

Universitätsexperte

Programmierung für die Entwicklung Mobiler Anwendungen

```
-add back the deselected mirror modifier object
```

```
...objects.active = modifier_ob  
...ed" + str(modifier_ob)) # modifier ob is the active ob  
...ob.select = 0
```



Universitätsexperte Programmierung für die Entwicklung Mobiler Anwendungen

- » 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-programmierung-entwicklung-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

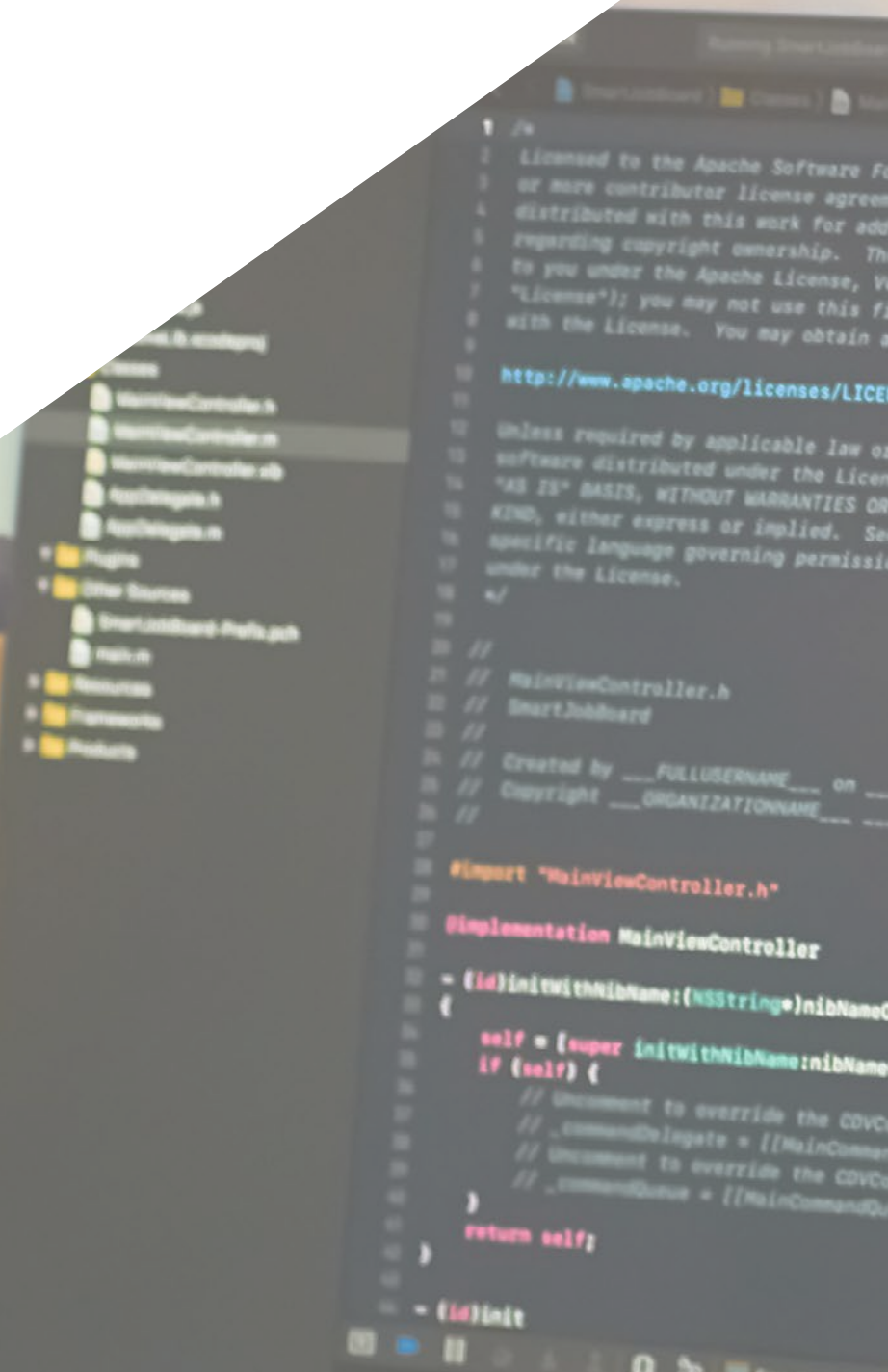
06

Qualifizierung

Seite 30

01 Präsentation

Es wird geschätzt, dass es weltweit mehr als 7 Milliarden mobile Geräte gibt, die verschiedene Anwendungen benötigen, um zu funktionieren und einsatzfähig zu sein. Zu den häufigsten Aktivitäten der Bevölkerung gehört die Nutzung von Anwendungen, sei es für Einkäufe, Zahlungen, Transaktionen, Verkehr oder Studium. In diesem schnelllebigen Markt ist es notwendig, sich auf Techniken zur Analyse von Mobilfunktechnologieprojekten zu spezialisieren, die die Vorteile der drahtlosen Kommunikation, verschiedene Arten von Mobilgeräten und Alternativen für die Anwendungsentwicklung berücksichtigen. Dieser Studiengang wurde mit dem Ziel entwickelt, den Studenten die notwendigen Kenntnisse zu vermitteln, um in wenigen Monaten und virtuell Experten in der Programmierung für die Entwicklung mobiler Anwendungen zu werden, wobei die modernste Studienmethodik genutzt wird.





“

Beherrschen Sie die Tools wie ein Experte und verstehen Sie die Technologien, die bei der Programmierung für die Entwicklung mobiler Anwendungen eingesetzt werden"

Auch wenn manche Fachleute glauben, dass sie alles über mobile Geräte wissen, gibt es viele Szenarien, in denen sie eine ungeahnte Rolle spielen können. Viele der Interaktionen, die bereits über mobile Geräte abgewickelt werden, können noch verbessert und effizienter gestaltet werden. Mobile Geräte haben die Welt zweifellos für immer verändert, aber ihre transformative Kraft ist noch nicht ausgeschöpft, ebenso wenig wie die menschliche Vorstellungskraft.

