

Universitätsexperte Editorial Design





Universitätsexperte Editorial Design

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 24 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-editorial-design

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 20

05

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Das Programm Editorial Design ist eine Fortbildung, die speziell für Fachleute aus dem Bereich Grafikdesign entwickelt wurde, um eine wichtige Spezialisierung im Bereich der Gestaltung und des Layouts von Publikationen zu ermöglichen.. Zu diesem Zweck bietet es die Möglichkeit, die Fähigkeiten einer spezialisierten Fachkraft durch eine Fortbildung zu erwerben, die eine berufliche Weiterentwicklung ohne Probleme bei der Vereinbarkeit von Beruf und Familie gewährleistet Eine einmalige Chance für die Entwicklung und den Aufstieg



“

*Ein sehr intensiver Kurs, der es Ihnen ermöglicht,
ein Editorial Design mit der Kompetenz der
besten Fachleute des Sektors zu entwickeln"*

Dieser Universitätsexperte in Editorial Design ist so aufgebaut, dass sie eine interessante, interaktive und vor allem hocheffiziente Fortbildung in allen Bereichen dieses Sektors bietet. Um dies zu erreichen, wird ein klarer und kontinuierlicher Wachstumspfad angeboten, der auch zu 100% mit anderen Berufen kompatibel ist.

Mithilfe einer exklusiven Methodik wird dieser Universitätsexperte Sie dazu bringen, alle Arbeitsweisen im Editorial Design kennenzulernen, die der Designprofi benötigt, um an der Spitze zu bleiben und die sich verändernden Phänomene der multimedialen Kommunikation und speziell die Arbeit im Editorial Design zu kennen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer kennen muss, um ein komplettes Editorial Design zu planen, zu entwickeln und fertigzustellen. Es ist ein Weg, der die Fähigkeiten des Studenten schrittweise steigert und ihm hilft, die Herausforderungen eines Spitzenprofis zu meistern.

Der Universitätsexperte in Editorial Design wird als praktikable Option für eine Fachkraft vorgestellt, die sich entscheidet, unabhängig zu arbeiten aber auch Teil einer Organisation oder eines Unternehmens zu sein. Ein interessanter Weg der beruflichen Entwicklung, der von den spezifischen Kenntnissen, die wir Ihnen in diese Fortbildung anbieten, profitieren wird.

Dieser **Universitätsexperte in Editorial Design** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die wichtigsten Merkmale des Programms sind:

- ♦ Entwicklung einer großen Anzahl von Fallstudien, die von Experten vorgestellt werden
- ♦ Anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt
- ♦ Neue und zukunftsweisende Entwicklungen in diesem Bereich
- ♦ Praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Innovative und hocheffiziente Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dieses Programm ermöglicht Ihnen, Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Wissen im Editorial Design zu aktualisieren"

“

Das gesamte notwendige Wissen für den Grafikdesigner in diesem Bereich, zusammengestellt in einem hocheffizienten Universitätsexperten, der Ihre Bemühungen mit den besten Ergebnissen optimieren wird"

Die Entfaltung dieses Programm konzentriert sich auf die praktische Umsetzung des vorgeschlagenen theoretischen Erlernens. Durch die effektivsten Lehrsysteme und bewährte Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt importiert wurden, werden Sie in der Lage sein, sich neues Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise wollen wir Ihre Bemühungen in echte und unmittelbare Kompetenzen umsetzen.

Unser Online-System ist eine weitere Stärke unseres Fortbildungskonzepts. Mit einer interaktiven Plattform, die die Vorteile der neuesten technologischen Entwicklungen nutzt, stellen wir Ihnen die interaktivsten digitalen Werkzeuge zur Verfügung. Auf diese Weise können wir Ihnen eine Art des Lernens anbieten, die sich ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, sodass Sie diese Fortbildung perfekt mit Ihrem Privat- oder Berufsleben verbinden können.

