Universitätskurs

Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz

tech technologische universität

tech technologische universität

Universitätskurs
Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz

- Modalität: **online**
- Dauer: **6 Wochen**
- Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**
- Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- Prüfungen: **online**

Internetzugang: **www.techtitute.com/de/kunstliche-intelligenz/universitatskurs/computergestutztes-design-kunstliche-intelligenz**

Index

01
Präsentation
Seite 4

02
Ziele
Seite 8

03
Kursleitung
Seite 12

04
Struktur und Inhalt
Seite 16

05
Methodik
Seite 20

06
Qualifizierung
Seite 28

01

Präsentation

Computergestütztes Design und künstliche Intelligenz (KI) bieten eine Kombination, die die Art und Weise, wie Lösungen konzipiert, entwickelt und optimiert werden, revolutioniert hat. Computergestütztes Design nutzt die Leistungsfähigkeit von Algorithmen und digitalen Werkzeugen, um komplexe Systeme zu modellieren, zu simulieren und zu analysieren und so den Designprozess zu beschleunigen und Kosten zu senken. Künstliche Intelligenz ergänzt diesen Ansatz durch maschinelles Lernen, Optimierung und datengesteuerte Entscheidungsfindung. Beide Disziplinen zusammen ermöglichen die Entwicklung effizienterer, anpassungsfähiger und maßgeschneiderter Lösungen, wie z. B. in der Gebäudearchitektur, was die Art und Weise, wie heutige Herausforderungen angegangen werden, radikal verändert. Aus diesem Grund hat TECH dieses innovative Programm entwickelt, das auf der bahnbrechenden *Relearning*-Methodik basiert.

Nutzen Sie die Vorteile der Kombination von computergestütztem Design und künstlicher Intelligenz und verbessern Sie Ihre Effizienz und Genauigkeit bei Designprozessen. Schreiben Sie sich jetzt ein!"

Computergestütztes Design und künstliche Intelligenz (KI) erleichtern den Designprozess durch die Automatisierung komplexer Aufgaben, die Optimierung von Prozessen und die Entwicklung effizienter Lösungen. Im Bereich der architektonischen Gestaltung beispielsweise ermöglicht der Einsatz von Algorithmen des computergestützten Designs die Erkundung eines breiten Spektrums von Möglichkeiten in Bezug auf Formen und Strukturen sowie die Optimierung von Leistung und Energieeffizienz. Andererseits ermöglicht die Anwendung der künstlichen Intelligenz auf die Gestaltung von Produkten oder Benutzeroberflächen die Personalisierung von Erfahrungen und die Vorwegnahme von Benutzerbedürfnissen, wodurch die Benutzerfreundlichkeit und die Zufriedenheit verbessert werden.

In diesem Zusammenhang hat TECH diesen Universitätskurs in Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz entwickelt, der Designern ein umfassendes Verständnis dafür vermitteln soll, wie künstliche Intelligenz den kreativen Prozess im Grafikdesign revolutionieren und verbessern kann. Von der Automatisierung bei der Generierung visueller Inhalte über die Fähigkeit, Trends vorherzusehen, bis hin zur KI-gestützten Zusammenarbeit werden die Fachleute einen sich ständig weiterentwickelnden Bereich erkunden.

Die Studenten werden auch praktische Fähigkeiten erwerben, indem sie Werkzeuge und Techniken anwenden, die die Macht der künstlichen Intelligenz nutzen, um visuell beeindruckende und funktionell effektive Designs zu erstellen. Darüber hinaus werden sie sich mit Fallstudien und Beispielen aus der Praxis befassen, die zeigen, wie künstliche Intelligenz die Grafikdesignbranche bereits verändert, von der Personalisierung von Erlebnissen bis zur Optimierung von Arbeitsabläufen. Das Programm wird auch zum Experimentieren und zur Entwicklung von Projekten anregen, die künstliche Intelligenz kreativ in den Designprozess integrieren.