Dieser Universitätsexperte analysiert die unverzichtbaren technischen Fähigkeiten, die ein Programmierer erwerben muss, um qualitativ hochwertige Software zu entwickeln: Git, GitHub, Terminal-Befehle und andere Werkzeuge. Er vermittelt auch die Kenntnisse, die für die Installation und Konfiguration der am häufigsten verwendeten Programmierwerkzeuge erforderlich sind. Die wichtigsten Konzepte der Programmierung und des Internets, das Web und wie es funktioniert, Programmierparadigmen, logische Strukturen, Designprinzipien, Algorithmusanalyse und andere relevante Aspekte, die am Ende des Kurses beherrscht werden können.

Das Dozententeam begleitet Sie mit exklusiven Inhalten, die für dieses Programm entwickelt wurden, um ein Kriterium zu schaffen, das dem Berufstätigen hilft, Entscheidungen in jedem Projekt zu treffen. Aus diesem Grund hat das Dozententeam bei der Ausarbeitung aller Inhalte dieses Studiengangs besondere Sorgfalt walten lassen und nicht nur die fortschrittlichste Theorie, sondern auch seine eigene Berufserfahrung einfließen lassen. Der Lehrplan wird daher durch eigene Beiträge der Dozenten bereichert, die alle Inhalte an die Realität des heutigen Arbeitsmarktes anpassen.

Um den Zugang zu dieser Qualifikation effizienter zu gestalten, verfügt TECH über die beste Studienmethodik, die auf *Relearning* basiert und zu 100% online ist, was unnötige Reisen vermeidet und einen Zeit- und Qualitätsgewinn mit sich bringt. So erwerben die Studenten in 6 Monaten die notwendigen Grundlagen, um Beratungsaufgaben in allen Bereichen der Mobiltechnologie zu übernehmen, ihr eigenes Unternehmen zu gründen oder in ihrem Angestelltenverhältnis aufzusteigen.

Dieser **Universitätsexperte in Programmierung für die Entwicklung 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



Bringen Sie Ihre Karriere voran und spezialisieren Sie sich als Programmierer auf die Entwicklung mobiler Anwendungen. Völlig virtual und in den Händen von Experten"

“

Mit diesem Programm erwerben Sie die unverzichtbaren technischen Fähigkeiten, die ein Programmierer erwerben muss, um hochwertige Software zu entwickeln: Git, GitHub, Terminal-Befehle und andere Tools”

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.

Sie werden über multimediale Ressourcen und verschiedene Inhaltsformate verfügen, die einen agilen und effizienten Lernprozess ermöglichen.

Schreiben Sie sich jetzt für diesen Universitätsexperten ein und warten Sie nicht länger, um sich in Ihrem Job oder Unternehmen zu profilieren.



