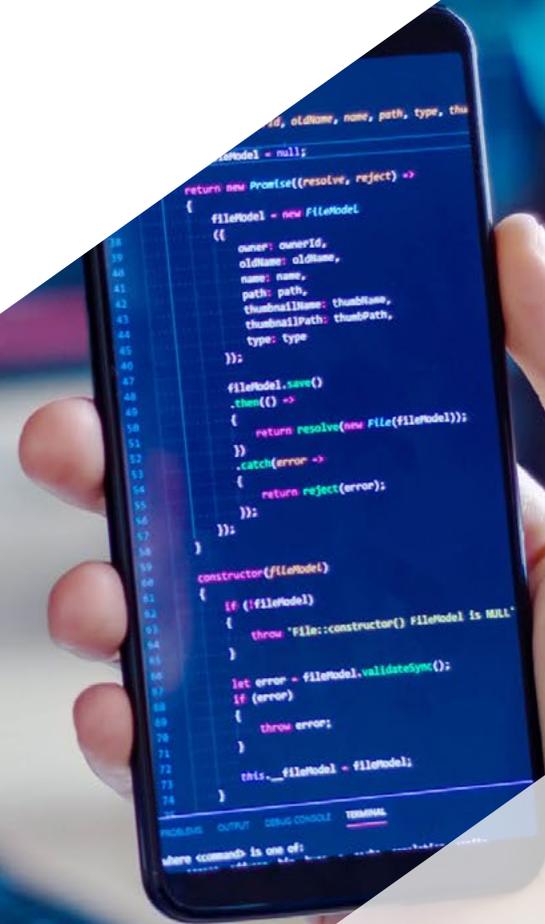


Universitätsexperte

Lebenszyklus und Design von Anwendungen für die Mobile Entwicklung





Universitätsexperte

Lebenszyklus und Design von Anwendungen für die Mobile Entwicklung

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-lebenszyklus-design-anwendungen-mobile-entwicklung

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

Im technologischen Bereich hat die Benutzererfahrung wieder an Bedeutung gewonnen, da der Erfolg des Produkts davon abhängt. Es gibt unendlich viele herunterladbare Anwendungen für den gleichen Nutzen. Es ist die Wahrnehmung des Nutzers, die den Unterschied ausmacht, sei es durch reflektierte Referenzen oder durch die eigene Erfahrung bei der Nutzung. Hier kommen zwingende Design- und Konstruktionsfaktoren ins Spiel, die für das Wissen des heutigen Berufsstandes relevant sind und in diesem Programm angesprochen werden. Für die Weiterbildung und Aktualisierung im Rahmen des Lebenszyklus und des Designs von Anwendungen für die mobile Entwicklung. Erhältlich im 100% Online-Modus und mit der modernsten Studienmethodik, die auf *Relearning* basiert, um in nur wenigen Monaten zu verstehen und zu beherrschen.





“

*Wenn Sie sich auf den Bereich der
Anwendungsentwicklung für mobile
Geräte spezialisieren möchten, sollten
Sie sich mit deren Lebenszyklus
befassen. Diese Qualifikation ist für
Sie bestimmt”*

Jede Plattform hat ihr eigenes natives Entwicklungsmodell, und die Anpassung an die große Vielfalt bedeutet, dass verschiedene plattformspezifische Versionen in verschiedenen Programmiersprachen und Entwicklungsumgebungen erstellt und gepflegt werden müssen. Es gibt jedoch auch Alternativen, die eine plattformübergreifende Entwicklung anstreben und dieselbe Codebasis für alle Benutzer wiederverwenden, unabhängig von der Plattform, auf der sie sich befinden; diese sind als hybride Anwendungen bekannt und werden in diesem Programm eingehend untersucht.

