

# Universitätsexperte

Management von IT-Projekten und Teams  
in Technologischen Umgebungen



## Universitätsexperte

### Management von IT-Projekten und Teams in Technologischen Umgebungen

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-management-it-projekten-teams-technologischen-umgebungen](http://www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-management-it-projekten-teams-technologischen-umgebungen)

# 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

Die Leitung eines Teams in einem technologischen Umfeld ist nicht nur eine komplexe administrative Aufgabe, sondern erfordert auch ein hohes Maß an technischem und spezifischem Wissen, da die zu erledigende Arbeit sehr anspruchsvoll ist. Der Projektmanager muss also über ein breites Wissensportfolio verfügen, nicht nur in Bezug auf rein administrative Fragen, sondern auch in Bezug auf Talentmanagement, Kommunikation und Wohlbefinden der Teammitglieder. TECH hat dieses Programm mit dem Ziel entwickelt, in den Studenten eine attraktive und starke Führungspersönlichkeit zu schaffen, die über eine Vielzahl von Werkzeugen verfügt, um mit verschiedenen Situationen umzugehen.





“

*Um eine große Führungskraft zu sein, brauchen Sie großes Wissen. Dieser Universitätsexperte gibt Ihnen alle wichtigen Werkzeuge an die Hand, um das Arbeitsteam, das Sie leiten möchten, effektiv zu managen"*

Der Technologiesektor ist sehr anspruchsvoll. Die Fachleute des Sektors müssen nicht nur gut qualifiziert und vorbereitet sein, sondern diejenigen, die sich als Koordinatoren und Projektmanager hervortun, müssen sich auch eine Reihe zusätzlicher Kenntnisse aneignen, mit denen sie das Beste aus ihrem Team herausholen können.

Deshalb vermittelt dieser Universitätsexperte seinen Studenten die Kenntnisse und Fähigkeiten, die sie für die tägliche Arbeit im IT-Projektmanagement benötigen. Die verschiedenen Arbeitsmethoden werden studiert, wie Kanban oder Scrum mit denen Sie Ihr Personal organisieren können, sowie die Analyse und Sammlung relevanter Daten, um die Entscheidungsfindung zu beschleunigen. Schließlich befasst sich der Kurs auch mit dem menschlichen Management des Teams, mit Mediations- und Konfliktlösungstechniken sowie mit Business *Coaching und Mentoring*.

Mit all diesen Kenntnissen wird der Student in der Lage sein, jede Art von IT-Projekt mit größerer Genauigkeit zu managen. Er weiß, welche Arbeitsmethodik er zu einem bestimmten Zeitpunkt anwenden muss und ist in der Lage, mögliche Konflikte, die während der Entwicklung auftreten können, zu lösen. All diese Fähigkeiten machen den Studenten zu einem idealen Kandidaten für jedes Unternehmen, das seine Mitglieder in Positionen mit größerer Verantwortung einbinden oder befördern möchte.

Hinzu kommt der Vorteil, dass es sich um ein 100%iges Online-Programm handelt, das den Studenten das Studium erleichtert, da die Verpflichtung, ein physisches Zentrum zu besuchen, und die damit verbundenen festen Stundenpläne entfallen. Das gesamte didaktische Material ist von jedem Gerät mit einer Internetverbindung aus zugänglich, was die nötige Flexibilität bietet, um das Studienmaterial an das eigene Tempo und die Verpflichtungen des Studenten anzupassen.

Dieser **Universitätsexperte in Management von IT-Projekten und Teams in Technologischen Umgebungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Analyse aller Aspekte des Managements und der Leitung eines IT-Projekts, sowohl in produktiver als auch in menschlicher Hinsicht
- ◆ Spezifische Kenntnisse im Bereich des Teammanagements, mit innovativen Methoden, die an die neuen technologischen Realitäten angepasst sind
- ◆ Umfangreiche audiovisuelle Inhalte während des gesamten Studienprozesses, die das Studium einfacher und angenehmer machen
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Dieser Universitätsexperte wird der Wendepunkt für Unternehmen und Institutionen des Sektors sein, die Sie für ihre besten Projekte in Betracht ziehen"*

“

*Sie werden die Vorreiter der attraktivsten IT-Projekte sein. Schreiben Sie sich jetzt ein und lenken Sie Ihre Karriere in Richtung Management und Führung in technologischen Umgebungen"*

Zu den Dozenten 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 den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs 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.