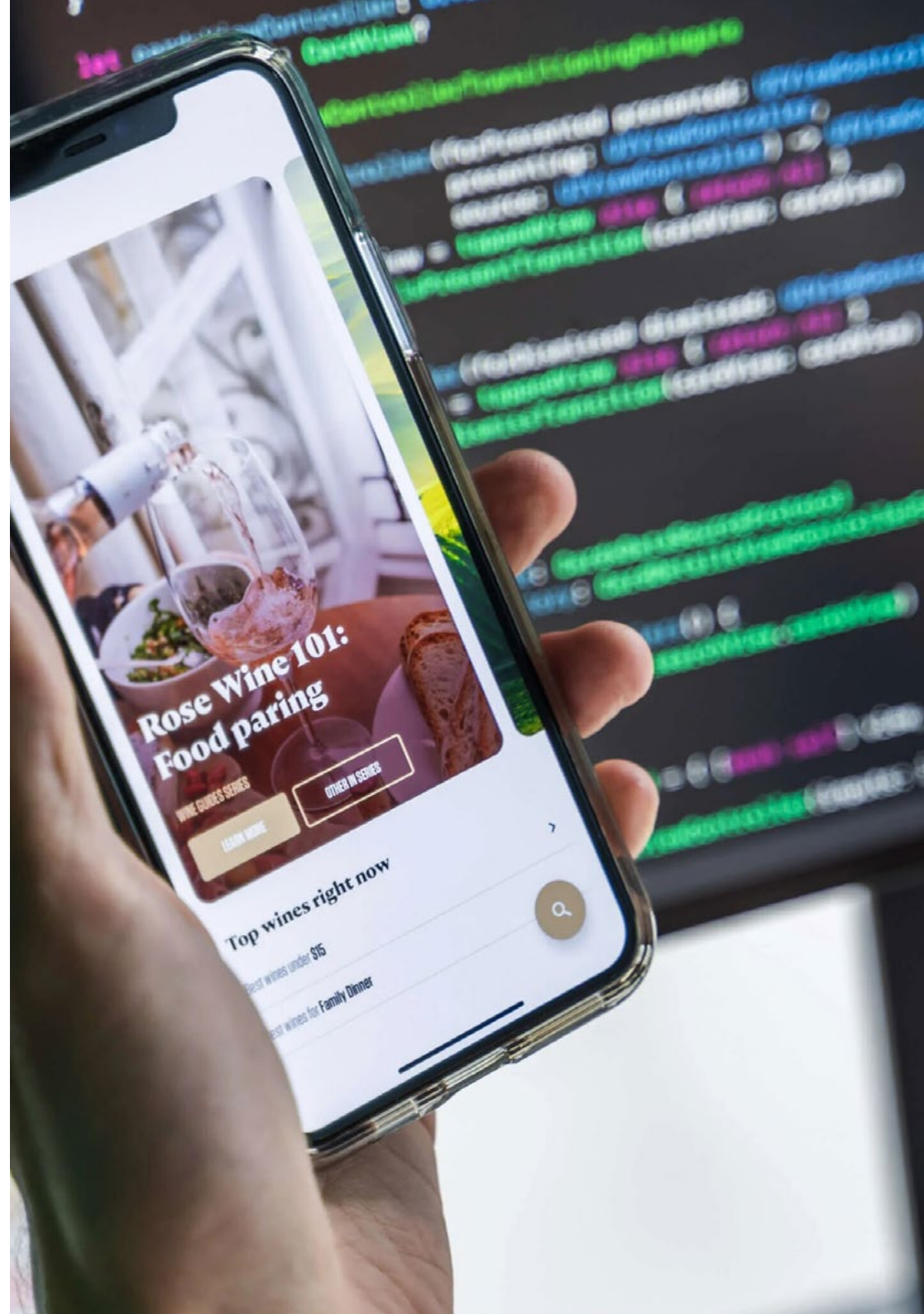
“

Sie sind an der richtigen Stelle, um den Weg in eine bessere Zukunft zu finden. TECH bietet Ihnen die Weiterbildung, mit der Sie Ihre Karriere vorantreiben und auf die nächste Stufe heben können"



Allgemeine Ziele

- ◆ Analysieren der Bedürfnisse und des Verhaltens der Nutzer in Bezug auf mobile Geräte und ihre Anwendungen
- ◆ 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. Programmiermethodologien in der Entwicklung mobiler Anwendungen

- ◆ Erkunden traditioneller Softwareentwicklungsprozesse
- ◆ Analysieren der agilen Entwicklungsprozesse
- ◆ Fördern von Entwicklungspraktiken
- ◆ Prüfen verschiedener Darstellungs- und Diagrammtechniken
- ◆ Vertiefen in die verschiedenen Entwurfsmuster in der Softwarebranche
- ◆ Erforschen verschiedener Software-Testtechniken
- ◆ Erkennen der Normen und Standards der Qualitätsreferenz in der Entwicklung