Praktisches und intensives Lernen, das Ihnen in einem spezifischen und konkreten Universitätsexperten alle Tools vermittelt, die Sie für die Arbeit in diesem Bereich benötigen.

Eine Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer täglichen Praxis umzusetzen.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in Editorial Design ist es, Fachleuten eine vollständige Möglichkeit zu bieten, Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich zu erwerben, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und einer auf der Praxis basierenden Studienform, die es ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit dem notwendigen Wissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit absoluter Sicherheit und Kompetenz auszuführen





“

Unser Ziel ist einfach: Ihnen zu helfen, die umfassendsten Aktualisierungen in einem Universitätsexperten zu erhalten, der mit Ihren beruflichen und persönlichen Verpflichtungen voll vereinbar ist“



Allgemeines Ziel

- ♦ Mehr über die unterschiedlichen Aspekte des Editorial Design in den verschiedenen Medien, in denen es entwickelt werden kann, erfahren

“

Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die ein intensives und effektives Programm suchen, um in ihrem Beruf einen bedeutenden Schritt nach vorne zu machen“





Spezifische Ziele

Modul 1. Redaktionelles Design

- ♦ Die Grundlagen des Editorial Design im Print- und Digitalkontext sowie seine Wechselbeziehung mit anderen Bereichen kennen
- ♦ Den Umfang und die Bedeutung des Designers im redaktionellen Bereich kennen
- ♦ Kenntnis der spezifischen Terminologie, Techniken und Sprachen, die bei Designprozessen angewendet werden: Druckvorstufe und Drucksysteme, digitale und multimediale Techniken und Hilfsmittel
- ♦ Gestaltung von redaktionellen Veröffentlichungen unter Berücksichtigung des grafischen Sets und seiner Elemente
- ♦ Erfassung, Bearbeitung und Aufbereitung von Text und Bildern für die Verwendung in verschiedenen Medien
- ♦ Gestaltung aufmerksamkeitsstarker visueller Kommunikation, die den heutigen Grafikstandards entspricht
- ♦ Mit Adobe InDesign beginnen und die im Programm verfügbaren Elemente kennenlernen, um Ihre eigenen grafischen Ideen adäquat umzusetzen

Modul 2. Typografie

- ♦ Die syntaktischen Prinzipien der grafischen Sprache kennen und ihre Regeln anwenden, um Objekte und Ideen klar und genau zu beschreiben
- ♦ Den Ursprung der Buchstaben und ihre historische Bedeutung kennen
- ♦ Typografie erkennen, studieren und kohärent auf grafische Prozesse anwenden
- ♦ Die ästhetischen Grundlagen der Typografie kennen und anwenden
- ♦ Wissen, wie man die Anordnung von Texten im Designobjekt analysiert
- ♦ In der Lage sein, eine professionelle Arbeit auf der Grundlage typografischer Gestaltung auszuführen

Modul 3. Layout

- ♦ Gestaltung von redaktionellen Veröffentlichungen unter Berücksichtigung des grafischen Sets und seiner Elemente
- ♦ Die Aufgabe eines Layouters und die Bedeutung seiner Figur im Bereich des Verlagswesens kennen
- ♦ Kenntnis der digitalen Medien und ihrer Bedeutung im aktuellen Kontext
- ♦ Adobe InDesign für die angemessene Entwicklung von Grafikprojekten verwenden
- ♦ Soziale Netzwerke aus einer künstlerischen Perspektive heraus nutzen und sich dabei der Bedeutung einer guten Grafikstrategie bewusst sein
- ♦ Entwicklung einer redaktionellen Sprache, um ein Produkt oder eine Dienstleistung mit einem klaren und spezifischen Zweck zu bewerben

