

Universitätskurs Designprojekte





Universitätskurs Designprojekte

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/designprojekte

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 aktuelle Herausforderung im Modesektor besteht darin, vielseitige Designer zu haben, die die Grundlagen des Designs und die Werkzeuge kennen, mit denen sie ihre Ideen besser zu Papier bringen können. Deshalb soll dieses Programm die Studenten in diesen Aspekten weiterbilden und sie in die Lage versetzen, die grundlegenden Elemente des Zeichnens wie Linie und Punkt zu verstehen, um eine Skizze zu erstellen, die dem Endergebnis so nahe wie möglich kommt. Sie werden auch etwas über die verschiedenen Stile und Bewegungen erfahren, die die großen Designer von heute inspiriert haben.





“

*Lassen Sie sich von der Architektur
der Chicagoer Schule zu einer
zeitlosen Kollektion inspirieren"*

In der Welt der Mode tauchen ständig neue Designer auf, die mit ihren Arbeiten Trends setzen und innovativ sind. Auch wenn viele nach Erfolg streben, geht es im Grunde darum, ein perfekt ausgeführtes Projekt zu präsentieren, d.h. ein Projekt, das nach einer angemessenen Methodik geplant, organisiert und durchgeführt wurde, die die Sprache des Designs respektiert.

Deshalb ist dieser Universitätskurs eine hervorragende Gelegenheit, etwas über die historische Entwicklung der Mode zu lernen, die den Grundstein für die heutigen Laufstege gelegt hat. Auf diese Weise begeben Sie sich auf eine Reise durch die Stile und Bewegungen des Designs, beginnend mit dem Vorschlag der Moderne und dem *Art Déco*, bis hin zu den Veränderungen nach dem Zweiten Weltkrieg. Außerdem werden die verschiedenen Designmethoden analysiert, die den großen Vertretern des Sektors geholfen haben, mit minimalem Aufwand maximale Ergebnisse zu erzielen.

Mit dem Erwerb dieser Qualifikation werden die Studenten in der Lage sein, ihre eigenen Projekte zu planen und zu erstellen und die verschiedenen Methoden zu verstehen, die in diesem Sektor angewandt werden. So werden sie vielseitig, organisiert, kreativ und vor allem in der Lage sein, einzigartige Stücke für verschiedene Zielgruppen zu schaffen.

Dieser **Universitätskurs in Designprojekte** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Modedesign präsentiert werden
- ♦ Die anschaulichen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte, mit denen sie konzipiert sind, sammeln theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ♦ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden für die Realisierung von Designprojekten
- ♦ 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



Planen und kreieren Sie neue Kollektionen, für die Sie sich begeistern, indem Sie die grafischen Elemente des Skizzierens beherrschen"

“*Die Architektur des 20. Jahrhunderts kann zu Ihrer besten Inspirationsquelle für Ihr nächstes Designprojekt werden*”

