

Universitätskurs

Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz



Universitätskurs

Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/kunstliche-intelligenz/universitatskurs/angewandte-technologien-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

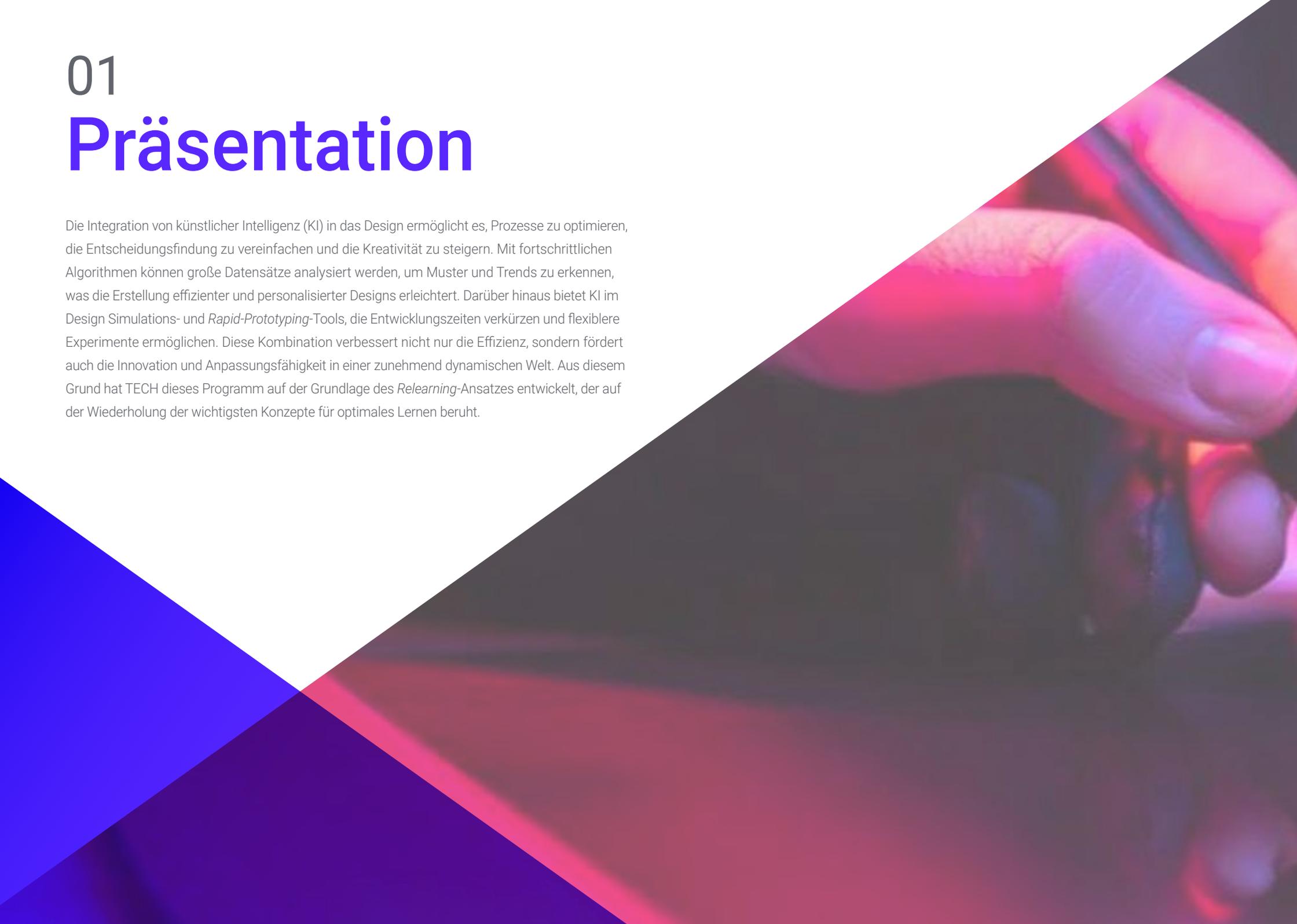
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Integration von künstlicher Intelligenz (KI) in das Design ermöglicht es, Prozesse zu optimieren, die Entscheidungsfindung zu vereinfachen und die Kreativität zu steigern. Mit fortschrittlichen Algorithmen können große Datensätze analysiert werden, um Muster und Trends zu erkennen, was die Erstellung effizienter und personalisierter Designs erleichtert. Darüber hinaus bietet KI im Design Simulations- und *Rapid-Prototyping*-Tools, die Entwicklungszeiten verkürzen und flexiblere Experimente ermöglichen. Diese Kombination verbessert nicht nur die Effizienz, sondern fördert auch die Innovation und Anpassungsfähigkeit in einer zunehmend dynamischen Welt. Aus diesem Grund hat TECH dieses Programm auf der Grundlage des *Relearning*-Ansatzes entwickelt, der auf der Wiederholung der wichtigsten Konzepte für optimales Lernen beruht.



