

专科文凭 概念产品设计



tech 科学技术大学

专科文凭 概念产品设计

- » 模式:在线
- » 时长: 6个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-conceptual-product-design

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

20

05

学位

28

01 介绍

为了规划和实施产品设计，有必要在创意和技术意义上进行充分的概念化。因此，该计划深入研究这一过程，让专业人士更接近最佳概念设计技术，因为其议程涵盖体积和空间、设计或地图制作的基础知识以及故事板等问题。所有这一切都基于100%在线教学方法，这将允许你随时学习，因为它完全适应你的个人情况。





“

通过该计划,你将学习产品概念化的基本原理,从而立即改善你的职业前景”

产品的起点是其概念化。因此,在这个过程中,技术元素介入,从形状的选择、功能到制造材料,以及其他创意元素,特别是在外观方面。因此,设计工具、物体或设备需要进行详尽的规划,以指导产品的整个制造过程,从最初的想法到最终的结果。

这位概念产品设计专科文凭深入研究了这一过程,并为专业人士提供了该领域最具创新性和完整的知识,因为他的学术行程将涵盖物体的符号学、材料和设计支持、产品的属性和尺寸等方面。颜色或三维语言的基本元素。

该计划是根据专门构建的在线学习系统开发的,以便学生可以将他的个人生活(包括他的工作)与他的学习结合起来。因此,该学位将允许你在你想要的时间、方式和地点进行学习,因为它的教学资源将每天 24 小时提供,供你通过具有互联网连接的设备进行查阅。

这个**概念产品设计专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 概念化专家呈现的实际案例开发设计数量
- ◆ 该书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

通过这个专科文凭为你提供的内容,你将从第一步到最后一步精确而完整地规划你的产品设计”

“

TECH 的在线方法是独特的, 并且是专门创建的, 以便专业人士可以将他们的工作与学习结合起来, 而不受时间表或旅行的限制”

