

# Universitätsexperte

## Digitaler Produktzeichner





## Universitätsexperte Digitaler Produktzeichner

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-digitaler-produktzeichner](http://www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-digitaler-produktzeichner)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26

# 01

# Präsentation

Die Digitalisierung hat die Disziplin des Designs verändert. Zahlreiche Prozesse, die vor Jahren noch von Hand und mit physischen, analogen Werkzeugen durchgeführt wurden, werden heute digital abgewickelt. So gibt es im spezifischen Bereich des Produktdesigns ein Berufsbild, das derzeit sehr gefragt ist: den digitalen Zeichner. Er ist für die Erstellung der Pläne und anderer technischer Richtlinien zuständig, nach denen das Endprodukt hergestellt werden soll, weshalb seine Rolle für viele moderne Unternehmen von grundlegender Bedeutung ist. Dieses Programm wird daher den Fachleuten alle Kenntnisse und Fähigkeiten vermitteln, die erforderlich sind, um ein Spezialist auf diesem Gebiet zu werden, wobei Themen wie technische Vertretungssysteme eingehend behandelt werden. All dies wird durch eine 100%ige Online-Unterrichtsmethodik ermöglicht, die es Ihnen erlaubt, Ihre Arbeit und Ihr Studium problemlos miteinander zu verbinden.





“

*Verbessern Sie Ihr berufliches Profil und werden Sie ein hervorragender Digitaler Produktzeichner dank dieses Programms, mit dem Sie sich mit Themen wie den Grundlagen der polygonalen Modellierung befassen können"*

An der Herstellung eines Produkts sind mehrere Akteure, Techniken und Werkzeuge beteiligt. Dieser Prozess, der früher eher handwerklich und physisch durchgeführt wurde, hat sich durch die Einbeziehung digitaler Methoden weiterentwickelt, die die Designaufgaben rationalisieren und erleichtern. So ist eine der Positionen, die sich heute am stärksten herausgebildet hat, die des digitalen Zeichners im Bereich des Produktdesigns. Diese Fachkraft ist für die Erstellung der Pläne, Skizzen und technischen Spezifikationen zuständig, die später für die Herstellung des Produkts verwendet werden. Und das alles mit digitalen Hilfsmitteln.

Aus diesem Grund ist dieses Profil bei vielen Unternehmen sehr gefragt, aber es gibt einen Mangel an Fachkräften in diesem Bereich, so dass der Zugang zu einem solchen Programm einen sofortigen Karriereaufstieg bedeuten kann. Dieser Online-Abschluss vermittelt Ihnen alle Kenntnisse, die ein Designer braucht, um ein großer Experte zu werden, da Sie sich u. a. mit den grundlegenden Layouts in der Fläche, den Grundlagen der polygonalen Modellierung oder der Modellierung korrelierter Teile befassen werden.

Dieser Universitätsexperte verfügt auch über zahlreiche Multimedia-Ressourcen wie Videos, praktische Aktivitäten und Meisterklassen, die das Lernen erleichtern. Darüber hinaus kann der Designer dank der 100%igen Online-Methode von TECH, die speziell für Berufstätige strukturiert ist, seine tägliche Arbeit und alle seine Verpflichtungen mit dem Studium verbinden.

Dieser **Universitätsexperte in Digitaler Produktzeichner** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für digitales Design vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Sie sind nur einen Schritt davon entfernt, ein von den großen Unternehmen des Sektors gefragter Design-Experte zu werden. Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein"*

“

*Die Online-Methode von TECH ermöglicht es Ihnen, Ihre beruflichen Projekte ohne Unterbrechungen in Angriff zu nehmen, da Sie selbst entscheiden können, wann, wo und wie Sie studieren"*

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

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.

*Videos, praktische Aktivitäten, interaktive Zusammenfassungen, Meisterklassen, usw. Mit diesem Programm steht Ihnen die beste Bildungstechnologie zur Verfügung.*

*Mit diesem Universitätsexperten lernen Sie mehr über die Modellierung von zusammenhängenden Teilen oder technischen Darstellungssystemen.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Digitaler Produktzeichner ist es, den Studenten zu einem großartigen Spezialisten in diesem Bereich zu machen, der derzeit boomt. So zielen alle Inhalte und Schwerpunkte des Studiums darauf ab, dem Designer die neuesten Entwicklungen in diesem wichtigen Sektor näher zu bringen, der in den letzten Jahren durch das Aufkommen und die Verbreitung zahlreicher digitaler Werkzeuge zahlreiche Veränderungen erfahren hat.