“

Die Integration von angewandten Technologien für Design und künstliche Intelligenz ermöglicht es Ihnen, kreative Prozesse zu optimieren und die Fähigkeit zur Anpassung und ständigen Weiterentwicklung bei der Umsetzung von Ideen und Projekten zu steigern"

Angewandte Technologien für Design und künstliche Intelligenz (KI) haben die Art und Weise, wie wir Design in verschiedenen Disziplinen konzipieren, entwickeln und erleben, erheblich revolutioniert. Durch die Einbeziehung dieser Werkzeuge haben sich unbegrenzte Horizonte in Bezug auf Kreativität, Effizienz und Personalisierung eröffnet. So verbessert die KI die Fähigkeit, Daten und Muster zu analysieren, was ein tieferes Verständnis der Nutzerpräferenzen und eine dynamische Anpassung an ihre Bedürfnisse ermöglicht.

So entstand dieser Universitätskurs in Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz, der sich darauf konzentriert, Fachleuten praktische Werkzeuge und grundlegende Kenntnisse zu vermitteln, um das Beste aus fortschrittlichen Technologien im Bereich Design zu machen. Die Themen reichen von der Einbindung virtueller Assistenten bis zur KI-gestützten Zusammenarbeit in Redaktionsteams und bieten einen umfassenden Überblick über die Möglichkeiten, die diese Innovationen bieten.

Darüber hinaus wird untersucht, wie KI die Kreativität und Effizienz im Designprozess steigern kann, wobei einschlägige Fallstudien analysiert und praktische Experimente gefördert werden, damit die Studenten solide Fähigkeiten bei der Umsetzung dieser Technologien erwerben. Außerdem wird die Bedeutung der Zusammenarbeit zwischen Mensch und Maschine hervorgehoben.

Am Ende des Studiengangs werden die Studenten darauf vorbereitet sein, neu entstehende Technologien im Design effektiv anzuwenden, und sie werden ein tiefes Verständnis dafür haben, wie KI die Art und Weise, wie wir Ideen konzipieren, kreieren und umsetzen, verändern und effizientere und kreativere Lösungen anbieten kann.

In diesem Kontext hat TECH einen fundierten akademischen Abschluss entwickelt, der durch die innovative *Relearning*-Methode unterstützt wird. Diese Lehrmethode konzentriert sich auf die Wiederholung von Schlüsselprinzipien, um ein vollständiges Verständnis des Inhalts zu gewährleisten. Darüber hinaus steht die Zugänglichkeit im Vordergrund: Es wird nur ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss benötigt, um das Material jederzeit einsehen zu können, so dass sich die Studenten von der Notwendigkeit befreien können, persönlich anwesend zu sein oder strenge Zeitpläne einzuhalten.

Dieser **Universitätskurs in Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für angewandte Technologien für 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



Als Designer wird Ihre Interaktion mit künstlicher Intelligenz die Entwicklung ästhetischer und funktionaler Lösungen verbessern und ein zugänglicheres, nachhaltigeres und auf die Nutzererfahrung ausgerichtetes Design fördern“



Der Einsatz von KI in Ihren Designprojekten wird die Automatisierung sich wiederholender Aufgaben erleichtern und Zeit für konzeptionelle Erkundung und Innovation freisetzen. Setzen Sie auf TECH!"

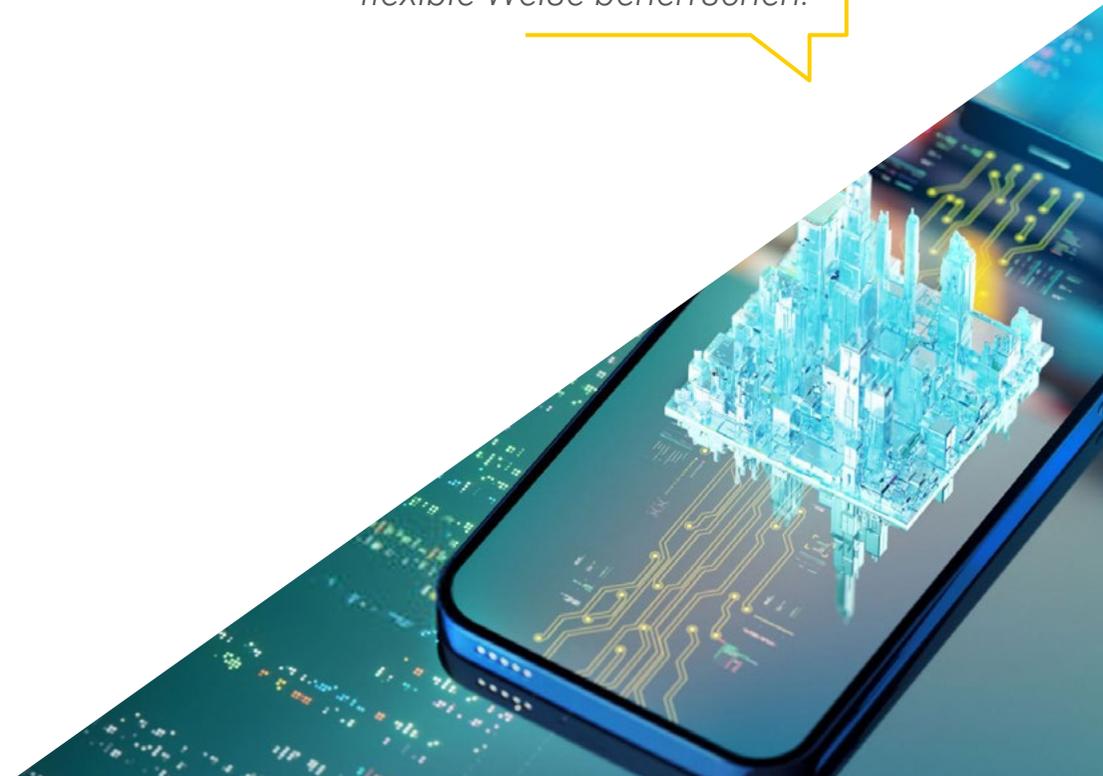
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

