

Universitätsexperte

Architektur Mobiler Anwendungen



Universitätsexperte

Architektur Mobiler Anwendungen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-architektur-mobiler-anwendungen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Bei der Entwicklung mobiler Anwendungen sind die Verwaltung und die Kenntnis der derzeit verfügbaren Plattformen in ihrer großen Vielfalt, die korrekte Verwaltung der Persistenz der Daten mit ihren Besonderheiten sowie die Beherrschung der Sicherheitsrisiken und der Gefahren für die Privatsphäre, die mit der Nutzung mobiler Geräte verbunden sind, unerlässliche Faktoren. Um dieses Wissensniveau zu erreichen, wurde ein spezielles Programm über die Architektur mobiler Anwendungen entwickelt, das 6 Monate lang in einem 100%igen Online-Modus alles Notwendige zur Optimierung des aktuellen und zukünftigen Managements von Fachkräften aufzeigt.



“

*Erleben Sie, wie es ist, ein Profi zu werden,
online und aus den Händen von Experten, die
exklusive Inhalte und die besten Erfahrungen
für Ihr Studium weitergeben"*

Die greifbare Vertrautheit, mit der mobile Geräte den Nutzer täglich begleiten, könnte zu der Annahme verleiten, dass er ihr Potenzial bereits kennt und voll ausschöpft. Die regelmäßigen Aktualisierungen der Geräte der beliebtesten Marken oder das regelmäßige Auftauchen neuer und geklonter Produkte auf dem Markt zeigen jedoch, dass es noch viele verschiedene Szenarien gibt, die durchgespielt werden können.

Viele der Interaktionen, die bereits über diese mobilen Geräte abgewickelt werden, können noch verbessert und effizienter gestaltet werden. Es ist unbestreitbar, dass mobile Geräte die Welt für immer verändert haben, aber ihre transformative Kraft ist noch nicht ausgeschöpft, ebenso wenig wie die menschliche Vorstellungskraft, so dass es unendlich viele Möglichkeiten gibt, die einer Professionalisierung bedürfen.

Ebenso ist die Verwaltung der Datenpersistenz eine der wichtigsten Komponenten bei der Entwicklung mobiler Anwendungen. Dies ist typisch für jede Anwendung, die Benutzerdaten verarbeitet, nicht nur für Desktop- oder Webanwendungen. In diesem Programm wird untersucht, wie die am häufigsten verwendeten Datenbanken verwendet werden können, in welchen Fällen sie am besten geeignet sind und wie ihre Fähigkeiten im Feld getestet werden können.

Schließlich wird die nicht minder wichtige Frage der Sicherheit behandelt. Der Universitätsexperte wird die neuesten Aspekte der Sicherheits- und Datenschutzbedrohungen bei der Nutzung mobiler Geräte erläutern und praktische Tipps und Tricks zur Verbesserung des Schutzes mobiler Geräte und zur Sensibilisierung für deren Bedeutung geben.

All dies in einem abwechslungsreichen Inhaltsformat, das an eine komplette Online-Plattform angepasst werden kann, und mit einer revolutionären pädagogischen Methodik für ein 6-monatiges Studienprogramm. Die Möglichkeit, eine Weiterbildung zu absolvieren oder seine beruflichen Fähigkeiten zu verbessern, ohne seine derzeitigen Tätigkeiten und Verantwortlichkeiten aufgeben zu müssen. Auf diese Weise erwerben die Studenten die notwendigen Grundlagen, um Beratungsaufgaben in allen Bereichen der Mobiltechnologie zu übernehmen, ein eigenes Unternehmen zu gründen oder die Karriereleiter zu erklimmen.

Dieser **Universitätsexperte in Architektur Mobiler Anwendungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung praktischer Fallstudien, die von Experten für die Entwicklung mobiler Anwendungen vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden sich eingehend mit den wichtigsten Plattformen für mobile Geräte befassen und ihre Vorteile, ihre differenzierenden Komponenten, ihre Möglichkeiten und Grenzen kennenlernen

“

Die beliebtesten mobilen Aktivitäten sind Sofortnachrichten und soziale Netzwerke (74%), Einkaufen (60%) und das Abrufen von Nachrichten und Informationen (59%). Entwickeln Sie Anwendungen mit einer geeigneten Architektur für jeden Bedarf"

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

TECH ist die einzige Universität, die eine Lizenz für Relearning als Studienmethode besitzt. Schreiben Sie sich jetzt ein und entdecken Sie alle Vorteile.