Modul 4. Endgültige Artwork

- ♦ Kenntnis der spezifischen Terminologie, Techniken und Sprachen, die für Designprozesse verwendet werden: Druckvorstufen- und Drucksysteme, Techniken, digitale Hilfsmittel und Multimedia
- ♦ Die Drucksysteme kennen, um beurteilen zu können, welches die beste Alternative ist, wenn es um den physischen Ausdruck eines grafischen Projekts geht
- ♦ Alternativen für den Druck kennenlernen, die den Prinzipien der Nachhaltigkeit folgen, und diese bei der Konzeption eines neuen Designprojekts anwenden
- ♦ Die Verfahren kennen, die zu befolgen sind, um eine Reinzeichnung korrekt für den Druck vorzubereiten
- ♦ Wissen, was Bindung ist, und die verschiedenen Arten von Bindung genauer kennenlernen
- ♦ Das notwendige Fachvokabular für eine flüssige Kommunikation mit den Technikern und den am Verlagswesen beteiligten Sektoren erwerben

03 Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten entwickelt, die sich der aktuellen Bedeutung der Fortbildung bewusst sind, um auf dem Arbeitsmarkt mit Sicherheit und Wettbewerbsfähigkeit voranzukommen und den Beruf mit Exzellenz auszuüben.



“

*Dieser Universitätsexperte enthält
das vollständigste und aktuellste
Programm auf dem Markt”*

Modul 1. Redaktionelles Design

- 1.1. Einführung in das redaktionelle Design
 - 1.1.1. Was ist redaktionelles Design?
 - 1.1.2. Arten von Veröffentlichungen im redaktionellen Design
 - 1.1.3. Der Editorial Designer und seine Kompetenzen
 - 1.1.4. Faktoren beim redaktionellen Design
- 1.2. Geschichte des redaktionellen Designs
 - 1.2.1. Die Forschung des Schreibens. Das Buch im Altertum
 - 1.2.2. Die Gutenberg-Revolution
 - 1.2.3. Die Buchhandlung des Ancien Régime (1520-1760)
 - 1.2.4. Die zweite Buchrevolution (1760 -1914)
 - 1.2.5. Vom 19. Jahrhundert bis heute
- 1.3. Grundlagen des redaktionellen Designs für Print und Digital
 - 1.3.1. Das Format
 - 1.3.2. Das Raster
 - 1.3.3. Typografie
 - 1.3.4. Farbe
 - 1.3.5. Grafische Elemente
- 1.4. Gedruckte redaktionelle Medien
 - 1.4.1. Arbeitsbereiche und Formate
 - 1.4.2. Das Buch und seine Elemente: Schlagzeilen, Überschriften, einleitende Abschnitte, Hauptteil des Textes
 - 1.4.3. Manipulationen: Falten und Binden
 - 1.4.4. Drucken
- 1.5. Digitale Publikationsmedien
 - 1.5.1. Digitales Publizieren
 - 1.5.2. Aspekte der Form in digitalen Veröffentlichungen
 - 1.5.3. Am häufigsten verwendete digitale Publikationen
 - 1.5.4. Plattformen für die digitale Veröffentlichung



- 1.6. Einführung in InDesign I: Erste Schritte
 - 1.6.1. Die Benutzeroberfläche und die Anpassung des Arbeitsbereichs
 - 1.6.2. Bedienfelder, Einstellungen und Menüs
 - 1.6.3. Der *flat plan*
 - 1.6.4. Optionen zum Erstellen neuer Dokumente und Speichern
- 1.7. Einführung in InDesign II: Vertiefung des Werkzeugs
 - 1.7.1. Das Format der Veröffentlichung
 - 1.7.2. Das Raster im Arbeitsbereich
 - 1.7.3. Das Basisraster und seine Bedeutung
 - 1.7.4. Verwendung von Linealen und Erstellung von Hilfslinien. Modus anzeigen
 - 1.7.5. Das Panel und das Seitenwerkzeug. Die Masterseiten
 - 1.7.6. Arbeiten mit Ebenen
- 1.8. Farb- und Bildmanagement in InDesign
 - 1.8.1. Die Musterkollektion. Farbe und Schattierungen erzeugen
 - 1.8.2. Das Werkzeug Pipette
 - 1.8.3. Die Gradienten
 - 1.8.4. Bildorganisation und Farbmanagement
 - 1.8.5. Verwendung von Vignetten und verankerten Objekten
 - 1.8.6. Erstellung und Konfiguration einer Tabelle
- 1.9. Text in InDesign
 - 1.9.1. Der Text: Auswahl der Schriftarten
 - 1.9.2. Textrahmen und ihre Optionen
 - 1.9.3. Zeichenbedienfeld und Absatzbedienfeld
 - 1.9.4. Fußnoten einfügen. Tabs
- 1.10. Redaktionelles Projekt
 - 1.10.1. Liste der Editorial Designer: Projekte
 - 1.10.2. Erstellung eines ersten Projekts in InDesign
 - 1.10.3. Welche Elemente sollten enthalten sein?
 - 1.10.4. Die Idee zu denken