*Haben Sie sich jemals vorgestellt, in einem der großen Technologieunternehmen in einer prestigeträchtigen Position zu arbeiten? Es ist an der Zeit, mit der Fantasie aufzuhören und die Wirklichkeit werden zu lassen.*

*Von der Art und Weise, wie Sie arbeiten, bis hin zum Wohlbefinden Ihres Teams. Wenn Sie sich für diesen Universitätsexperten einschreiben, erhalten Sie alle Kenntnisse, die Sie brauchen, um eine gute Führungskraft zu sein.*



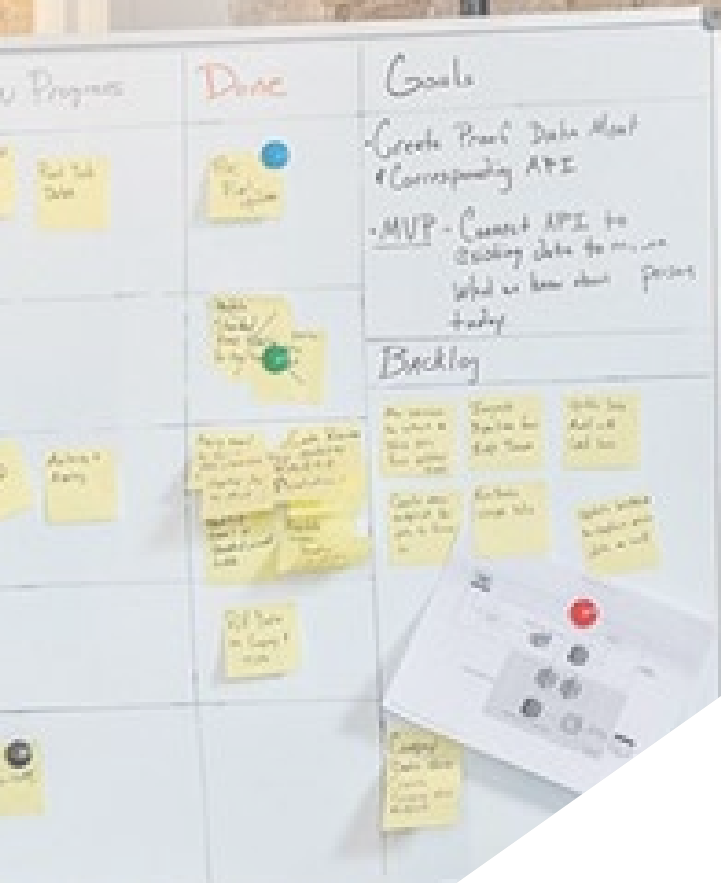


# 02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in Management von IT-Projekten und Teams in Technologischen Umgebungen ist es, den Studenten die modernsten Werkzeuge für das Management und die Koordinierung großer Arbeitsteams zu vermitteln. Nach Erwerb des Studiums werden die Studenten sehen, wie sich ihre Möglichkeiten für berufliches und persönliches Wachstum erhöhen, da sie über Fähigkeiten verfügen, die in jedem Unternehmen im Technologiesektor sehr gefragt sind.







“

*Sie sind bereit, einen Schritt vorwärts in Richtung Führung zu machen. Schreiben Sie sich in diesen University Expert ein und machen Sie den Übergang zum IT-Projektmanagement einfach und reibungslos"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Erwerb von Fachwissen über Projektleitung und Agile-Projektmanagement
- ◆ Analyse der Agile-Methodik für das Projektmanagement
- ◆ Integration von Prozessanalyse und Anforderungen in Projektmanagement-Methoden
- ◆ Entwicklung praktischer Geschäftsbeispiele
- ◆ Studium der Humanressourcen im Unternehmen als Weg zum Wachstum
- ◆ Anpassung unseres technologischen Unternehmens an die Gesellschaft des Wandels