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden den Fachkräften ein situierendes 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 Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Programms gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



02 Ziele

Ziel dieses Universitätsexperten ist es, den Studenten die notwendigen Kompetenzen zu vermitteln, um in der Phase der Anwendungsentwicklung über eine korrekte Architektur zu verfügen, die es ihnen ermöglicht, die Wartung durchzuführen und neue Funktionen parallel zum öffentlichen Projekt zu validieren und mögliche Zwischenfälle zu vermeiden. Der Kurs ist also so konzipiert, dass er alle Anforderungen an die Professionalisierung des Entwicklers erfüllt und es ihm ermöglicht, sein Profil und seine Karriereaussichten auf einem stark nachgefragten und wettbewerbsorientierten Markt zu verbessern.





“

*Beginnen Sie jetzt mit diesem Universitätsexperten
und stellen Sie die Weichen für eine erfolgreiche
berufliche Zukunft"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwerfen von Architekturen, Iterationen und Benutzeroberflächen in den Programmiersprachen der wichtigsten mobilen Plattformen auf dem Markt (Web, IOS und Android)
- ◆ Anwenden von Fehlerkontroll-, Test- und Debugging-Mechanismen bei der Entwicklung von mobilen Anwendungen
- ◆ Beherrschen des praktischen Wissens zur Planung und Verwaltung von Technologieprojekten im Zusammenhang mit mobilen Technologien
- ◆ Entwickeln von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Werkzeugen, die notwendig sind, um mobile Anwendungen auf Multiplattform-Geräten selbstständig und professionell zu entwickeln





Spezifische Ziele

Modul 1. Technologien für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- ◆ Erstellen von Konzepten für mobile Geräte
- ◆ Zusammenstellen der wichtigsten Plattformen
- ◆ Untersuchen ihrer gemeinsamen Komponenten
- ◆ Identifizieren differenzierender Komponenten, ihrer Fähigkeiten und Grenzen
- ◆ Abgrenzen der verschiedenen Szenarien, in denen sie tätig werden können Vorteile
- ◆ Analysieren der verschiedenen Interaktionen, die diese Geräte vermitteln können
- ◆ Sensibilisieren für die verschiedenen Formen des Missbrauchs, die begangen werden können

Modul 2. Datenbank für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- ◆ Identifizieren des besten Datenbankmodells in Bezug auf die Merkmale der mobilen Anwendung
- ◆ Ermitteln der Fähigkeiten der einzelnen Datenbanksysteme
- ◆ Bestimmen der Unterschiede zwischen den verschiedenen Datenbanken
- ◆ Untersuchen, wie man eine Verbindung zu verschiedenen Arten von Datenbanken herstellt und Daten aus diesen lädt/extrahiert
- ◆ Analysieren der grundlegenden Funktionen von Entwicklungsumgebungen, einschließlich der Kapazitäten von Datenbanken

Modul 3. Sicherheit für mobile Geräte

- ◆ Bestimmen der Sicherheitsmerkmale und -stufen eines mobilen Geräts
- ◆ Festlegen der für die Sicherung eines Geräts zu verwendenden Techniken
- ◆ Analysieren der häufigsten Sicherheitsfehler
- ◆ Untersuchen der in der Programmierung vorgesehenen Mechanismen zur Vermeidung von Sicherheitsmängeln
- ◆ Konkretisieren der von den Sicherheitsbehörden ausgesprochenen Empfehlungen
- ◆ Zusammenstellen der verschiedenen auf dem Markt erhältlichen Lösungen für die Verwaltung der Sicherheit von mobilen Geräten in Unternehmen
- ◆ Analysieren der kryptografischen Verfahren, die für die mobile Sicherheit gelten



Sie werden die Techniken beherrschen, um mobile Geräte zu schützen und die Sicherheit für Benutzer und Unternehmen zu erhöhen“

03

Kursleitung

Dieser Universitätsexperte wird von Dozenten geleitet, die über umfangreiche Kenntnisse und Erfahrungen in den Bereichen neue Technologien, Lösungsarchitekturen und digitale Infrastrukturen verfügen, sowie von Android-Programmierexperten und Anwendungsentwicklern. Ihre umfangreichen Lebensläufe sind eine Garantie für die Qualität der für dieses Programm ausgewählten Inhalte, mit dem Ziel, den Lernprozess für Berufstätige zu optimieren, die den für ihren beruflichen Erfolg erforderlichen Beitrag suchen, und sie während des gesamten Prozesses zu begleiten.





