

Universitätskurs

Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz





Universitätskurs Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/universitatskurs/computergestuetztes-design-kunstliche-intelligenz

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Im Bereich des Grafikdesigns besteht eine der Prioritäten der Fachleute darin, den Prozess der Erstellung visueller Elemente zu rationalisieren. In dieser Hinsicht sind *Frameworks* zu einem nützlichen Werkzeug geworden, um den Prozess der Erstellung von grafischen Ressourcen zu automatisieren und zu beschleunigen. Einer ihrer Hauptvorteile besteht darin, dass sie es Designern ermöglichen, schnell Prototypen für Benutzeroberflächen zu erstellen. Sie tragen auch zur Wahrung der Design-Konsistenz bei, indem sie eine Reihe von vordefinierten Komponenten und Stilen bereitstellen, die einem visuellen Standard folgen. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass alle Elemente, aus denen sich die Benutzeroberfläche zusammensetzt, ein einheitliches Aussehen aufweisen. Aus diesem Grund bietet TECH eine Online-Fortbildung zum Thema automatische Bilderzeugung an.



“

*Verwalten Sie die prozedurale Inhaltserstellung in
Videospiele an der laut Forbes besten digitalen
Universität der Welt"*

Computergestütztes Design und künstliche Intelligenz (KI) sind interdisziplinäre Bereiche, die mit dem Ziel kombiniert werden, eine Reihe von Problemen in Bereichen wie der Produktentwicklung oder der künstlerischen Kreativität zu bewältigen. In diesem Sinne wird das maschinelle Lernen eingesetzt, um kreative Vorschläge zu entwickeln, indem große Datensätze analysiert, Muster erkannt und neue Lösungen vorgeschlagen werden. Optimierungsalgorithmen können auch dabei helfen, die besten Lösungen auf der Grundlage mehrerer Variablen und Einschränkungen zu finden. Dies ist in Bereichen wie der Architektur nützlich, um energieeffizientere Gebäude zu entwerfen oder im Industriedesign, um die Funktionalität von Produkten zu optimieren.

In diesem Zusammenhang hat TECH einen Universitätskurs in Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz entwickelt, der Designern ein solides Verständnis dafür vermittelt, wie maschinelles Lernen eingesetzt wird, um den kreativen Prozess im Grafikdesign zu verbessern. Der Lehrplan wird die Prinzipien der Personalisierung in UI/UX vertiefen. Dies wird die Studenten in die Lage versetzen, das Nutzererlebnis zu optimieren und vom kontinuierlichen Nutzerfeedback zu profitieren. Darüber hinaus wird der Lehrplan die automatische Erstellung von redaktionellen *Layouts* mit Algorithmen untersuchen, die auf die Optimierung von Räumen und Proportionen im Editorial Design abzielen. Das Programm umfasst auch den Ansatz von Modellen des *Machine Learning* zur Trendvorhersage.

Dieser Universitätsabschluss wird mittels eines Online-Lernsystems durchgeführt, das speziell dafür entwickelt wurde, dass Berufstätige ihre Arbeit mit ihrem Studium verbinden können, da es sich vollständig an ihre persönlichen Umstände anpasst. Darüber hinaus stehen die besten Multimedia-Ressourcen zur Verfügung, einschließlich interaktiver Zusammenfassungen, um das Wissen auf dynamische Weise zu vertiefen. Außerdem haben sie rund um die Uhr Zugang zu Videos, Übungen, Lektüre, Fallstudien und sogar Meisterklassen.

Dieser **Universitätskurs in Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Eigenschaften sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für computergestütztes Design und KI vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ 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



Dieser Universitätskurs wird Ihnen die fortschrittlichsten Werkzeuge an die Hand geben, um Designlösungen anzubieten, die den aktuellen Anforderungen entsprechen"

“

Sie werden Modelle des maschinellen Lernens für die Identifizierung von Logos implementieren“

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften 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.

Bewerten Sie die Auswirkungen der automatischen Optimierung auf die Wahrnehmung der Benutzer.

