

Universitätskurs

Digitale Kunst und Neue Technologien



Universitätskurs Digitale Kunst und Neue Technologien

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 6 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/geisteswissenschaften/universitatskurs/digitale-kunst-neue-technologien

Index

01

Präsentation des Programms

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

Seite 8

03

Lehrplan

Seite 12

04

Lehrziele

Seite 16

05

Studienmethodik

Seite 20

06

Lehrkörper

Seite 30

07

Qualifizierung

Seite 34

01

Präsentation des Programms

Die digitale Kunst und die neuen Technologien haben die Art und Weise, wie diese Disziplin heutzutage konzipiert, produziert und erlebt wird, radikal verändert. Internationale Institutionen wie das ZKM leiten Forschungen und Ausstellungen, die untersuchen, wie technologische Fortschritte die globale Kunstlandschaft beeinflussen. In einer Welt, in der die Technologie sprunghaft voranschreitet, findet die Kunst neue Ausdrucksformen, die die Grenzen der Kreativität neu definieren. Aus diesem Grund hat TECH diesen Aufbaustudiengang entwickelt, um Spezialisten die perfekte Gelegenheit zu bieten, in dieses aufregende Universum einzutauchen. Durch eine 100%ige Online-Methodik werden sie sowohl die Werkzeuge und Konzepte beherrschen, die dieses Panorama verändern, als auch die Art und Weise, wie sie in die Kreativwirtschaft und den aktuellen Markt integriert werden.



“

Egal, ob Sie Ihre Karriere im Kulturbereich vorantreiben oder neue Ausdrucksformen erkunden möchten, dieses Programm ist Ihr Ausgangspunkt für eine Zukunft voller Möglichkeiten. Sind Sie bereit, den Sprung in die Kunst von morgen zu wagen?“

Digitale Kunst und neue Technologien sind zu einer der innovativsten Kräfte in der heutigen Welt geworden und eröffnen neue Möglichkeiten für Kreativität und künstlerischen Ausdruck. In diesem Sinne definieren diese Aspekte nicht nur neu, was wir unter Kunst verstehen, sondern auch die Art und Weise, wie wir mit ihr interagieren und wie sie in die digitalisierte Gesellschaft integriert wird. Letztendlich eröffnet die Konvergenz dieser Disziplinen unzählige Möglichkeiten, die es Künstlern und Publikum ermöglichen, neue Ausdrucks- und Kommunikationsformen zu erforschen und Innovation und Fortschritt in der Welt des künstlerischen Schaffens voranzutreiben.

Vor diesem Hintergrund hat TECH diesen Universitätskurs in Digitale Kunst und Neue Technologien entwickelt, der sich mit der faszinierenden Welt befasst, in der Kreativität und technologische Innovationen verschmelzen. Im Rahmen dieses Programms werden die Teilnehmer Werkzeuge und Techniken beherrschen, die die Kunstszene revolutionieren, darunter künstliche Intelligenz, erweiterte Realität, 3D-Design und die Schaffung interaktiver Erfahrungen. Ebenso werden sie die Auswirkungen neuer Technologien auf die Kultur, die Kreativwirtschaft und den globalen Kunstmarkt verstehen.

Mit diesem Wissen werden die Absolventen Fähigkeiten entwickeln, die es ihnen ermöglichen, neue Formen des künstlerischen Ausdrucks zu erforschen und Werke zu schaffen, die eine tiefere Verbindung zum Publikum herstellen. Außerdem werden sie besser darauf vorbereitet sein, sich in einem hart umkämpften beruflichen Umfeld, in dem die Nachfrage nach digitalen und technologisch kreativen Künstlern weiter wächst, anzupassen und sich hervorzutun.

Darüber hinaus wird der 100%ige Online-Modus eine flexible und hochwirksame akademische Erfahrung bieten, die auf die Bedürfnisse von Künstlern zugeschnitten ist, die sich spezialisieren möchten, ohne ihre beruflichen Verpflichtungen zu vernachlässigen. Ergänzt wird dies durch die innovative *Relearning*-Methode, einen pädagogischen Ansatz, der eine tiefere und nachhaltigere Fortbildung ermöglicht.