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.

Sie werden sich mit adaptivem und prädiktivem Design befassen, und zwar mithilfe einer umfangreichen Bibliothek mit den innovativsten Multimedia-Ressourcen. Schreiben Sie sich jetzt ein!

Dank dieses Universitätskurses, der zu 100% online angeboten wird, werden Sie die automatische Generierung von Multimedia-Inhalten im Editorial Design auf einfache und flexible Weise beherrschen.



02 Ziele

Mit einem progressiven und praktischen Ansatz soll dieser Universitätskurs Designern die notwendigen Fähigkeiten vermitteln, um die modernsten Werkzeuge zu beherrschen und den Bereich des Designs zu revolutionieren. Durch eine einzigartige Kombination aus Theorie und praktischer Anwendung wird dieses Programm das innovative Potenzial von Fachleuten freisetzen und sie befähigen, den Wandel in einer Ära anzuführen, in der die Synergie zwischen menschlicher Kreativität und künstlicher Intelligenz die Grenzen des Designs ständig neu definiert.



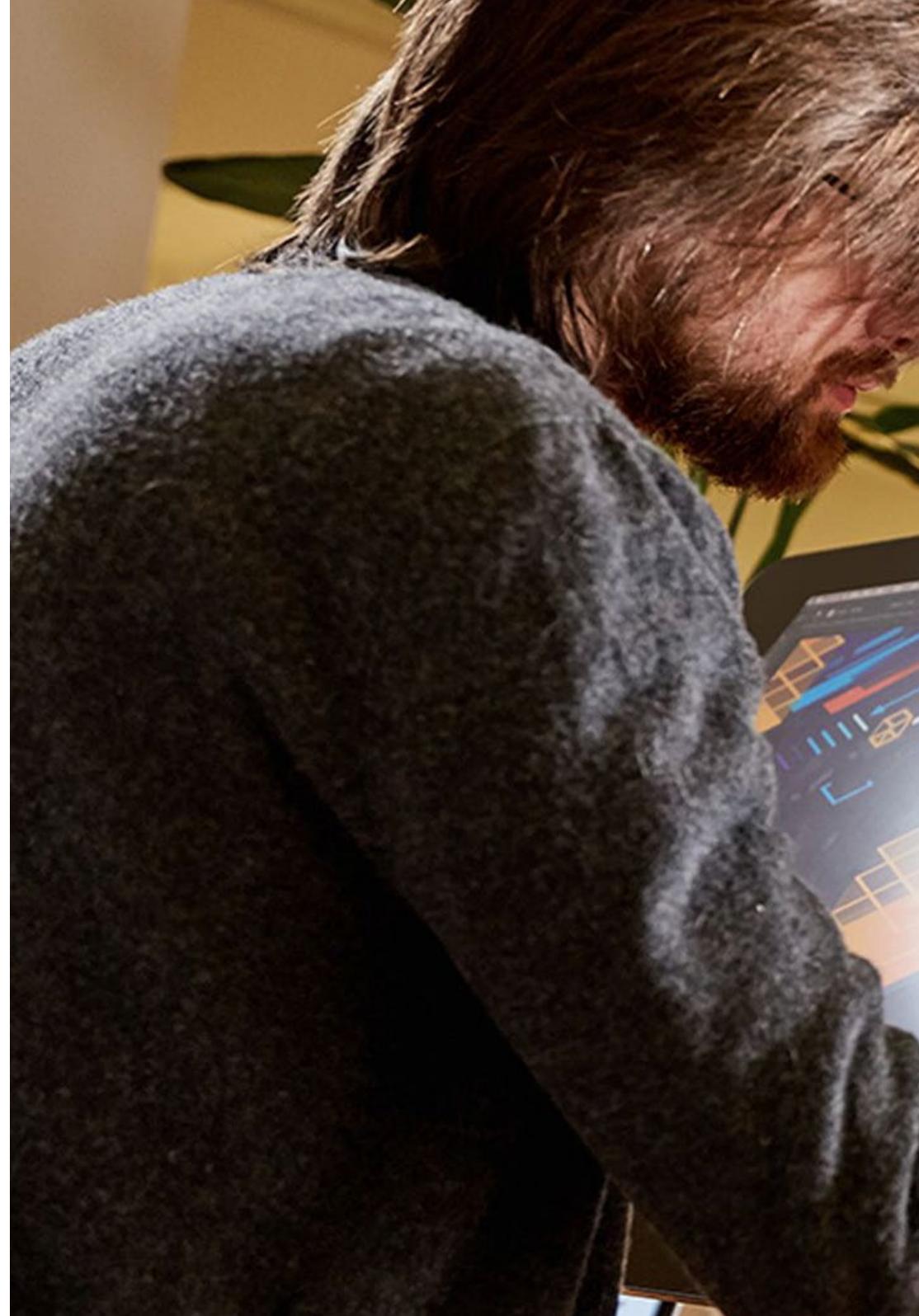
“

Seien Sie Teil der Avantgarde, die die Welt des Designs mit grenzenloser Vision, technischem Geschick und Kühnheit verändern wird! Nur bei TECH!“



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur Implementierung von Werkzeugen der künstlichen Intelligenz in Designprojekten, die automatische Inhaltsgenerierung, Designoptimierung und Mustererkennung umfassen
- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten im Bereich adaptives Design, Berücksichtigen des Nutzerverhaltens und Anwenden fortschrittlicher Werkzeuge der künstlichen Intelligenz
- ♦ Kritisches Analysieren der Herausforderungen und Möglichkeiten bei der Implementierung von kundenspezifischen Designs in der Industrie unter Verwendung von künstlicher Intelligenz
- ♦ Verstehen der transformativen Rolle der künstlichen Intelligenz bei der Innovation von Design- und Fertigungsprozessen





Spezifische Ziele