*Mit all dem Wissen, das Sie in diesem Programm erwerben werden, wird es kein berufliches Ziel geben, das Ihnen widerstehen kann"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Agile Technologie-Projektmanagement

- ◆ Entwicklung von Fachwissen über Projektmanagement und die Agile Methodologie für Projektmanagement
- ◆ Analyse des Kontexts von Agile Methodologien für das Projektmanagement
- ◆ Einrichtung des *Scrum-Framework* für das Agile Projektmanagement
- ◆ Analyse des *Kanban-Framework* für das Agile Projektmanagement

### Modul 2. Anforderungsmanagement und Prozessanalyse in Softwareentwicklungsprojekten

- ◆ Analyse der verschiedenen "Rollen" und Funktionen eines Analysten für neue Informationssysteme
- ◆ Untersuchung der verschiedenen Methoden der Datenerfassung
- ◆ Entwicklung von DFD-Beispielen und ER-Beispielen für Datenbanken
- ◆ Entwicklung praktischer Geschäftsmodelle

### Modul 3. Teammanagement in IT-Projekten

- ◆ Entwicklung von Managementfähigkeiten zur Maximierung der Leistung in einem Technologieunternehmen
- ◆ Bestimmung der Führung als Modell der Begleitung in Bezug auf die traditionelle autoritäre Methodik
- ◆ Die emotionale Intelligenz als grundlegendes Instrument zur Optimierung der Unternehmensergebnisse betrachten
- ◆ Entwicklung von Strategien zur günstigen Lösung von Konflikten und Verhandlungstechniken

# 03 Kursleitung

TECH hat ein großartiges professionelles Team für die Entwicklung dieses Universitätsexperten zusammengestellt. Die Dozenten des Programms verfügen über umfangreiche, nachgewiesene Erfahrungen im Bereich IT-Projekt- und Teammanagement und werden den Studenten jederzeit mit ihrem eigenen Wissen und ihrer Fachkompetenz zur Seite stehen. Das Kursmaterial enthält alles, was Studenten wissen müssen, um ihre Karriere auf IT-Projektmanagement und Koordination auszurichten.







“

*Das Top-Management der großen Technologieunternehmen wartet auf hervorragende Fachleute wie Sie. Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, den Qualitätssprung zu machen, den Ihre Karriere braucht"*

## Leitung



### Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ♦ CEO und CTO bei Prometheus Global Solutions
- ♦ CTO bei Korporate Technologies bei Korporate Technologies
- ♦ CTO bei AI Shephers GmbH
- ♦ Promotion in technischer Informatik an der Universität von Castilla la Mancha
- ♦ Promotion in Wirtschaftswissenschaften, Unternehmen und Finanzen an der Universität Camilo José Cela Außerordentlicher Promotionspreis
- ♦ Doktor der Psychologie an der Universität von Castilla la Mancha
- ♦ Masterstudiengang in fortgeschrittenen Informationstechnologien von der Universität von Castilla la Mancha
- ♦ Masterstudiengang MBA+E (Master in Business Administration and Organisational Engineering) an der Universität von Castilla la Mancha
- ♦ Außerordentlicher Professor, der an der Universität von Castilla la Mancha Bachelor- und Masterstudiengänge in Computertechnik unterrichtet
- ♦ Professor für den Masterstudiengang in Big Data und Datenwissenschaft an der Internationalen Universität von Valencia
- ♦ Professor für den Masterstudiengang in Industrie 4.0 und den Masterstudiengang in Industriedesign und Produktentwicklung
- ♦ Mitglied der SMILe-Forschungsgruppe der Universität von Castilla la Mancha

## Professoren

### Hr. Gómez Esteban, Enrique

- ◆ Oracle-Datenbankadministrator bei NATO, Alten, ViewNext, Everis und Psa Group (Peugeot)
- ◆ Projektleitung bei Telefónica
- ◆ Sicherheitsmanagement bei FNMT
- ◆ Technische Beratung bei IBM Sterling und IBM Aspera
- ◆ Software-Ingenieur bei NCR Corporation
- ◆ Computerexperte in den Bereichen Handel/Zivilrecht, Strafrecht und außergerichtliche Angelegenheiten in der Region Madrid
- ◆ Computer-Ingenieur an der Polytechnischen Universität von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Computersicherheit und Kommunikation von der Polytechnischen Universität von Madrid