TECH hat einen soliden akademischen Abschluss entwickelt, der auf der innovativen *Relearning*-Methode basiert. Diese Lehrmethode konzentriert sich auf die Wiederholung der wichtigsten Konzepte, um ein vollständiges Verständnis der Inhalte zu gewährleisten. Ebenso ist die Zugänglichkeit eine Priorität, da die Studenten nur ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss benötigen, um auf das Material zuzugreifen, was sie von der Verpflichtung befreit, persönlich anwesend zu sein oder sich an bestimmte Zeitpläne zu halten.

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

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

Dieser Universitätskurs, der zu 100% online absolviert wird, gibt Ihnen leistungsstarke Werkzeuge an die Hand, um fortschrittlichere Designlösungen zu entwickeln, die den heutigen Anforderungen entsprechen.

Bereiten Sie sich auf die Herausforderungen und Chancen eines sich ständig verändernden und weiterentwickelnden Marktes vor, und zwar mit Hilfe einer umfangreichen Bibliothek der innovativsten Multimedia-Ressourcen"

Setzen Sie auf TECH! Dieses revolutionäre Programm befasst sich mit generativem Design, dank einer Software, die auf künstlicher Intelligenz basiert.

Sie werden in das maschinelle Lernen eintauchen, eine Disziplin der künstlichen Intelligenz, mit der Sie in der Lage sein werden, Muster in Logos durch Algorithmen zu erkennen.

Zu den Lehrkräften 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 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.

02

Ziele

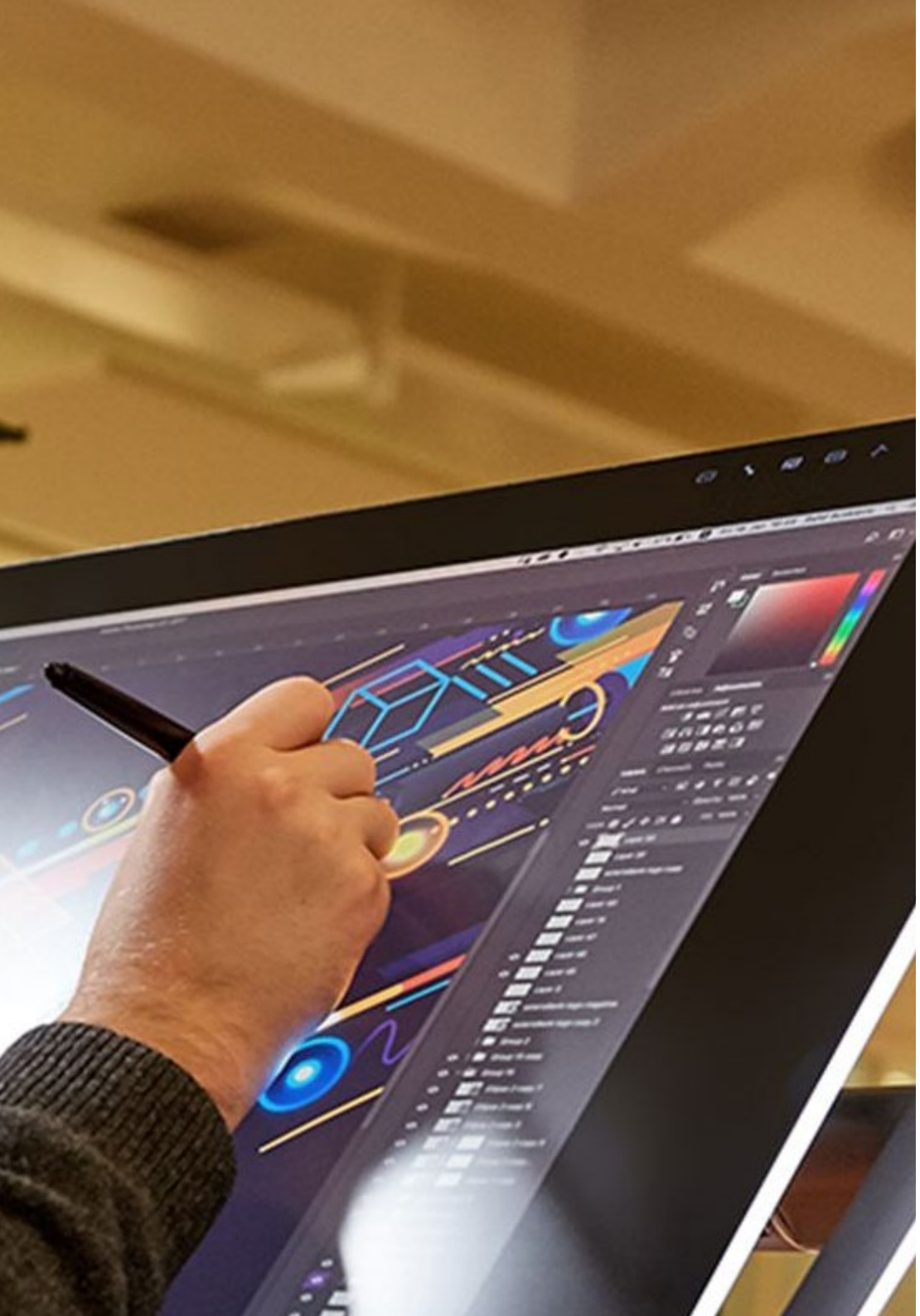
Das Hauptziel des Programms ist es, Fachleute mit den notwendigen Fähigkeiten und Kenntnissen auszustatten, um innovative Führungskräfte im Bereich Design zu werden. Durch einen fundierten und praktischen Ansatz werden die Studenten die Werkzeuge der künstlichen Intelligenz und der neuesten Technologien des computergestützten Designs nutzen, so dass sie das transformative Potenzial der künstlichen Intelligenz im kreativen Prozess nicht nur verstehen, sondern auch voll ausschöpfen können. Nach Abschluss des Programms sind die Designer in der Lage, innovative Lösungen zu entwickeln, die Technologie und Kreativität auf einzigartige Weise miteinander verbinden, um den Anforderungen des heutigen Marktes gerecht zu werden.