Ebenso ist es für Entwickler wichtig, ihre Prozesse bei der Erstellung mobiler Anwendungen zu vereinfachen, um andere Arten von Lösungen und Funktionalitäten anbieten zu können, die den Benutzern einen Mehrwert bieten, da die Benutzererfahrung ein wichtiger Teil des Lebenszyklus von *Apps* ist. Visuelle Theorie und Interfacedesign haben eine Bedeutung, die in der technischen Welt wenig bekannt ist, sich aber direkt auf das Kundenverhalten auswirkt. Die Fähigkeit, Ideen und Designs in der *Alpha*-Phase mit Hilfe von *Wireframes* und Prototypen zu visualisieren und in Beziehung zu setzen, ist von grundlegender Bedeutung.

In diesem Zusammenhang ist die Entwicklung von immer komplexeren Anwendungen und Software für mobile Geräte, die oft von verschiedenen verteilten Teams entwickelt werden, eine so große Herausforderung, dass manuelle Prozesse die Hauptursache für Lieferverzögerungen sind. Hier liegt der Schwerpunkt auf der Automatisierung des gesamten Zyklus, der als kontinuierliche Integration und Bereitstellung bezeichnet wird, indem seine verschiedenen Phasen definiert werden. Zu diesem Zweck wurden die besten Inhalte sorgfältig von dem Expertenteam ausgewählt, das für die Verwaltung dieses Universitätsexperten verantwortlich ist. Der Online-Unterricht wird über einen modernen virtuellen Campus in verschiedenen Formaten und mit der Möglichkeit, die Inhalte bei Bedarf herunterzuladen, angeboten. Dabei wird die Methode des *Relearning* angewandt, die die Wiederholung von Konzepten und Praxisfällen ermöglicht und so einen agilen und effizienten Lernprozess gewährleistet.

Dieser **Universitätsexperte in Lebenszyklus und Design von Anwendungen für die Mobile Entwicklung** 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



Erleben Sie eine neue Art des Studiums. Mit TECH verfügen Sie über die innovativste Methodik und Technologie im digitalen Universitätsumfeld"

“

Musik-, Unterhaltungs-, Shopping-, Messaging-, Produktivitäts-, Geschäfts- und Finanzanwendungen gehören heute zu den am meisten genutzten. Lernen Sie, wie Sie ansprechende Apps mit langanhaltenden Benutzererfahrungen entwickeln können"

Beherrschen Sie die Entwicklung von immer komplexeren und automatisierten Anwendungen und Software für mobile Geräte durch diese Weiterbildung.

Die akademische Revolution ist hier. Werden Sie in wenigen Monaten ein Experte und das zu 100% online.

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.

