

Universitätsexperte

UX-Design





Universitätsexperte UX-Design

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

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

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

Einer der grundlegenden Faktoren, die bei der Nutzung digitaler Produkte berücksichtigt werden müssen, ist die *User Experience* (UX). Eine schlechte Umsetzung dieses Elements kann dazu führen, dass die Nutzung eines bestimmten Webtools oder einer Anwendung nicht intuitiv ist. Diese Situation führt zu Umsatzeinbußen, und die Nutzer kehren aufgrund des schlechten Designs nicht mehr zurück, um den Dienst zu nutzen. Aus diesem Grund ist das Berufsprofil, das sich auf diesen Bereich konzentriert, derzeit eines der gefragtesten. Viele Unternehmen sind auf der Suche nach UX-Design-Experten, die ihnen die besten Lösungen anbieten können. Dieser Studiengang vermittelt den Designern die neuesten Entwicklungen in diesem Bereich und basiert auf einer 100%igen Online-Methodik, die es ihnen ermöglicht, ihre Arbeit mit ihrem Studium zu verbinden.



“

Nehmen Sie an diesem Programm teil und verbessern Sie Ihr berufliches Profil, indem Sie ein herausragender Spezialist für User Experience Design werden”

Heutzutage werden viele Dienstleistungen und Geschäfte digital über Apps und Websites angeboten. Die neuen Schaufenster befinden sich also im Internet, und es ist wichtig, dass der Nutzer oder potenzielle Käufer bequem und intuitiv darin navigieren kann, ohne dass ihn etwas unterbricht oder zögern lässt. Aus diesem Grund ist das Design, das sich auf die *User Experience* (UX) konzentriert, eines der wichtigsten Berufsfelder im Zusammenhang mit der Digitalisierung der letzten Jahre.

Aus diesem Grund hat TECH diesen Universitätsexperten entwickelt, der den Designern das umfassendste und aktuellste Wissen in diesem Bereich vermittelt und Themen wie die Analyse der häufigsten *Usability*-Fehler, *Usability*-Metriken, die Verwaltung und Kontrolle interner Links, die Gestaltung intuitiver Schnittstellen für Kinder oder die sozioökonomischen und kulturellen Faktoren der Nutzer und ihre Bedeutung für die Navigation behandelt.

All dies basiert auf einem 100%igen Online-Lernsystem, das so konzipiert ist, dass sich Berufstätige neben ihrer Arbeit weiterbilden können, ohne Unterbrechungen oder starre Zeitpläne. Darüber hinaus stehen die besten didaktischen Materialien zur Verfügung, die von einem hoch angesehenen Dozententeam präsentiert werden, um das Studium so einfach und effektiv wie möglich zu gestalten.

Dieser **Universitätsexperte in UX-Design** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten in UX-Design 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



Dank dieses Abschlusses, der zu 100% online erworben werden kann, werden Sie Zugang zu wichtigen beruflichen Möglichkeiten im Bereich Design haben“

“

Die Kenntnis der Regeln der Benutzerfreundlichkeit ist für einen auf diesen Bereich spezialisierten Designer unabdingbar, und mit diesem äußerst praxisorientierten Studiengang können Sie diese vertiefen”