Sie werden ein Pionier des Designs der Zukunft sein, in dem künstliche Intelligenz zu einem leistungsstarken Werkzeug wird, das den kreativen Ausdruck und die Problemlösung in verschiedenen Bereichen fördert"

Allgemeine Ziele

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

Sie werden KI effektiv in Ihre kreativen Prozesse integrieren, von der automatischen Generierung von Inhalten bis hin zu verbesserter Zusammenarbeit und der Vorwegnahme von Trends"



Spezifische Ziele

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

03

Kursleitung

Der Lehrkörper dieses Universitätskurses besteht aus hochqualifizierten Fachleuten, die sich leidenschaftlich für die Konvergenz zwischen Design und künstlicher Intelligenz einsetzen und eine einzigartige und aktuelle Perspektive darauf bieten, wie die Technologie die Welt des Designs verändert. Mit einem soliden Hintergrund in der praktischen Anwendung von künstlicher Intelligenz in verschiedenen Bereichen des Grafikdesigns, werden die Dozenten nicht nur in der Theorie bleiben, sondern auch ihre Erfahrungen in der Umsetzung dieser Werkzeuge in realen Projekten teilen.

Lernen Sie von den Besten und werden Sie ein Experte für Design mit künstlicher Intelligenz! Das Dozententeam wird Sie zu einer vollständigen Beherrschung der Fähigkeiten führen, die Sie benötigen, um eine innovative Führungskraft zu sein"

Internationaler Gastdirektor

Flaviane Peccin ist eine führende **Datenwissenschaftlerin** mit mehr als einem Jahrzehnt internationaler Erfahrung in der Anwendung von **Vorhersagemodellen** und **maschinellem Lernen** in verschiedenen Branchen. Im Laufe ihrer Karriere hat sie innovative Projekte im Bereich der **künstlichen Intelligenz**, der **Datenanalyse** und der **datengesteuerten Entscheidungsfindung in Unternehmen** geleitet und sich als einflussreiche Persönlichkeit bei der **digitalen Transformation** großer Unternehmen etabliert.