Modul 2. 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 3. Tools für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- ◆ Vorbereiten der Entwicklungsumgebung
- ◆ Erwerben von Kenntnissen über das Befehlsterminal
- ◆ Effizientes Nutzen des Versionskontrollsystems
- ◆ Verwenden von Systemen zur Versionierung von Remote-Code
- ◆ Festlegen der wichtigsten Begriffe zur Funktionsweise des Internets
- ◆ Entwickeln der relevanten Konzepte der Softwareprogrammierung
- ◆ Prüfen von Datenstrukturen
- ◆ Überprüfen der Techniken für Algorithmenentwurf und -interpretation



Sie werden die zentralen Konzepte für die Planung, den Entwurf, die Erstellung und das Testen von Software kennenlernen, um Qualitätsprodukte zu entwickeln und technische Schulden zu vermeiden"

03

Kursleitung

Dieser Universitätsexperte wird von Dozenten mit umfangreichem Wissen und Erfahrung in neuen Technologien, Lösungsarchitektur und digitaler Infrastruktur, Experten in Android-Programmierung und Anwendungsentwicklern geleitet. Ihre umfangreichen Lebensläufe bieten eine Garantie für die Qualität der für dieses Programm ausgewählten Inhalte, mit dem Ziel, den Lernprozess für Fachleute zu optimieren, die den Beitrag suchen, den sie für ihren beruflichen Erfolg benötigen, und sie während des gesamten Prozesses zu begleiten.



“

Bei TECH lernen Sie zu 100% online, aber Sie werden nie allein sein. Sie werden von Experten begleitet, die exklusive Inhalte für Ihre Professionalisierung auswählen"

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

```

#!/usr/bin/env python
# tag is an utility to rename files according to a set of given tags.
# Copyright 2012 calendar

# LICENSE
# This program is free software: you can redistribute it and/or modify
# it under the terms of the GNU General Public License as published by
# the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
# (at your option) any later version.
#
# This program is distributed in the hope that it will be useful,
# but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
# MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
# GNU General Public License for more details.
#
# You should have received a copy of the GNU General Public License
# along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.
# END_OF_LICENSE

import sys
import os
import re
import argparse

import unittest

# return a list containing tuples where key is a filename and value is the
# a list of tags for this file.
def parse_filenames(plain_filenames):
    ret = {}
    regex = re.compile('^(?!(?!(?!+))\s*$)')
    for fn,org in plain_filenames:
        tags = set()
        dirname = os.path.dirname(fn_org)
        base, ext = os.path.splitext(fn_org)
        match = re.search(splitext(fn)
        if match is not None:
            base = match.group(1).strip()
            strtags = match.group(2).strip()
            if strtags != '':
                for tag in strtags.split(','):
                    tag = tag.strip()
                    if tag != '': tags.add(tag)
        tags = sorted(tags) # sort + back to a list
        ret.setdefault(dirname, fn), (base, tags, ext))
    return ret

# return a list containing tuples (filename:tag_list)
# @param filenames list of complex type filenames
def add_tag(filenames, tag):
    tag = tag.strip()
    return [(dirname, fn), (base,
        sorted(tags + [tag])), # modify is here: copy + sort + uniq(set)
        ext)]

# return a list containing tuples (filename:tag_list)
# @param filenames list of complex type filenames
def del_tag(filenames, tag):

```

Professoren

Fr. Ochoa Mancipe, Joanna Dulima

- ◆ Senior Entwicklungsanalytikerin bei Q-Vision Technologies
- ◆ Qualitätsingenieurin bei Samtel
- ◆ Java-Entwicklerin bei Complemento 360
- ◆ Entwicklungsingenieurin bei RUNT
- ◆ Ingenieurin für Unterstützung, Prüfung und Prozess- und Informationsmodellierung von der Nationalen Universität von Kolumbien
- ◆ Entwicklungsingenieurin bei Unión Soluciones Sistemas de Información
- ◆ Wissenschaftlerin in der Forschungsgruppe für Informationssysteme und IKT für Organisationen an der Nationalen Universität von Kolumbien
- ◆ Hochschulabschluss in System- und Computertechnik an der Nationalen Universität von Kolumbien
- ◆ Masterstudiengang in Informationstechnik an der Universität Los Andes