该课程的教师团队包括行业专业人士, 他们将通过自己的工作经验, 以及来自知名机构和著名大学的专家的经验, 为学员提供丰富的教学内容。

其多媒体内容采用最新的教育技术制作, 将为专业人士提供情景化和环境化的学习体验, 即通过模拟环境提供沉浸式、按计划培训, 以应对真实情境。

该课程的设计重点是基于问题的学习, 通过这种方式, 专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

视频、理论实践活动、互动总结等。在这所专科文凭中, 最好的教育技术触手可及。

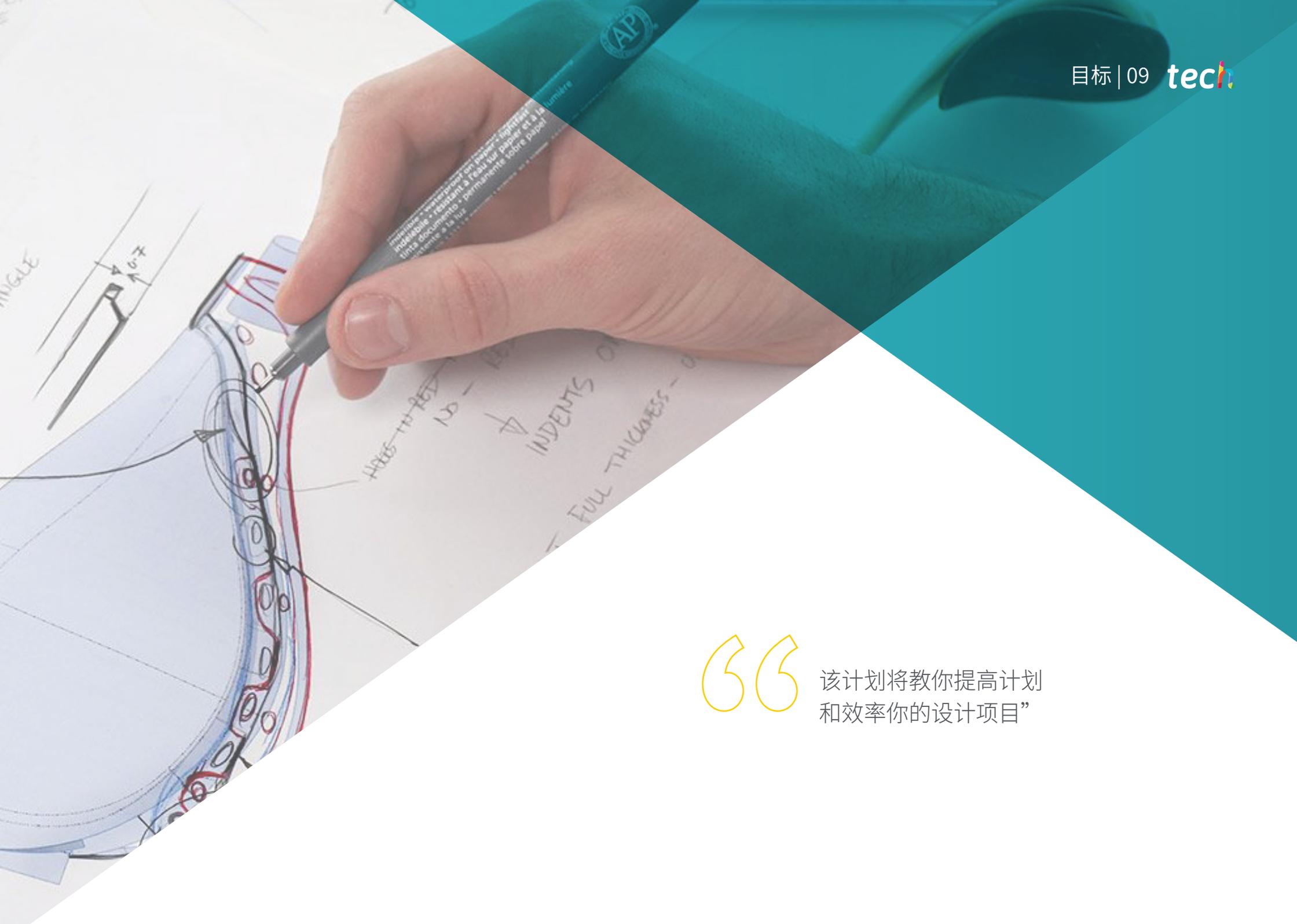
该计划为你提供最好的多媒体内容, 让你深入研究自己的设计概念。



02 目标

这个概念产品设计专科文凭的主要目标是帮助专业人士应对设计领域当前和未来的挑战。为此，它将允许你将成功执行各种产品设计项目所需的规划和构建方法融入到日常工作中。因此，该计划将是你职业生涯的一个前后，因为它将提高你作为设计师的效率，使你的工作更加精确，并在执行专业活动时节省大量时间。





“

该计划将教你提高计划和效率你的设计项目”



总体目标

- ◆ 了解设计的基础知识, 以及从开始到现在塑造了设计的参考资料、风格和运动
- ◆ 理解实现任何艺术作品的创作、分析和研究过程
- ◆ 用本专业的术语和语言分析和区分视觉感知的主要规律
- ◆ 学习如何使用预制构件建造结构, 了解决定其空间配置的因素

“

这就是你正在寻找的程序。注册并体验你所需的专业进步”





具体目标

模块 1. 设计的基本原理

- ◆ 将不同的设计领域、应用领域和专业分支联系起来并加以关联
- ◆ 知道构思、创意和实验的过程, 并知道如何将它们应用于项目
- ◆ 在一个项目的构思过程中整合语言和语义, 将其与项目的目标和使用价值联系起来

模块 2. 绘图和图形技术

- ◆ 了解观察和表现形式的策略
- ◆ 了解平面和立体视觉
- ◆ 根据分析和综合的标准, 学习各种图形技术和工具
- ◆ 区分和识别区分这些技术的支持、材料和工具, 以及所涉及的基本词汇
- ◆ 了解并掌握绘画的图形元素, 以及最适合图形表达的媒介

模块 3. 颜色和形状

- ◆ 了解在设计中使用色彩的不同工具和最新资源, 处理设计过程中手工和数字应用色彩的不同手段
- ◆ 了解如何通过利用色度资源和国际标准尺寸来应用色彩, 以实现设计项目的特定目标

模块 4. 体积和空间

- ◆ 了解成型工艺的基本原理
- ◆ 在物理和三维环境中构思和发展视觉语言
- ◆ 对技术和材料进行实验和研究

03

结构和内容

该概念产品设计专科文凭是一个具有总体视角的课程,解决规划和执行特定产品设计的问题。因此,它的所有内容都集中在实现这一目标,但组成该学位的4个模块来自不同的视角。通过这种方式,专业人士将首先解决掌握设计基本原理的重要问题,然后深入研究图形技术、颜色、体积和空间。有了这些知识,你就可以提高自己作为产品设计师的形象。





“

概念产品设计中最完整的议程
现在触手可及。不要错过机会”