In diesem Zusammenhang hatte sie wichtige Funktionen bei **Visa** inne, wo sie als **Direktorin** für **künstliche Intelligenz** und **maschinelles Lernen** für die Definition und Umsetzung der globalen **Data-Science-Strategie** des Unternehmens verantwortlich war, mit besonderem Schwerpunkt auf ***Machine Learning*** als Dienstleistung. Darüber hinaus reichte ihre Führung von der Zusammenarbeit mit kommerziellen **und wissenschaftlichen Stakeholdern** bis hin zur Implementierung **fortschrittlicher Algorithmen** und **skalierbarer Technologielösungen**, die die Effizienz und Genauigkeit bei der Entscheidungsfindung gesteigert haben. Ihre Erfahrung bei der Integration neuer Trends in der **künstlichen Intelligenz** und **Gen AI** hat sie an die Spitze ihres Fachgebiets gebracht.

Außerdem war sie als **Direktorin** für **Datenwissenschaft** in derselben Organisation tätig und leitete ein Expertenteam, das Kunden in **Lateinamerika analytisch beriet** und **Vorhersagemodelle** entwickelte, die den Lebenszyklus von **Karteninhabern** optimierten und die Verwaltung von **Kredit- und Debitportfolios** erheblich verbesserten. Darüber hinaus war sie in Schlüsselpositionen bei **Souza Cruz**, **HSBC, GVT** und **Telefónica** tätig, wo sie zur Entwicklung innovativer Lösungen für das **Risikomanagement**, die **analytische Modellierung** und die **Betrugsbekämpfung** beigetragen hat.

Mit ihrer umfassenden Erfahrung auf den **lateinamerikanischen** und **US-amerikanischen** Märkten war Flaviane Peccin maßgeblich an der Anpassung von Produkten und Dienstleistungen beteiligt, wobei sie **fortschrittliche statistische Techniken** und **tiefgehende Datenanalysen einsetzte.**

Fr. Peccin, Flaviane

- Direktorin für künstliche Intelligenz und maschinelles Lernen bei Visa, Miami, US
- Direktorin für Datenwissenschaft bei Visa
- Manager für Kundenanalyse bei Visa
- Koordinatorin/Datenforschungsspezialistin bei Souza Cruz
- Analystin für quantitative Modellierung bei HSBC
- Analystin für Kreditwesen und Inkasso bei GVT
- Statistische Analystin bei Telefónica
- Masterstudiengang in Numerischen Methoden im Ingenieurwesen an der Bundesuniversität von Paraná
- Hochschulabschluss in Statistik an der Bundesuniversität von Paraná

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung

Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

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

Hr. Maldonado Pardo, Chema

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

Professoren

Fr. Parreño Rodríguez, Adelaida

- *Technical Developer & Energy Communities Engineer bei den Projekten PHOENIX und FLEXUM*
- *Technical Developer & Energy Communities Engineer* an der Universität von Murcia
- *Manager in Research & Innovation in European Projects* an der Universität von Murcia
- Erstellerin von Inhalten bei Global UC3M Challenge
- Ginés Huertas Martínez Preis (2023)
- Masterstudiengang in Erneuerbare Energien an der Polytechnischen Universität von Cartagena
- Hochschulabschluss in Elektrotechnik (zweisprachig) von der Universität Carlos III von Madrid

04

Struktur und Inhalt

Dieser akademische Abschluss ist sorgfältig ausgearbeitet, um eine ganzheitliche Erfahrung zu bieten, die die Kreativität des Designs mit der transformativen Kraft der künstlichen Intelligenz vereint. Die Studenten werden in Projekte eintauchen, die es ihnen ermöglichen, mit modernsten Werkzeugen zu experimentieren, innovative Lösungen zu entwickeln und zu verstehen, wie künstliche Intelligenz die Kreativität im Design verstärken kann. In diesem Sinne befasst sich der Kurs mit der automatischen Generierung visueller Inhalte, der Vorwegnahme von Trends, der Personalisierung von Erlebnissen und der KI-gestützten Zusammenarbeit und vermittelt ein tiefes und praktisches Verständnis.