Das Relearning-System, das TECH in ihren Programmen anwendet, reduziert die langen Studienzeiten, die bei anderen Lehrmethoden üblich sind.



02 Ziele

Dank dieser Fortbildung werden Fachleute sowohl mit den Fähigkeiten als auch mit dem Wissen ausgestattet, die notwendig sind, um innovative Führungskräfte auf dem Gebiet des Designs zu werden. Im Rahmen eines äußerst praktischen Ansatzes werden die Fachleute die Werkzeuge des maschinellen Lernens effektiv beherrschen. So können die Studenten diese fortschrittlichen Systeme optimal nutzen, um ihre kreativen Prozesse zu bereichern. In ähnlicher Weise werden die Designer hoch avantgardistische Vorschläge unterbreiten, um den Anforderungen des heutigen Marktes gerecht zu werden.





“

Ein Studiengang ohne festen Zeitplan und mit einem Lehrplan, der vom ersten Tag an verfügbar ist. Bestimmen Sie Ihr eigenes Lerntempo!”



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur Implementierung von Werkzeugen der künstlichen Intelligenz in Designprojekten, die automatische Inhaltsgenerierung, Designoptimierung und Mustererkennung umfassen
- ♦ Anwenden von Tools für die Zusammenarbeit unter Nutzung der künstlichen Intelligenz zur Verbesserung der Kommunikation und Effizienz in Designteams



Eine akademische Einrichtung, die sich an Sie anpasst und ein Programm entwickelt, das es Ihnen ermöglicht, Ihre täglichen Aktivitäten mit einem hochwertigen Abschluss zu vereinbaren"





Spezifische Ziele

- ◆ Anwenden von Tools für die Zusammenarbeit unter Nutzung der KI zur Verbesserung der Kommunikation und Effizienz in Designteams
- ◆ Einbeziehen emotionaler Aspekte in Designs durch Techniken, die eine effektive Verbindung zum Publikum herstellen, und Erforschen, wie KI die emotionale Wahrnehmung von Design beeinflussen kann
- ◆ Beherrschen spezifischer Tools und Frameworks für die Anwendung von KI im Design, wie z. B. GANs (Generative Adversarial Networks) und andere relevante Bibliotheken
- ◆ Anwenden von KI zur automatischen Generierung von Bildern, Illustrationen und anderen visuellen Elementen



03

Kursleitung

Designern, die diesen Hochschulabschluss erwerben, steht ein Leitungs- und Lehrteam mit umfassender Erfahrung im Bereich des computergestützten Designs und des maschinellen Lernens zur Verfügung. Zwei Achsen, die bei der Entwicklung dieses Universitätskurses von zentraler Bedeutung sind. TECH möchte, dass die Studenten ihr Wissen auf innovative Weise und in Übereinstimmung mit den aktuellen akademischen Zeiten erneuern können. All dies, ohne den Fokus darauf zu verlieren, den Studenten eine hochwertige Weiterbildung zu bieten, mit der sie ihre Ziele erreichen können.



“

Lernen Sie mit den Besten! Die Vielfalt der Talente und Kenntnisse des Lehrpersonals wird ein dynamisches Lernumfeld schaffen"

Leitung



Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- CEO und CTO bei Prometheus Global Solutions
- CTO bei Korporate Technologies
- CTO bei AI Shepherds GmbH
- Berater und strategischer Unternehmensberater bei Alliance Medical
- Direktor für Design und Entwicklung bei DocPath
- Promotion in Computertechnik an der Universität von Castilla La Mancha
- Promotion in Wirtschaftswissenschaften, Unternehmen und Finanzen an der Universität Camilo José Cela
- Promotion in Psychologie an der Universität von Castilla La Mancha
- Masterstudiengang Executive MBA von der Universität Isabel I
- Masterstudiengang in Business und Marketing Management von der Universität Isabel I
- Masterstudiengang in Big Data bei Formación Hadoop
- Masterstudiengang in fortgeschrittener Informationstechnologie von der Universität von Castilla La Mancha
- Mitglied von: Forschungsgruppe SMILE