- Verbessern des umfassenden Verständnisses und der praktischen Fähigkeiten, um fortschrittliche Technologien und künstliche Intelligenz in verschiedenen Bereichen des Designs zu nutzen
- Verstehen der strategischen Integration von neuen Technologien und KI im Bereich Design
- Anwenden von Techniken zur Optimierung der Mikrochip-Architektur mit Hilfe von KI, um Leistung und Effizienz zu verbessern
- Korrektes Anwenden von Algorithmen für die automatische Generierung von Multimedia-Inhalten, die die visuelle Kommunikation in redaktionellen Projekten bereichern
- Umsetzen der im Rahmen dieses Programms erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten in realen Projekten, die Technologien und KI im Design beinhalten

“

Werden Sie zum Pionier der Konvergenz von kreativem Design und dem unbegrenzten Potenzial der künstlichen Intelligenz"

03

Kursleitung

Die Dozenten dieses Universitätskurses wurden aufgrund ihrer Erfahrung und ihrer bahnbrechenden Vision sorgfältig ausgewählt, da diese akademischen Führungskräfte Pioniere in der Konvergenz zwischen Design und KI sind. Ihr Engagement liegt nicht nur in der Vermittlung von Wissen, sondern auch in der Anleitung der Studenten zur Beherrschung der fortschrittlichsten Technologien. Mit einer außergewöhnlichen Kombination aus technischen Fähigkeiten und einem tiefgreifenden Verständnis für das transformative Potenzial dieser Tools widmen sich diese Experten der Fortbildung der nächsten Generation von Designern.





“

*Spezialisieren Sie sich mit den Führungskräften,
die die Grenzen der Kreativität und Innovation im
Design vorantreiben“*

Internationaler Gastdirektor

Flaviane Peccin ist eine führende **Datenwissenschaftlerin** mit mehr als einem Jahrzehnt internationaler Erfahrung in der Anwendung von **Vorhersagemodellen** und **maschinellern 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 **Karteneinhabern** 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 Prometheus 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