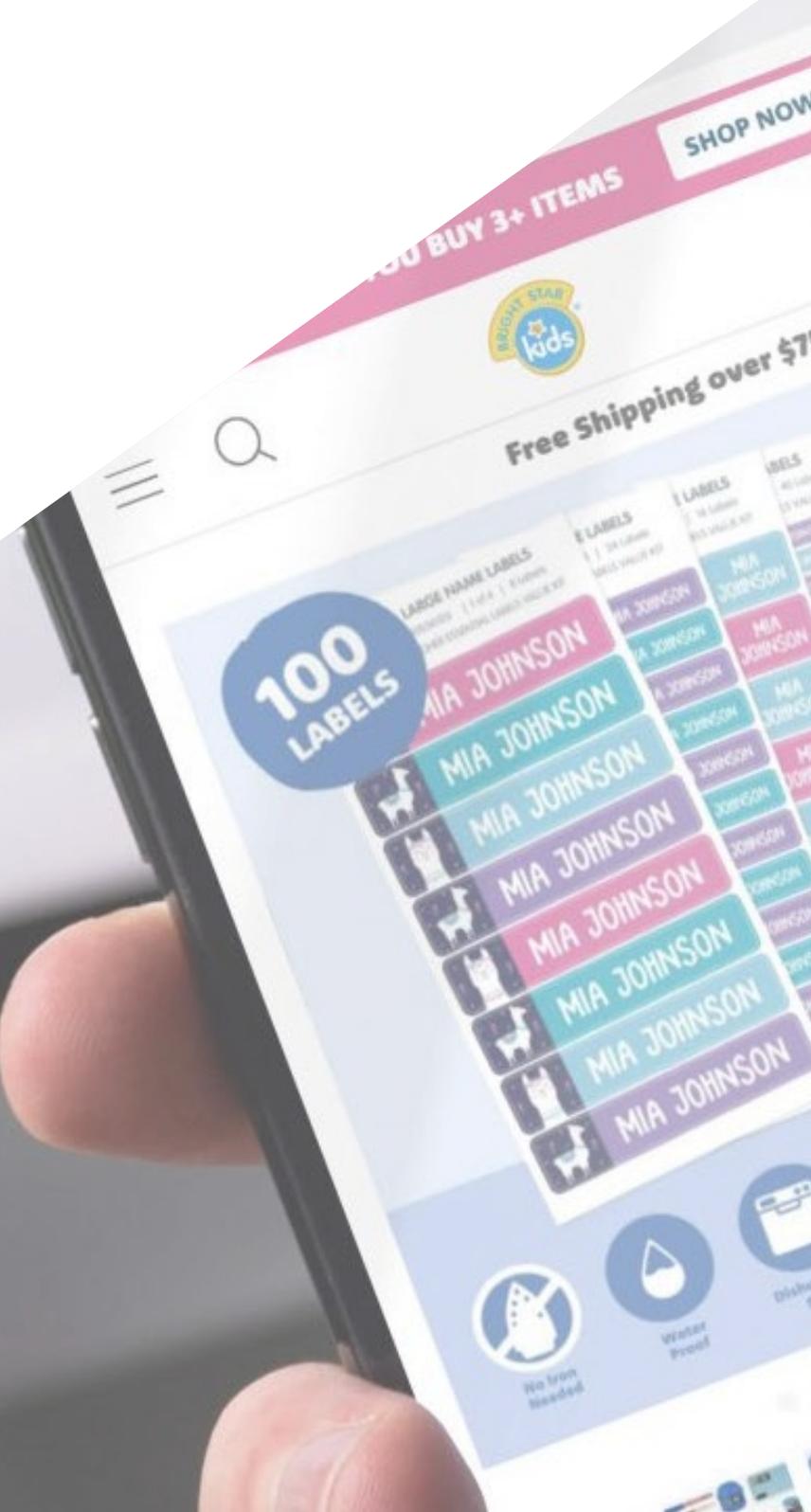
Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden den Fachkräften ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