Dieser **Universitätskurs in Digitale Kunst und Neue Technologien** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten mit fundierten Kenntnissen in den Bereichen digitale Kunst und neue Technologien vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Möglichkeit, sich von überall aus auf den neuesten Stand zu bringen und auf innovative und qualitativ hochwertige Inhalte zuzugreifen, macht diesen Aufbaustudiengang zur idealen Option für Ihre berufliche Entwicklung in den Bereichen digitale Kunst und neue Technologien“

“

Sie werden Ihre künstlerische Kreativität mit den neuesten Technologien transformieren. Dank dieses Online-Universitätskurses werden Sie Werkzeuge wie künstliche Intelligenz und erweiterte Realität beherrschen“

Der Lehrkörper des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachkräften von führenden Gesellschaften und angesehenen 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.

Mit einer 100%igen Online-Methode werden Sie darauf vorbereitet, neue Technologien zur Schaffung beeindruckender visueller Erlebnisse einzusetzen. Schreiben Sie sich ein und bringen Sie Ihre Kreativität auf die nächste Stufe!

Werden Sie zu einem avantgardistischen Schöpfer und lassen Sie Ihrem künstlerischen Talent freien Lauf! Mit der Unterstützung eines renommierten Lehrkörpers werden Sie sich mit den digitalen Werkzeugen befassen, die die globale Kunstszene revolutionieren.



02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die größte digitale Universität der Welt. Mit einem beeindruckenden Katalog von über 14.000 Hochschulprogrammen, die in 11 Sprachen angeboten werden, ist sie mit einer Vermittlungsquote von 99% führend im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit. Darüber hinaus verfügt sie über einen beeindruckenden Lehrkörper mit mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalem Prestige.



“

Studieren Sie an der größten digitalen Universität der Welt und sichern Sie sich Ihren beruflichen Erfolg. Die Zukunft beginnt bei TECH“

Die beste Online-Universität der Welt laut FORBES

Das renommierte, auf Wirtschaft und Finanzen spezialisierte Magazin Forbes hat TECH als „beste Online-Universität der Welt“ ausgezeichnet. Dies wurde kürzlich in einem Artikel in der digitalen Ausgabe des Magazins festgestellt, in dem die Erfolgsgeschichte dieser Einrichtung „dank ihres akademischen Angebots, der Auswahl ihrer Lehrkräfte und einer innovativen Lernmethode, die auf die Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft abzielt“, hervorgehoben wird.

Die besten internationalen Top-Lehrkräfte

Der Lehrkörper der TECH besteht aus mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalen Ansehen. Professoren, Forscher und Führungskräfte multinationaler Unternehmen, darunter Isaiah Covington, Leistungstrainer der Boston Celtics, Magda Romanska, leitende Forscherin am Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, Vorsitzender der Abteilung für translationale Molekularpathologie am MD Anderson Cancer Center, und D.W. Pine, Kreativdirektor des TIME Magazine, um nur einige zu nennen.

Die größte digitale Universität der Welt

TECH ist die weltweit größte digitale Universität. Wir sind die größte Bildungseinrichtung mit dem besten und umfangreichsten digitalen Bildungskatalog, der zu 100% online ist und die meisten Wissensgebiete abdeckt. Wir bieten weltweit die größte Anzahl eigener Abschlüsse sowie offizieller Grund- und Aufbaustudiengänge an. Insgesamt sind wir mit mehr als 14.000 Hochschulabschlüssen in elf verschiedenen Sprachen die größte Bildungseinrichtung der Welt.



