



Universitätskurs Theorie des Grafikdesigns

» Modalität: online

» Dauer: 6 Wochen

» Qualifizierung: TECH Technologische Universität

» Aufwand: 16 Std./Woche

» Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo

» Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/theorie-grafikdesigns

Index

O1 O2
Präsentation
Seite 4

O3
Struktur und Inhalt

O4
Methodik

Qualifizierung

Seite 18

Seite 24

Seite 12





tech 06 | Präsentation

Dieser Universitätsexperte in Theorie des Grafikdesigns ist so strukturiert, dass es einen interessanten, interaktiven und vor allem effektiven Fortbildungsprozess für alle mit diesem Thema verbundenen Bereiche bietet. Um dies zu erreichen, bietet TECH einen sehr klaren und kontinuierlichen Wachstumspfad, der auch zu 100% mit anderen Berufen kompatibel ist.

Durch eine exklusive Methodik wird dieser Universitätskurs Sie dazu bringen, alle Eigenschaften zu kennen, die die Fachkraft braucht, um an der Spitze zu bleiben und die sich verändernden Phänomene dieser Kommunikationsform zu kennen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Konstrukteur wissen muss, um seine Aufgaben sicher zu erfüllen. Es ist ein Weg, der die Fähigkeiten des Studenten schrittweise steigert und ihm hilft, die Herausforderungen eines Spitzenprofis zu meistern.

Der Universitätskurs in Theorie des Grafikdesigns wird als praktikable Option für Fachleute vorgestellt, die unabhängig arbeiten möchten aber auch als Teil einer Organisation oder eines Unternehmens. Ein interessanter Weg für die berufliche Entwicklung, der von den spezifischen Kenntnissen, die jetzt in dieser Fortbildung verfügbar sind, profitieren wird.

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

- Entwicklung einer großen Anzahl von Fallstudien, die von Experten vorgestellt werden
- · Anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt
- Neue und zukunftsweisende Entwicklungen in diesem Bereich
- Praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- Innovative und hocheffiziente Methoden
- Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, diesen Universitätskurs in Theorie des Grafikdesigns bei uns zu erwerben. Es ist die perfekte Gelegenheit, um Ihre Karriere voranzutreiben"



Alle notwendigen Kenntnisse für den Grafikdesigner in diesem Bereich, zusammengestellt in einem hocheffizienten Universitätskurs, der Ihre Bemühungen mit den besten Ergebnissen optimieren wird"

Die Entwicklung dieses Universitatskurses konzentriert sich auf die praktische Umsetzung der vorgeschlagenen theoretischen Lerninhalte. Durch die effektivsten Lehrsysteme und bewährte Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt importiert wurden, werden Sie in der Lage sein, sich neues Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise sollen die Bemühungen in reale und unmittelbare Kompetenzen umgewandelt werden.

Das Online-System ist eine weitere Stärke dieses Fortbildungsvorschlags. Mit einer interaktiven Plattform, die sich die neuesten technologischen Entwicklungen zunutze macht, werden die interaktivsten digitalen Tools zur Verfügung gestellt. Auf diese Weise ist es möglich, eine Form des Lernens anzubieten, die sich ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, so dass Sie dieses Lernen perfekt mit Ihrem Privat- oder Berufsleben verbinden können.

Praktisches und intensives Lernen, das Ihnen in einem spezifischen und konkreten Universitätsexperten alle Tools vermittelt, die Sie für die Arbeit in diesem Bereich benötigen.

> Eine Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer täglichen Praxis umzusetzen.