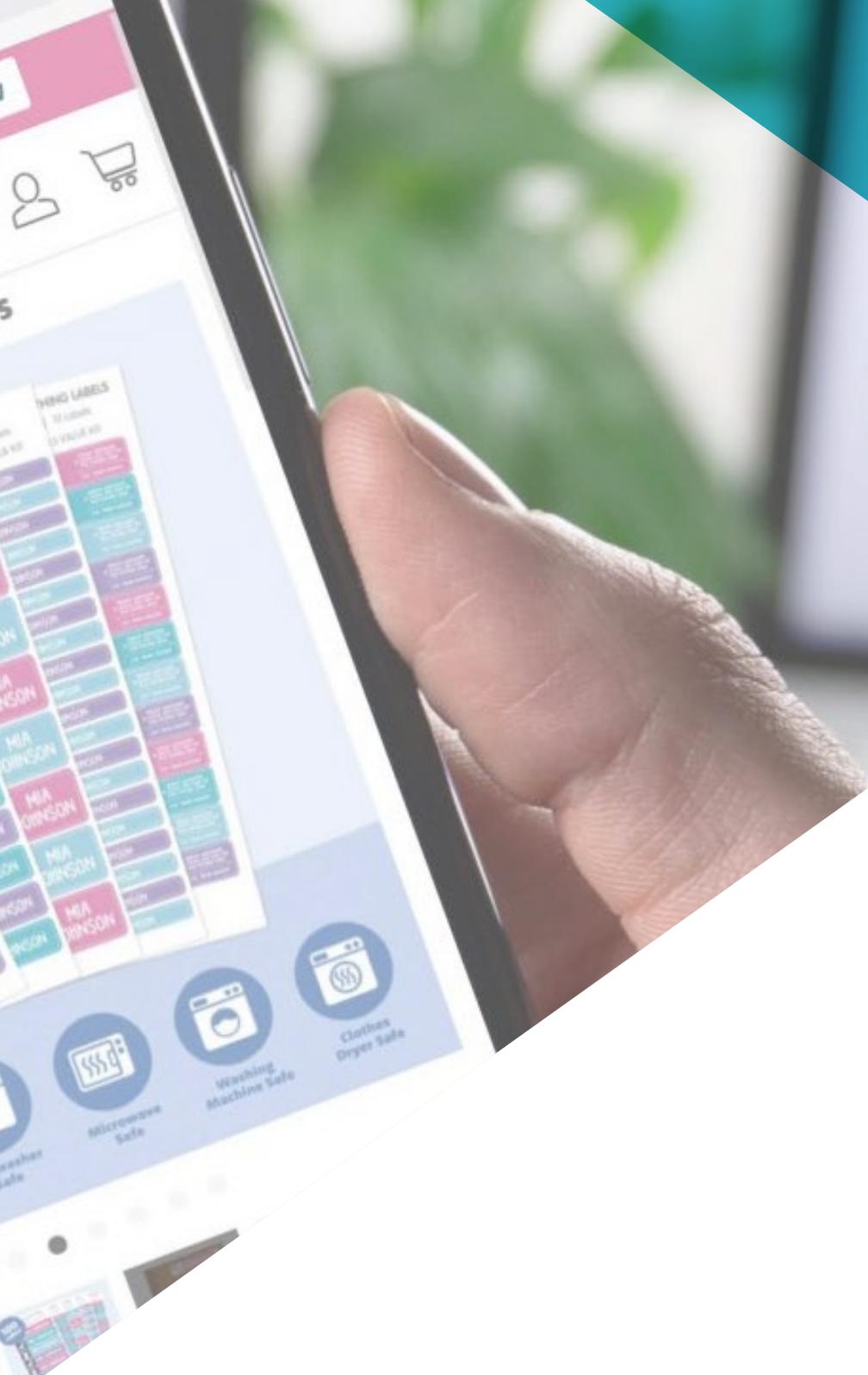
Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Programms gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



02 Ziele

Dieser Universitätsexperte vermittelt Fachkräften die notwendigen Kenntnisse und Techniken, um den Lebenszyklus und das Design von Anwendungen für die Entwicklung auf mobilen Geräten zu verstehen. Mit der Exzellenz und der Qualifikation, die in einem sich ständig weiterentwickelnden und wachsenden Markt erforderlich sind. Die Türen zu unendlichen Möglichkeiten öffnen sich.