“

*Schreiben Sie sich ein und genießen Sie den sofortigen beruflichen Fortschritt dank der umfassenden und innovativen Inhalte, die dieses Programm bietet"*

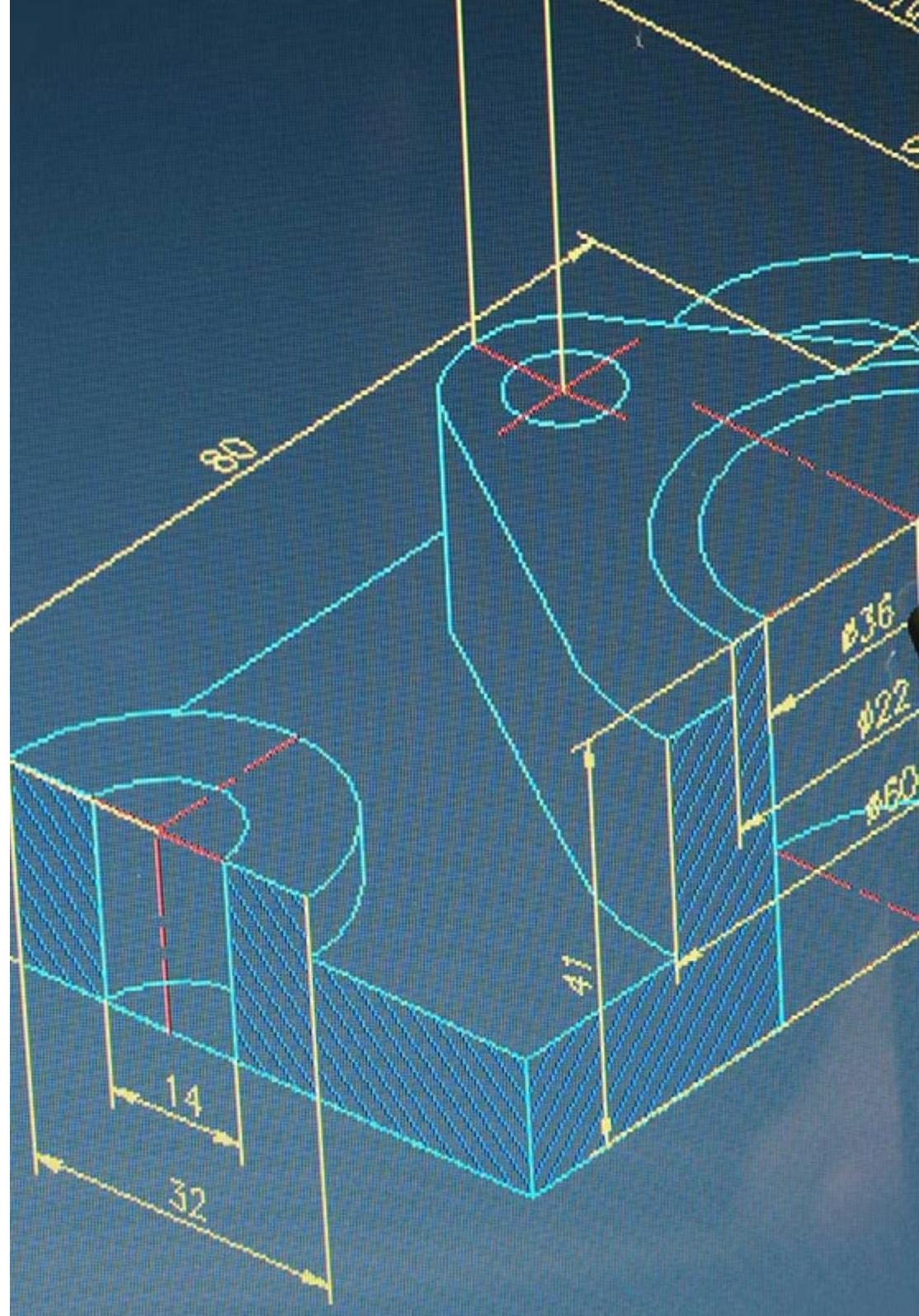


## Allgemeine Ziele

- ◆ Lernen, künstlerische Produktionen angemessen zu planen, zu entwickeln und zu präsentieren, indem sie effektive Produktionsstrategien und ihren eigenen kreativen Beitrag nutzen
- ◆ Erwerb der theoretischen und methodischen Kenntnisse, die für die Durchführung von technischen Projekten erforderlich sind
- ◆ Analyse und Bewertung der in der Technik verwendeten Materialien auf der Grundlage ihrer Eigenschaften
- ◆ Erforschung der Innovationsprozesse und des Technologietransfers für die Entwicklung neuartiger Produkte und Prozesse und die Etablierung eines neuen Stands der Technik