Forbes
Die beste
Online-Universität
der Welt

Der
umfassendste
Lehrplan

↑
Internationale
TOP-Lehrkräfte

Die effektivste
Methodik

Nr. 1
der Welt
Die größte
Online-Universität
der Welt

Die umfassendsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft

TECH bietet die vollständigsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft an, mit Lehrplänen, die grundlegende Konzepte und gleichzeitig die wichtigsten wissenschaftlichen Fortschritte in ihren spezifischen wissenschaftlichen Bereichen abdecken. Darüber hinaus werden diese Programme ständig aktualisiert, um den Studenten die akademische Avantgarde und die gefragtesten beruflichen Kompetenzen zu garantieren. Auf diese Weise verschaffen die Abschlüsse der Universität ihren Absolventen einen bedeutenden Vorteil, um ihre Karriere erfolgreich voranzutreiben.

Eine einzigartige Lernmethode

TECH ist die erste Universität, die *Relearning* in allen ihren Studiengängen einsetzt. Es handelt sich um die beste Online-Lernmethodik, die mit internationalen Qualitätszertifikaten renommierter Bildungseinrichtungen ausgezeichnet wurde. Darüber hinaus wird dieses disruptive akademische Modell durch die „Fallmethode“ ergänzt, wodurch eine einzigartige Online-Lehrstrategie entsteht. Es werden auch innovative Lehrmittel eingesetzt, darunter ausführliche Videos, Infografiken und interaktive Zusammenfassungen.

Die offizielle Online-Universität der NBA

TECH ist die offizielle Online-Universität der NBA. Durch eine Vereinbarung mit der größten Basketball-Liga bietet sie ihren Studenten exklusive Universitätsprogramme sowie eine breite Palette von Bildungsressourcen, die sich auf das Geschäft der Liga und andere Bereiche der Sportindustrie konzentrieren. Jedes Programm hat einen einzigartig gestalteten Lehrplan und bietet außergewöhnliche Gastredner: Fachleute mit herausragendem Sporthintergrund, die ihr Fachwissen zu den wichtigsten Themen zur Verfügung stellen.

Führend in Beschäftigungsfähigkeit

TECH ist es gelungen, die führende Universität im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit zu werden. 99% der Studenten finden innerhalb eines Jahres nach Abschluss eines Studiengangs der Universität einen Arbeitsplatz in dem von ihnen studierten Fachgebiet. Ähnlich viele erreichen einen unmittelbaren Karriereaufstieg. All dies ist einer Studienmethodik zu verdanken, die ihre Wirksamkeit auf den Erwerb praktischer Fähigkeiten stützt, die für die berufliche Entwicklung absolut notwendig sind.



Google Partner Premier

Der amerikanische Technologieriese hat TECH mit dem Logo Google Partner Premier ausgezeichnet. Diese Auszeichnung, die nur 3% der Unternehmen weltweit erhalten, unterstreicht die effiziente, flexible und angepasste Erfahrung, die diese Universität den Studenten bietet. Die Anerkennung bestätigt nicht nur die maximale Präzision, Leistung und Investition in die digitalen Infrastrukturen der TECH, sondern positioniert diese Universität auch als eines der modernsten Technologieunternehmen der Welt.



Die von ihren Studenten am besten bewertete Universität

Die Studenten haben TECH auf den wichtigsten Bewertungsportalen als die am besten bewertete Universität der Welt eingestuft, mit einer Höchstbewertung von 4,9 von 5 Punkten, die aus mehr als 1.000 Bewertungen hervorgeht. Diese Ergebnisse festigen die Position der TECH als internationale Referenzuniversität und spiegeln die Exzellenz und die positiven Auswirkungen ihres Bildungsmodells wider.



03 Lehrplan

Dieser Abschluss wird den Spezialisten ein tiefes und praktisches Verständnis dafür vermitteln, wie digitale Werkzeuge in den künstlerischen Prozess integriert werden können, wodurch sich ihre Ausdrucksfähigkeit und ihre Wirkung auf dem zeitgenössischen Markt verändern. Durch einen sorgfältig strukturierten Lehrplan werden sie in wesentliche Themen wie generative Kunst, erweiterte Realität, interaktives Design und 3D-Animation eintauchen. Darüber hinaus werden sie mit der Verwendung von spezialisierter Software und digitalen Plattformen vertraut gemacht, die in der globalen Kreativbranche Standard sind. Auf diese Weise werden die Absolventen auf die realen Herausforderungen in einem zunehmend wettbewerbsorientierten Sektor vorbereitet.