Modul 2. Typografie

- 2.1. Einführung in die Typografie
 - 2.1.1. Was ist Typografie?
 - 2.1.2. Die Rolle der Typografie im Grafikdesign
 - 2.1.3. Abfolge, Kontrast, Form und Gegenform
 - 2.1.4. Beziehung und Unterschiede zwischen Typografie, Kalligrafie und *Lettering*
- 2.2. Die vielfältigen Ursprünge der Schrift
 - 2.2.1. Ideografische Schrift
 - 2.2.2. Das phönizische Alphabet
 - 2.2.3. Das römische Alphabet
 - 2.2.4. Die karolingische Reformation
 - 2.2.5. Das moderne lateinische Alphabet
- 2.3. Anfänge der Typografie
 - 2.3.1. Die Druckerpresse, eine neue Ära. Erste Typographen
 - 2.3.2. Die industrielle Revolution: Lithographie
 - 2.3.3. Modernismus: Die Anfänge der kommerziellen Typografie
 - 2.3.4. Die Avantgarde
 - 2.3.5. Die Zwischenkriegszeit
- 2.4. Die Rolle der Designschulen in der Typografie
 - 2.4.1. Das Bauhaus
 - 2.4.2. Herbert Bayer
 - 2.4.3. Gestaltpsychologie
 - 2.4.4. Schweizer Schule
- 2.5. Aktuelle Typografie
 - 2.5.1. 1960-1970, Vorläufer der Revolte
 - 2.5.2. Postmoderne, Dekonstruktivismus und Technologie
 - 2.5.3. Wohin entwickelt sich die Typografie?
 - 2.5.4. Richtungsweisende Schriftarten

- 2.6. Typografische Form I
 - 2.6.1. Anatomie des Buchstaben
 - 2.6.2. Maße und Attribute des Typs
 - 2.6.3. Schriftfamilien
 - 2.6.4. Groß- und Kleinbuchstaben sowie Small Caps
 - 2.6.5. Unterschied zwischen Typografie, Schriftart und Schriftfamilie
 - 2.6.6. Filets, Linien und geometrische Elemente
- 2.7. Typografische Form II
 - 2.7.1. Die typografische Kombination
 - 2.7.2. Schriftformate (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 2.7.3. Schriftlizenzierung
 - 2.7.4. Wer sollte die Lizenz kaufen, der Kunde oder der Designer?
- 2.8. Korrekturlesen. Textgestaltung
 - 2.8.1. Abstand zwischen den Buchstaben. *Tracking* und *Kerning*
 - 2.8.2. Wortzwischenräume. Das Quadratin
 - 2.8.3. Abstand zwischen den Zeilen
 - 2.8.4. Schriftart-Körper
 - 2.8.5. Text-Attribute
- 2.9. Das Zeichnen von Buchstaben
 - 2.9.1. Der kreative Prozess
 - 2.9.2. Traditionelle und digitale Materialien
 - 2.9.3. Die Verwendung des Grafiktablets und des iPad
 - 2.9.4. Digitale Typografie: Umrisse und Bitmaps
- 2.10. Typografische Poster
 - 2.10.1. Kalligraphie als Grundlage für das Zeichnen von Buchstaben
 - 2.10.2. Wie schafft man eine typografische Komposition, die Eindruck macht?
 - 2.10.3. Visuelle Referenzen
 - 2.10.4. Die Skizzierphase
 - 2.10.5. Projekt