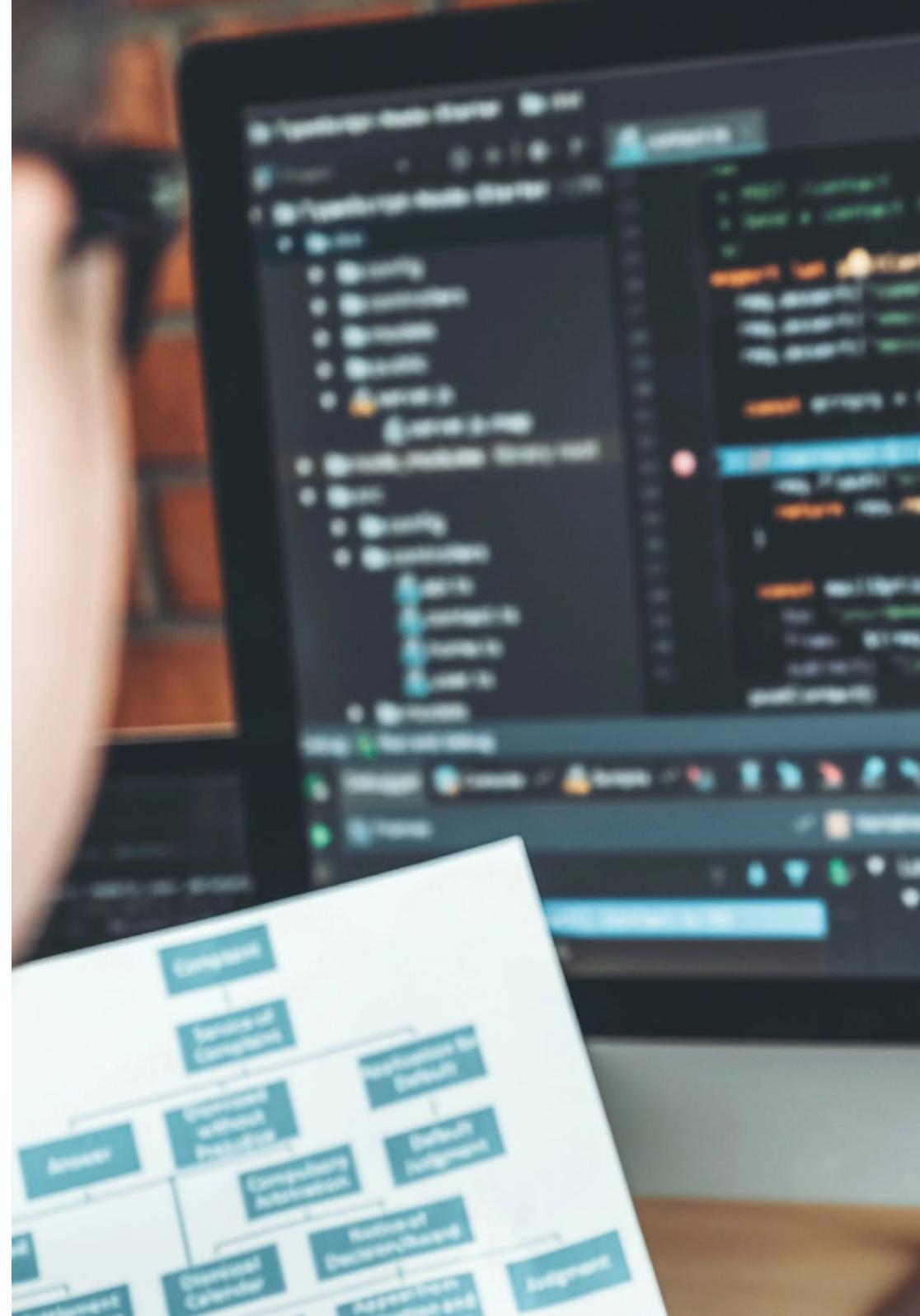
“

*In nur 6 Monaten können Sie diesen
Universitätsexperten in Lebenszyklus
und Design von Anwendungen für
die Mobile Entwicklung absolvieren.
Schreiben Sie sich jetzt ein"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Analysieren der Bedürfnisse und des Verhaltens der Nutzer in Bezug auf mobile Geräte und ihre Anwendungen
- ◆ Entwerfen von Strukturen, 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. Plattformübergreifende Webentwicklung für mobile Geräte

- ◆ Bestimmen der Vorteile und Grenzen des nativen und hybriden *App*-Entwicklungsmodells
- ◆ Untersuchen der Funktionen und Grenzen von *Progressive Web Apps* (PWAs)
- ◆ Analysieren der wichtigsten *Frameworks* für die Entwicklung von Webanwendungen: Angular, React, Vue
- ◆ Zusammenstellen der wichtigsten Technologien für die Entwicklung von plattformübergreifenden mobilen Anwendungen: Ionic und Flutter
- ◆ Analysieren der Möglichkeiten zur Bereitstellung dieser hybriden *Apps* als Web- oder Desktop-Anwendungen auf PCs
- ◆ Prüfen eines Modells, um die für die Entwicklung einer bestimmten Anwendung am besten geeignete Alternative auszuwählen

Modul 2. Einsatz der kontinuierlichen Integration für mobile Geräte

- ◆ Bestimmen des *Worst-Case*-Szenario, das die Notwendigkeit dieser Methode begründet
- ◆ Spezifizieren der Anforderungen, die die zu integrierende Software erfüllen muss
- ◆ Festlegen, was kontinuierliche Integration, kontinuierliche Bereitstellung und kontinuierlicher Einsatz sind
- ◆ Analysieren von DevSecOps
- ◆ Prüfen der laufenden Überwachung
- ◆ Entwickeln der Umsetzungen der verschiedenen Phasen