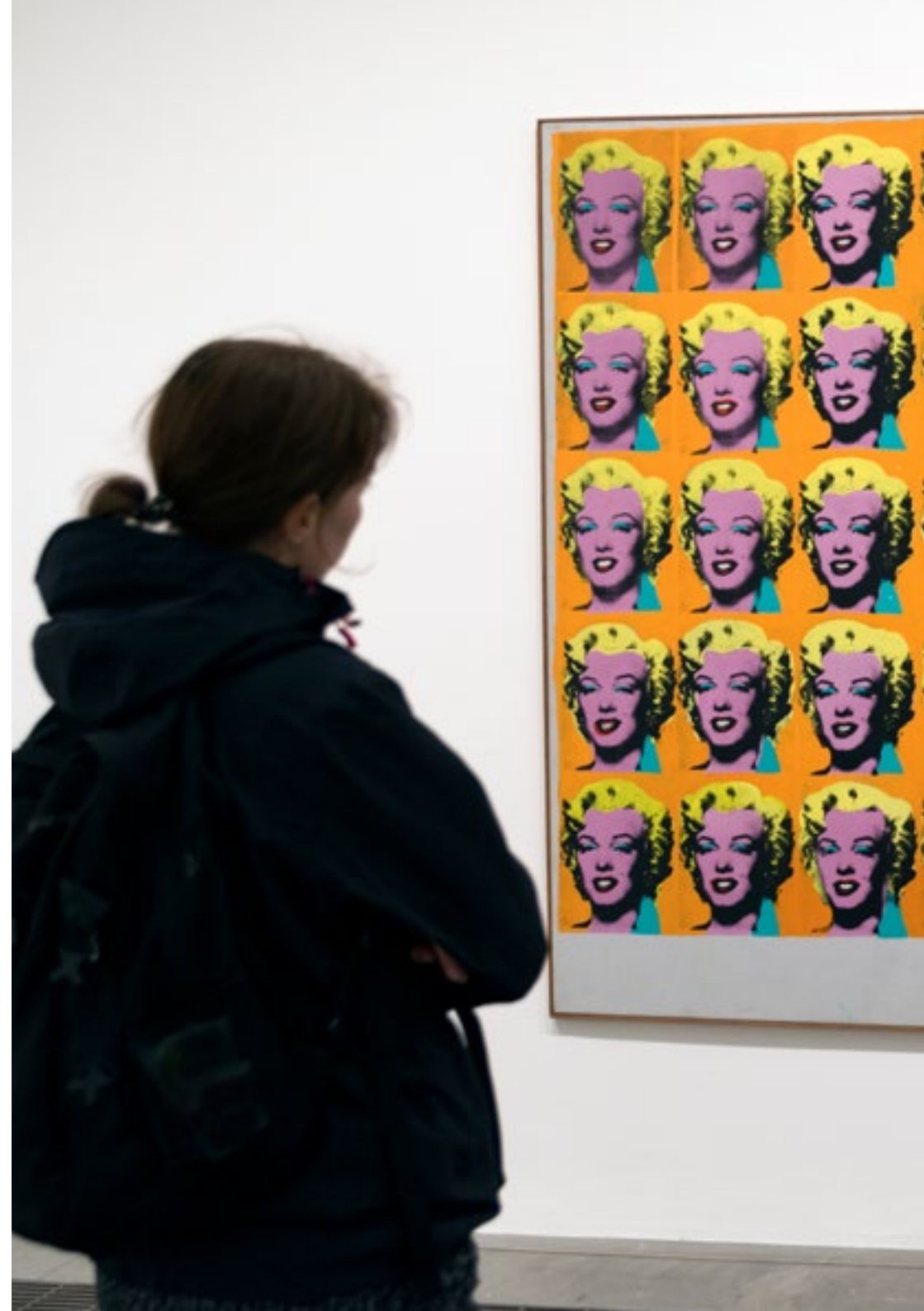


“

Diese akademische Erfahrung wird Ihnen nicht nur technische Fähigkeiten vermitteln, sondern Sie auch dazu anspornen, Innovationen zu meistern und die Trends der zeitgenössischen Kunst zu interpretieren. Worauf warten Sie noch, um sich einzuschreiben?”