*Dieser Universitätsexperte wird Ihnen helfen alle Ihre persönlichen und beruflichen Ziele zu erreichen“*





## Spezifische Ziele

### Modul 1. Technische Darstellungssysteme

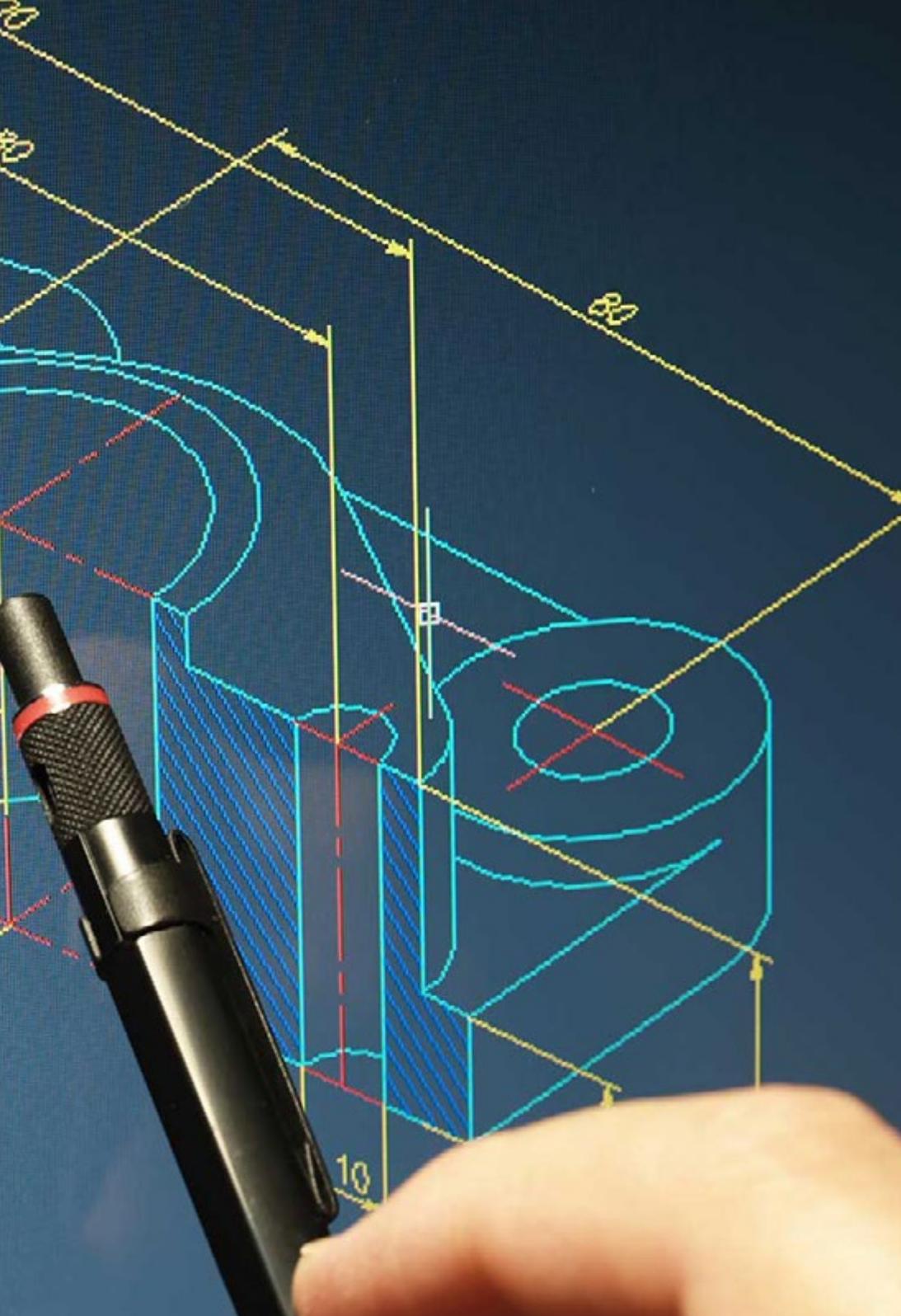
- ◆ Kenntnisse über Darstellungssysteme als Hilfsmittel bei der Suche nach Lösungen für Designprobleme verwenden
- ◆ Entwicklung eines Konzepts und einer räumlichen Vision, Beschaffung neuer Instrumente zur Förderung und Generierung von Ideen
- ◆ Erlernen der Darstellung von Objekten im flächigen, axonometrischen und konischen System als Mittel zur Übermittlung einer Idee für ihre Umsetzung