Modul 3. *User Experience* auf mobilen Geräten

- ◆ Analysieren des neuen Nutzertyps, seiner Interaktionen und seines Aufenthalts in mobilen Anwendungen und Websites
- ◆ Bestimmen der grundlegenden Werkzeuge für Webanalyse, Mobilität und Zugänglichkeit
- ◆ Konkretisieren der Techniken zur Bewertung von Mikrointeraktionen und der Gestaltung von personalisierten Erfahrungen
- ◆ Erfahren, wie neue disruptive Technologien wie KI und IoT das Kundenerlebnis auf ein neues Niveau heben
- ◆ Zeigen, wie die Verhaltensanalyse eine Datenmenge und -qualität generiert, die in der herkömmlichen Analyse nicht zu sehen ist
- ◆ Entwickeln neuer Methoden wie *Design Thinking*, die sich auf den Nutzer konzentrieren
- ◆ Vorschlagen von grundlegenden und fortgeschrittenen Prototyping- und *Wireframing*-Tools



Sie werden die Techniken beherrschen, mit denen Sie effizientere Anwendungen mit besserem Benutzererlebnis entwerfen können"

03

Kursleitung

TECH hat führende Experten in den Bereichen neue Technologien, Lösungsarchitektur und digitale Infrastruktur, Android-Programmierungsspezialisten und Anwendungsentwickler ausgewählt, um diese Universitatsexperten zu leiten. Mit ihren umfangreichen Lebenslaufen bieten sie eine Garantie fur die Qualitat der fur dieses Programm ausgewahlten Inhalte. Sie engagieren sich fur die Optimierung des Lernprozesses der Studenten, die in diesem Bereich den Beitrag suchen, den sie fur ihren beruflichen Erfolg benotigen, und begleiten sie wahrend des gesamten Prozesses uber die virtuelle Plattform.



“

*TECH bietet eine Eliteausbildung für alle.
Und das auf höchstem akademischen
Niveau. Mit den besten Dozenten"*

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
- Abteilungsleiter für Bing Data España SL



Professoren

Hr. Villot Guisán, Pablo

- ◆ Leiter der Abteilung Information, Leiter der Abteilung Technik und Gründer von New Tech & Talent
- ◆ Technologie-Experte bei KPMG Spanien
- ◆ Blockchain-Architekt bei Eversis
- ◆ J2EE Entwickler, Kommerzieller Logistikbereich bei Inditex
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Universität von La Coruña
- ◆ Microsoft MSCA-Zertifizierung: *Cloud Platform*

Hr. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ◆ Direktor für Kundenerfahrung bei IBM
- ◆ Technischer Vorverkaufingenieur durch das *Watson Customer Engagement* Portfolio
- ◆ FuE-Netzwerkingenieur bei Telefónica
- ◆ Hochschulabschluss in Telekommunikationstechnik an der Universität von Alcalá und der Danish Technical University

Dr. Ceballos van Grieken, Ángel

- ◆ Forscher, spezialisiert auf die Anwendung von IKT im Bildungswesen
- ◆ Autor des Projekts zur Erstellung von Bildungsinhalten für mobile Geräte
- ◆ Dozent für Aufbaustudiengänge im Bereich der IKT
- ◆ Dozentin für Hochschulstudien im Bereich Informatik
- ◆ Promotion in Erziehungswissenschaften an der Universität Los Andes
- ◆ Spezialist für Bildungsinformatik an der Universität Simón Bolívar

04 Struktur und Inhalt

Um den Lernprozess in diesem Programm zu optimieren, haben die Dozenten exklusive Inhalte ausgewählt, die es den Studenten ermöglichen, in nur 6 Monaten den Lebenszyklus und das Design von Anwendungen für die mobile Entwicklung zu verstehen. Vom Verständnis der Technologien zur Erstellung hybrider Anwendungen, deren Integration und kontinuierlicher Bereitstellung bis hin zur Entwicklung einer wirklich differenzierten Benutzererfahrung. All dies ist in 3 Module mit exklusiven Inhalten aufgeteilt, die vom virtuellen Campus heruntergeladen werden können, um den Lernprozess bequemer und effizienter zu gestalten.