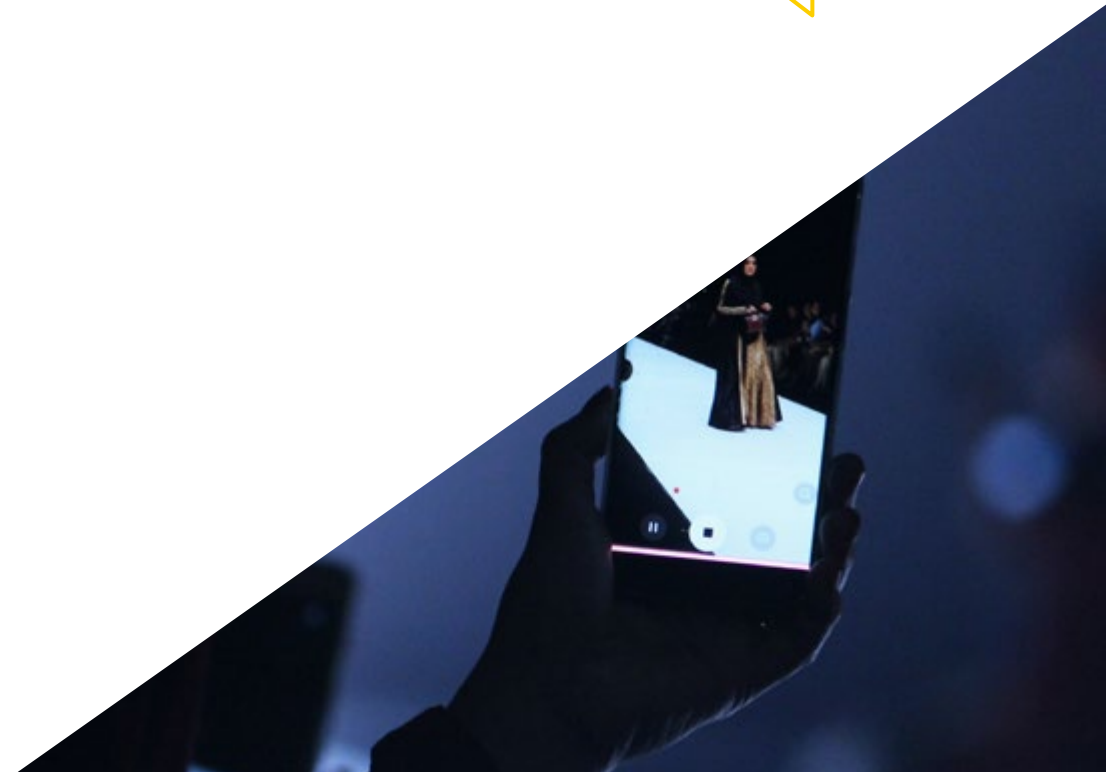
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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 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.

Erlernen Sie die Techniken und Beobachtungsstrategien, um Ihre Ideen auf Papier darzustellen.

Mode kann Ihnen helfen, sich auszudrücken und den Gipfel des Erfolgs zu erreichen.



02 Ziele

Der Universitätskurs in Designprojekte soll den Studenten helfen, sich die wichtigsten Entwicklungen in diesem Bereich anzueignen und zu lernen, damit sie ihre tägliche Arbeit mit höchster Qualität und Professionalität ausführen können. Aus diesem Grund lernen sie in dem Programm, verschiedene Designbereiche und Berufszweige miteinander zu verbinden und so zu einer Referenz für die neuen Generationen zu werden. Darüber hinaus werden ihnen technische Kenntnisse im künstlerischen Zeichnen vermittelt, um saubere und harmonische Skizzen zu erstellen.





“

*Entwerfen Sie neue Designvorschläge
nach der von Guillermo González
Ruiz vorgeschlagenen Methodik"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Erwerb detaillierter Kenntnisse über Modedesign und dessen Entwicklung, die für die Arbeit von Fachleuten, die sich in diesem Bereich weiterentwickeln möchten, von Bedeutung sind
- ◆ Entwürfe auf Papier und mit digitalen Techniken zu erstellen, die das entworfene Design widerspiegeln
- ◆ Anwendung von Schnittmustern und Schneidertechniken zur Herstellung von Kleidungsstücken und Accessoires
- ◆ Erwerb eines detaillierten Wissens über die Geschichte der Mode, das für die Arbeit von Fachleuten, die sich heute in diesem Sektor weiterentwickeln möchten, von Bedeutung ist
- ◆ Erfolgreiche Modeprojekte entwerfen
- ◆ Etwas über Modefotografie lernen, um das Beste aus den erstellten Kollektionen zu machen



Farbe und Textur spielen eine grundlegende Rolle bei der Ausarbeitung Ihres Designvorschlags"





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen des Designs

- ◆ Die Grundlagen des Designs kennen, sowie die Referenzen, Stile und Bewegungen, die es von seinen Anfängen bis heute geprägt haben
- ◆ Die verschiedenen Designbereiche, Anwendungsgebiete und Berufszweige miteinander verbinden und in Beziehung setzen
- ◆ Die Auswahl der geeigneten Projektmethodik für jeden einzelnen Fall
- ◆ Die Prozesse der Ideenfindung, Kreativität und des Experimentierens kennen und wissen, wie man sie auf Projekte anwendet
- ◆ Sprache und Semantik in den Ideenfindungsprozess eines Projekts integrieren und sie mit den Zielen und Werten des Projekts in Verbindung bringen