模块 1. 设计的基本原理

- 1.1. 设计的历史
 - 1.1.1. 工业革命
 - 1.1.2. 设计功能的阶段
 - 1.1.3. 建筑
 - 1.1.4. 芝加哥学派
- 1.2. 设计的风格和运动
 - 1.2.1. 装饰性设计
 - 1.2.2. 现代主义活动
 - 1.2.3. 装饰艺术
 - 1.2.4. 工业设计
 - 1.2.5. 包豪斯
 - 1.2.6. 世界大战II
 - 1.2.7. 过渡性艺术
 - 1.2.8. 现代设计
- 1.3. 设计师和趋势
 - 1.3.1. 室内设计师
 - 1.3.2. 平面设计师
 - 1.3.3. 工业或产品设计师
 - 1.3.4. 时尚设计师
- 1.4. 设计方法
 - 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 Chaves
- 1.5. 设计中的语言
 - 1.5.1. 物体和主体
 - 1.5.2. 物体的符号学
 - 1.5.3. 对象布局及其内涵
 - 1.5.4. 标志的全球化
 - 1.5.5. 提案
- 1.6. 设计及其美学-形式层面
 - 1.6.1. 视觉元素
 - 1.6.1.1. 形状
 - 1.6.1.2. 尺寸
 - 1.6.1.3. 颜色
 - 1.6.1.4. 纹理
 - 1.6.2. 关系要素
 - 1.6.2.1. 指导人员
 - 1.6.2.2. 位置
 - 1.6.2.3. 空间
 - 1.6.2.4. 重力
 - 1.6.3. 实用要素
 - 1.6.3.1. 代表性
 - 1.6.3.2. 意义
 - 1.6.3.3. 功能
 - 1.6.4. 框架
- 1.7. 分析性设计方法
 - 1.7.1. 务实的设计
 - 1.7.2. 模拟设计
 - 1.7.3. 标志性的设计
 - 1.7.4. 正统的设计
 - 1.7.5. 主要作者和他们的的方法
- 1.8. 设计和语义
 - 1.8.1. 语义学
 - 1.8.2. 意义
 - 1.8.3. 表示性意义和内涵意义
 - 1.8.4. 词典
 - 1.8.5. 词域和词族
 - 1.8.6. 语义关系
 - 1.8.7. 语义变化
 - 1.8.8. 语义变化的原因

- 1.9. 设计和实用主义
 - 1.9.1. 实际后果、归纳法和符号学
 - 1.9.2. 调解、身体和情感
 - 1.9.3. 学习、经验和结束
 - 1.9.4. 身份、社会关系和物品
- 1.10. 当前设计的背景
 - 1.10.1. 目前的设计问题
 - 1.10.2. 当前设计中的问题
 - 1.10.3. 对方法的贡献

模块 2. 绘图和图形技术

- 2.1. 绘画史
 - 2.1.1. 绘图的起源
 - 2.1.2. 第一张图纸
 - 2.1.3. 埃及时代
 - 2.1.4. 希腊文化
 - 2.1.5. 中世纪
 - 2.1.6. 文艺复兴
 - 2.1.7. 现代时代
 - 2.1.7.1. 未来主义
 - 2.1.7.2. 立体主义
 - 2.1.7.3. 表现主义
 - 2.1.7.4. 超现实主义
 - 2.1.8. 数字艺术
- 2.2. 材料和支持
 - 2.2.1. 传统材料
 - 2.2.2. 非传统的材料
 - 2.2.3. 绘图材料
 - 2.2.4. 工业材料
 - 2.2.5. 替代材料
 - 2.2.6. 支持绘图
- 2.3. 艺术与绘画的关系
 - 2.3.1. 绘画
 - 2.3.2. 雕塑
 - 2.3.3. 音乐
 - 2.3.4. 舞蹈
 - 2.3.5. 文学
 - 2.3.6. 电影院
- 2.4. 绘图的基本要素
 - 2.4.1. 线和点
 - 2.4.2. 形状
 - 2.4.3. 光与影
 - 2.4.4. 产量
 - 2.4.5. 比例
 - 2.4.6. 透视
 - 2.4.7. 纹理
 - 2.4.8. 颜色
- 2.5. 图纸分类
 - 2.5.1. 艺术性绘画
 - 2.5.2. 技术图纸
 - 2.5.3. 几何绘图
 - 2.5.4. 机械制图
 - 2.5.5. 建筑绘图
 - 2.5.6. 动画片
 - 2.5.7. 写意画
- 2.6. 契合、比例、明暗、构图和色彩
 - 2.6.1. 适应性
 - 2.6.2. 比例
 - 2.6.3. 奇奥色彩
 - 2.6.4. 作品
 - 2.6.5. 颜色
- 2.7. 表|分析:平面内的视野
 - 2.7.1. 透视
 - 2.7.2. 层次化的视角
 - 2.7.3. 军事角度