Modul 1. Zeitgenössische Kunst (III). Digitale Kunst und neue Technologien

- 1.1. Vorgänger der digitalen Kunst und ihre Auswirkungen auf die zeitgenössische Kunst. Historischer Kontext
 - 1.1.1. Ursprünge der digitalen Kunst: von der elektronischen Kunst zu den ersten Werken der Computerkunst
 - 1.1.2. Pioniere der digitalen Kunst und ihre Auswirkungen auf die zeitgenössische Kunst
 - 1.1.3. Entwicklung und Trends in der digitalen Kunst bis ins 21. Jahrhundert
- 1.2. Digitale Fotografie in der zeitgenössischen Kunst
 - 1.2.1. Übergang von der analogen zur digitalen Fotografie: Veränderung in Technik und Konzept
 - 1.2.2. Digitale Bearbeitung in der künstlerischen Fotografie: Werkzeuge und Ästhetik
 - 1.2.3. Konzeptfotografie im digitalen Zeitalter: Themen und kritische Ansätze
- 1.3. Virtuelle Realität (VR) in der aktuellen künstlerischen Praxis
 - 1.3.1. Virtuelle Realität in der künstlerischen Schöpfung: Werkzeuge und Anwendungen
 - 1.3.2. Immersive Erfahrung in der Kunst: virtuelle Installationen und interaktive Erzählungen
 - 1.3.3. Beispiele für künstlerische Werke in der VR: Analyse von Künstlern und herausragenden Projekten
- 1.4. Erweiterte Realität (AR) und ihre Anwendung in der Kunst
 - 1.4.1. Werkzeuge der erweiterten Realität (AR) in der Kunst
 - 1.4.2. Erweiterte Realität (AR) im öffentlichen Raum: urbane Kunst und erweiterte Kunsterlebnisse
 - 1.4.3. Beispiele für Werke in erweiterter Realität (AR). Fallstudien und kritische Analyse aktueller Werke
- 1.5. Generative Kunst und Algorithmen in der zeitgenössischen Kunst
 - 1.5.1. Generative Kunst: Algorithmen, Code und Kreativität
 - 1.5.2. Sprachen und Werkzeuge für die generative Kunst: Processing, TouchDesigner P5.js
 - 1.5.3. Beispiele für generative Kunst und Analyse relevanter Projekte
- 1.6. Künstliche Intelligenz (KI) in der Kunst. Ethik und Technologie
 - 1.6.1. Künstliche Intelligenz (KI) in der künstlerischen Schöpfung: Arten und Anwendungen in der visuellen Kunst
 - 1.6.2. Neuronale Netze und Kunst: GANs, *Deep Learning* und visuelle Kreation
 - 1.6.3. Ethik, Ästhetik und Kritik der mit KI geschaffenen Kunst: „Urheberschaft“ in der generativen Kunst