Modul 3. Layout

- 3.1. Definition und Kontextualisierung
 - 3.1.1. Beziehung zwischen Editorial Design und Layout
 - 3.1.2. Entwicklung im Layoutprozess. Die Zukunft
 - 3.1.3. Faktoren im Design: Proportion, Farbe, Spannung, Gleichgewicht und Bewegung
 - 3.1.4. Die Bedeutung von Leerraum
- 3.2. Redaktionelle Gestaltung von Zeitschriften
 - 3.2.1. Zeitschriften, der Gipfel der Schönheit
 - 3.2.2. Arten von Zeitschriftenlayouts. Referenzen
 - 3.2.3. Digitale Zeitschriften und ihre Bedeutung heute
 - 3.2.4. Elemente der Veröffentlichung
- 3.3. Redaktionelle Gestaltung von Zeitungen
 - 3.3.1. Zeitungen, zwischen Information und grafischer Schönheit
 - 3.3.2. Wie Sie sich bei allgemeinen Informationen abheben
 - 3.3.3. Zeitungsformate
 - 3.3.4. Redaktionelle Trends. Referenzen
- 3.4. Einführung von Werbung in den Layoutprozess
 - 3.4.1. Was ist Werbung? Typen
 - 3.4.2. Vor- und Nachteile der Einführung von Werbung in einem Layout
 - 3.4.3. Wie führt man Werbung in Printmedien ein?
 - 3.4.4. Wie kann man Werbung in digitalen Medien einführen?
- 3.5. Die Wahl der Typografie
 - 3.5.1. Redaktionelle Schriftarten
 - 3.5.2. Die Bedeutung der Größe
 - 3.5.3. Typografie in Printmedien
 - 3.5.4. Typografie in digitalen Medien

- 3.6. Orthotypographie
 - 3.6.1. Was ist Orthotypografie?
 - 3.6.2. Mikrotypografie und Makrotypografie
 - 3.6.3. Die Bedeutung der Orthotypographie
 - 3.6.4. Rechtschreibfehler
- 3.7. Layout in sozialen Netzwerken?
 - 3.7.1. Der Umfang des Layouts in sozialen Netzwerken
 - 3.7.2. Der Hashtag und seine Bedeutung
 - 3.7.3. Die Instagram-Biographie
 - 3.7.4. *Grids* in Instagram
- 3.8. *Copywriting*
 - 3.8.1. Was ist *Copywriting*?
 - 3.8.2. Vereinfachen Sie den *Copy*. Der erste Eindruck ist entscheidend
 - 3.8.3. Anwendungen des *Copywriting*
 - 3.8.4. Ein guter *Copywriter* werden
- 3.9. Vertiefung der Verwendung von InDesign
 - 3.9.1. Hinzufügen von Text zu einem Layout
 - 3.9.2. Verwenden des Zeichenbedienfelds und des Absatzbedienfelds
 - 3.9.3. Unterschiede zwischen unterstrichenem Text und Absatzfilets
 - 3.9.4. Kontrolle von Witwen- und Waisenlinien
 - 3.9.5. Orthotypographie Versteckte Zeichen sehen
- 3.10. Layout-Projekte
 - 3.10.1. Eine Zeitschrift in InDesign erstellen
 - 3.10.2. Zu berücksichtigende Aspekte
 - 3.10.3. Visuelle Referenzen: großartige Layouts auf Instagram
 - 3.10.4. Instagram mit einer Layout-Strategie aktualisieren