“

TECH wählt die besten Experten aus, um seinen Studenten hochwertige Inhalte zu vermitteln und Ihren Lernprozess auf effiziente Weise zu begleiten”

Leitung



Hr. Olalla Bonal, Martín

- Senior Manager der Blockchain-Praxis bei EY
- Technischer Spezialist für Blockchain-Kunden bei IBM
- Direktor für Architektur bei Blocknitive
- Teamkoordinator für nicht relationale verteilte Datenbanken bei wedoIT (Tochtergesellschaft von IBM)
- Infrastruktur-Architekt bei Bankia
- Leiter der Layout-Abteilung bei T-Systems
- Abteilungskoordinator für Bing Data España SL



Professoren

Hr. Gómez Rodríguez, Antonio

- ◆ Leitender Ingenieur für Cloud-Lösungen bei Oracle
- ◆ Mitorganisator des Malaga Developer Meetup
- ◆ Fachberater für die Sopra Group und Everis
- ◆ Teamleiter bei System Dynamics
- ◆ Softwareentwickler bei SGO Software
- ◆ Masterstudiengang in E-Business an der Wirtschaftshochschule La Salle
- ◆ Aufbaustudiengang in Informationstechnologien und -systemen, Katalanisches Institut für Technologie
- ◆ Hochschulabschluss in Telekommunikationstechnik an der Polytechnischen Universität von Katalonien

Hr. Gozalo Fernández, Juan Luis

- ◆ Manager für Blockchain-basierte Produkte bei Open Canarias
- ◆ Blockchain DevOps Manager bei Alastria
- ◆ Direktor für Technologie auf Serviceebene bei Santander Spanien
- ◆ Manager für die Entwicklung mobiler Anwendungen Tinkerlink bei Cronos Telecom
- ◆ Technischer Direktor für IT-Service-Management bei Barclays Bank Spanien
- ◆ Hochschulabschluss in Höhere Ingenieurwissenschaften in der Informatik an der UNED
- ◆ Spezialisierung auf Deep Learning bei DeepLearning.ai

04 Struktur und Inhalt

Um den Lernprozess in diesem Programm zu optimieren, haben die Dozenten exklusive Inhalte ausgewählt, die es den Absolventen ermöglichen, in wenigen Monaten die Technologien der Anwendungsentwicklung für mobile Geräte, die Verwaltung von Datenbanken und die Sicherheit als Schlüsselement bei der Konzeption und Erstellung von *Apps* zu verstehen. All dies, verteilt auf 3 Module mit exklusiven Inhalten, die vom virtuellen Campus heruntergeladen werden können, um den Lernprozess bequemer und effizienter zu gestalten.





Sie erhalten exklusive Inhalte für Ihre Weiterbildung im Bereich der Architektur mobiler Anwendungen mit modernster Technologie"

