

Universitätskurs

Erstellung von Designprojekten





Universitätskurs Erstellung von Designprojekten

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/erstellung-designprojekten

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

In einem wettbewerbsintensiven Sektor wie der Modeindustrie ist die ständige Aktualisierung der Kenntnisse ein Pluspunkt bei der Qualifizierung von Fachkräften. Nur mit einer fundierten Kenntnis des Sektors werden sie Designprojekte entwerfen können, die auf dem Markt erfolgreich sein werden. Um dieses Ziel zu erreichen, hat TECH ein Programm auf hohem akademischen Niveau entwickelt, das für jeden Berufsanfänger, aber auch für diejenigen, die schon seit Jahren in diesem Bereich tätig sind, und die wichtigsten Neuerungen in Bezug auf Techniken, Stile oder Verfahren kennenlernen möchten, von grundlegender Bedeutung ist. Eine einzigartige Gelegenheit, sich mit Hilfe eines Expertenteams auf diesem Gebiet zu spezialisieren.





“

Wenn Sie ein erfolgreicher Designer werden wollen, nutzen Sie die von TECH angebotene Möglichkeit, sich auf die Erstellung von Designprojekten zu spezialisieren. Sie werden in ihr die Schlüssel für ein effizienteres und sichereres Arbeiten finden"

Eine Spezialisierung im Bereich der Mode ist unerlässlich, um sich in diesem hart umkämpften Sektor zu behaupten. Aus diesem Grund entscheiden sich immer mehr Fachleute dafür, ihre beruflichen und akademischen Aspekte zu kombinieren, um ihre Kenntnisse zu aktualisieren und auf diese Weise mit den wichtigsten Neuerungen in diesem sich ständig verändernden Sektor Schritt zu halten. Angesichts dieses Bedarfs an höher spezialisierten Fachleuten in der Modeindustrie hat TECH dieses Programm in Erstellung von Designprojekten entwickelt, das für Designer, die in diesem Bereich erfolgreich sein wollen, von großem Nutzen sein wird.

Der Studienplan dieses Programms konzentriert sich insbesondere auf die Konzeption des Projekts unter Berücksichtigung der Forschungs- und Experimentiermethoden in diesem Bereich. Das Verständnis des visuellen Alphabets und der Ergonomie, wie sie bei der Gestaltung angewandt werden, ist für Fachleute von großem Nutzen, weshalb sie in dieses Programm aufgenommen wurden. Das *Briefing*, die Typografie oder die Dichotomie zwischen Kunst und Design sind ebenfalls relevante Aspekte, die dieses großartige akademische Programm sinnvoll ergänzen.

Auf diese Weise will TECH dem hochspezialisierten Anspruch der Modedesigner gerecht werden, die auf der Suche nach qualitativ hochwertigen Programmen sind, um ihre Kenntnisse zu erweitern und ihren Kunden Kleidungsstücke anbieten zu können, die für ihre Garderobe unverzichtbar werden. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet sie den Studenten ein hochmodernes Programm an, das an die neuesten Entwicklungen der Branche angepasst ist, einen absolut aktuellen Lehrplan enthält und von erfahrenen Fachleuten durchgeführt wird, die bereit sind, den Studenten ihr gesamtes Wissen zu vermitteln. Da es sich um ein 100%iges Online-Programm handelt, sind die Studenten nicht an feste Zeiten oder die Notwendigkeit, sich an einen anderen Ort zu begeben, gebunden, sondern können zu jeder Tageszeit auf alle Inhalte zugreifen und so ihr Arbeits- und Privatleben mit ihrem akademischen Leben in Einklang bringen.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Modeexperten 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 den innovativsten Methoden für die Erstellung 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



Nach Abschluss dieses Universitätskurses werden Sie noch besser in der Lage sein, Modeprojekte zu entwerfen, die in der Öffentlichkeit Anklang finden"

“*Dank des Online-Modus dieses Universitätskurses können Sie Ihre Studienzeit problemlos mit Ihrem Familien- und Berufsleben vereinbaren*”

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, ermöglichen es Fachkräften, in einer situierten und kontextbezogenen Weise zu lernen, d.h. in einer simulierten Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das für reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen werden, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, sich bei TECH zu spezialisieren. Ihnen werden eine Vielzahl von didaktischen Ressourcen und die innovativste Methodik der heutigen Zeit zur Verfügung stehen.

Die Studenten finden in diesem Programm die beste Fortbildung, die es derzeit in der Bildungslandschaft gibt.