### Modul 2. Digitale Repräsentationstechniken I

- ◆ Kenntnis der grundlegenden Konzepte der dreidimensionalen Form, ihrer geometrischen Darstellung und Konstruktion sowie ihrer Anwendung auf das Design
- ◆ Konzeption und Darstellung der visuellen Attribute von Objekten und Raum sowie Beherrschung der Techniken der dreidimensionalen Darstellung, einschließlich Computergrafik
- ◆ Herstellung von dreidimensionalen Modellen mit bildhauerischen Techniken und deren Umsetzung in dreidimensionale digitale Darstellungen und umgekehrt, um die Beziehung zwischen beiden Formen der Konstruktion zu verstehen
- ◆ Integration der Inhalte des Faches quer zu den Inhalten anderer Fächer

### Modul 3. Digitale Repräsentationstechniken II

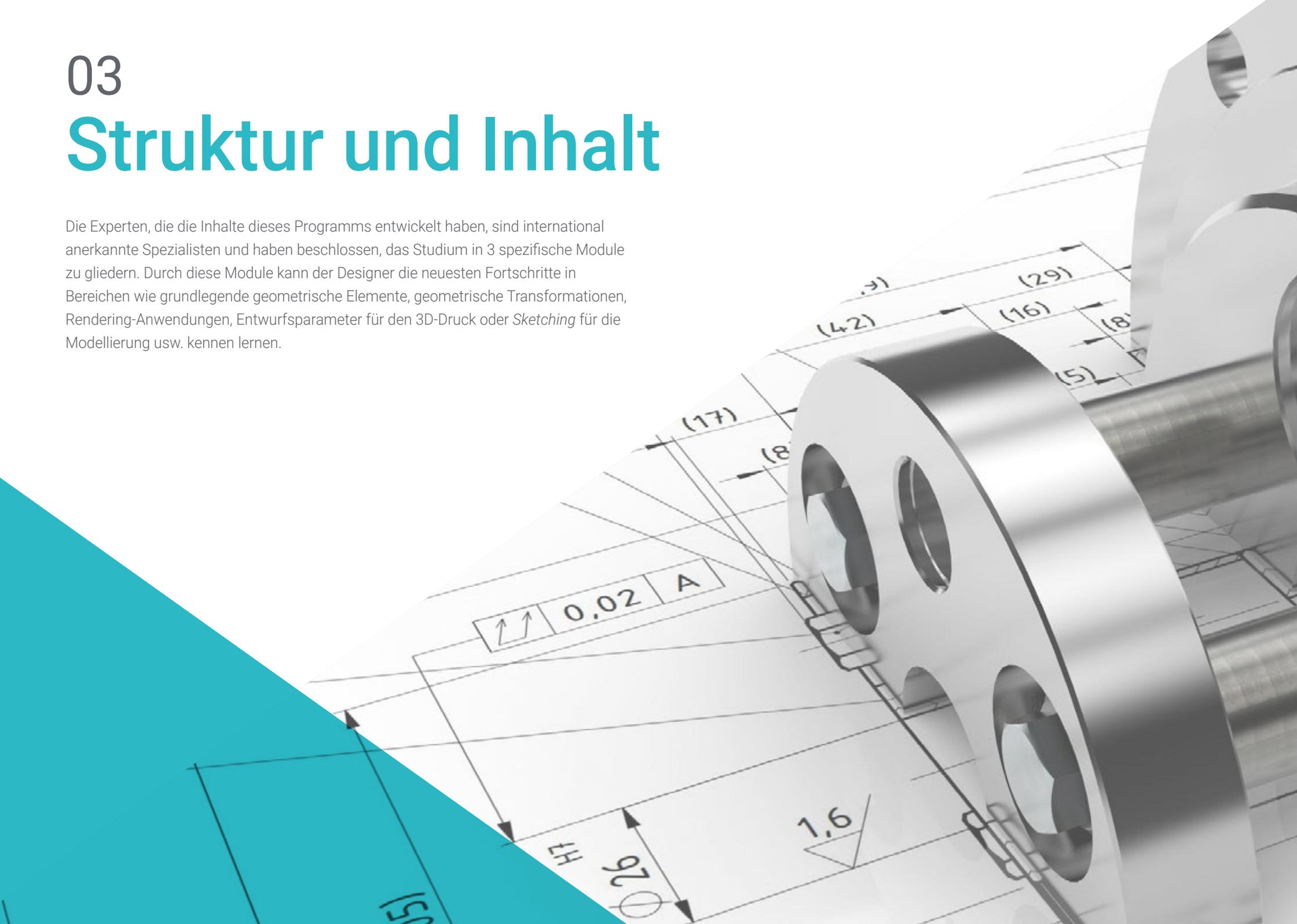
- ◆ Beherrschung der Aspekte der dreidimensionalen Form, ihrer geometrischen Darstellung und Konstruktion und ihre Anwendung auf das Design
- ◆ Entwicklung der Fähigkeit, virtuelle Modelle oder Prototypen von hoher fotorealistischer Qualität zu erstellen
- ◆ Integration der Inhalte des Faches quer zu den Inhalten anderer Fächer