- 2.7.4. 骑士的视角
- 2.7.5. 轴测法
- 2.7.6. 锥形视角
- 2.8. 形状分析二。三维视觉
 - 2.8.1. 单眼的三维性:平面图像
 - 2.8.2. 单眼效能
 - 2.8.3. 立体视觉
 - 2.8.4. 立体视觉的模拟和测量
- 2.9. 设计过程中的表达和表现技术
 - 2.9.1. 心智图谱
 - 2.9.2. 图文报告
 - 2.9.3. 插图
 - 2.9.4. 漫画
 - 2.9.5. 分镜
- 2.10. 绘画对人类的重要性
 - 2.10.1. 思想和表达自由
 - 2.10.2. 交际能力
 - 2.10.3. 艺术上的敏感性
 - 2.10.4. 发明、想象力和创造力

模块 3. 颜色和形状

- 3.1. 颜色理论
 - 3.1.1. 对形式和空间的感知
 - 3.1.2. 颜色。定义
 - 3.1.3. 颜色感知
 - 3.1.4. 颜色的属性或尺寸
 - 3.1.5. 颜色的分类
- 3.2. 颜色感知
 - 3.2.1. 人眼
 - 3.2.2. 色觉
 - 3.2.3. 颜色感知的变量
 - 3.2.4. 非视觉的色彩感知

- 3.3. 颜色模型和标准化
 - 3.3.1. 颜色的历史
 - 3.3.1.1. 早期的理论
 - 3.3.1.2. 莱昂纳多-达芬奇
 - 3.3.1.3. 艾萨克-牛顿
 - 3.3.1.4. 摩西-哈里斯
 - 3.3.1.5. 歌德
 - 3.3.1.6. 润格
 - 3.3.1.7. 薛夫瑞尔
 - 3.3.1.8. 罗德
 - 3.3.1.9. 芒瑟尔
 - 3.3.1.10. 奥斯特瓦尔德
 - 3.3.2. 视觉感知
 - 3.3.2.1. 吸收和反射
 - 3.3.2.2. 颜料分子
 - 3.3.3. 颜色的属性
 - 3.3.3.1. 音色
 - 3.3.3.2. 亮度
 - 3.3.3.3. 饱和度
 - 3.3.4. 暖色和冷色
 - 3.3.5. 色彩和谐
 - 3.3.6. 对比
 - 3.3.7. 色彩效果
 - 3.3.7.1. 尺寸
 - 3.3.7.2. 透明度、重量和质量
- 3.4. 颜色的符号学和语义学
 - 3.4.1. 颜色的符号学
 - 3.4.2. 颜色的描述
 - 3.4.3. 颜色:材料、光线、感知、感觉
 - 3.4.4. 颜色和物质
 - 3.4.5. 一种颜色的真相
 - 3.4.6. 颜色感知
 - 3.4.7. 一种颜色的重量
 - 3.4.8. 颜色字典

- 3.5. 设计中的色彩
 - 3.5.1. 颜色趋势
 - 3.5.2. 平面设计师
 - 3.5.3. 室内设计
 - 3.5.4. 建筑
 - 3.5.5. 景观设计
 - 3.5.6. 时尚设计
- 3.6. 作品
 - 3.6.1. 一般性
 - 3.6.1.1. 使用的代码
 - 3.6.1.2. 原创性和平庸性的程度
 - 3.6.1.3. 标志性和抽象性的程度
 - 3.6.2. 图像的配置组织:背景和人物之间的关系
 - 3.6.3. 图像的配置性组织:格式塔法则
 - 3.6.4. 图像的配置组织:空间组织系统
 - 3.6.4.1. 平衡:静态或动态。焦点或正交系统
 - 3.6.4.2. 比例
 - 3.6.4.3. 对称性
 - 3.6.4.4. 运动和节奏
 - 3.6.5. 对该领域的研究
- 3.7. 图像的功能
 - 3.7.1. 代表性
 - 3.7.1.1. 地图学
 - 3.7.1.2. 科学
 - 3.7.1.3. 建筑
 - 3.7.1.4. 投射性
 - 3.7.2. 劝说性
 - 3.7.3. 艺术性
- 3.8. 色彩心理学
 - 3.8.1. 暖色和冷色
 - 3.8.2. 生理影响
 - 3.8.3. 颜色的象征意义
 - 3.8.4. 个人色彩偏好
 - 3.8.5. 情感影响
 - 3.8.6. 地方性和表现性的色彩