### Hr. Tato Sánchez, Rafael

- ◆ Projektleitung und technische Leitung bei Indra Sistemas
- ◆ Leitung des Zentrums für Verkehrskontrolle und -management der Generaldirektion für Verkehr in Madrid
- ◆ Systemingenieur bei ENA Tráfico
- ◆ Hochschulabschluss in Industrieelektronik und Automatisierungstechnik an der Europäischen Universität Madrid
- ◆ Technischer Ingenieur für Elektrizität von der Polytechnischen Universität von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Industrie 4.0 von der Internationalen Universität von La Rioja

### Fr. García La O, Marta

- ◆ Verwaltung, Administration und Account Management bei Think Planung und Entwicklung
- ◆ Organisation, Überwachung und Betreuung von Schulungskursen für Führungskräfte in Think Planung und Entwicklung
- ◆ Buchhaltung/Verwaltung in Tabacos Santiago und Zairaiche-Stan Roller
- ◆ Marketing-Spezialistin bei Versas Consultores
- ◆ Diplom in Wirtschaftswissenschaften an der Universität Murcia
- ◆ Masterstudiengang in Handels- und Marketingmanagement von der Fundesem Business School



# 04

## Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätsexperten in Management von IT-Projekten und Teams in Technologischen Umgebungen zeigen den Studenten die innovativsten Methoden und Werkzeuge des Sektors, die von Tausenden von führenden Unternehmen auf der ganzen Welt verwendet werden. Darüber hinaus wird der Studienplan weitgehend durch audiovisuelle und praktische Inhalte unterstützt, was den Erwerb all dieser Kenntnisse erheblich erleichtert. Die Struktur des Programms besteht aus 3 Modulen, die jeweils in 10 Themen unterteilt sind, und der Student kann während des Kurses jederzeit auf eines dieser Module zugreifen.





“

*Sie können sich auf eine gute Zukunft an der Spitze der besten IT-Teams freuen. Sie brauchen nur die richtigen Fähigkeiten, um Ihr Ziel zu erreichen"*

## Modul 1. Agile Technologie-Projektleitung und -management

- 1.1. Projektmanagement
  - 1.1.1. Projektleitung und -management
  - 1.1.2. Phasen eines Projekts
- 1.2. Projektmanagement nach dem *Project Management Institute*
  - 1.2.1. PMI und PMBOK
  - 1.2.2. Projekt, Programm und Projektportfolio
  - 1.2.3. Entwicklung und Vorteile der Prozesse der Organisationen, die mit Projekten arbeiten
- 1.3. Prozessmanagement nach dem *Project Management Institute*
  - 1.3.1. Prozessgruppen und Wissensgebiete
  - 1.3.2. Prozess-Matrix
- 1.4. Agile Methodologien für das Projektmanagement
  - 1.4.1. Motivation für ihre Anwendung
  - 1.4.2. Agile Werte und Prinzipien des Agile Manifests
  - 1.4.3. Anwendungsszenarien
- 1.5. Scrum für Agile Projektmanagement: Beschreibung des *Framework*
  - 1.5.1. *Framework* für Agile Management
  - 1.5.2. Scrum Säulen und Werte
- 1.6. Scrum für Agile Projektmanagement: Anwendung des Modells
  - 1.6.1. Anwendung des *Frameworks*
  - 1.6.2. Menschen, Rollen und Verantwortlichkeiten in Scrum
  - 1.6.3. *Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective und Sprint Refinement*
- 1.7. Scrum für Agile Projektmanagement
  - 1.7.1. *Product Backlog, Sprint Backlog* und Zuwachs
  - 1.7.2. Scrum-Team-Vereinbarungen
  - 1.7.3. Leistungsbewertung
- 1.8. Kanban für Agile Projektmanagement
  - 1.8.1. Das Modell
  - 1.8.2. Kanban-Methode, Elemente und Vorteile
  - 1.8.3. Typische Nutzungsszenarien