Modul 1. Technologien für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- 1.1. Mobile Geräte
 - 1.1.1. Mobile Geräte
 - 1.1.2. Infrastruktur eines mobilen Geräts
 - 1.1.3. Hardware-Hersteller
 - 1.1.4. Softwareentwickler
 - 1.1.5. Dienstleister
 - 1.1.6. Plattformanbieter
 - 1.1.7. Hauptplattformen
- 1.2. Physikalische Komponenten von mobilen Geräten
 - 1.2.1. Speicherung
 - 1.2.1.1. Unveränderlich
 - 1.2.1.2. Veränderlich
 - 1.2.1.3. Temporal
 - 1.2.1.4. Extern
 - 1.2.2. Moderatoren
 - 1.2.2.1. Bildschirme, Lautsprecher, haptische Reaktionen
 - 1.2.3. Eingabemethoden
 - 1.2.3.1. Tasten/Tastaturen
 - 1.2.3.2. Bildschirme
 - 1.2.3.3. Mikrofone
 - 1.2.3.4. Bewegungsmelder
 - 1.2.4. Energiequellen
 - 1.2.4.1. Die Energiequellen
 - 1.2.4.2. Anpassungsfähige Nutzung der Ressourcen
 - 1.2.4.3. Effiziente Programmierung
 - 1.2.4.4. Nachhaltiges Wachstum
- 1.3. Prozessoren
 - 1.3.1. Zentralprozessor
 - 1.3.2. Andere abstrakte Prozessoren
 - 1.3.3. Prozessoren mit künstlicher Intelligenz
- 1.4. Informationsübermittler
 - 1.4.1. Große Reichweite
 - 1.4.2. Mittlere Reichweite
 - 1.4.3. Kurze Reichweite
 - 1.4.4. Ultrakurze Reichweite
- 1.5. Sensoren
 - 1.5.1. Geräteintern
 - 1.5.2. Umweltbedingt
 - 1.5.3. Medizinisch
- 1.6. Logische Komponenten
 - 1.6.1. Unveränderlich
 - 1.6.2. Veränderlich durch den Hersteller
 - 1.6.3. Für den Benutzer verfügbar
- 1.7. Kategorisierung
 - 1.7.1. Handheld-Geräte
 - 1.7.2. Smartphones
 - 1.7.2.1. Tablette
 - 1.7.2.2. Multimedia-Geräte
 - 1.7.2.3. Intelligente Zusatzfunktionen
 - 1.7.3. Robotische Assistenten
- 1.8. Betriebsarten
 - 1.8.1. Offline
 - 1.8.2. Online
 - 1.8.3. Immer verfügbar
 - 1.8.4. Punkt zu Punkt
- 1.9. Interaktionen
 - 1.9.1. Benutzer-vermittelte Interaktionen
 - 1.9.2. Anbieter-vermittelte Interaktionen
 - 1.9.3. Geräte-vermittelte Interaktionen
 - 1.9.4. Umwelt-vermittelte Interaktionen
- 1.10. Sicherheit
 - 1.10.1. Maßnahmen des Herstellers
 - 1.10.2. Maßnahmen der Anbieter
 - 1.10.3. Vom Benutzer implementierte Sicherheit
 - 1.10.4. Privatsphäre

Modul 2. Datenbank für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- 2.1. Datenbanken auf mobilen Geräten
 - 2.1.1. Datenpersistenz bei der Entwicklung mobiler Anwendungen
 - 2.1.2. Datenbankfähigkeiten für mobile Apps
 - 2.1.3. SQL. *Structured Query Language*
- 2.2. Wahl der Datenbank für mobile Anwendungen
 - 2.2.1. Datenbankgestützte Analyse von Anwendungen auf mobilen Geräten
 - 2.2.2. Kategorien von Datenbanken
 - 2.2.3. Datenbank-Übersicht
- 2.3. Entwicklung mit SQLite
 - 2.3.1. SQLite-Datenbank
 - 2.3.2. Einsatz des Modells
 - 2.3.3. Verbindung zu SQLite
- 2.4. Entwicklung mit Oracle Berkeley DB
 - 2.4.1. Berkeley DB Datenbank
 - 2.4.2. Einsatz des Modells
 - 2.4.3. Verbindung zu Berkeley DB
- 2.5. Entwicklung mit Realm
 - 2.5.1. Fähigkeiten von Realm
 - 2.5.2. Erstellung einer Datenbank in Realm
 - 2.5.3. Verbindung zu Realm
- 2.6. Entwicklung mit CouchDB Lite
 - 2.6.1. CouchDB Lite Datenbank
 - 2.6.2. Datenbankerstellung mit CouchDB Lite
 - 2.6.3. Verbindung zu CouchDB Lite
- 2.7. Entwicklung mit zentraler MySQL Datenbank
 - 2.7.1. MySQL Datenbanken
 - 2.7.2. Einsatz eines relationalen Modells mit MySQL
 - 2.7.3. MySQL-Verbindung
- 2.8. Zentralisierte Entwicklungen. Oracle, MS SQL Server, MongoDB
 - 2.8.1. Entwicklung mit Oracle
 - 2.8.2. Entwicklung mit MS SQL Server
 - 2.8.3. Entwicklung mit MongoDB