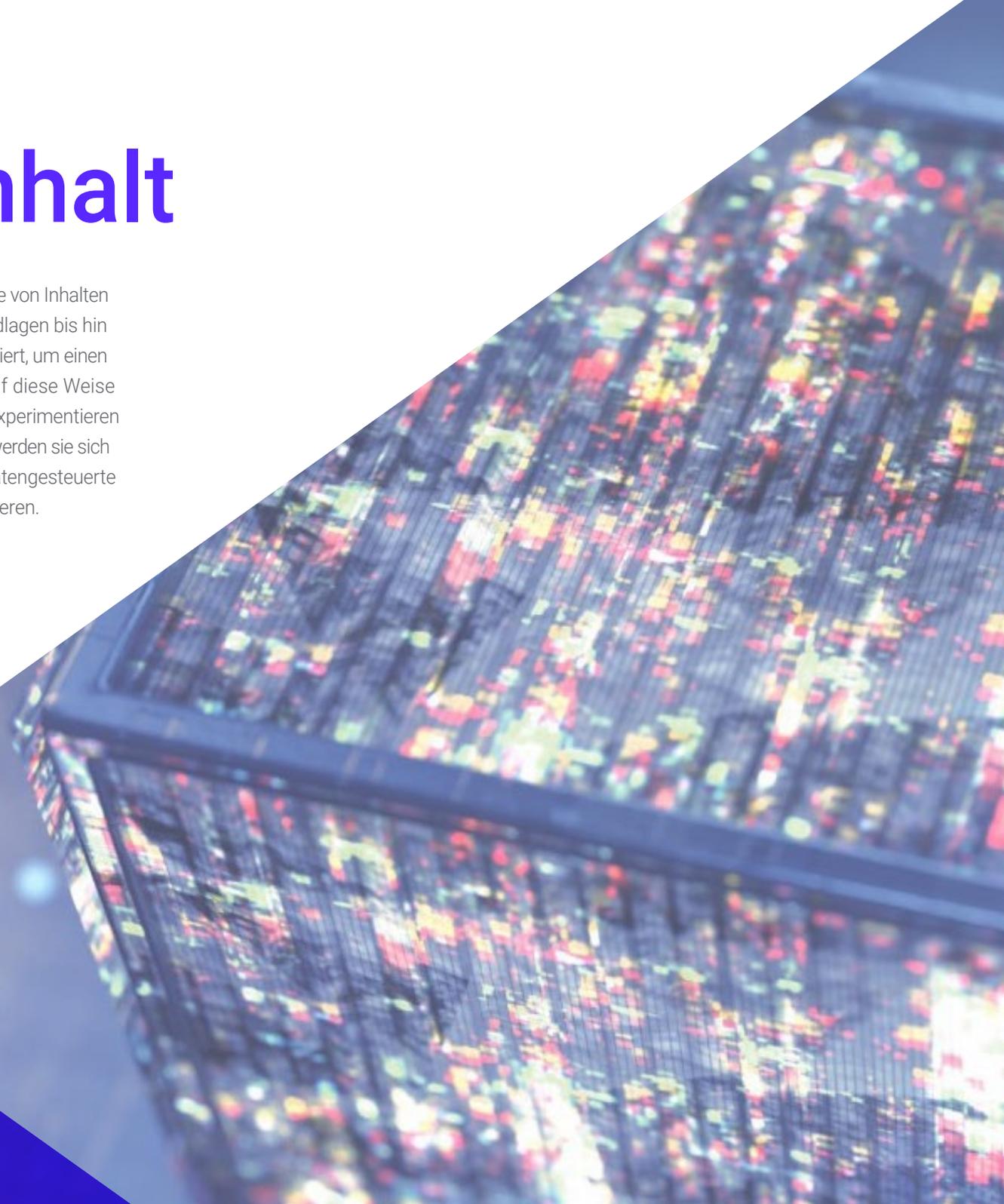
Fr. Parreño Rodríguez, Adelaida

- ♦ *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

Das Programm zeichnet sich durch eine dynamische Struktur und eine Fülle von Inhalten aus, die Theorie und Praxis nahtlos miteinander verbinden. Von den Grundlagen bis hin zu fortgeschrittenen Anwendungen wurde die Fortbildung sorgfältig konzipiert, um einen tiefen Einblick in die Welt der auf Design angewandten KI zu geben. Auf diese Weise werden Designer aktuelle Fallstudien erforschen, mit modernsten Tools experimentieren und Fähigkeiten mit praktischen Anwendungen entwickeln. Darüber hinaus werden sie sich auf entscheidende Bereiche wie die automatisierte Designgenerierung, datengesteuerte Personalisierung und die Integration von KI in kreative Prozesse konzentrieren.