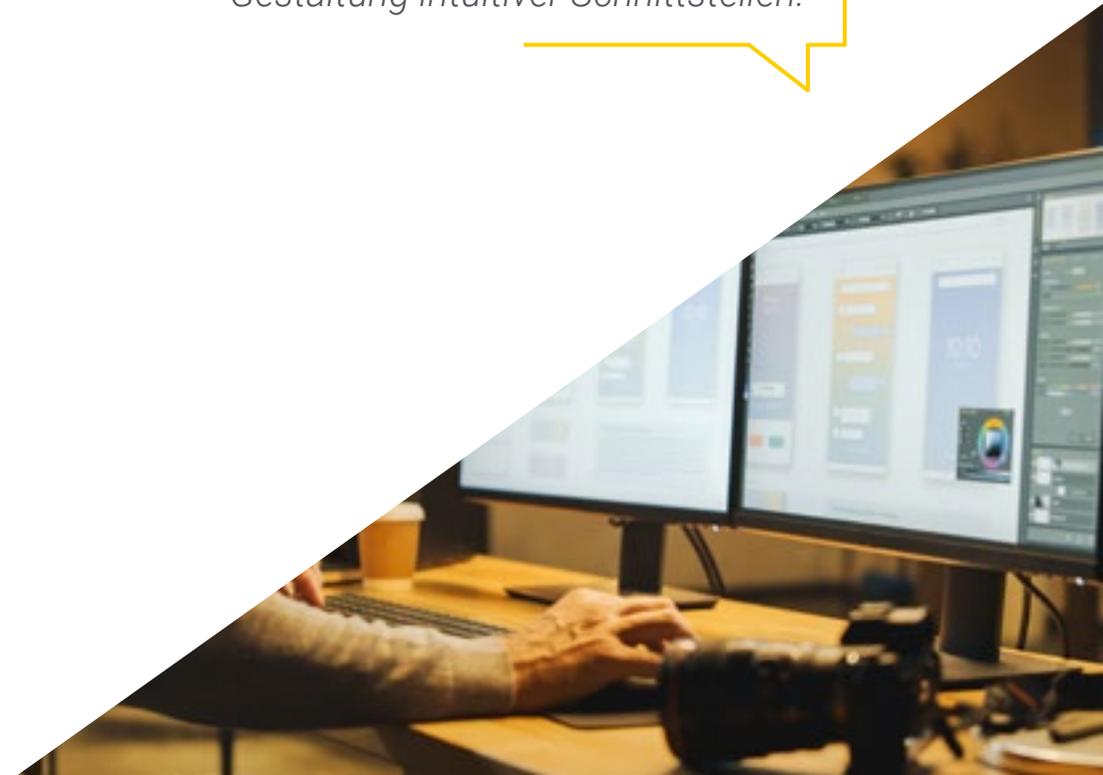
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 von 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.

Dieses Programm stellt Ihnen die besten Multimedia-Ressourcen zur Verfügung, um ein effektives und bequemes Studium zu gewährleisten.

Sie werden dank dieses Universitätsexperten eingehend mit Themen vertraut gemacht wie die Analyse von Usability-Fehlern und die Gestaltung intuitiver Schnittstellen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in UX-Design ist es, Fachleuten die grundlegenden Prinzipien der *User Experience* zu vermitteln, damit sie intuitive Tools und Schnittstellen entwerfen können. Auf diese Weise verbessern sie ihr berufliches Profil und bereiten sich auf zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten in einem Bereich vor, der immer weiter wächst, da er für Online-Shops, Verwaltungsdienste und andere Arten von Websites und Anwendungen unerlässlich ist.





“

*Es erwarten Sie großartige Karrierechancen
in einem ständig wachsenden Bereich: User
Experience Design”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennen der Grundlagen des Designs sowie der Bezugspunkte, Stile und Bewegungen, die es von seinen Anfängen bis heute geprägt haben
- ◆ Verstehen des kreativen, analytischen und studienbasierten Prozesses bei der Erstellung eines Werks
- ◆ Beherrschen der Prinzipien des benutzerzentrierten Designs
- ◆ Entwerfen intuitiver Benutzeroberflächen je nach Art des Projekts und des Publikums, für das es bestimmt ist

“

*Dank dieses Universitätsexperten
in UX-Design werden Sie alle Ihre
beruflichen Ziele erreichen”*





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen des Designs

- ◆ Verbinden und Verknüpfen der verschiedenen Designbereiche, Anwendungsgebiete und Berufszweige
- ◆ Kennen der Prozesse der Ideenfindung, der Kreativität und des Experimentierens und Wissen, wie man sie auf Projekte anwendet
- ◆ Integrieren von Sprache und Semantik in den Ideenfindungsprozess eines Projekts indem sie mit den Zielen und Werten der Nutzung in Beziehung gesetzt werden

Modul 2. Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen

- ◆ Erkennen von Problemen im Zusammenhang mit digitalem Design und Sammeln und Analysieren von Informationen, die zur Bewertung und Lösung dieser Probleme erforderlich sind
- ◆ Kennen der Faktoren, die die Prozesse der Interaktion mit Informationen, die Struktur der Informationen und die Zugänglichkeit beeinflussen
- ◆ Wissen, wie organisatorische Informationsstrukturen aufgebaut werden können
- ◆ Erkennen von *Usability*-Fehlern, um sie zu vermeiden

Modul 3. Benutzerzentriertes Design

- ◆ Entwickeln der Fähigkeit zu kommunizieren, die eigene Arbeit zu verteidigen und eigene Designentscheidungen auf der Grundlage der in der Benutzerforschung gesammelten Daten zu begründen
- ◆ Integrieren der Inhalte des Fachs übergreifend mit denen, die in anderen Fächern vermittelt werden