- 3.9. 颜色的意义
 - 3.9.1. 蓝色
 - 3.9.2. 红色
 - 3.9.3. 黄色
 - 3.9.4. 绿色
 - 3.9.5. 黑色的
 - 3.9.6. 白色
 - 3.9.7. 橙色
 - 3.9.8. 紫罗兰色
 - 3.9.9. 粉红色
 - 3.9.10. 金色
 - 3.9.11. 银色
 - 3.9.12. 棕色
 - 3.9.13. 灰色
- 3.10. 颜色的使用
 - 3.10.1. 染料和颜料来源
 - 3.10.2. 照明
 - 3.10.3. 混合油彩和丙烯画
 - 3.10.4. 釉面陶瓷
 - 3.10.5. 彩色玻璃
 - 3.10.6. 彩色印刷
 - 3.10.7. 彩色摄影

模块 4. 体积和空间

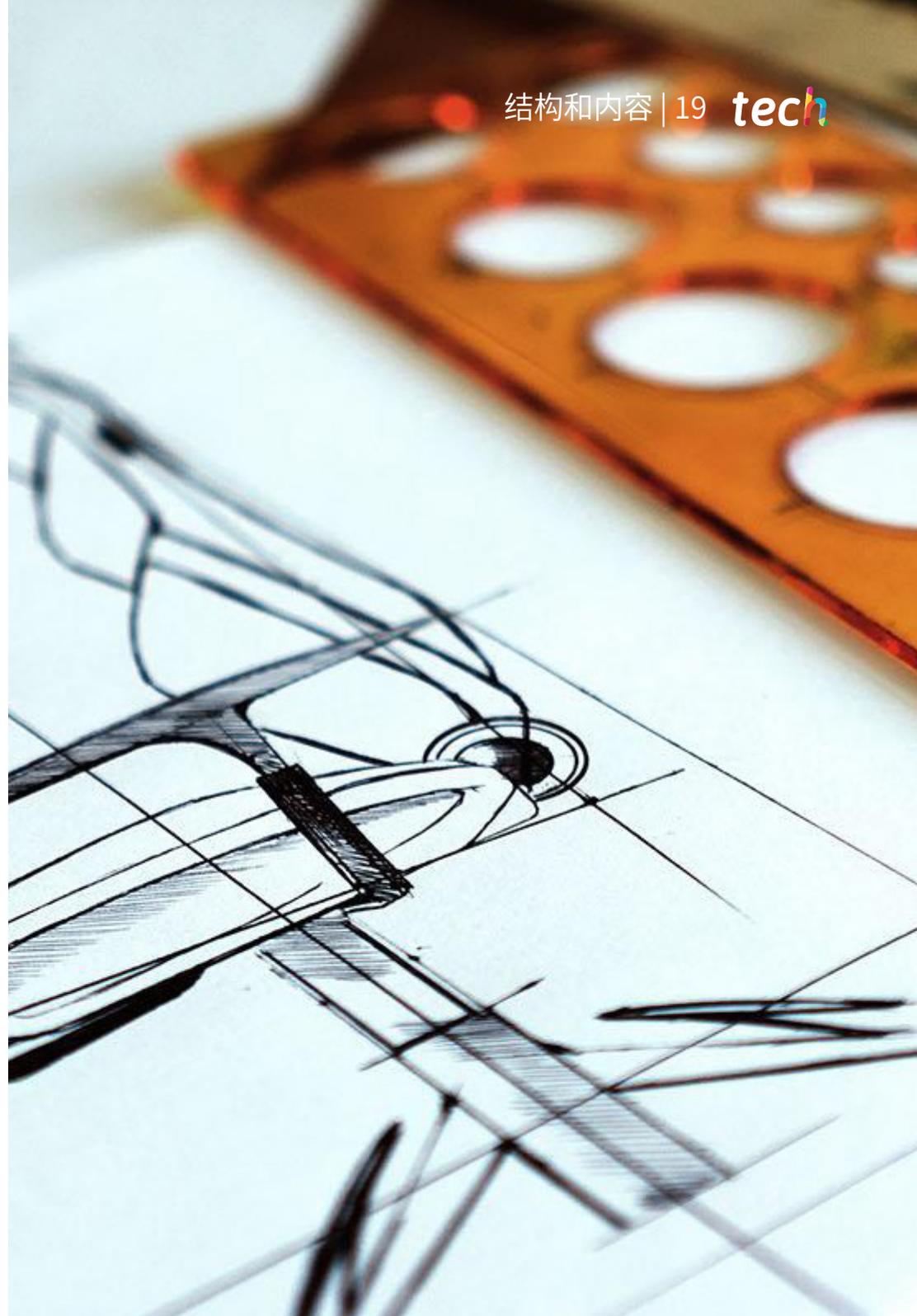
- 4.1. 三维语言的基本要素
 - 4.1.1. 三维设计的起源和年代
 - 4.1.2. 三维设计的定义
 - 4.1.3. 三维设计的要素
 - 4.1.4. 三维设计方法论
 - 4.1.5. 设计基础中的操作
 - 4.1.6. 模型、模拟和原型