- 1.7. Klangkunst: Erforschung der auditiven Dimension in der digitalen Kunst
 - 1.7.1. Entwicklung der Klangkunst im Kontext neuer Technologien
 - 1.7.2. Digitale Werkzeuge für die Schaffung von Klangkunst: Synthese, *Sampling* und Sounddesign
 - 1.7.3. Klanginstallationen und immersive Hörerlebnisse: Klang als künstlerischer Raum
- 1.8. Neue Erzählungen und immersive Erfahrungen in der zeitgenössischen Kunst
 - 1.8.1. Die Rolle der Interaktivität und Immersion im digitalen Kunstwerk
 - 1.8.2. Nichtlineare und partizipative Erzählungen: Erstellung von Geschichten in digitalen Medien
 - 1.8.3. Beispiele für immersive Erfahrungen in der zeitgenössischen Kunst: interaktive Installationen
- 1.9. Digitale Kunst im öffentlichen Raum und in sozialen Netzwerken
 - 1.9.1. Digitalisierung des öffentlichen Raums: Projektionen, *Mapping* und digitale urbane Kunst
 - 1.9.2. Kunst in sozialen Netzwerken: Viralität, Zugänglichkeit und Rolle des Betrachters
 - 1.9.3. Digitale Kunstplattformen und -gemeinschaften: Auswirkungen von Instagram, TikTok und anderen Netzwerken
- 1.10. Zukunft der digitalen Kunst und neue Technologien
 - 1.10.1. Neue Technologien in der Kunst: *Blockchain*, NFTs und ihre Möglichkeiten
 - 1.10.2. Prognosen für die digitale Kunst: Die Rolle der Technologie in der Kunst der Zukunft
 - 1.10.3. Konvergenzen und Herausforderungen an der Schnittstelle von Kunst und Technologie

“ In diesem erstklassigen Aufbaustudiengang werden Sie von Experten auf diesem Gebiet fortgebildet und können Ihre künstlerischen Projekte in neue Dimensionen führen. Innovation und Kunst zum Greifen nah!“

04

Lehrziele

Dieser Universitätskurs soll eine transformative akademische Erfahrung vermitteln, die es Fachleuten ermöglicht, sich effektiv in die Welt der technologiegetriebenen zeitgenössischen Kunst zu integrieren. Durch den einzigartigen Ansatz von TECH wird dieser Aufbaustudiengang Fachleute darauf vorbereiten, innovative digitale Werkzeuge zu nutzen und die kulturellen und künstlerischen Veränderungen zu verstehen, die diese Technologien auf globaler Ebene bewirken. Ebenso werden die Absolventen fortgeschrittene Fähigkeiten im Umgang mit Design-Software, 3D-Modellierung, erweiterter Realität und anderen aufkommenden Technologien entwickeln, die kreative Praktiken revolutionieren.



“

Dank dieses Programms werden Sie technologische Werkzeuge beherrschen und eine professionelle und strategische Perspektive entwickeln, die Sie als Maßstab im Bereich der digitalen Kunst und der neuen Technologien positionieren wird“



Allgemeine Ziele

- ♦ Verstehen der Schnittstellen zwischen digitaler Kunst und neuen Technologien im zeitgenössischen Kontext
- ♦ Anwenden digitaler Werkzeuge und spezieller Software für innovative künstlerische Kreationen
- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur Konzeption künstlerischer Projekte unter Verwendung neuer Technologien
- ♦ Analysieren globaler Trends in der digitalen Kunst und ihrer Auswirkungen auf Kultur und Gesellschaft
- ♦ Integrieren fortschrittlicher Techniken der virtuellen und erweiterten Realität sowie der 3D-Modellierung in kreative Projekte
- ♦ Bewerten der Rolle der künstlichen Intelligenz und des maschinellen Lernens in der gegenwärtigen künstlerischen Praxis
- ♦ Mitwirken an interdisziplinären Projekten, die Kunst und Technologie miteinander verbinden, um die Innovation zu fördern
- ♦ Erforschen neuer Formen des künstlerischen Ausdrucks auf digitalen Plattformen und in virtuellen Umgebungen





Spezifische Ziele

- ♦ Analysieren der wichtigsten Erscheinungsformen der digitalen Kunst und ihrer Entwicklung im zeitgenössischen Kontext
- ♦ Untersuchen der Auswirkungen neuer Technologien auf kreative Prozesse und auf aktuelle Kunstwerke
- ♦ Identifizieren aufkommender Trends und wichtiger Künstler, die digitale Werkzeuge in ihrer Praxis einsetzen
- ♦ Bewerten der Rolle der digitalen Kunst bei der Veränderung traditioneller Modelle der kulturellen Darstellung und des kulturellen Konsums



Mit der Unterstützung von Dozenten, die Experten auf dem Gebiet der Kunst sind, und einer Online-Methodik, die sich Ihrem Tempo anpasst, werden Sie die neuesten Trends beherrschen, um relevante und wirkungsvolle künstlerische Vorschläge zu entwickeln.