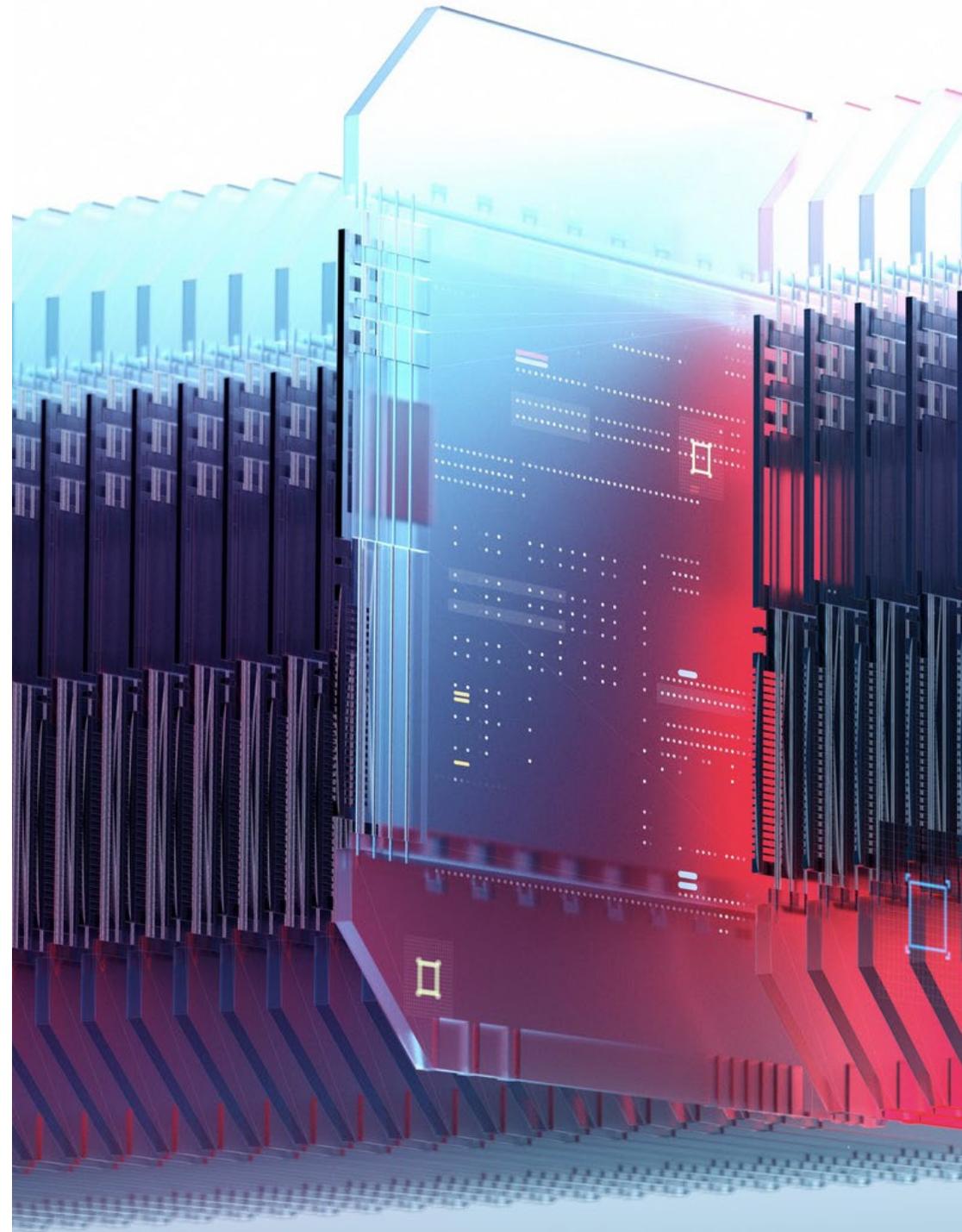


“

Bereiten Sie sich mit diesem außergewöhnlich umfassenden und innovativen Programm darauf vor, ein Akteur des Wandels in der Welt des Designs zu werden"

Modul 1. Auf Design und KI angewandte Technologien

- 1.1. Integration von virtuellen Assistenten in Designschnittstellen mit Dialogflow, Microsoft Bot Framework und Rasa
 - 1.1.1. Rolle der virtuellen Assistenten im interaktiven Design
 - 1.1.2. Entwicklung spezialisierter virtueller Assistenten für das Design
 - 1.1.3. Natürliche Interaktion mit virtuellen Assistenten in Designprojekten
 - 1.1.4. Herausforderungen bei der Implementierung und kontinuierliche Verbesserung
- 1.2. Automatische Erkennung und Korrektur von Sehfehlern mit KI
 - 1.2.1. Bedeutung der automatischen Erkennung und Korrektur von Sehfehlern
 - 1.2.2. Algorithmen und Modelle zur Erkennung von Sehfehlern
 - 1.2.3. Automatische Korrekturwerkzeuge in der visuellen Gestaltung
 - 1.2.4. Herausforderungen bei der automatischen Erkennung und Korrektur und Strategien zu deren Bewältigung
- 1.3. KI-Tools zur Bewertung der Benutzerfreundlichkeit von Schnittstellendesigns (EyeQuant, Lookback und Mouseflow)
 - 1.3.1. Analyse von Interaktionsdaten mit maschinellen Lernmodellen
 - 1.3.2. Automatisierte Berichterstellung und Empfehlungen
 - 1.3.3. Virtuelle Benutzersimulationen für Usability-Tests mit Bootpress, Botium und Rasa
 - 1.3.4. Konversationsschnittstelle für Benutzerfeedback
- 1.4. Optimierung von Redaktionsabläufen mit Algorithmen unter Verwendung von Chat GPT, Bing, WriteSonic und Jasper
 - 1.4.1. Bedeutung der Optimierung von Redaktionsabläufen
 - 1.4.2. Algorithmen zur redaktionellen Automatisierung und Optimierung
 - 1.4.3. Werkzeuge und Technologien für die redaktionelle Optimierung
 - 1.4.4. Herausforderungen bei der Umsetzung und kontinuierlichen Verbesserung von Redaktionsabläufen
- 1.5. Realistische Simulationen in der Videospieldentwicklung mit TextureLab und Leonardo
 - 1.5.1. Bedeutung von realistischen Simulationen in der Videospieldindustrie
 - 1.5.2. Modellierung und Simulation von realistischen Elementen in Videospielen
 - 1.5.3. Technologien und Werkzeuge für realistische Simulationen in Videospielen
 - 1.5.4. Technische und kreative Herausforderungen bei realistischen Videospieldsimulationen