- 4.2. 材料和工艺
 - 4.2.1. 材料
 - 4.2.1.1. 石头
 - 4.2.1.2. 金属
 - 4.2.1.3. 木头
 - 4.2.1.4. 泥
 - 4.2.1.5. 粘土
 - 4.2.2. 流程
 - 4.2.2.1. 制作板坯
 - 4.2.2.2. 油条的方法
 - 4.2.2.3. 立方体
 - 4.2.3. 讲习班
- 4.3. 改造和创造空间
 - 4.3.1. 从计划到数量
 - 4.3.2. 飞机上的雕塑
 - 4.3.2.1. 救济
 - 4.3.2.1.1. 空心浮雕
 - 4.3.2.1.2. 低度救济
 - 4.3.2.1.3. 中度浮雕
 - 4.3.2.1.4. 中音舒缓
 - 4.3.2.1.5. 半自由度
 - 4.3.2.2. 拼贴和组合
 - 4.3.2.3. 雕塑的创作
 - 4.3.3. 二维与三维
 - 4.3.3.1. 视觉陷阱
 - 4.3.4. 材料艺术家
 - 4.3.5. 作为雕塑的绘画
- 4.4. 三维配置系统
 - 4.4.1. 结构
 - 4.4.2. 结构作为一种支持
 - 4.4.2.1. 设计用于支持的结构
 - 4.4.2.2. 结构和平衡
 - 4.4.3. 作为构成基础的结构
 - 4.4.3.1. 几何学作为一种结构或构成的基础
 - 4.4.3.2. 分层的区域结构
 - 4.4.3.3. 按规模和比例划分的层级结构
 - 4.4.3.4. 由感性决定的姿态和材料结构
 - 4.4.3.5. 整体的结构
 - 4.4.4. 精神上对结构进行可视化
 - 4.4.5. 形式和功能
 - 4.4.5.1. 形式或功能占主导地位
 - 4.4.5.1.1. 奢华和外观
 - 4.4.5.2. 自然界中的形状
 - 4.4.5.2.1. 生物形态
 - 4.4.5.2.2. 几何形状
 - 4.4.5.2.3. 自然形式
 - 4.4.5.3. 工业形式
 - 4.4.5.3.1. 可修改的形式
 - 4.4.5.3.2. 文物
 - 4.4.5.4. 人类与形式和功能的关系
- 4.5. 添加剂技术
 - 4.5.1. 建模
 - 4.5.2. 建模类型
 - 4.5.3. 模具的制作
- 4.6. 减法技术
 - 4.6.1. 雕刻
 - 4.6.2. 材料和工具
 - 4.6.3. 雕刻过程
 - 4.6.4. 著名艺术家
- 4.7. 施工技术
 - 4.7.1. 组装和空间配置
 - 4.7.2. 材料
 - 4.7.3. 类型
 - 4.7.4. 特点
 - 4.7.5. 著名艺术家

- 4.8. 成型技术
 - 4.8.1. 造型和铸造
 - 4.8.2. 技术
 - 4.8.3. 程序
 - 4.8.4. 类型
 - 4.8.5. 材料
 - 4.8.6. 工具
 - 4.8.7. 零件和部件
 - 4.8.8. 出口路线和联接
 - 4.8.9. 模具系统的类型
- 4.9. 新技术
 - 4.9.1. 三维形态的演变
 - 4.9.2. 新技术和新材料
 - 4.9.2.1. 塑料制品
 - 4.9.2.2. 混凝土
 - 4.9.2.3. 灯光雕塑
 - 4.9.2.4. 生物艺术
 - 4.9.2.5. 视频和虚拟空间
 - 4.9.3. 3D打印
- 4.10. 项目沟通
 - 4.10.1. 大空间。土地艺术
 - 4.10.2. 设施
 - 4.10.3. 发生的事情 y 表演
 - 4.10.4. 艺术运动动感雕塑

“

由于其新颖的知识和全景方法,本课程大纲将快速改善你的职业和薪资前景”