05 Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

*Bei TECH gibt es KEINE
Präsenzveranstaltungen (an denen man nie
teilnehmen kann)“*



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um ihre Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



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.



Interaktive Zusammenfassungen

Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

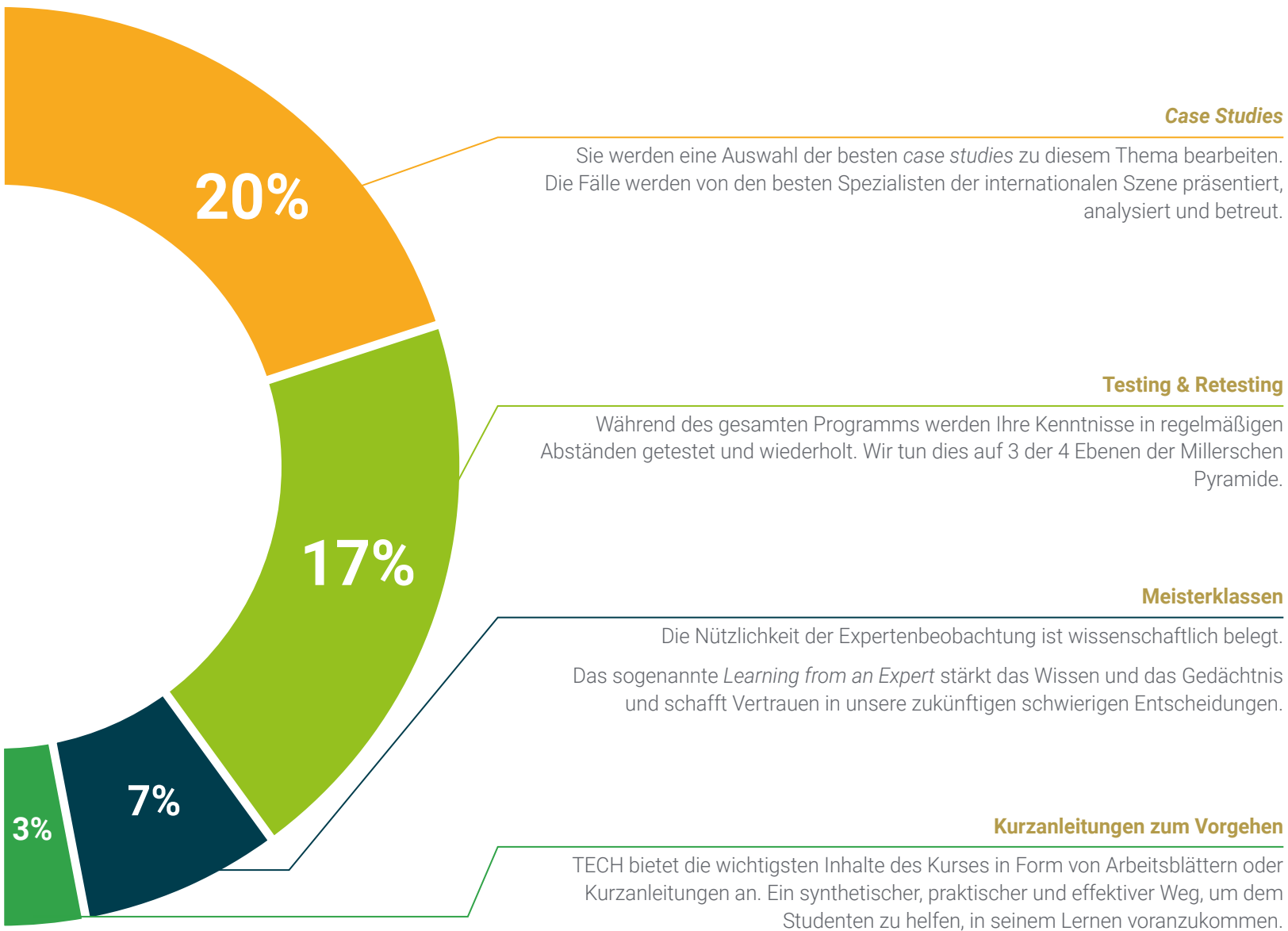
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