“

Ihnen stehen die aktuellsten und exklusivsten Inhalte für diese Weiterbildung zur Verfügung. 100% online und herunterladbar für Ihren Komfort"

Modul 1. Plattformübergreifende Webentwicklung für mobile Geräte

- 1.1. Plattformübergreifende Webentwicklung
 - 1.1.1. Plattformübergreifende Webentwicklung
 - 1.1.2. Hybride Apps vs. Native Apps
 - 1.1.3. Technologien zur Erstellung hybrider Apps
- 1.2. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.1. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.2. Progressive Web Apps (PWA). Eigenschaften
 - 1.2.3. Progressive Web Apps (PWA). Aufbau
 - 1.2.4. Progressive Web Apps (PWA). Beschränkungen
- 1.3. Framework Ionic
 - 1.3.1. Framework Ionic. Analyse
 - 1.3.2. Framework Ionic. Eigenschaften
 - 1.3.3. Erstellen einer App mit Ionic
- 1.4. Frameworks in der Webentwicklung
 - 1.4.1. Framework-Analyse in der Webentwicklung
 - 1.4.2. Frameworks in der Webentwicklung
 - 1.4.3. Vergleich von Web-Frameworks
- 1.5. Framework Angular
 - 1.5.1. Framework Angular
 - 1.5.2. Verwendung von Angular in der plattformübergreifenden Anwendungsentwicklung
 - 1.5.3. Angular + Ionic
 - 1.5.4. Apps in Angular erstellen
- 1.6. React-Komponentenbibliothek
 - 1.6.1. JavaScript-React-Bibliothek
 - 1.6.2. JavaScript-React-Bibliothek. Nutzung
 - 1.6.3. React Native
 - 1.6.4. React + Ionic
 - 1.6.5. Apps in React erstellen
- 1.7. Entwicklungs-Framework Vue
 - 1.7.1. Entwicklungs-Framework Vue
 - 1.7.2. Entwicklungs-Framework Vue. Nutzung
 - 1.7.3. Vue + Ionic
 - 1.7.4. Apps in Vue erstellen

- 1.8. Entwicklungs-Frameworks Electron
 - 1.8.1. Entwicklungs-Frameworks Electron
 - 1.8.2. Entwicklungs-Frameworks Electron. Nutzung
 - 1.8.3. Bereitstellen unserer Apps auch auf dem Desktop
- 1.9. Tool zur Entwicklung mobiler Geräte Flutter
 - 1.9.1. Tool zur Entwicklung mobiler Geräte Flutter
 - 1.9.2. Verwendung des Flutter SDK
 - 1.9.3. Apps in Flutter erstellen
- 1.10. Entwicklungstools für mobile Geräte. Vergleich
 - 1.10.1. Tools für die Entwicklung von Anwendungen auf mobilen Geräten
 - 1.10.2. Flutter vs. Ionic
 - 1.10.3. Auswahl des am besten geeigneten Stack für die Erstellung einer App

Modul 2. Einsatz der kontinuierlichen Integration für mobile Geräte

- 2.1. Lebenszyklus der Software
 - 2.1.1. Lebenszyklus der Software
 - 2.1.2. Agile Methoden
 - 2.1.3. Der agile kontinuierliche Software Zyklus
- 2.2. Manuelle Produktentwicklung
 - 2.2.1. Manuelle Integration
 - 2.2.2. Manuelle Lieferung
 - 2.2.3. Manueller Einsatz
- 2.3. Überwachte Integration
 - 2.3.1. Die kontinuierliche Integration
 - 2.3.2. Überwachte Integration. Manuelle Überprüfung
 - 2.3.3. Automatische statische Überprüfungen
- 2.4. Logische Tests
 - 2.4.1. Einheitstests
 - 2.4.2. Integrationstests
 - 2.4.3. Leistungstests
- 2.5. Kontinuierliche Integration
 - 2.5.1. Kontinuierlicher Integrationszyklus
 - 2.5.2. Abhängigkeiten zwischen Integrationen
 - 2.5.3. Kontinuierliche Integration als Methodik der Repository-Verwaltung