Modul 4. Endgültige Artwork

- 4.1. Einführung in die endgültige Artwork
 - 4.1.1. Was ist eine endgültige Artwork?
 - 4.1.2. Der Beginn der endgültigen Artwork
 - 4.1.3. Die Entwicklung der endgültigen Artwork
 - 4.1.4. Grundlegende Tools
- 4.2. Für die Herstellung eines Drucks erforderliche Elemente
 - 4.2.1. Support
 - 4.2.2. Färbematerial
 - 4.2.3. Die Form
 - 4.2.4. Die Maschinen
- 4.3. Flachdruck
 - 4.3.1. Was ist Flachdruck?
 - 4.3.2. *Offset*-Systeme
 - 4.3.3. Eigenschaften von *Offset*-Drucksystemen
 - 4.3.4. Vorteile und Nachteile
- 4.4. Tiefdruckverfahren
 - 4.4.1. Was ist Tiefdruck?
 - 4.4.2. Tiefdruck
 - 4.4.3. Eigenschaften von Tiefdrucksystemen
 - 4.4.4. Fertigstellung
- 4.5. Reliefdruck
 - 4.5.1. Was ist Reliefdruck?
 - 4.5.2. Buchdruckklischees und Flexodruckklischees
 - 4.5.3. Eigenschaften
 - 4.5.4. Fertigstellung

- 4.6. Durchdruckverfahren
 - 4.6.1. Was ist der Durchdruck?
 - 4.6.2. Siebdruck
 - 4.6.3. Physikalisch-chemische Eigenschaften von Siebdruckschablonen
 - 4.6.4. Vorteile und Nachteile
- 4.7. Digitaldruck
 - 4.7.1. Was ist Digitaldruck?
 - 4.7.2. Vorteile und Nachteile
 - 4.7.3. Offset- oder Digitaldruck?
 - 4.7.4. Digitale Drucksysteme
- 4.8. Tiefer in die Medien gehen
 - 4.8.1. Papiermedien
 - 4.8.2. Starre Medien
 - 4.8.3. Textile Medien
 - 4.8.4. Andere
- 4.9. Binden
 - 4.9.1. Was ist Binden?
 - 4.9.2. Industrielles Binden
 - 4.9.3. Die Tradition ist immer noch lebendig
 - 4.9.4. Arten der Buchbinderei
- 4.10. Vorbereitung der Abschlussartwork. Überlegungen zur Umwelt
 - 4.10.1. PDF-Format: Adobe Acrobat
 - 4.10.2. Der *Preflight*. Prüfen Sie Farbe, Typografie, Maße usw.
 - 4.10.3. Nachdenken vor dem Drucken. Die Auswirkungen auf die Umwelt
 - 4.10.4. Nachhaltige Printmedien





“

*Eine einzigartige, wichtige
und entscheidende
Fortbildungserfahrung, die Ihre
berufliche Entwicklung fördert"*

04 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning.**

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

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





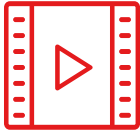
In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen 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.