06 Lehrkörper

Der Lehrkörper dieses Universitätskurses besteht aus international renommierten Fachleuten, die auf dem Gebiet der digitalen Kunst und der technologischen Innovation führend sind. So haben diese Experten mit einer herausragenden akademischen und beruflichen Laufbahn an avantgardistischen Projekten gearbeitet, die Technologie und Design miteinander verbinden. Dank ihrer Erfahrung in Museen, Galerien und auf digitalen Plattformen bieten diese Mentoren eine einzigartige Perspektive, die Theorie und Praxis verbindet und eine aktuelle und relevante Fortbildung gewährleistet.

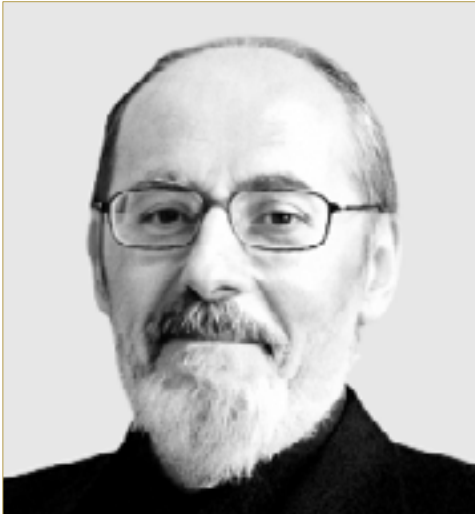




“

Unter der Anleitung von Fachlehrern aus der Branche wird dieses Online-Programm Sie in die Lage versetzen, fortschrittliche digitale Werkzeuge zu beherrschen und die Kunst von heute zu meistern“

Gast-Direktion



Dr. Quiles García, Fernando

- ♦ Experte für Kunstgeschichte
- ♦ Spezialist für Kunstgeschichte an der Universität Pablo de Olavide
- ♦ Promotion in Kunstgeschichte an der Universität von Sevilla
- ♦ Masterstudiengang in Architektur und Historisches Erbe an der Universität von Sevilla
- ♦ Hochschulabschluss in Geografie und Geschichte, Kunstgeschichte an der Universität von Sevilla

Leitung



Dr. Díaz Mattei, Andrea

- ♦ Expertin für Museologie und Museografie am Museum für die Geschichte des Cartujano-Pferdes
- ♦ Spezialistin für Kunstgeschichte an der Universität Pablo de Olavide
- ♦ Promotion in Gesellschaft und Kultur an der Universität von Barcelona
- ♦ Spezialistin für Kunstgeschichte, Kunsttheorie und Kunstkritik: Katalanische Kunst und internationale Beziehungen
- ♦ Expertin für künstlerische Leitung
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie an der Universität von Buenos Aires
- ♦ Mitglied von: Netzwerk für Forschung zu Kunst, Globalisierung und Interkulturalität und Lateinamerikanisches Netzwerk für visuelle Studien



Professoren

Hr. Sánchez Pineda, Jesús Manuel

- ♦ Visueller und Tonkünstler
- ♦ Masterstudiengang in Kunst, Idee und Produktion an der Universität von Sevilla
- ♦ Masterstudiengang in Philosophie und moderne Kultur an der Universität von Sevilla
- ♦ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität von Sevilla
- ♦ Experte für Musikproduktion und Ton

“

Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden“

07

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Digitale Kunst und Neue Technologien garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätskurs in Digitale Kunst und Neue Technologien**

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra (**Amtsblatt**) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: Universitätskurs in Digitale Kunst und Neue Technologien

Modalität: online

Dauer: 6 Wochen

Akkreditierung: 6 ECTS



zukunft
gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer sprachen



Universitätskurs
Digitale Kunst und
Neue Technologien

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 6 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Digitale Kunst und Neue Technologien