03

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätsexperten in UX-Design wurde von führenden Spezialisten auf diesem Gebiet entwickelt, die dafür verantwortlich sind, das umfassendste und aktuellste Wissen zusammenzutragen, um die Studenten des Programms zu gefragten Fachleuten in allen Arten von Designunternehmen zu machen. Aus diesem Grund ist der Studiengang in drei Module unterteilt, in denen der Designer Themen wie die Grundlagen des Designs und die Gestaltung von Benutzeroberflächen je nach Art des Endbenutzers, für den sie bestimmt sind, behandelt.



“

*Die spezialisiertesten und innovativsten
Inhalte im Bereich UX-Design finden Sie hier”*

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. Die 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. Industriedesign
 - 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 und konnotative Bedeutung
 - 1.8.4. 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 Designprobleme
 - 1.10.2. Aktuelle Designthemen
 - 1.10.3. Beiträge zur Methodik
- Modul 2. Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen**
- 2.1. Annäherung an die Benutzerfreundlichkeit
 - 2.1.1. Konzept der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.1.2. Benutzerfreundlichkeit in den letzten Jahrzehnten
 - 2.1.3. Der Kontext der Nutzung
 - 2.1.4. Effizienz und Benutzerfreundlichkeit. Das Engelbart-Dilemma
 - 2.2. Ziele und Grundsätze der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.2.1. Die Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.2.2. Ziele
 - 2.2.3. Grundsätze
 - 2.2.4. Leitlinien für die Lesbarkeit
 - 2.3. Perspektiven und Standards der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.3.1. Benutzerfreundlichkeitsstandards nach Jakob Nielsen
 - 2.3.2. Benutzerfreundlichkeitsstandards nach Steve Krug
 - 2.3.3. Vergleichende Übersichtstabelle
 - 2.3.4. Praxis I: Auf der Suche nach guten visuellen Referenzen
 - 2.4. Analyse der häufigsten Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit I
 - 2.4.1. Fehler sind menschlich
 - 2.4.2. Fehler in Bezug auf Kohärenz und Konsistenz
 - 2.4.3. Kein *Responsive Design* besitzen
 - 2.4.4. Mangelnde Organisation in Struktur und Inhalt
 - 2.4.5. Schlecht lesbare oder schlecht strukturierte Informationen
 - 2.5. Analyse der häufigsten Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit II
 - 2.5.1. Unzureichende Verwaltung und Kontrolle der internen Links
 - 2.5.2. Fehler bei Formularen und Kontakten
 - 2.5.3. Fehlende Suchmechanismen oder Ineffizienz
 - 2.5.4. Webseitenamen und *Favicon*
 - 2.5.5. Andere häufige Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6. Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6.1. Metriken zur Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6.2. Rentabilität der Investition
 - 2.6.3. Phasen und Methoden der Beurteilung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6.4. Beispiel II: Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.7. Benutzerzentriertes Design
 - 2.7.1. Definition
 - 2.7.2. Benutzerzentriertes Design und Benutzerfreundlichkeit
 - 2.7.3. Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.7.4. Reflexionen

- 2.8. Kinderfreundliches Design der Benutzeroberfläche
 - 2.8.1. Überlegungen dieser Benutzer
 - 2.8.2. Benutzerfreundlichkeit
 - 2.8.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede
 - 2.8.4. Inhaltliche Gestaltung
 - 2.8.5. Visuelles Design
 - 2.8.6. Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
- 2.9. Gestaltung von jugendgerechten Benutzeroberflächen
 - 2.9.1. Allgemeine Merkmale
 - 2.9.2. Überlegungen dieser Benutzer
 - 2.9.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede
 - 2.9.4. Visuelle Referenzen
- 2.10. Design von Benutzeroberflächen für Senioren
 - 2.10.1. Visuelles Design
 - 2.10.2. Inhaltliche Gestaltung
 - 2.10.3. Designoptionen
 - 2.10.4. Benutzerfreundlichkeit

Modul 3. Benutzerzentriertes Design

- 3.1. Auf dem Weg zu einem benutzerbasierten Modell
 - 3.1.1. Definition von Anthropologie
 - 3.1.2. Anthropometrische Daten
 - 3.1.3. Dynamik von Gebrauch und Konsum
- 3.2. Menschliches Verhalten
 - 3.2.1. Psychologie und Design
 - 3.2.2. Anthropologie und Design
 - 3.2.3. Soziologie und Design
- 3.3. Benutzererfahrung
 - 3.3.1. Benutzerfreundlichkeit
 - 3.3.2. UX/UI
 - 3.3.3. Emotionen