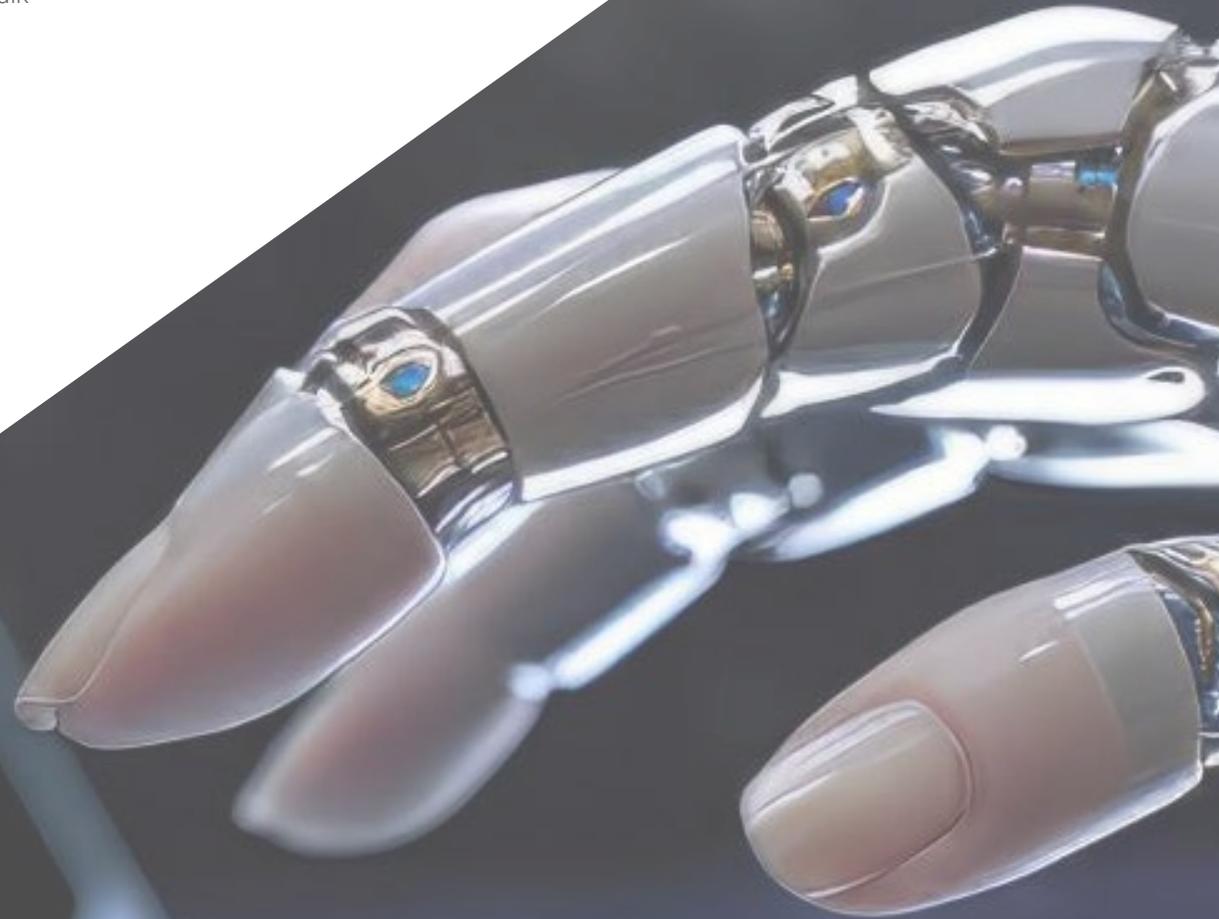
- 1.6. Automatische Generierung von multimedialen Inhalten im Editorial Design
 - 1.6.1. Transformation mit automatischer Generierung von Multimedia-Inhalten
 - 1.6.2. Algorithmen und Modelle für die automatische Generierung von Multimedia-Inhalten
 - 1.6.3. Praktische Anwendungen in Redaktionsprojekten
 - 1.6.4. Herausforderungen und zukünftige Trends bei der automatischen Generierung von Multimedia-Inhalten
- 1.7. Adaptives und prädiktives Design auf der Grundlage von Benutzerdaten
 - 1.7.1. Die Bedeutung von adaptivem und prädiktivem Design für die Benutzererfahrung
 - 1.7.2. Sammlung und Analyse von Nutzerdaten für adaptives Design
 - 1.7.3. Algorithmen für adaptives und prädiktives Design
 - 1.7.4. Integration von adaptivem Design in Plattformen und Anwendungen
- 1.8. Integration von Algorithmen zur Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit
 - 1.8.1. Segmentierung und Verhaltensmuster
 - 1.8.2. Erkennung von Benutzungsproblemen
 - 1.8.3. Anpassungsfähigkeit an veränderte Nutzerpräferenzen
 - 1.8.4. Automatisierte a/b-Tests und Analyse der Ergebnisse
- 1.9. Kontinuierliche Analyse der Benutzererfahrung für iterative Verbesserungen
 - 1.9.1. Bedeutung eines kontinuierlichen Feedbacks für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen
 - 1.9.2. Werkzeuge und Metriken für die kontinuierliche Analyse
 - 1.9.3. Fallstudien, die zeigen, dass durch diesen Ansatz wesentliche Verbesserungen erzielt werden
 - 1.9.4. Umgang mit sensiblen Daten
- 1.10. KI-unterstützte Zusammenarbeit in Redaktionsteams
 - 1.10.1. Umgestaltung der KI-gestützten Zusammenarbeit in Redaktionsteams
 - 1.10.2. Werkzeuge und Plattformen für die KI-gestützte Zusammenarbeit (Grammarly, Yoast SEO und Quillionz)
 - 1.10.3. Entwicklung spezialisierter virtueller Assistenten für die Redaktion
 - 1.10.4. Herausforderungen bei der Umsetzung und zukünftige Anwendungen von KI-gestützter Zusammenarbeit

