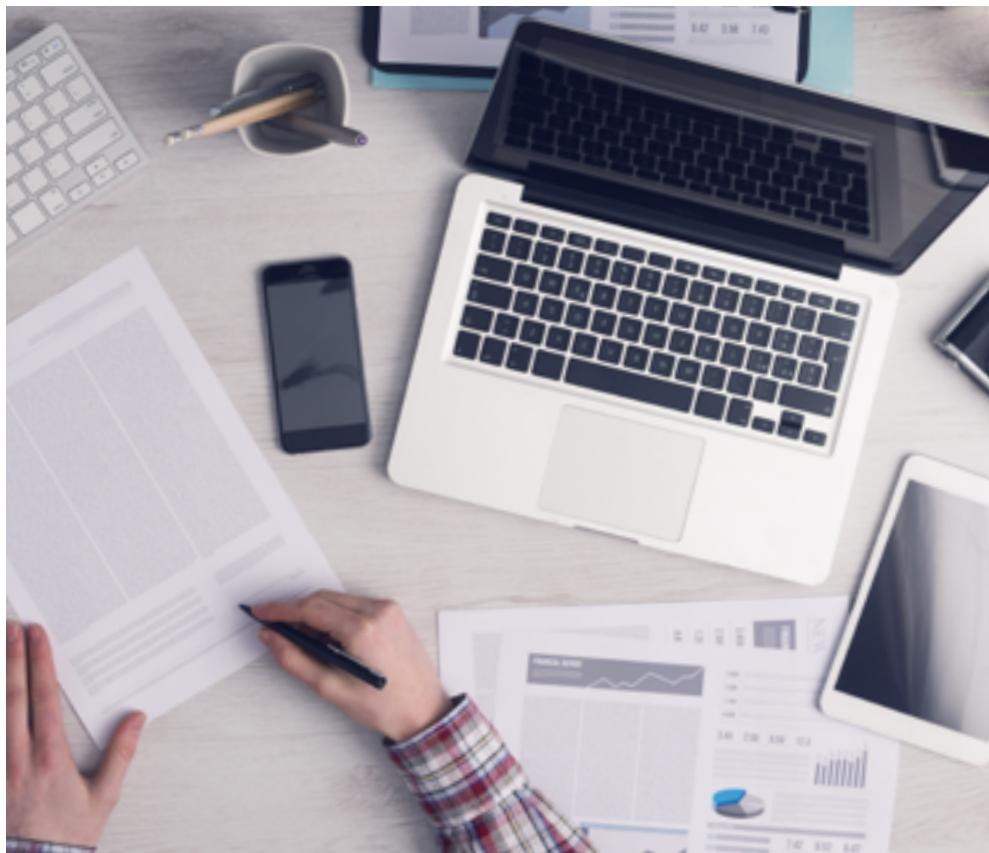
Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



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



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

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 die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

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 auszubilden. 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 Online-Universität in Spanisch 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 ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



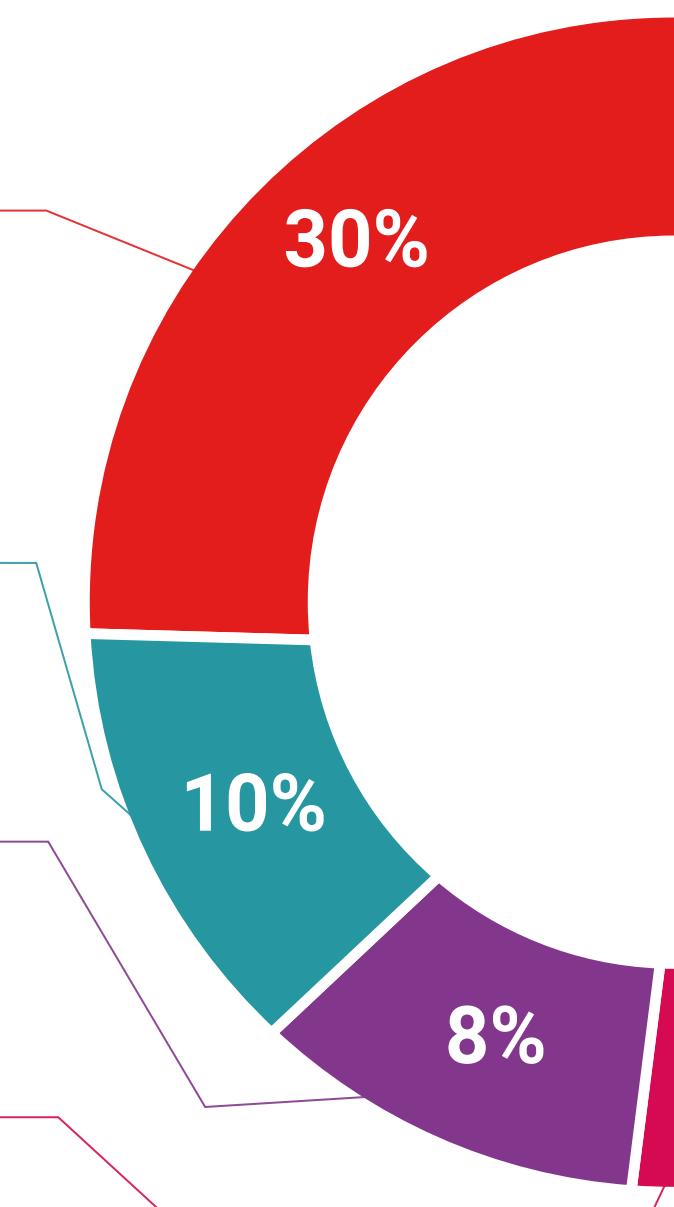
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