Modul 2. Künstlerische Zeichnung

- ◆ Erlernen von Strategien zur Beobachtung und Darstellung von Formen
- ◆ Verstehen von flachem und dreidimensionalem Sehen
- ◆ Verschiedene grafische Techniken und Werkzeuge nach Kriterien der Analyse und Synthese erlernen
- ◆ Unterscheidung und Identifizierung von Hilfsmitteln, Materialien und Werkzeugen, die jede dieser Techniken auszeichnen, sowie das dazugehörige Grundvokabular
- ◆ Kennen und Beherrschen der grafischen Elemente der Zeichnung sowie der am besten geeigneten Medien für den grafischen Ausdruck

03

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses deckt auf strukturierte Weise alle Wissensbereiche ab, die der Modeprofi im Detail kennen muss, einschließlich der interessantesten Neuerungen und Aktualisierungen in der Branche. Daher beginnt der Kurs mit der Industriellen Revolution, durch die sich die Mode sehr schnell entwickelt hat. Die Studenten lernen auch verschiedene Trends kennen, wie z.B. Art Deco, und die technischen Grundlagen des Zeichnens, um eine perfekte Skizze zu erstellen.





“Indem Sie etwas über Bewegung und Tanz lernen, können Sie Ihre Skizzen zum Leben erwecken”

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. 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. Industrielles Design
 - 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. Kursleitung
 - 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 Bedeutung und konnotative Bedeutung
 - 1.8.4. Das 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 Designfragen
 - 1.10.2. Aktuelle Designfragen
 - 1.10.3. Beiträge zur Methodik

Modul 2. Künstlerische Zeichnung

- 2.1. Geschichte der Zeichnung
 - 2.1.1. Die Ursprung der Zeichnung
 - 2.1.2. Die ersten Zeichnungen
 - 2.1.3. Ägyptische Ära
 - 2.1.4. Griechische Kultur
 - 2.1.5. Mittelalter
 - 2.1.6. Die Renaissance
 - 2.1.7. Neuzeit
 - 2.1.7.1. Futurismus
 - 2.1.7.2. Kubismus
 - 2.1.7.3. Expressionismus
 - 2.1.7.4. Surrealismus
 - 2.1.8. Digitale Kunst
- 2.2. Materialien und Medien
 - 2.2.1. Traditionelle Materialien
 - 2.2.2. Nicht-traditionelle Materialien
 - 2.2.3. Spezielle Materialien zum Zeichnen
- 2.2.4. Industrielle Materialien
- 2.2.5. Alternative Materialien
- 2.2.6. Zeichenmedien
- 2.3. Beziehung zwischen Kunst und Zeichnung
 - 2.3.1. Farbe
 - 2.3.2. Skulptur
 - 2.3.4. Musik
 - 2.3.5. Tanz
 - 2.3.5. Literatur
 - 2.3.6. Kino
- 2.4. Grundlegende Elemente der Zeichnung
 - 2.4.1. Die Linie und der Punkt
 - 2.4.2. Die Form
 - 2.4.3. Licht und Schatten
 - 2.4.4. Das Volumen
 - 2.4.5. Die Proportion
 - 2.4.6. Die Perspektive
 - 2.4.7. Die Textur
 - 2.4.8. Farbe
- 2.5. Klassifizierung der Zeichnung
 - 2.5.1. Künstlerische Zeichnung
 - 2.5.2. Technische Zeichnung
 - 2.5.3. Geometrische Zeichnung
 - 2.5.4. Mechanische Zeichnung
 - 2.5.5. Architektonische Zeichnung
 - 2.5.6. Animierte Zeichnung
 - 2.5.7. Freihandzeichnung
- 2.6. Passform, Proportion, Helldunkel, Komposition und Farbe
 - 2.6.1. Fitting
 - 2.6.2. Anteil
 - 2.6.3. Helldunkel
 - 2.6.4. Zusammensetzung
 - 2.6.5. Farbe