Sie werden von den theoretischen Grundlagen bis hin zu praktischen Anwendungen ein tiefes Verständnis dafür erlangen, wie künstliche Intelligenz das Design beeinflusst und befähigt"

Modul 1. Praktische Anwendungen von künstlicher Intelligenz im Design

1.1. Automatische Bilderzeugung im Grafikdesign mit Wall-e, Adobe Firefly und Stable Difussion
- 1.1.1. Grundlegende Konzepte der Bilderzeugung
- 1.1.2. Tools und *Frameworks* für die automatische Grafikerzeugung
- 1.1.3. Soziale und kulturelle Auswirkungen des generativen Designs
- 1.1.4. Aktuelle Trends auf diesem Gebiet und zukünftige Entwicklungen und Anwendungen

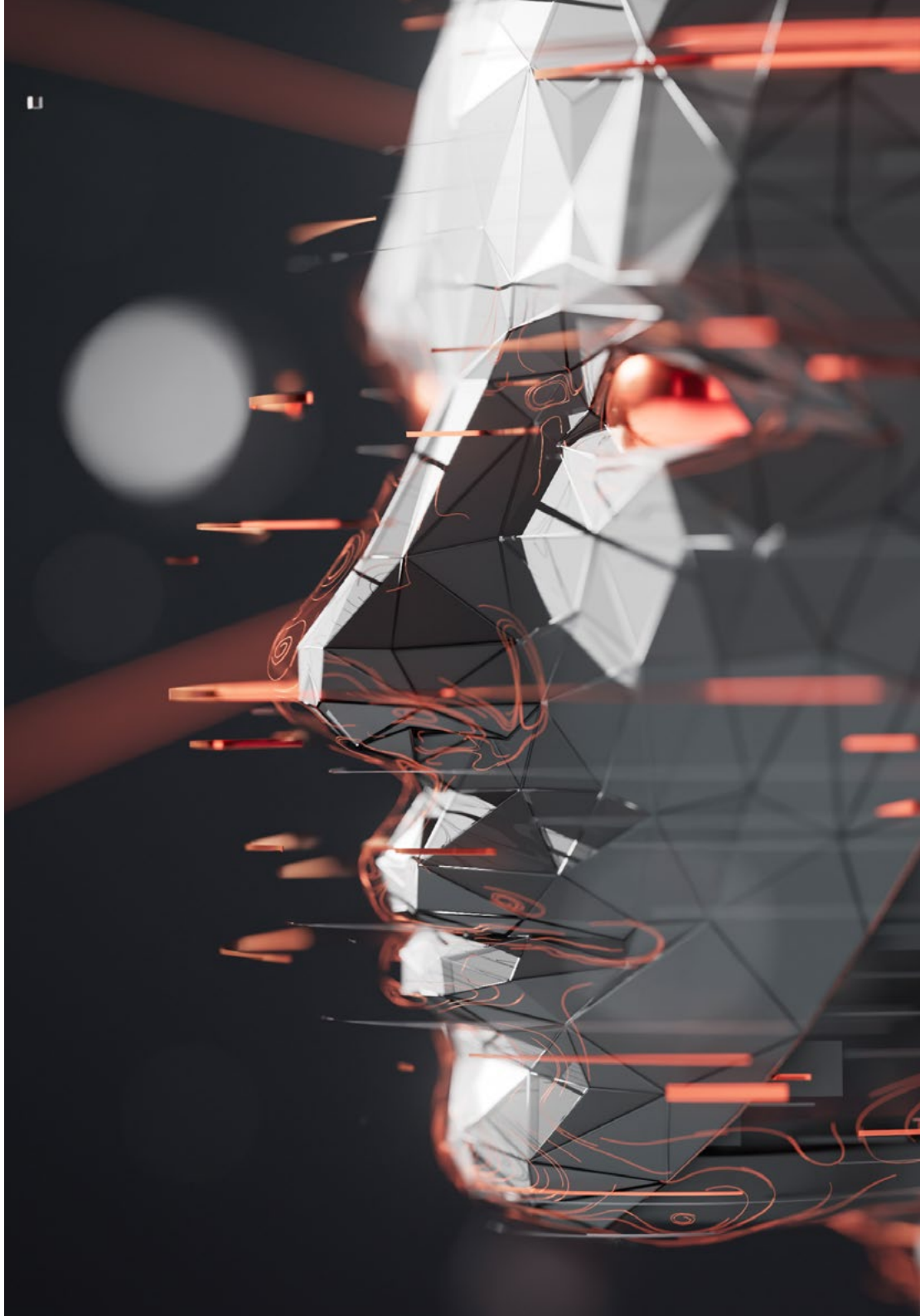
1.2. Dynamische Personalisierung von Benutzeroberflächen durch KI
- 1.2.1. Grundsätze der UI/UX-Personalisierung
- 1.2.2. Empfehlungsalgorithmen in der Schnittstellenpersonalisierung
- 1.2.3. Benutzererfahrung und kontinuierliches Feedback
- 1.2.4. Praktische Umsetzung in realen Anwendungen