tech 10 | Ziele



Allgemeines Ziel

• Alle notwendigen Aspekte der Theorie des Grafikdesigns lernen





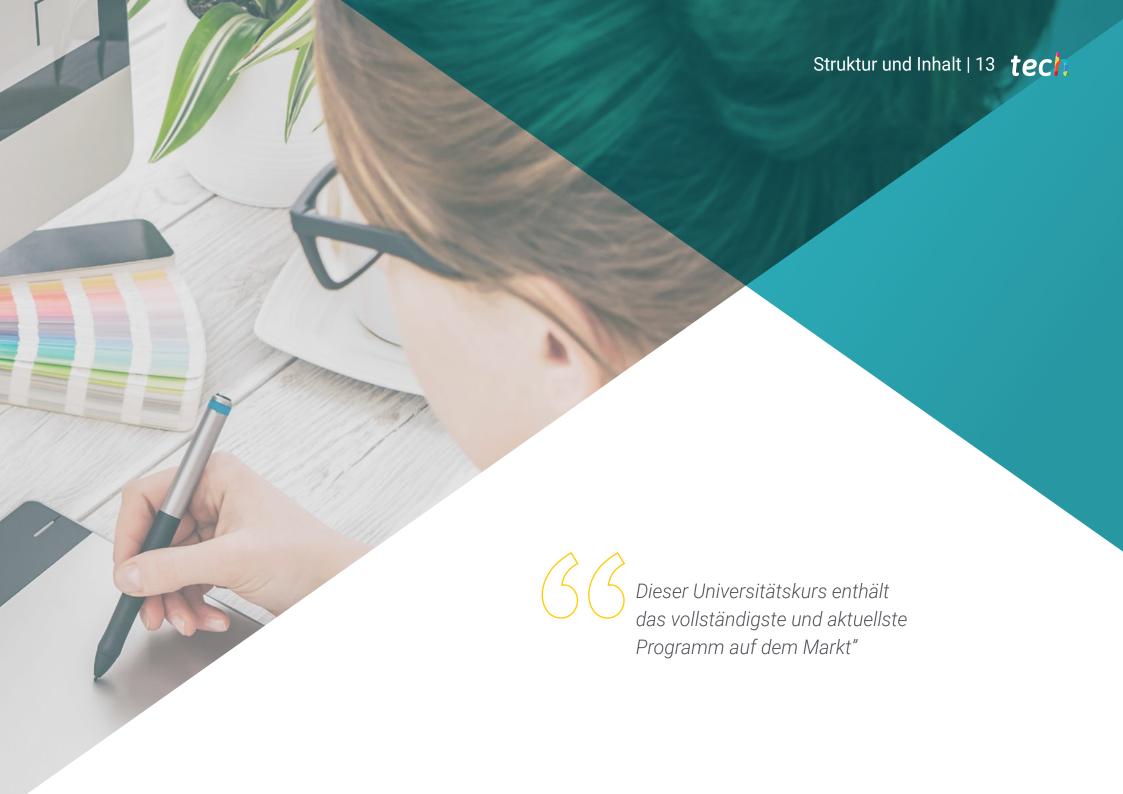


Spezifische Ziele

- Die Grundlagen des Grafikdesigns sowie seine Zusammenhänge mit anderen Bereichen kennen: Werbegrafik, Editorial Design, Corporate Identity Design, Webdesign, Verpackungsdesign, typografisches Design, Plakate, Beschilderung, Multimedia-Design, Design für neue Medien, usw.
- Die Grundlagen, Funktionen und den Wert von Grafikdesign kennen
- Das Profil eines Grafikdesigners im Laufe der Geschichte und im aktuellen Panorama analysieren
- Die grundlegenden und formalen Elemente des Grafikdesigns verstehen
- Erlernen, welche digitalen Werkzeuge im Bereich des Grafikdesigns am häufigsten verwendet werden
- Grundlegende Elemente der Organisation und des Projektmanagements kennen und anwenden können







tech 14 | Struktur und Inhalt

Modul 1. Theorie des Grafikdesigns

- 1.1. Einführung in das Grafikdesign
 - 1.1.1. Was ist Grafikdesign?
 - 1.1.2. Funktionen von Grafikdesign
 - 1.1.3. Handlungsfelder im Bereich Grafikdesign
 - 1.14. Der Wert von Grafikdesign
- 1.2. Grafikdesign als berufliche Tätigkeit
 - 1.2.1. Der Einfluss der Technologie auf die Entwicklung des Berufsstandes
 - 1.2.2. Was ist die Rolle des Grafikdesigners?
 - 1.2.3. Berufsfelder
 - 1.2.4. Der Designer als Bürger
- 1.3. Grundlegende Elemente
 - 1.3.1. Der Punkt
 - 1.3.2. Die Linie
 - 1.3.3. Die Form
 - 1.3.4. Die Textur
 - 1.3.5. Der Raum
- 1.4. Formale Elemente
 - 1.4.1. Der Kontrast
 - 1.4.2. Die Balance
 - 1.4.3. Die Proportion
 - 1.4.4. Der Rhythmus
 - 1.4.5. Die Harmonie
 - 1.4.6. Die Bewegung
 - 1.4.7. Die Einheit
- 1.5. Referenten im Grafikdesign des 20. und 21. Jahrhunderts
 - 1.5.1. Grafikdesigner, die die Geschichte geprägt haben
 - 1.5.2. Die einflussreichsten Designer
 - 1.5.3. Grafikdesigner heute
 - 154 Visuelle Referenzen