Hr. Maldonado Pardo, Chema

- ♦ Spezialist für Grafikdesign
- ♦ Grafikdesigner bei DocPath Document Solutions SL
- ♦ Gründungspartner und Leiter der Abteilung Design und Werbung bei D.C.M. Difusión Integral de Ideas, C.B.
- ♦ Leiter der Abteilung für Design und Digitaldruck bei Ofipaper, La Mancha S.L.
- ♦ Grafikdesigner bei Ático, Grafikstudio
- ♦ Grafikdesigner und Kunstdrucker bei Lozano Artes Gráficas
- ♦ Layouter und Grafikdesigner bei Gráficas Lozano
- ♦ ETSI Telekommunikation an der Polytechnischen Universität von Madrid
- ♦ ETSI Computersysteme an der Universität von Castilla La Mancha

Professoren

Fr. Parreño Rodríguez, Adelaida

- ♦ *Technical Developer & Energy Communities Engineer* an der Universität von Murcia
- ♦ *Manager in Research & Innovation in European Projects* an der Universität von Murcia
- ♦ *Technical Developer & Energy/Electrical Engineer & Researcher* in PHOENIX Project y FLEXUM (ONENET) Project
- ♦ Erstellerin von Inhalten bei Global UC3M Challenge
- ♦ Ginés Huertas Martínez Preis
- ♦ Masterstudiengang in Erneuerbare Energien an der Polytechnischen Universität von Cartagena
- ♦ Hochschulabschluss in Elektrotechnik (zweisprachig) von der Universität Carlos III von Madrid

04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs bietet den Studenten eine umfassende Lernerfahrung, die die Kreativität des computergestützten Designs mit der transformativen Kraft des maschinellen Lernens verbindet. Auf diese Weise werden die Studenten ihren Projekten fortschrittliche Werkzeuge hinzufügen, um hochinnovative Vorschläge zu machen. Der Lehrplan wird sich mit der automatischen Generierung von visuellen Inhalten und der Personalisierung von Erfahrungen befassen. Die Studenten werden in der Lage sein, Trends zu antizipieren und die Herausforderungen, mit denen sie im Laufe ihrer Arbeit konfrontiert werden, erfolgreich zu bewältigen.



“

Sie werden alles von den theoretischen Grundlagen bis hin zu praktischen Anwendungen abdecken und ein solides Verständnis dafür erlangen, wie maschinelles Lernen das Design unterstützt"

Modul 1. Praktische Anwendungen von künstlicher Intelligenz im Design

- 1.1. Automatische Generierung von Bildern im Grafikdesign
 - 1.1.1. Grundlegende Konzepte der Bilderzeugung
 - 1.1.2. Tools und *Frameworks* für die automatische Grafikerzeugung
 - 1.1.3. Soziale und kulturelle Auswirkungen des generativen Designs
 - 1.1.4. Aktuelle Trends auf diesem Gebiet und zukünftige Entwicklungen und Anwendungen
- 1.2. Dynamische Personalisierung von Benutzeroberflächen durch KI
 - 1.2.1. Grundsätze der UI/UX-Personalisierung
 - 1.2.2. Empfehlungsalgorithmen in der Schnittstellenpersonalisierung
 - 1.2.3. Benutzererfahrung und kontinuierliches Feedback
 - 1.2.4. Praktische Umsetzung in realen Anwendungen
- 1.3. Generatives Design: Anwendbarkeit in Industrie und Kunst
 - 1.3.1. Grundlagen des generativen Designs
 - 1.3.2. Generatives Design in der Industrie
 - 1.3.3. Generatives Design in der zeitgenössischen Kunst
 - 1.3.4. Herausforderungen und zukünftige Entwicklungen im generativen Design
- 1.4. Automatische Erstellung von redaktionellen *Layouts* mit Algorithmen
 - 1.4.1. Prinzipien des automatischen redaktionellen *Layouts*
 - 1.4.2. Algorithmen zur Inhaltsverteilung
 - 1.4.3. Optimierung von Räumen und Proportionen im Editorial Design
 - 1.4.4. Automatisierung des Überarbeitungs- und Anpassungsprozesses
- 1.5. Prozedurale Generierung von Inhalten in Videospielen
 - 1.5.1. Einführung in die prozedurale Generierung in Videospielen
 - 1.5.2. Algorithmen für die automatische Erstellung von Levels und Umgebungen
 - 1.5.3. Prozedurales Storytelling und Verzweigungen in Videospielen
 - 1.5.4. Auswirkungen der prozeduralen Generierung auf das Spielerlebnis
- 1.6. Mustererkennung in Logos mit *Machine Learning*
 - 1.6.1. Grundlagen der Mustererkennung im Grafikdesign
 - 1.6.2. Implementierung von *Machine-Learning*-Modellen zur Logoidentifikation
 - 1.6.3. Praktische Anwendungen im Grafikdesign