04 方法

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

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





“

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

案例研究, 了解所有内容的背景

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

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



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



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

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



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

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

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

Re-learning 方法

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

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年，我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

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

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





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

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

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

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

该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

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

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



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



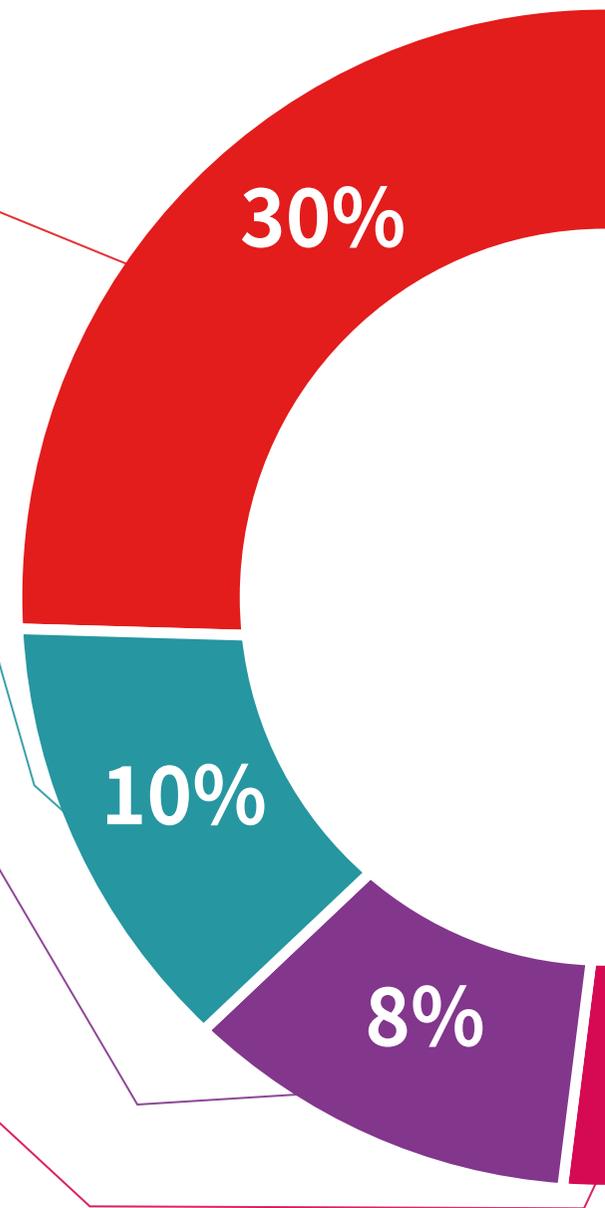
技能和能力的实践

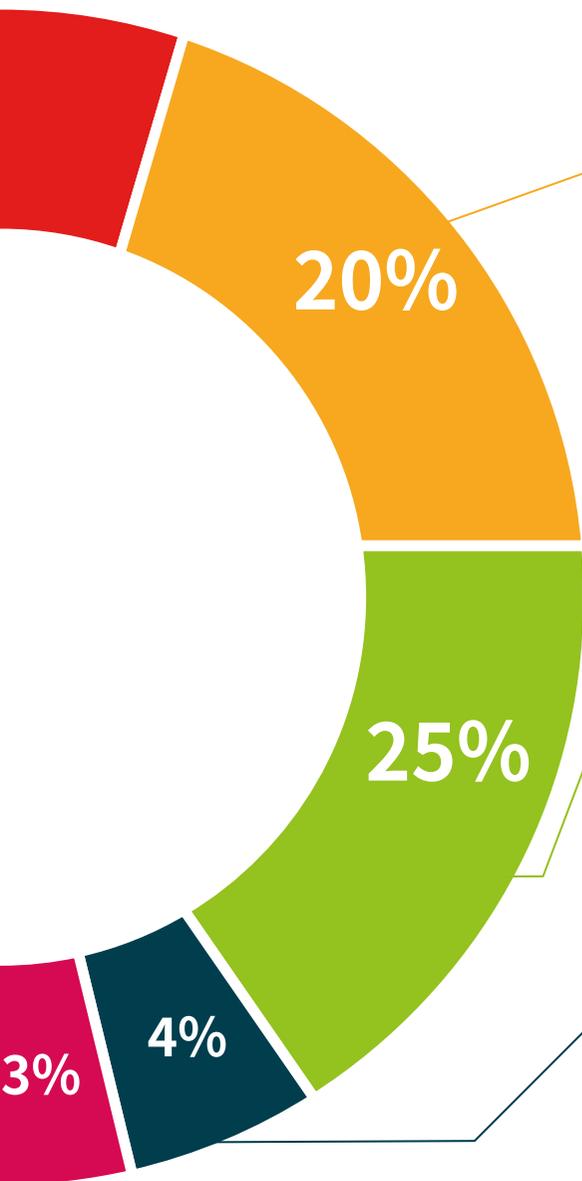
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