- 1.9. Kanban für Agile Projektmanagement: Modellanwendung
  - 1.9.1. Fundame
  - 1.9.2. Anwendung
  - 1.9.3. Leistungsbewertung
- 1.10. Wahl des Modells für das Projektmanagement
  - 1.10.1. Kriterien für die Auswahl der Art des Verwaltungsmodells
  - 1.10.2. Traditionell vs. Agile Methodologien
  - 1.10.3. Schlussfolgerungen

## Modul 2. Anforderungsmanagement und Prozessanalyse in Softwareentwicklungsprojekten

- 2.1. Systemanalyse
  - 2.1.1. Funktionen des Systemanalytikers
  - 2.1.2. Software-Entwicklungszyklus: SDLC, OO, Agile
  - 2.1.3. SDLC, OO und Agile
- 2.2. Die Bedeutung von Systemanalyse und -design
  - 2.2.1. Die Bedeutung von Systemanalyse und -design
  - 2.2.2. IT-Technologie-Integration: Hardware und Software
  - 2.2.3. Auswahl der Methodik
- 2.3. Lebenszyklus der Softwareentwicklung
  - 2.3.1. Kampagnen und Typen
  - 2.3.2. Rücknahme und Antrieb
  - 2.3.3. Arten von Strategien
  - 2.3.4. Digitaler Marketingplan
- 2.4. Modellierung und Entwurf von Systemen. Integration
  - 2.4.1. Abhängigkeiten von anderen Betriebssystemen in der Organisation
  - 2.4.2. Integration mit Projektmanagement-Methoden wie PMBOOK
  - 2.4.3. Integration mit Agile Methodologien
- 2.5. Erfassen von Anforderungen
  - 2.5.1. Interaktive Methoden: Interviews, JAD und Fragebögen
  - 2.5.2. Nicht-interaktive Methoden: Beobachtung, Dokumentenprüfung
  - 2.5.3. Probenahmeverfahren: *Sampling*

- 2.6. Prozessanalyse. DFD
  - 2.6.1. Entwicklung eines DFD mit mehreren Ebenen
  - 2.6.2. Arten von DFD: physisch und logisch, ereignisgesteuert
  - 2.6.3. Partitionierung von DFDs
- 2.7. Prozessanalyse. Datenwörterbuch
  - 2.7.1. Erstellung des Data Dictionary auf der Grundlage früherer DAFDs
  - 2.7.2. Nomenklatur des Datenwörterbuchs
  - 2.7.3. XML-Erstellung für den Datenaustausch mit anderen Systemen
- 2.8. Prozessanalyse. Prozess-Spezifikationen
  - 2.8.1. Strukturierte und halb-strukturierte Entscheidungen
  - 2.8.2. *If-The-Else*
  - 2.8.3. Entscheidungstabellen und Entscheidungsbäume
- 2.9. Die Bedeutung von Design
  - 2.9.1. Output Design
  - 2.9.2. Gestaltung der Eingaben
  - 2.9.3. Design-Validierung
- 2.10. Entwurf Datenbanken
  - 2.10.1. Normalisierung der Daten
  - 2.10.2. ER-Diagramme: Eins-zu-Viel- und Viele-zu-Viel-Beziehungen
  - 2.10.3. Denormalisierung

### Modul 3. Teammanagement in IT-Projekten

- 3.1. Verwaltung der Ausrüstung
  - 3.1.1. Management-Fähigkeiten
  - 3.1.2. Personalmanagement und Managementfunktionen
  - 3.1.3. Klassifizierung und Arten von Führungskompetenzen
  - 3.1.4. Gruppenleitung Management in Unternehmen
- 3.2. *Team Building*
  - 3.2.1. Team Management
  - 3.2.2. Leistungsbeurteilung
  - 3.2.3. Delegation und *Empowerment*
  - 3.2.4. Engagement Management