# 03

## Struktur und Inhalt

Die Experten, die die Inhalte dieses Programms entwickelt haben, sind international anerkannte Spezialisten und haben beschlossen, das Studium in 3 spezifische Module zu gliedern. Durch diese Module kann der Designer die neuesten Fortschritte in Bereichen wie grundlegende geometrische Elemente, geometrische Transformationen, Rendering-Anwendungen, Entwurfparameter für den 3D-Druck oder *Sketching* für die Modellierung usw. kennen lernen.



“

*Die fortschrittlichsten Inhalte zur digitalen Darstellung finden Sie hier. Nutzen Sie diese Gelegenheit und schreiben Sie sich ein"*

## Modul 1. Technische Darstellungssysteme

- 1.1. Einführung in die ebene Geometrie
  - 1.1.1. Das Grundmaterial und seine Verwendung
  - 1.1.2. Grundlegende ebene Linien
  - 1.1.3. Polygone. Metrische Beziehungen
  - 1.1.4. Normalisierung, Zeilen, Schrift und Formate
  - 1.1.5. Normalisierte Dimensionierung
  - 1.1.6. Skalen
  - 1.1.7. Repräsentationssysteme
    - 1.1.7.1. Arten der Projektion
      - 1.1.7.1.1. Konische Projektion
      - 1.1.7.1.2. Orthogonale zylindrische Projektion
      - 1.1.7.1.3. Schräge zylindrische Projektion
    - 1.1.7.2. Klassen von Repräsentationssystemen
      - 1.1.7.2.1. Messsysteme
      - 1.1.7.2.2. Perspektivische Systeme
- 1.2. Grundlegende ebene Linien
  - 1.2.1. Grundlegende geometrische Elemente
  - 1.2.2. Rechtwinkligkeit
  - 1.2.3. Parallelität
  - 1.2.4. Operationen mit Segmenten
  - 1.2.5. Winkel
  - 1.2.6. Kreislinien
  - 1.2.7. Geometrische Positionen
- 1.3. Geometrische Transformationen
  - 1.3.1. Isometrisch
    - 1.3.1.1. Gleichheit
    - 1.3.1.2. Translation
    - 1.3.1.3. Symmetrie
    - 1.3.1.4. Twist
  - 1.3.2. Isomorph
    - 1.3.2.1. Homothetie
    - 1.3.2.2. Ähnlichkeit
  - 1.3.3. Anamorphotisch
    - 1.3.3.1. Äquivalenzen
    - 1.3.3.2. Investition
  - 1.3.4. Projektiv
    - 1.3.4.1. Homologie
    - 1.3.4.2. Affine Homologie oder Affinität
- 1.4. Polygone
  - 1.4.1. Polygonale Linien
    - 1.4.1.1. Definition und Typen
  - 1.4.2. Dreiecke
    - 1.4.2.1. Elemente und Klassifizierung
    - 1.4.2.2. Konstruktion von Dreiecken
    - 1.4.2.3. Bemerkenswerte Linien und Punkte
  - 1.4.3. Vierecke
    - 1.4.3.1. Elemente und Klassifizierung
    - 1.4.3.2. Parallelogramme
  - 1.4.4. Regelmäßige Polygone
    - 1.4.4.1. Definition
    - 1.4.4.2. Konstruktion
  - 1.4.5. Umfänge und Bereiche
    - 1.4.5.1. Definition. Flächen messen
    - 1.4.5.2. Einheiten der Fläche
  - 1.4.6. Flächen von Polygonen
    - 1.4.6.1. Flächen von Vierecken
    - 1.4.6.2. Flächen von Dreiecken
    - 1.4.6.3. Flächen von regelmäßigen Polygonen
    - 1.4.6.4. Bereiche mit Unregelmäßigkeiten