- 1.6. Rechtliche und ethische Überlegungen bei der Logoerkennung
- 1.7. Optimierung von Farben und Kompositionen mit KI
 - 1.7.1. Farbpsychologie und visuelle Komposition
 - 1.7.2. Algorithmen zur Farboptimierung im Grafikdesign
 - 1.7.3. Automatische Komposition von visuellen Elementen
 - 1.7.4. Bewertung der Auswirkungen der automatischen Optimierung auf die Wahrnehmung der Benutzer
- 1.8. Prädiktive Analyse visueller Trends im Design
 - 1.8.1. Datenerhebung und aktuelle Trends
 - 1.8.2. *Machine-Learning*-Modelle zur Trendvorhersage
 - 1.8.3. Umsetzung proaktiver Gestaltungsstrategien
 - 1.8.4. Grundsätze für die Nutzung von Daten und Vorhersagen im Design
- 1.9. KI-unterstützte Zusammenarbeit in Design-Teams
 - 1.9.1. Mensch-KI-Zusammenarbeit in Designprojekten
 - 1.9.2. Plattformen und Werkzeuge für KI-gestützte Zusammenarbeit
 - 1.9.3. Bewährte Praktiken bei der Integration von KI-gestützten Technologien
 - 1.9.4. Zukunftsperspektiven für die Zusammenarbeit zwischen Mensch und KI im Design
- 1.10. Strategien für die erfolgreiche Einbindung von KI in das Design
 - 1.10.1. Identifizierung von KI-lösbarem Designbedarf
 - 1.10.2. Bewertung der verfügbaren Plattformen und Werkzeuge
 - 1.10.3. Effektive Integration in Designprojekte
 - 1.10.4. Kontinuierliche Optimierung und Anpassungsfähigkeit

“*Genießen Sie die aktuellsten akademischen Inhalte der Bildungsszene, die in innovativen Multimedia-Formaten verfügbar sind, um Ihr Studium zu optimieren*”

05 Methodik

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

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



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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

Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



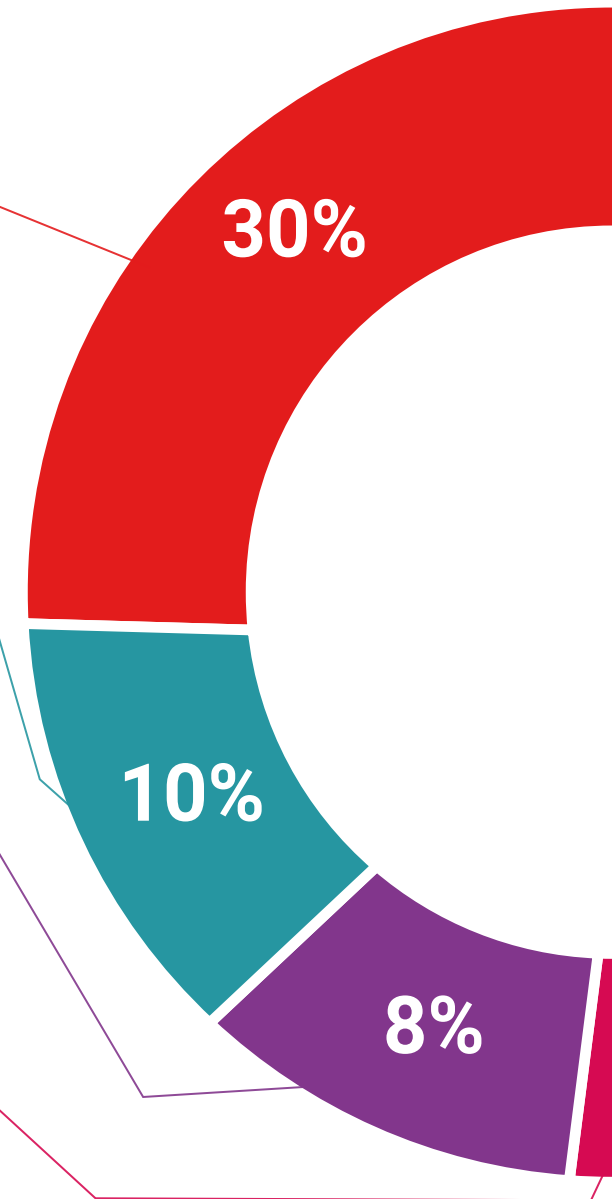
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

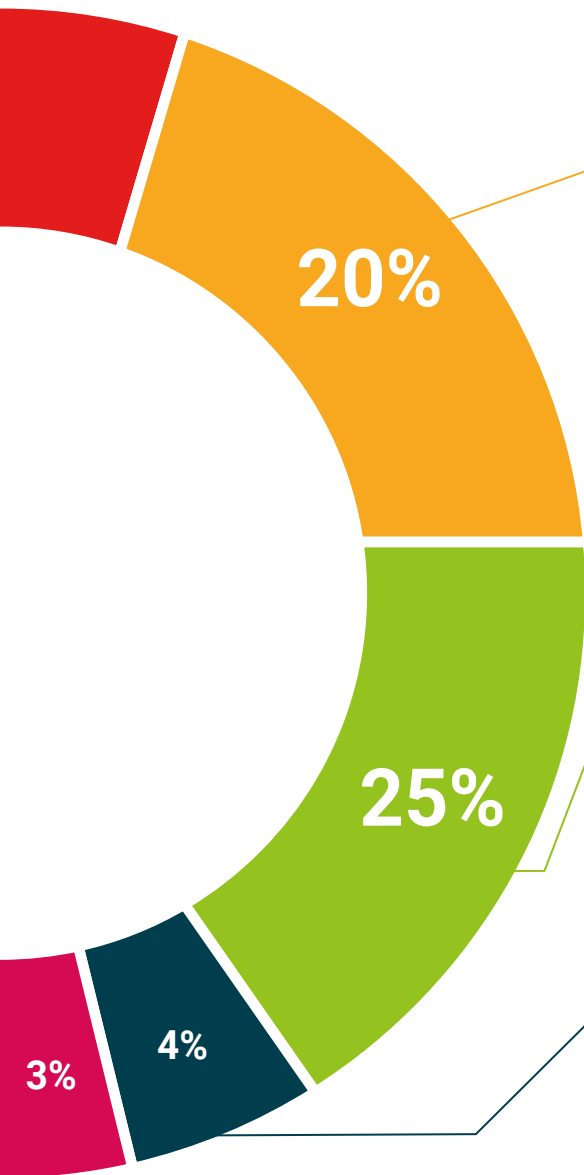
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz 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 **Universitätskurs in Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz** 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: **Universitätskurs in Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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 instituten
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz

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

Universitätskurs

Computergestütztes Design
und Künstliche Intelligenz