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





案例研究

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



互动式总结

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



测试和循环测试

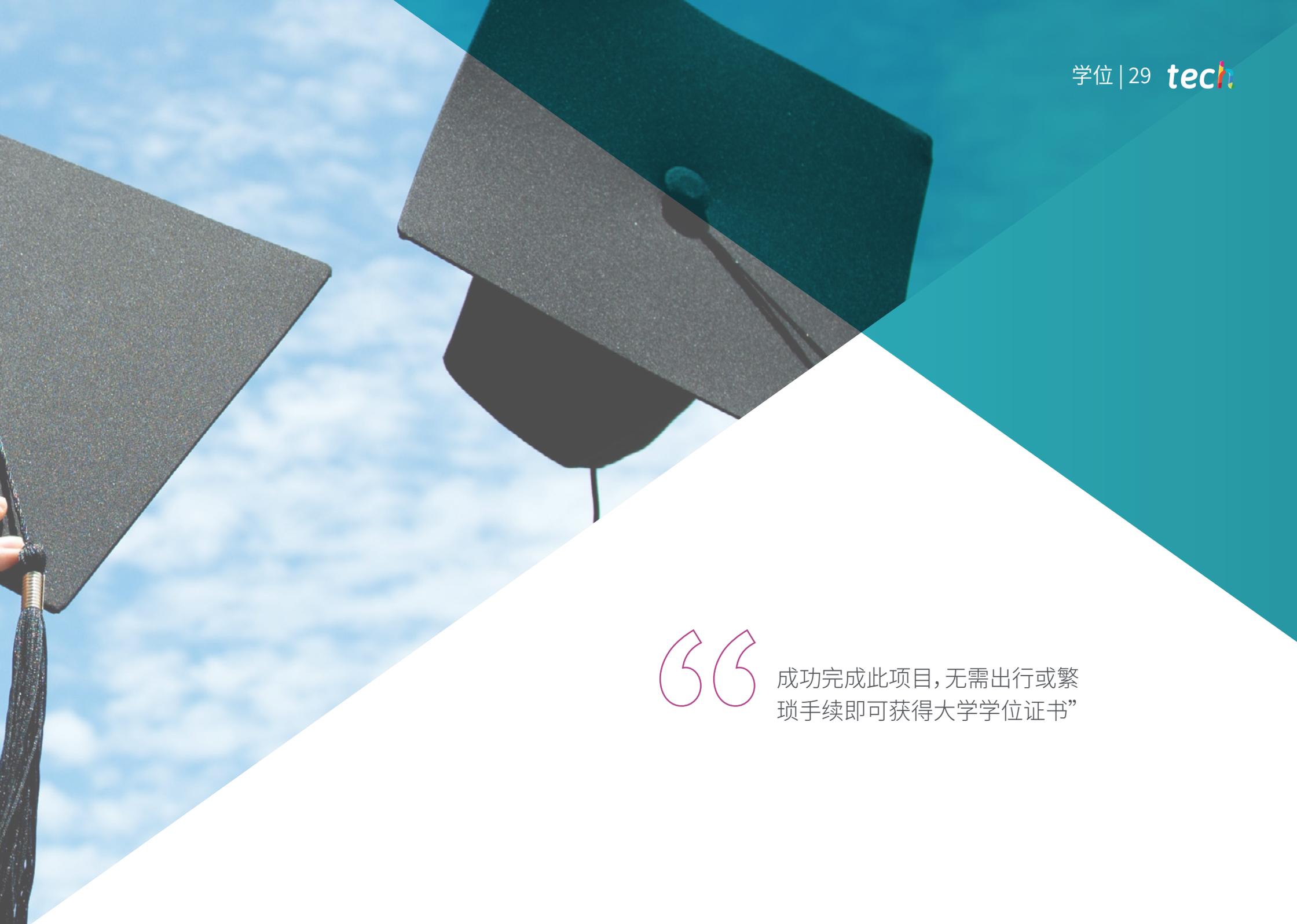
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



05 学位

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





“

成功完成此项目, 无需出行或繁琐手续即可获得大学学位证书”

这个**概念产品设计专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: **概念产品设计专科文凭**

模式: **在线**

时长: **6个月**



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

tech 科学技术大学

专科文凭
概念产品设计

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

专科文凭 概念产品设计