- 2.9. Netzdaten
 - 2.9.1. Netzwerkorientierte Datenbank
 - 2.9.2. Datenbankerstellung mit Neo4j
 - 2.9.3. Verbindung zu Neo4j von der mobilen App aus
- 2.10. Umgebungen mit Speicherkapazitäten
 - 2.10.1. Entwicklungen mit *Firebase*
 - 2.10.2. Entwicklungen mit *Core Data*
 - 2.10.3. Entwicklungen mit *Visual Builder Cloud Service*

Modul 3. Sicherheit für mobile Geräte

- 3.1. Sicherheitsarchitektur für mobile Geräte
 - 3.1.1. Physische Sicherheit der Geräte
 - 3.1.2. Sicherheit des Betriebssystems
 - 3.1.3. Sicherheit der Anwendung
 - 3.1.4. Sicherheit der Daten
 - 3.1.5. Sicherheit der Kommunikation
 - 3.1.6. Sicherheit von Unternehmensgeräten
- 3.2. Absicherung mobiler Hardware
 - 3.2.1. Mobile Geräte
 - 3.2.2. Tragbare Geräte
 - 3.2.3. Autos
 - 3.2.4. IOT-Geräte
 - 3.2.5. TV-Geräte
- 3.3. Absicherung des Betriebssystems
 - 3.3.1. Android-Mobilgeräte
 - 3.3.2. Mobile Apple IOS-Geräte
 - 3.3.3. Andere existierende mobile Geräte: Blackberry etc.
 - 3.3.4. Tragbare Geräte
 - 3.3.5. Auto-Betriebssysteme
 - 3.3.6. Mobile Geräte im *Internet of Things* (IoT)
 - 3.3.7. *SmartTV*-Geräte