05

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

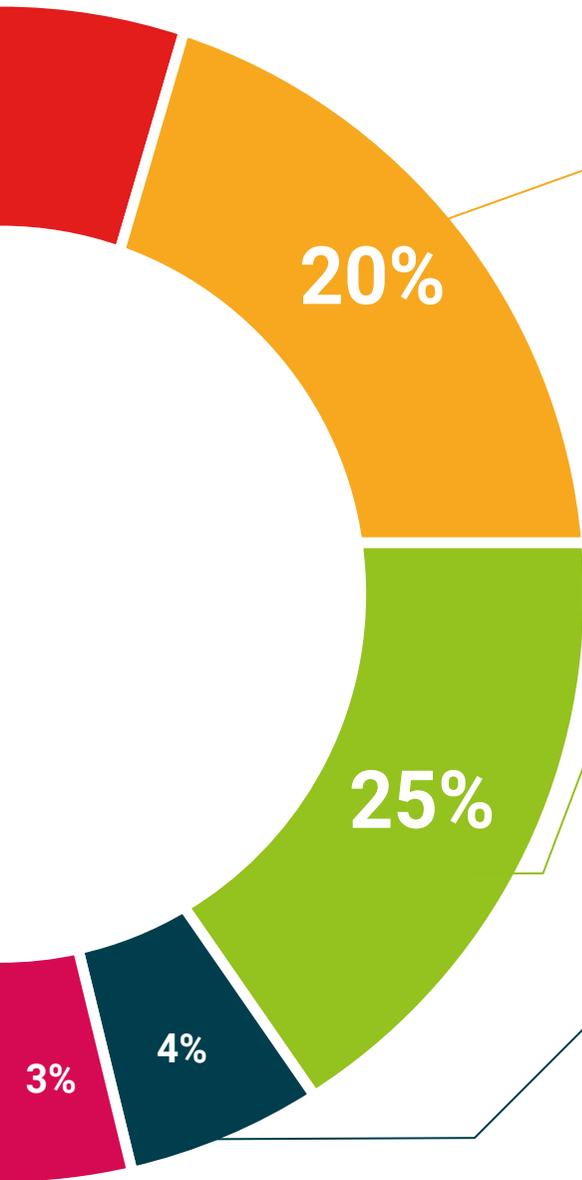
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Angewandte Technologien für 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 Angewandte Technologien für 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 Technologische 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 Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*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 instituten
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Angewandte Technologien
für Design und Künstliche
Intelligenz

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

Universitätskurs

Angewandte Technologien für Design und Künstliche Intelligenz