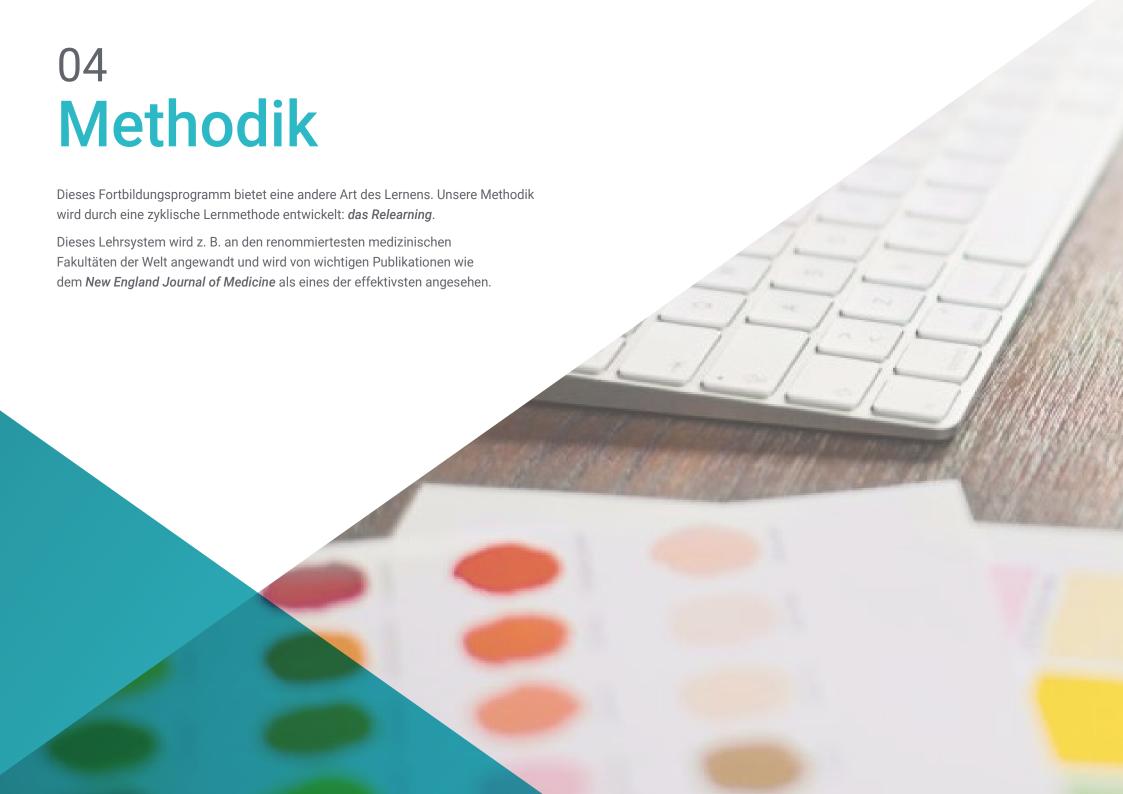
- 1.6. Plakate
 - 1.6.1. Das Werbeplakat
 - 1.6.2. Funktionen
 - 1.6.3. Plakate im 19. Jahrhundert
 - 1.6.4. Visuelle Referenzen
- 1.7. Grafischer Stil
 - 1.7.1. Ikonische Sprache und Massenkultur
 - 1.7.2. Grafikdesign und seine Beziehung zur Kunst
 - 1.7.3. Der grafische Stil selbst
 - 1.7.4. Design ist kein Beruf, es ist eine Lebenseinstellung
- 1.8. Von der Straße zur Agentur
 - 1.8.1. Design als die ultimative Avantgarde
 - 1.8.2. Straßenkunst oder Street Art
 - 1.8.3. Urbane Kunst in der Werbung
 - 1.8.4. Urbane Kunst und Markenimage
- 1.9. Meistgenutzte digitale Tools
 - 1.9.1. Adobe Lightroom
 - 1.9.2. Adobe Photoshop
 - 1.9.3. Adobe Illustrator
 - 1.9.4. Adobe InDesign
 - 1.9.5. Corel Draw
- 1.10. Einführung in das Designprojekt
 - 1.10.1. Das Briefing
 - 1.10.2. Definition
 - 1.10.3. Begründung
 - 1.10.4. Implikation
 - 1.10.5. Ziele
 - 1.10.6. Methodik







Eine einzigartige,
wichtige und
entscheidende
Fortbildungserfahrung,
die Ihre berufliche
Entwicklung fördert"





tech 18 | Methodik

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.



Methodik | 21 tech

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 Iernen, 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

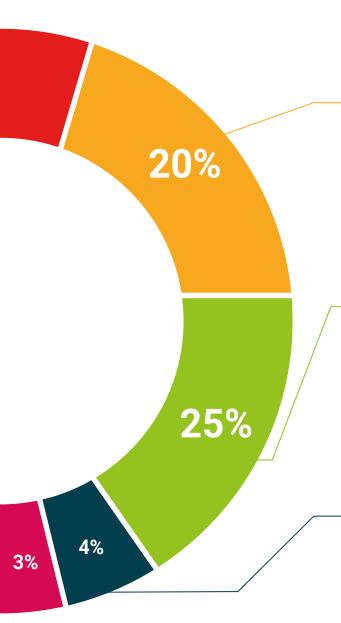
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.







tech 26 | Qualifizierung

Dieser Universitätskurs in Theorie des Grafikdesigns 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 Theorie des Grafikdesigns

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: 150 Std.



technologische universität Universitätskurs Theorie des Grafikdesigns » Modalität: online

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