02 Ziele

Der Universitätskurs in Erstellung von Designprojekten zielt darauf ab, die Leistung von Fachleuten zu fördern, damit sie die wichtigsten Entwicklungen in diesem Bereich kennen lernen und ihre tägliche Arbeit mit höchster Qualität und Professionalität ausführen können. Auf diese Weise können sie sich noch besser in einer aufstrebenden Branche erfolgreich entwickeln.



“

Modedesigner finden in diesem Programm eine einzigartige Gelegenheit, ihre Kenntnisse in diesem Bereich zu erweitern"



Allgemeine Ziele

- ♦ Erwerben detaillierten Wissens über Mode, das für die Arbeit von Fachleuten, die sich in diesem Sektor weiterentwickeln möchten, von Bedeutung ist
- ♦ In der Lage sein, erfolgreiche Modeprojekte zu entwerfen

“

Dieses Programm wird es Ihnen ermöglichen, eine höhere Qualifikation zu erlangen, um in Ihrer täglichen Praxis noch wettbewerbsfähiger zu sein"





Spezifische Ziele

- ◆ Konzipieren und Entwickeln der Konstruktion von Designprojekten
- ◆ Einbeziehen und Erstellen konstruktiver Lösungen von Projektelementen in den Entwurf
- ◆ Analysieren, Interpretieren, Anpassen und Erstellen von Informationen im Zusammenhang mit der Umsetzung eines Designprojekts
- ◆ Verstehen der ästhetischen, technischen, symbolischen und funktionalen Faktoren des Entwurfsvorgangs
- ◆ Aneignen von Kenntnissen und Instrumenten, die offene und divergierende Ansätze ermöglichen, um mehrere Lösungen und Variablen zu erforschen, die als Strategien zur Förderung der Kreativität dienen

03

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses deckt auf strukturierte Weise alle Wissensbereiche ab, die Modefachleute im Detail kennen müssen, einschließlich der interessantesten Neuigkeiten und Aktualisierungen in der Branche. Ein qualitativ hochwertiges Studium, das die Studenten in die Lage versetzt, sich mit ausreichenden Kompetenzen und Fähigkeiten in einer wettbewerbsintensiven Branche zu behaupten. Zu diesem Zweck wurde der Studieninhalt von Fachleuten mit umfassender Erfahrung entwickelt, die ihr gesamtes Fachwissen in ein Programm eingebracht haben, das für die Fortbildung der Fachleute des 21. Jahrhunderts unverzichtbar ist.





“

Ein sehr gut strukturierter Studienplan, der Ihnen ein breites Wissen über die Erstellung von Designprojekten vermittelt"

Modul 1. Erstellung von Designprojekten

- 1.1. Theorie, Methodik, Ideenfindung und Projektgestaltung
 - 1.1.1. Die Designbereiche
 - 1.1.1.1. Kommunikation. Grafisches Design
 - 1.1.1.2. Umgebungen. Innendesign
 - 1.1.1.3. Objekte. Industrielles Design
 - 1.1.1.4. Bekleidung Modedesign
 - 1.1.2. Was ist ein Problem?
 - 1.1.3. Die Gestaltungsprobleme
 - 1.1.4. Skizzen und Zeichnungen
 - 1.1.5. Modelle
 - 1.1.6. Analyseblatt
- 1.2. Forschung und experimentelle Methoden
 - 1.2.1. Einführung in die Forschung
 - 1.2.2. Bereiche der Forschung
 - 1.2.3. Elemente der Untersuchung
 - 1.2.4. Forschungsmethoden
 - 1.2.5. Rolle der Forschung
- 1.3. Einführung in das visuelle Alphabet
 - 1.3.1. Syntaktische Grundlagen der visuellen Kompetenz
 - 1.3.2. Grundlegende Elemente der visuellen Kommunikation
 - 1.3.3. Anatomie der visuellen Sprache
 - 1.3.4. Visuelle Techniken
- 1.4. Einführung in die Bionik
 - 1.4.1. Definition und Begriff der Bionik
 - 1.4.1.1. Anwendungsbereiche
 - 1.4.2. Auf Bionik basierende Entwurfsmethoden
 - 1.4.2.1. Ansatz und Fallstudien
 - 1.4.2.2. Analogien, Klassifizierung und Arten von Analogien
 - 1.4.3. Design, ökologisch und effizient
 - 1.4.3.1. Projektlebenszyklus
 - 1.4.3.2. Das Konzept der Überalterung
 - 1.4.3.3. Recyceln und wiederverwenden
- 1.5. Ergonomie in der Gestaltung
 - 1.5.1. Einführung in das Konzept des Ergonomie
 - 1.5.2. Ergonomie und Design
 - 1.5.3. Faktoren der Ergonomie
 - 1.5.3.1. Zielsetzung
 - 1.5.3.2. Ökologisch
 - 1.5.3.3. Soziokulturell
 - 1.5.3.4. Psychologisch
 - 1.5.3.5. Anthropometrisch
 - 1.5.4. Ergonomische Methoden und Techniken
- 1.6. Einführung in die Anthropometrie
 - 1.6.1. Allgemeine Einführung
 - 1.6.2. Statische und dynamische Anthropometrie
 - 1.6.3. Messungen und anthropometrische Daten
 - 1.6.4. Beschränkungen der menschlichen Variabilität
 - 1.6.5. Referenzebenen des menschlichen Körpers
 - 1.6.6. Anthropometrische Tabellen
- 1.7. Dichotomie zwischen Kunst und Design
 - 1.7.1. Was ist Kunst und was ist Design
 - 1.7.2. Isabel Campi
 - 1.7.3. Norberto Chaves
 - 1.7.4. Ana Herrera
 - 1.7.5. Óscar Salinas
 - 1.7.6. Yves Zimmermann