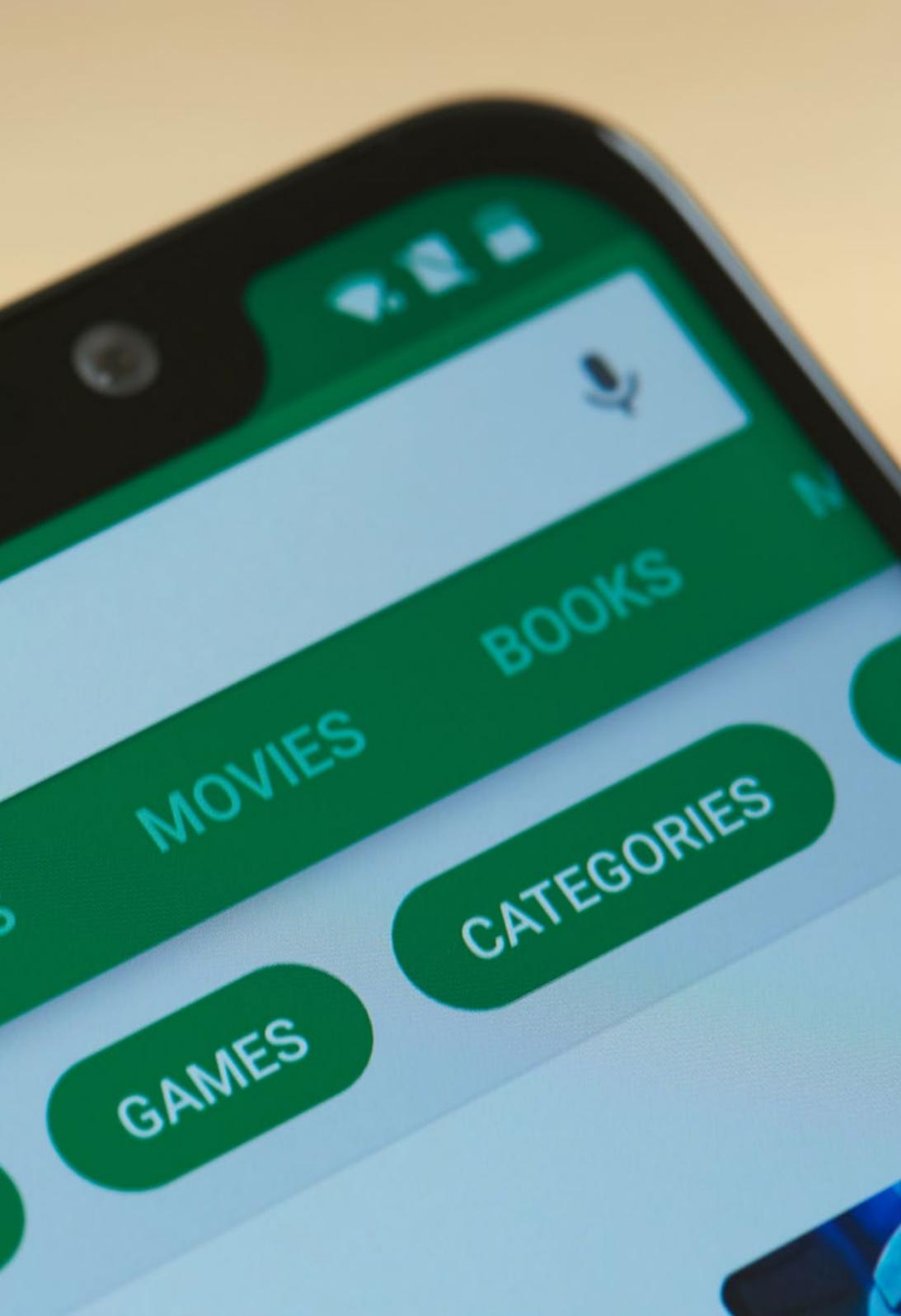
- 3.4. Absicherung mobiler Anwendungen
 - 3.4.1. Android-Mobilgeräte
 - 3.4.2. Mobile Apple IOS-Geräte
 - 3.4.3. Andere mobile Geräte. Blackberry
 - 3.4.4. Tragbare Geräte
 - 3.4.5. Auto-Betriebssysteme
 - 3.4.6. Mobile Geräte im *Internet of Things* (IoT)
 - 3.4.7. *SmartTV*-Geräte
- 3.5. Absicherung von Daten in mobilen Anwendungen
 - 3.5.1. Android-Mobilgeräte
 - 3.5.2. Mobile Apple IOS-Geräte
 - 3.5.3. Andere mobile Geräte. Blackberry
 - 3.5.4. Tragbare Geräte
 - 3.5.5. Auto-Betriebssysteme
 - 3.5.6. Mobile Geräte im *Internet of Things* (IoT)
 - 3.5.7. *SmartTV*-Geräte
- 3.6. Sicherheit auf mobilen *Market Places*
 - 3.6.1. *Google Play* von Google
 - 3.6.2. *Play Store* von Apple
 - 3.6.3. Andere *Market Places*
 - 3.6.4. *Rooting* von mobilen Geräten
- 3.7. Multiplattform-Sicherheitslösungen
 - 3.7.1. *Mobile Device Management* (MDM) allein
 - 3.7.2. Arten der auf dem Markt angebotenen Lösungen
 - 3.7.3. Absicherung von Geräten durch MDM (*Master Data Management*)
- 3.8. Sichere Entwicklung mobiler Anwendungen
 - 3.8.1. Verwendung von Normen für eine sichere Entwicklung
 - 3.8.2. Integriertes Sicherheitstestmanagement
 - 3.8.3. Sichere Anwendungsbereitstellung



- 3.9. Berechtigungsverwaltung auf mobilen Geräten
 - 3.9.1. Genehmigungssystem
 - 3.9.2. Digitale Signaturen in den *Android Application Packages* (APK)
 - 3.9.3. Laufende Prozesse im Kern
 - 3.9.4. Ausführungsfäden und Ereignisse
- 3.10. Sicherheitsempfehlungen für mobile Geräte
 - 3.10.1. NSA-Empfehlungen für mobile Geräte
 - 3.10.2. Empfehlungen des Cyber-AZ für mobile Geräte
 - 3.10.3. ISO 27001:2013 Anhang
 - 3.10.3.1. Richtlinien für die Nutzung von Mobilgeräten



Sie entscheiden, wie und wo Sie lernen, denn diese Weiterbildung ist vollständig online und nutzt die Relearning-Methode, um den Lernprozess zu erleichtern"



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 Universitätsexperte in Architektur Mobiler Anwendungen 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 **Universitätsexperte in Architektur Mobiler Anwendungen** 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: **Universitätsexperte in Architektur Mobiler Anwendungen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Architektur Mobiler Anwendungen

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

Universitätsexperte

Architektur Mobiler Anwendungen