1.3. Generatives Design: Anwendbarkeit in Industrie und Kunst
- 1.3.1. Grundlagen des generativen Designs
- 1.3.2. Generatives Design in der Industrie
- 1.3.3. Generatives Design in der zeitgenössischen Kunst
- 1.3.4. Herausforderungen und zukünftige Entwicklungen im generativen Design

1.4. Automatische Erstellung von redaktionellen *Layouts* mit Algorithmen
- 1.4.1. Prinzipien des automatischen redaktionellen *Layouts*
- 1.4.2. Algorithmen zur Inhaltsverteilung
- 1.4.3. Optimierung von Räumen und Proportionen im Editorial Design
- 1.4.4. Automatisierung des Überarbeitungs- und Anpassungsprozesses

1.5. Prozedurale Generierung von Inhalten in Videospielen mit PCG
- 1.5.1. Einführung in die prozedurale Generierung in Videospielen
- 1.5.2. Algorithmen für die automatische Erstellung von Levels und Umgebungen
- 1.5.3. Prozedurales Storytelling und Verzweigungen in Videospielen
- 1.5.4. Auswirkungen der prozeduralen Generierung auf das Spielerlebnis

1.6. Mustererkennung in Logos mit Machine Learning durch Cogniac
- 1.6.1. Grundlagen der Mustererkennung im Grafikdesign
- 1.6.2. Implementierung von *Machine-Learning*-Modellen zur Logoidentifikation
- 1.6.3. Praktische Anwendungen im Grafikdesign
- 1.6.4. Rechtliche und ethische Überlegungen bei der Logoerkennung



1.7. Optimierung von Farben und Kompositionen mit KI
- 1.7.1. Farbpsychologie und visuelle Komposition
- 1.7.2. Algorithmen zur Farboptimierung im Grafikdesign mit Adobe Color Wheel und Coolors
- 1.7.3. Automatische Komposition von visuellen Elementen mit Framer, Canva und RunwayML
- 1.7.4. Bewertung der Auswirkungen der automatischen Optimierung auf die Wahrnehmung der Benutzer

1.8. Prädiktive Analyse visueller Trends im Design
- 1.8.1. Datenerhebung und aktuelle Trends
- 1.8.2. *Machine-Learning*-Modelle zur Trendvorhersage
- 1.8.3. Umsetzung proaktiver Gestaltungsstrategien
- 1.8.4. Grundsätze für die Nutzung von Daten und Vorhersagen im Design

1.9. KI-unterstützte Zusammenarbeit in Design-Teams
- 1.9.1. Mensch-KI-Zusammenarbeit in Designprojekten
- 1.9.2. Plattformen und Werkzeuge für KI-gestützte Zusammenarbeit (Adobe Creative Cloud und Sketch2React)
- 1.9.3. Bewährte Praktiken bei der Integration von KI-gestützten Technologien
- 1.9.4. Zukunftsperspektiven für die Zusammenarbeit zwischen Mensch und KI im Design

1.10. Strategien für die erfolgreiche Einbindung von KI in das Design
- 1.10.1. Identifizierung von KI-lösbarem Designbedarf
- 1.10.2. Bewertung der verfügbaren Plattformen und Werkzeuge
- 1.10.3. Effektive Integration in Designprojekte
- 1.10.4. Kontinuierliche Optimierung und Anpassungsfähigkeit

Tauchen Sie ein in ein umfassendes und fortschrittliches Programm, das einzigartig in der Fortbildung hochqualifizierter Fachleute in der Anwendung von künstlicher Intelligenz im Bereich Design ist"

06

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: ***das Relearning***.
Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem ***New England Journal of Medicine*** als eines der effektivsten angesehen.