- 1.8. Das *Briefing*
 - 1.8.1. Beschreibung des *Briefings*
 - 1.8.2. Arten von *Briefings*
 - 1.8.3. Elemente des *Briefings*
 - 1.8.4. Entwicklung des *Briefings*
- 1.9. Typografie
 - 1.9.1. Ursprünge der Typografie
 - 1.9.2. Lesbarkeit
 - 1.9.3. Schriftzüge und Kalligraphie
 - 1.9.4. Briefe für den Druck
 - 1.9.5. Zusammengesetzte Systeme
- 1.10. Dokumentationsrecherche und bibliografische Studien
 - 1.10.1. Erstellen eines Forschungsprojekts
 - 1.10.2. Die bibliografische Studie
 - 1.10.3. APA-Richtlinien

“

Wenn Sie auf der Suche nach beruflichem Erfolg sind, sollten Sie sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, sich für dieses TECH-Programm zu entscheiden"

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.



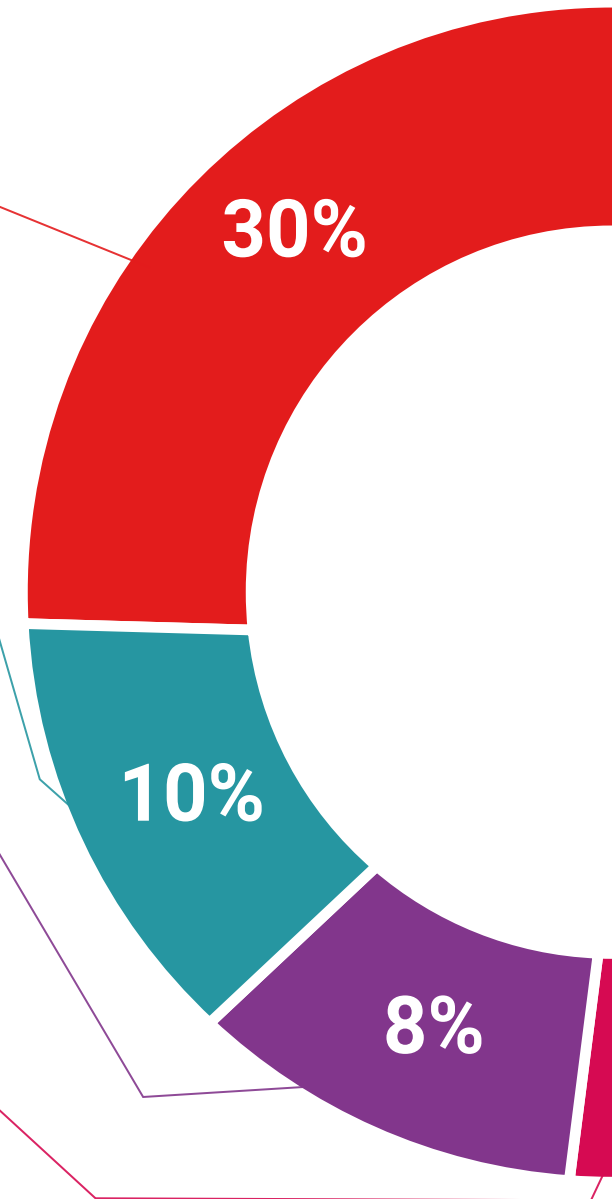
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Erstellung von Designprojekten 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 Erstellung von Designprojekten** 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 Erstellung von Designprojekten**

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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs Erstellung von Designprojekten

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

Universitätskurs

Erstellung von Designprojekten