- 1.5. Berührungspunkte und Links. Technische und konische Kurven
  - 1.5.1. Tangenten, Verbindungen und Polarität
    - 1.5.1.1. Tangenten
      - 1.5.1.1.1. Tangenten-Theoreme
      - 1.5.1.1.2. Zeichnungen von Tangentelinien
      - 1.5.1.1.3. Verbindungen von Linien und Kurven
    - 1.5.1.2. Polarität auf dem Umfang
      - 1.5.1.2.1. Zeichnungen von Tangentialkreisen
  - 1.5.2. Technische Kurven
    - 1.5.2.1. Ovale
    - 1.5.2.2. Eiförmig
    - 1.5.2.3. Spiralen
  - 1.5.3. Konische Kurven
    - 1.5.3.1. Ellipse
    - 1.5.3.2. Parabel
    - 1.5.3.3. Hyperbel
- 1.6. Dihedralensystem
  - 1.6.1. Allgemeines
    - 1.6.1.1. Punkt und Linie
    - 1.6.1.2. Die Ebene. Kreuzungen
    - 1.6.1.3. Parallelität, Rechtwinkligkeit und Abstände
    - 1.6.1.4. Änderungen der Ebene
    - 1.6.1.5. Drehungen
    - 1.6.1.6. Herabstufungen
    - 1.6.1.7. Winkel
  - 1.6.2. Kurven und Oberflächen
    - 1.6.2.1. Kurven
    - 1.6.2.2. Oberflächen
    - 1.6.2.3. Polyeder
    - 1.6.2.4. Pyramide
    - 1.6.2.5. Prisma
    - 1.6.2.6. Kegel
  - 1.6.2.7. Zylinder
  - 1.6.2.8. Oberflächen der Drehung
  - 1.6.2.9. Schnittpunkt von Oberflächen
  - 1.6.3. Schatten
    - 1.6.3.1. Allgemeines
- 1.7. Bemaßtes System
  - 1.7.1. Punkt, Linie und Ebene
  - 1.7.2. Kreuzungen und Abdrifte
    - 1.7.2.1. Herabstufungen
    - 1.7.2.2. Anwendungen
  - 1.7.3. Parallelität, Rechtwinkligkeit, Abstände und Winkel
    - 1.7.3.1. Rechtwinkligkeit
    - 1.7.3.2. Entfernungen
    - 1.7.3.3. Winkel
  - 1.7.4. Linien, Flächen und Terrain
    - 1.7.4.1. Terrain
  - 1.7.5. Anwendungen
- 1.8. Axonometrisches System
  - 1.8.1. Orthogonale Axonometrie: Punkt, Linie, Ebene
  - 1.8.2. Orthogonale Axonometrie: Schnittpunkte, Abdrifte und Rechtwinkligkeit
    - 1.8.2.1. Herabstufungen
    - 1.8.2.2. Rechtwinkligkeit
    - 1.8.2.3. Ebene Formen
  - 1.8.3. Orthogonale Axonometrie: Perspektive der Körper
    - 1.8.3.1. Repräsentation von Körpern
  - 1.8.4. Schräge Axonometrie: Abdrifte, Rechtwinkligkeit
    - 1.8.4.1. Frontale Perspektive
    - 1.8.4.2. Abdrift und Rechtwinkligkeit
    - 1.8.4.3. Flache Zahlen
  - 1.8.5. Schräge Axonometrie: Perspektive der Körper
    - 1.8.5.1. Schatten