- 3.4. Benutzerzentriertes Design
 - 3.4.1. Studie der Erfahrungen
 - 3.4.2. Produktprüfung
 - 3.4.3. Benutzerorientierung
- 3.5. Analyse der Benutzer
 - 3.5.1. Ausführliche Interviews
 - 3.5.2. Personen und Szenarien
 - 3.5.3. Sozioökonomische und kulturelle Faktoren
 - 3.5.4. Geografische Analyse und Benutzergewohnheiten
 - 3.5.5. Psychologische und verhaltensbezogene Studien
 - 3.5.6. Analyse der Mikro- und Makro-Umgebung
- 3.6. Komplexe Systeme
 - 3.6.1. Sich in der Komplexität bewegen
 - 3.6.2. Korrelationen
 - 3.6.3. Vereinfachung
- 3.7. Schlussfolgerungen und *Insights*
 - 3.7.1. Konzeptualisierung
 - 3.7.2. Versteckte Muster
- 3.8. Entwerfen für Benutzer
 - 3.8.1. Kreative Methoden der Konzepterstellung
 - 3.8.2. Analyse und Bewertung von Ideen und Anforderungen
 - 3.8.3. Datenkategorisierung und systematische Aufzeichnung
 - 3.8.4. *Prototyping*
- 3.9. Entwerfen mit Benutzern
 - 3.9.1. Methoden der Zusammenarbeit
 - 3.9.2. Offenes Design
- 3.10. Bewertung von Entwürfen
 - 3.10.1. Grundlage für den Vergleich
 - 3.10.2. Vergleichstest
 - 3.10.3. Heuristische Bewertung

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.



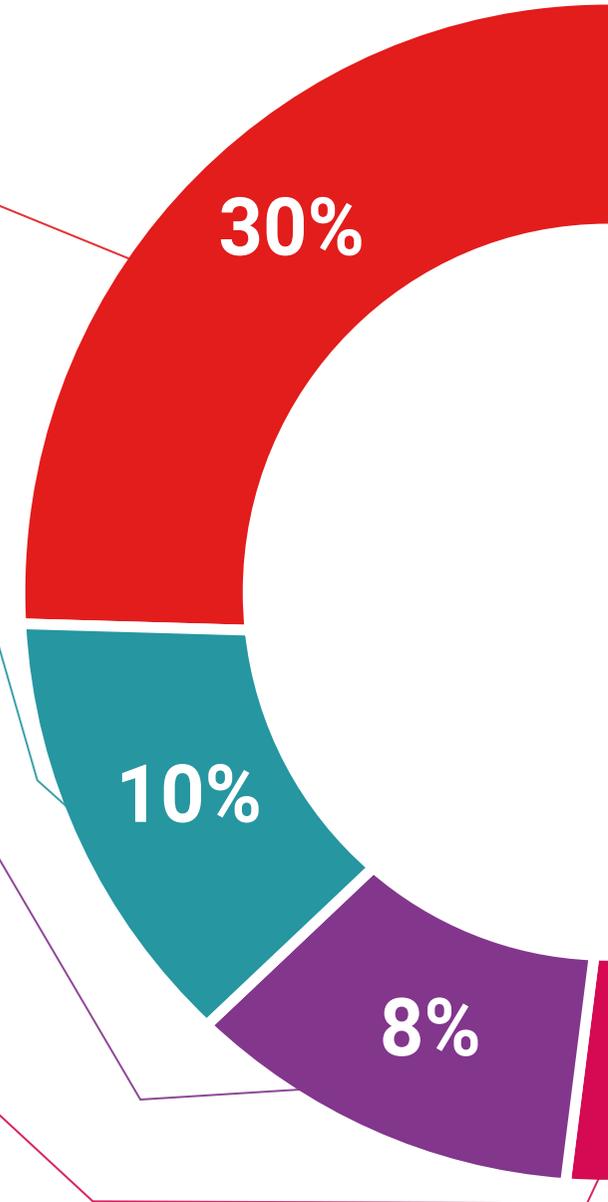
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 UX-Design garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 UX-Design** 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 Technologischen 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 UX-Design**

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 tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

UX-Design

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

Universitätsexperte

UX-Design