- 2.7. Analyse der Form I: flache Sicht
 - 2.7.1. Die Perspektive
 - 2.7.2. Hierarchische Perspektive
 - 2.7.3. Militärische Perspektive
 - 2.7.4. Die ritterliche Perspektive
 - 2.7.5. Axonometrische Perspektive
 - 2.7.6. Konische Perspektive
- 2.8. Analyse der Form II. Vision in drei Dimensionen
 - 2.8.1. Monokulare Dreidimensionalität: das flache Bild
 - 2.8.2. Effektivität der Monokularität
 - 2.8.3. Stereopsis
 - 2.8.4. Simulation und Messung der Stereopsis
- 2.9. Ausdrucks- und Repräsentationstechniken im Designprozess
 - 2.9.1. Mindmapping
 - 2.9.2. Grafische Berichte
 - 2.9.3. Illustration
 - 2.9.4. Comic-Strips
 - 2.9.5. Die Storyboards
- 2.10. Die Bedeutung des Zeichnens für den Menschen
 - 2.10.1. Freiheit der Gedanken und der Meinungsäußerung
 - 2.10.2. Kommunikative Fähigkeiten
 - 2.10.3. Künstlerische Sensibilität
 - 2.10.4. Erfindung, Phantasie und Kreativität

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.



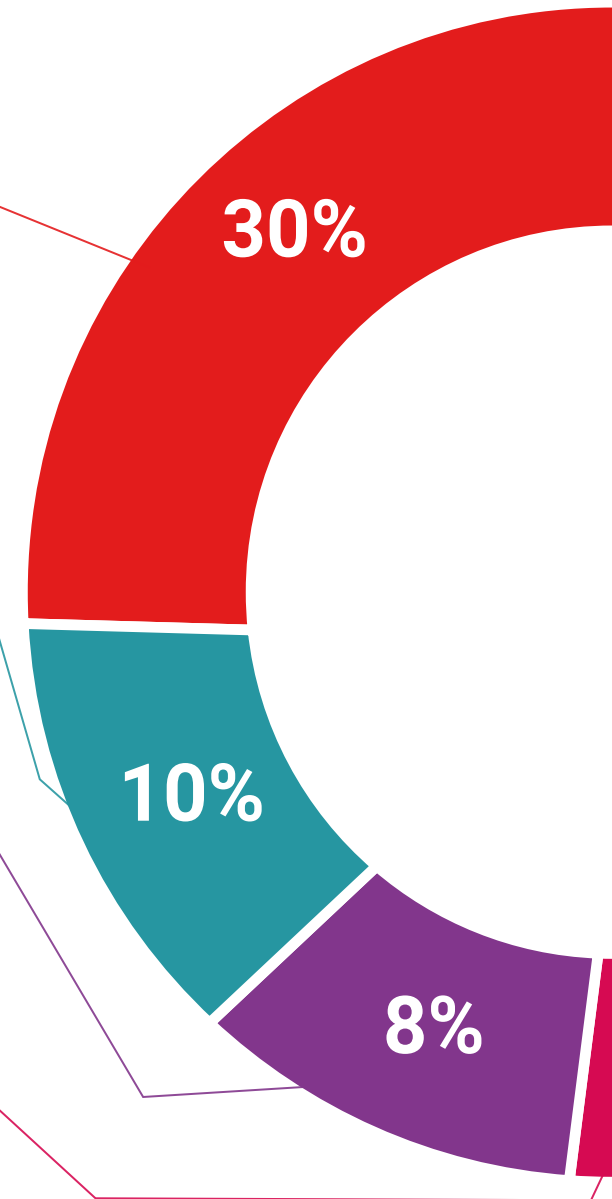
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Universitätskurs in Designprojekte 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 **Universitätskurs in Designprojekte** 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 Designprojekte**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Designprojekte

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs Designprojekte