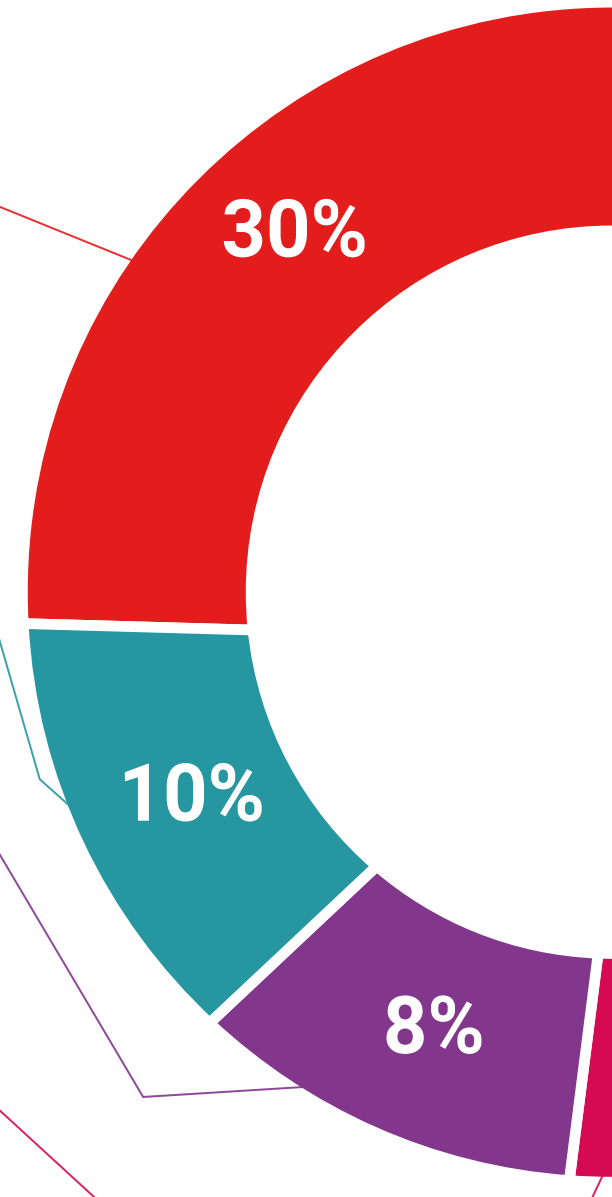
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

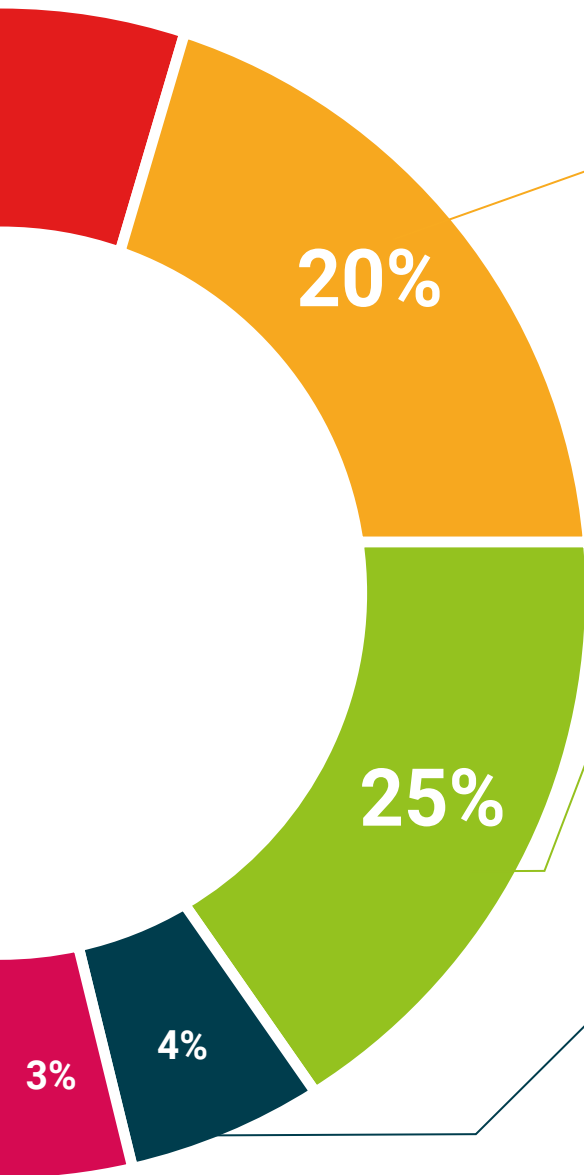
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



05 Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Editorial Design 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 **Universitätsexperte in Editorial Design**.

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: **Universitätsexperte in Editorial Design**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**

Akkreditierung: **24 ECTS**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen

erziehung information tutoren

garantie akkreditierung unterricht

institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung

persönliche betreuung innovationen

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung

entwicklung institutionen

virtuelles Klassenzimmer spielerisch

tech global
university

Universitätsexperte
Editorial Design

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 24 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Editorial Design