- 3.3. Team
  - 3.3.1. Kultur: Mission, Vision, Werte
  - 3.3.2. Planung und Strategie
  - 3.3.3. Organisation und Überwachung
  - 3.3.4. *Feedback und Feedforward*
  - 3.3.5. Bewertung des Ergebnisses
- 3.4. Etappen der Teambildung
  - 3.4.1. Etappe der Abhängigkeit
  - 3.4.2. Gegen-Abhängigkeitsetappe
  - 3.4.3. Unabhängigkeitsetappe
  - 3.4.4. Etappe der Interdependenz
- 3.5. Organisation von IT-Projekten
  - 3.5.1. Planung im Unternehmen
  - 3.5.2. Zeitplanung
  - 3.5.3. Ressourcenplanung
  - 3.5.4. Kostenplanung
- 3.6. *Talent Management* im Unternehmen
  - 3.6.1. Talent
  - 3.6.2. Talentmanagement
  - 3.6.3. Talent Dimensionen
  - 3.6.4. Talent Attraktion
- 3.7. Kommunikation im Unternehmen
  - 3.7.1. Der Kommunikationsprozess im Unternehmen
    - 3.7.1.1. Beziehungen und interne Unternehmenskommunikation
    - 3.7.1.2. Die Beziehung zwischen Organisation und Kommunikation im Unternehmen: Zentralisierung oder Dezentralisierung
    - 3.7.1.3. Interne und externe Kommunikationsmittel
  - 3.7.2. Zwischenmenschliche Beziehungen im Unternehmen
    - 3.7.2.1. Kommunikation und zwischenmenschliche Konflikte
    - 3.7.2.2. Kommunikationsfilter und -barrieren
    - 3.7.2.3. Kritik und aktives Zuhören
    - 3.7.2.4. Techniken des aktiven Zuhörens

- 3.8. Verhandlungstechniken im Unternehmen
  - 3.8.1. Verhandlung im Managementbereich von Technologieunternehmen
    - 3.8.1.1. Verhandlung
    - 3.8.1.2. Verhandlungsstile
    - 3.8.1.3. Phasen der Verhandlung
  - 3.8.2. Verhandlungstechniken
    - 3.8.2.1. Verhandlungsstrategien und -taktiken
    - 3.8.2.2. Arten der Verhandlung
  - 3.8.3. Das verhandelnde Subjekt
    - 3.8.3.1. Merkmale des Verhandlungsführers
    - 3.8.3.2. Typen von Verhandlungsführern
    - 3.8.3.3. Psychologie in der Verhandlung
- 3.9. *Coaching* und Unternehmensführung
  - 3.9.1. *Business Coaching*
  - 3.9.2. Praxis des *Coachings*
  - 3.9.3. *Coaching* in Organisationen
- 3.10. *Mentoring* und Unternehmensführung
  - 3.10.1. *Mentoring*
  - 3.10.2. Die 4 Prozesse eines *Mentoring*-Programms
    - 3.10.2.1. Verfahren
    - 3.10.2.2. Die Figur der Mentors im Unternehmen
    - 3.10.2.3. Die Figur des Protegés im technologischen Unternehmen
  - 3.10.3. Vorteile von *Mentoring* im Unternehmen
    - 3.10.3.1. Vorteile für die Organisation: Mentor und Mentee
  - 3.10.4. Unterschiede zwischen *Mentoring* und *Coaching*







“

*All diese Fähigkeiten und Kenntnisse werden Sie zu der Führungskraft machen, die Sie schon immer sein wollten. Steigen Sie beruflich auf und schreiben Sie sich jetzt in diesen Universitätsexperten ein"*

# 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 aufgibt 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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



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



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## 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 die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

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 Studierenden mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

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 auszubilden. 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 Online-Universität in Spanisch 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 ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken 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 haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





### Fallstudien

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.



### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.





06

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Management von Beratungsprojekten garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Management von IT-Projekten und Teams in Technologischen Umgebungen** 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 Management von IT-Projekten und Teams in Technologischen Umgebungen**

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

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

Management von IT-Projekten  
und Teams in Technologischen  
Umgebungen

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



# Universitätsexperte

Management von IT-Projekten und Teams  
in Technologischen Umgebungen