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"

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

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

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

> *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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

Relearning Methodology

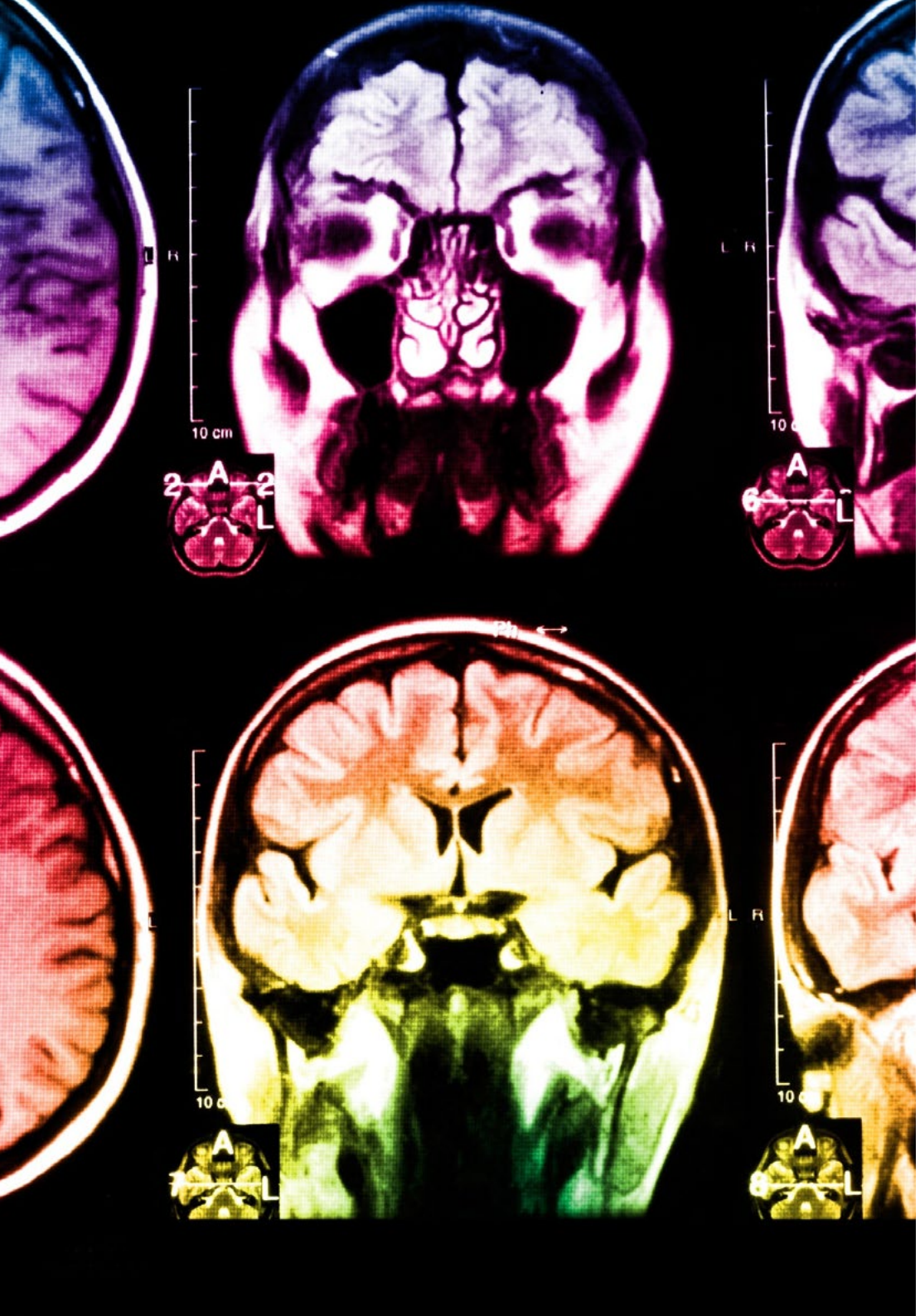
TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:

Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.

Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

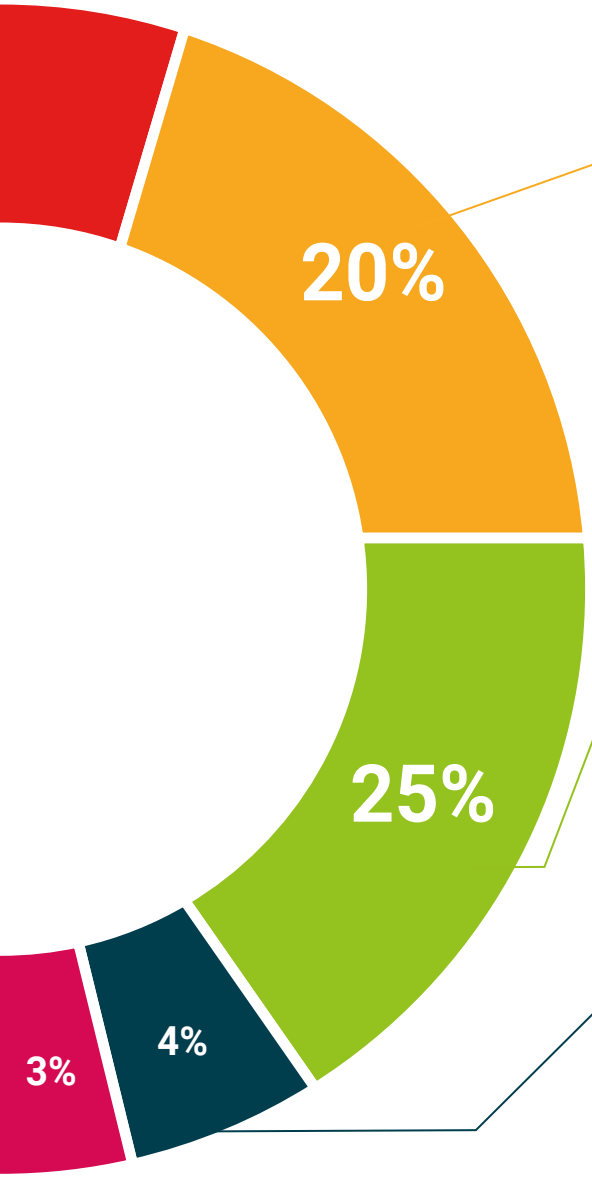
Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.

Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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

Weitere Lektüren

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



Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.

Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.

Testing & Retesting

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

06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.

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

Dieser **Universitätskurs in Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

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

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**

tech technologische universität

Verleiht dieses

DIPLOM

an

Herr/Frau _____, mit Ausweis-Nr. _____

Für den erfolgreichen Abschluss und die Akkreditierung des Programms

UNIVERSITÄTSEXPERTE

in

Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz

Es handelt sich um einen von dieser Universität verliehenen Abschluss, mit einer Dauer von 150 Stunden, mit Anfangsdatum tt/mm/jjjj und Enddatum tt/mm/jjjj.

TECH ist eine private Hochschuleinrichtung, die seit dem 28. Juni 2018 vom Ministerium für öffentliche Bildung anerkannt ist.

Zum 17. Juni 2020

Tere Guevara Navarro
Rektorin

einzigartiger Code TECH: AFWOR23S techtitute.com/titel

*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH Technologische Universität 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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer sprachen

technologische universität

Universitätskurs

Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz

- Modalität: **online**
- Dauer: **6 Wochen**
- Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**
- Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- Prüfungen: **online**

Universitätskurs

Computergestütztes Design und Künstliche Intelligenz

tech technologische universität