- 1.9. Konisches System
  - 1.9.1. Konische oder zentrale Projektion
    - 1.9.1.1. Kreuzungen
    - 1.9.1.2. Parallelismen
    - 1.9.1.3. Herabstufungen
    - 1.9.1.4. Rechtwinkligkeit
    - 1.9.1.5. Winkel
  - 1.9.2. Lineare Perspektive
    - 1.9.2.1. Hilfskonstruktionen
  - 1.9.3. Linien- und Flächenperspektive
    - 1.9.3.1. Praktische Perspektive
  - 1.9.4. Perspektivische Methoden
    - 1.9.4.1. Schräger Rahmen
  - 1.9.5. Perspektivische Rückführungen
    - 1.9.5.1. Reflexe
    - 1.9.5.2. Schatten
- 1.10. Die Skizze
  - 1.10.1. Ziele des Skizzierens
  - 1.10.2. Die Proportion
  - 1.10.3. Prozess des Skizzierens
  - 1.10.4. Der Blickwinkel
  - 1.10.5. Beschriftung und grafische Symbole
  - 1.10.6. Messung

## Modul 2. Digitale Repräsentationstechniken I

- 2.1. Einführung in die 3D-Modellierung
  - 2.1.1. Grundlagen der Computermodellierung
  - 2.1.2. Kontext der Modellierung
  - 2.1.3. Modellierungsmethoden
  - 2.1.4. Beschreibung der Modellierungssoftware
  - 2.1.5. Vergleich von Modellierungssoftware

- 2.2. Klassische polygonale Modellierung
  - 2.2.1. Instrumente
  - 2.2.2. Erstellung von Objekten
  - 2.2.3. Formulare
  - 2.2.4. Operationen
  - 2.2.5. Modellierung der Unterteilung
- 2.3. Digitale Bildhauerei
  - 2.3.1. Grundlagen
  - 2.3.2. Instrumente
  - 2.3.3. Operationen
  - 2.3.4. Erstellung von Skulpturen
- 2.4. Materialien und Texturen
  - 2.4.1. Grundlagen
  - 2.4.2. Materialien
  - 2.4.3. Texturen
  - 2.4.4. *Unwrapping*
- 2.5. Beleuchtung und Kameras
  - 2.5.1. Grundlagen
  - 2.5.2. Arten von Beleuchtung
  - 2.5.3. Kameraeinstellungen
  - 2.5.4. Räumliche Zusammensetzung
- 2.6. Rendering
  - 2.6.1. Einführung in das Rendering
  - 2.6.2. Rendering-Anwendungen
  - 2.6.3. Leitlinien für das Rendering
  - 2.6.4. Rendering-Engines
- 2.7. Dreidimensionale Animation
  - 2.7.1. Grundlagen
  - 2.7.2. Kinematik
  - 2.7.3. Steuerungen
- 2.8. Videobearbeitung
  - 2.8.1. Einführung in die Komposition
  - 2.8.2. Werkzeuge für die Bearbeitung
  - 2.8.3. Nachbearbeitung von Videos

- 2.9. Virtuelle Vertretung. Technische Anwendungen
  - 2.9.1. Simulation und virtuelle Rundgänge
  - 2.9.2. Technische und virtuelle Darstellung von Projekten
  - 2.9.3. Virtuelle Darstellung in der Industrie
- 2.10. 3D-Druck
  - 2.10.1. Einführung in den 3D-Druck
  - 2.10.2. Konstruktionsparameter für den 3D-Druck
  - 2.10.3. Vorbereitung von Dateien für den 3D-Druck

### Modul 3. Digitale Repräsentationstechniken II

- 3.1. Komplexe Modellierung
  - 3.1.1. Komplexe Skizzen
  - 3.1.2. Komplexe Operationen
  - 3.1.3. Modellierung mit Oberflächen
  - 3.1.4. Blech
- 3.2. Mechanismen und Zusammenbauten
  - 3.2.1. Konstruktion von Zusammenbauten
  - 3.2.2. Zeichnung der Mechanismen
  - 3.2.3. Modellierung von korrelierten Teilen
  - 3.2.4. Synchronisierung der Mechanismen
- 3.3. Konzeptionelle Entwürfe
  - 3.3.1. *Sketching* für die Modellierung
  - 3.3.2. Digitalisierter *Sketch*
  - 3.3.3. Präsentationstools
  - 3.3.4. Modellierung von virtuellen Prototypen
- 3.4. Blech
  - 3.4.1. Grundlagen der Blechbearbeitung
  - 3.4.2. Verhalten von Materialien
  - 3.4.3. Entwicklung von Blechen
  - 3.4.4. Modellierung von Blechen
- 3.5. Pläne
  - 3.5.1. Vorschriften
  - 3.5.2. Explosionszeichnung
  - 3.5.3. Gesamtplan
  - 3.5.4. Explosionszeichnung