- 2.6. Kontinuierliche Lieferung
 - 2.6.1. Kontinuierliche Lieferung
 - 2.6.2. Lösungen mit kontinuierlicher Bereitstellung
 - 2.6.3. Kontinuierliche Lieferung. Vorteile
- 2.7. Kontinuierliche Bereitstellung
 - 2.7.1. Kontinuierliche Bereitstellung
 - 2.7.2. Kontinuierlich einsetzbare Lösungen
 - 2.7.3. Kontinuierlicher Einsatz. Typologie
- 2.8. DevSecOps
 - 2.8.1. DevSecOps. Nutzung
 - 2.8.2. Statische Analysatoren
 - 2.8.3. Dynamische Anwendungssicherheitstests
- 2.9. Kontinuierliche Überwachung
 - 2.9.1. Kontinuierliche Überwachung
 - 2.9.2. Kontinuierliche Überwachung. Analyse und Vorteile
 - 2.9.3. Kontinuierliche Überwachung. Plattformen
- 2.10. Implementierung
 - 2.10.1. Implementierung auf einer lokalen Maschine
 - 2.10.2. Implementierung auf einer gemeinsam genutzten Maschine
 - 2.10.3. Implementierung auf der Grundlage von Cloud-Diensten
 - 2.10.4. Verwaltung der Konfiguration

Modul 3. *User Experience* bei mobilen Geräten

- 3.1. *User Experience*
 - 3.1.1. *Client Experience*
 - 3.1.2. *Client Experience*. Anforderungen
 - 3.1.3. Bidirektionalität mit dem Kunden
- 3.2. *Client Experience*. Zielsetzungen und Teams
 - 3.2.1. *Client Experience*. Zielsetzungen und Teams
 - 3.2.2. Iterative Prozesse
 - 3.2.3. Erforderliche Informationen

- 3.3. Mikrointeraktionen
 - 3.3.1. *End-To-End*-Beziehung
 - 3.3.2. Interaktionen
 - 3.3.3. Omnichannel
- 3.4. Benutzerverhalten
 - 3.4.1. Entwurf des Fundaments
 - 3.4.2. Web- und Sitzungsanalytik
 - 3.4.3. Analytik-Experten
- 3.5. Stand der Technik
 - 3.5.1. *Machine Learning*
 - 3.5.2. *Blockchain*
 - 3.5.3. Internet der Dinge
- 3.6. Technische Komponenten
 - 3.6.1. Technische Komponenten
 - 3.6.2. Erweiterte Komponenten: Geräte
 - 3.6.3. Erweiterte Komponenten: Verschiedene Profile
- 3.7. Benutzerfreundlichkeit
 - 3.7.1. Heuristiken nach Nielsen
 - 3.7.2. Benutzerprüfungen
 - 3.7.3. Benutzerfreundlichkeit. Fehler
- 3.8. UX-Techniken. *User Experience*
 - 3.8.1. Regeln
 - 3.8.2. *Prototyping*
 - 3.8.3. *Low-Code*-Tools
- 3.9. Visuelle Strategie
 - 3.9.1. Designer des *User Interface*
 - 3.9.2. Arbeit am *User Interface* im Web
 - 3.9.3. Arbeit am *User Interface* in Anwendungen
- 3.10. *Developer Frameworks*
 - 3.10.1. *CX-Frameworks*
 - 3.10.2. *UX-Frameworks*
 - 3.10.3. *UI-Frameworks*

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 Lebenszyklus und Design von Anwendungen für die Mobile Entwicklung 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 Lebenszyklus und Design von Anwendungen für die Mobile Entwicklung** 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 Lebenszyklus und Design von Anwendungen für die Mobile Entwicklung**

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. Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Lebenszyklus und Design
von Anwendungen für
die Mobile Entwicklung

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

Universitätsexperte

Lebenszyklus und Design
von Anwendungen für
die Mobile Entwicklung