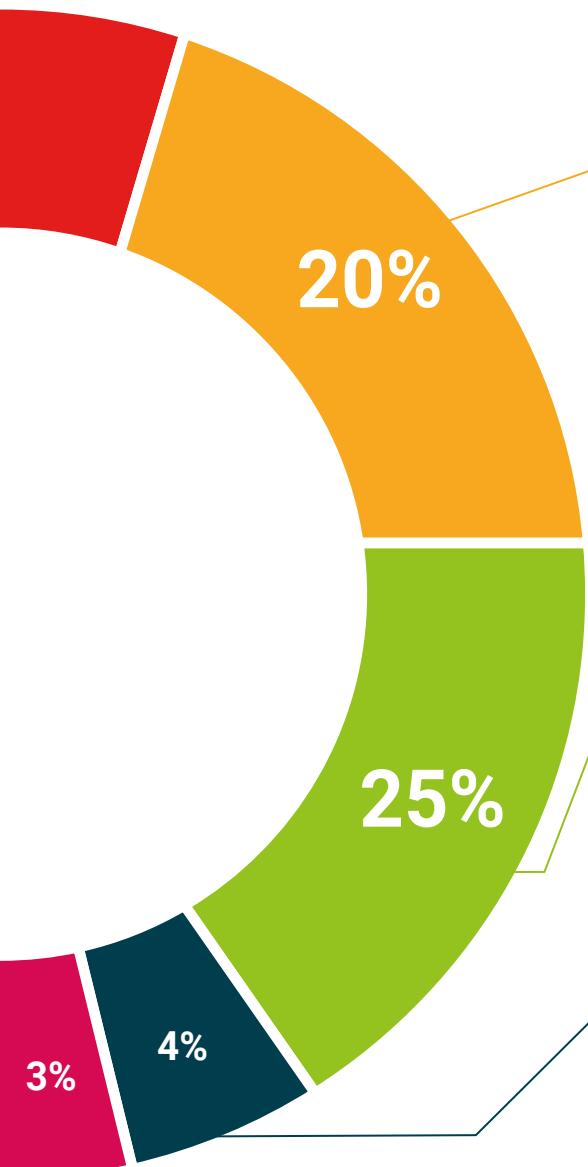
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

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.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Weiterbildender Masterstudiengang in Industriedesign garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

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

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Weiterbildender Masterstudiengang in Industriedesign**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra ([Amtsblatt](#)) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.



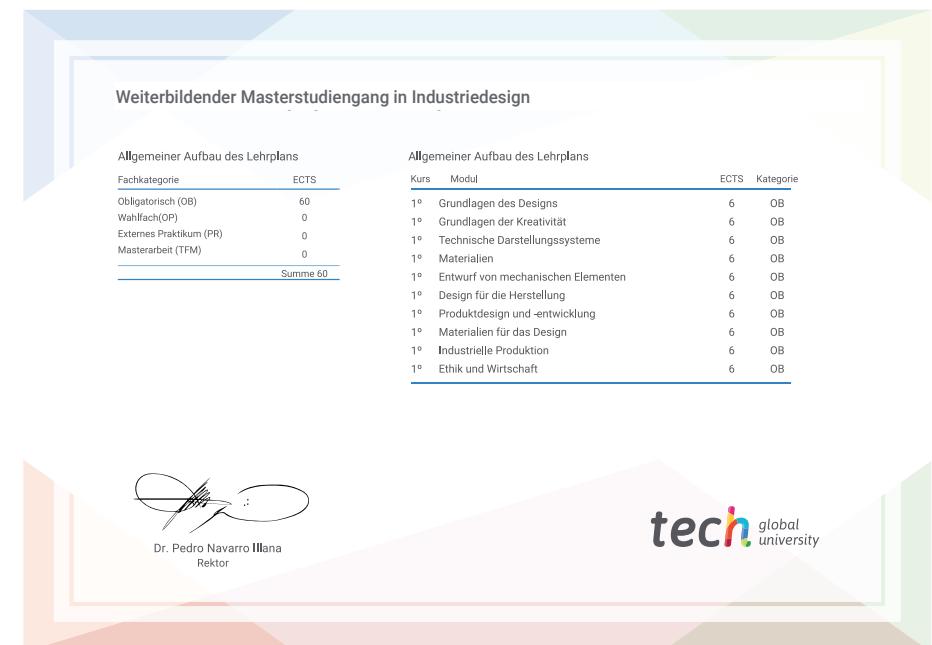
Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: **Weiterbildender Masterstudiengang in Industriedesign**

Modalität: **online**

Dauer: **12 monate**

Akkreditierung: **60 ECTS**



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



Weiterbildender Masterstudiengang
Industriedesign

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 60 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Weiterbildender Masterstudiengang Industriedesign