- 3.6. Materialien und digitale Texturen
  - 3.6.1. Anwendung von Materialien und Texturen
  - 3.6.2. Glanz und Schatten
  - 3.6.3. Reflexion und Umgebung
- 3.7. Rendering
  - 3.7.1. Rendering-Design und-Strategie
  - 3.7.2. Vorbereitung von Modellen und Szenarien
  - 3.7.3. Lichter
  - 3.7.4. Kameras
  - 3.7.5. Rendering-Engine
- 3.8. Fotorealistische Bildbearbeitung
  - 3.8.1. Bildbearbeitung
  - 3.8.2. Fotomontagen
  - 3.8.3. Realismus und begriffliche Darstellung
- 3.9. Erweiterte Realität und virtuelle Realität
  - 3.9.1. Plattformen und Applikationen
  - 3.9.2. Produktpräsentation in der virtuellen Realität
  - 3.9.3. Produktpräsentation in der erweiterten Realität
- 3.10. Kombinierte Präsentation
  - 3.10.1. Bewertung der Ressourcen
  - 3.10.2. Auswahl der Techniken und Anwendungen
  - 3.10.3. Kombiniertes Vorschlag



*Die Zukunft des Designs liegt in Berufsbildern wie dem des digitalen Produktzeichners. Warten Sie nicht länger und bringen Sie Ihre Karriere voran"*

# 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.



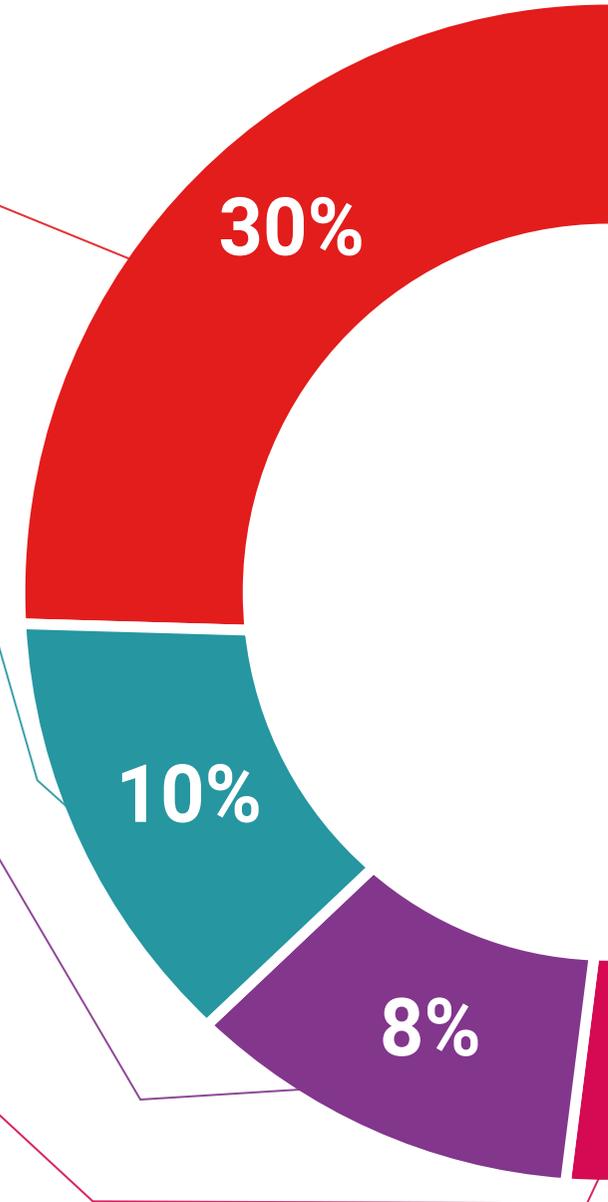
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Digitaler Produktzeichner garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Digitaler Produktzeichner** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Digitaler Produktzeichner**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Digitaler Produktzeichner

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

# Universitätsexperte

## Digitaler Produktzeichner