Hr. Frias Favero, Pedro Luis

- ◆ Führender Blockchain-Architekt bei EY
- ◆ Mitbegründer und technischer Direktor von Swear IT Technologies
- ◆ Leiter des IT-Supports in Mexiko, Kolumbien und Spanien für Key Business One
- ◆ Hochschulabschluss in Wirtschaftsingenieurwesen an der Universität Yacambú
- ◆ Experte für Blockchain und dezentralisierte Anwendungen an der Universität von Alcalá de Henares

04

Struktur und Inhalt

TECH hat dieses Programm entwickelt, das alle notwendigen Inhalte enthält, um sich als Fachkraft in diesem Bereich weiterzuentwickeln, und das ein gründliches und flexibles Lernen im Bereich der Programmierung für die Entwicklung mobiler Anwendungen ermöglicht. Das erfahrene Dozententeam hat 3 Module mit verschiedenen spezifischen Unterthemen strukturiert, die die Reise der Studierenden während der 6-monatigen Dauer viel erträglicher und verdaulicher machen, indem sie praktische Fälle zeigen und verschiedene audiovisuelle Formate der Online-Plattform nutzen, sowie eine interessante Community, um die aufgeworfenen Fragen zu diskutieren.





“

Ihnen stehen exklusive und qualitativ hochwertige Inhalte zur Verfügung, die in verschiedenen Formaten angeboten werden, um das Studium flexibler und erträglicher zu gestalten"

Modul 1. Programmiermethodologien für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- 1.1. Softwareentwicklungsprozesse
 - 1.1.1. *Waterfall*
 - 1.1.2. *Spiral*
 - 1.1.3. RUP
 - 1.1.4. *V-Modell*
- 1.2. Agile Softwareentwicklungsprozesse
 - 1.2.1. Scrum
 - 1.2.2. XP
 - 1.2.3. Kanban
- 1.3. Vereinheitlichte Modellierungssprache (UML)
 - 1.3.1. UML
 - 1.3.2. Arten der Modellierung
 - 1.3.3. Grundlegende UML-Blöcke
- 1.4. UML-Verhaltensdiagramme
 - 1.4.1. *Activity Diagram*
 - 1.4.2. *Use Case Diagram*
 - 1.4.3. *Interaction Overview Diagram*
 - 1.4.4. *Timing Diagram*
 - 1.4.5. *State Machine Diagram*
 - 1.4.6. *Communication Diagram*
 - 1.4.7. *Sequence Diagram*
- 1.5. Strukturelle UML-Diagramme
 - 1.5.1. *Class Diagram*
 - 1.5.2. *Object Diagram*
 - 1.5.3. *Component Diagram*
 - 1.5.4. *Composite Structure Diagram*
 - 1.5.5. *Deployment Diagram*
- 1.6. Erzeugendes Muster
 - 1.6.1. *Singleton*
 - 1.6.2. *Prototyp*
 - 1.6.3. *Builder*
 - 1.6.4. *Factory*
 - 1.6.5. *Abstract Factory*
- 1.7. Strukturelles Muster
 - 1.7.1. *Decorator*
 - 1.7.2. *Facade*
 - 1.7.3. *Adapter*
 - 1.7.4. *Bridge*
 - 1.7.5. *Composite*
 - 1.7.6. *Flyweight*
 - 1.7.7. *Proxy*
- 1.8. Verhaltensmuster
 - 1.8.1. *Chain of Responsibility*
 - 1.8.2. *Command*
 - 1.8.3. *Iterator*
 - 1.8.4. *Mediator*
 - 1.8.5. *Memento*
 - 1.8.6. *Observer*
 - 1.8.7. *State*
 - 1.8.8. *Strategy*
 - 1.8.9. *Template Method*
 - 1.8.10. *Visitor*
- 1.9. Testing
 - 1.9.1. Einheitstests
 - 1.9.2. Integrationstests
 - 1.9.3. White-Box-Tests
 - 1.9.4. Black-Box-Tests
- 1.10. Qualität
 - 1.10.1. ISO
 - 1.10.2. ITIL
 - 1.10.3. COBIT
 - 1.10.4. PMP

Modul 2. Technologien für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- 2.1. Mobile Geräte
 - 2.1.1. Mobile Geräte
 - 2.1.2. Infrastruktur eines mobilen Geräts
 - 2.1.3. Hardware-Hersteller
 - 2.1.4. Softwareentwickler
 - 2.1.5. Dienstleister
 - 2.1.6. Plattformanbieter
 - 2.1.7. Hauptplattformen
- 2.2. Physikalische Komponenten von mobilen Geräten
 - 2.2.1. Speicherung
 - 2.2.1.1. Unveränderlich
 - 2.2.1.2. Veränderlich
 - 2.2.1.3. Temporal
 - 2.2.1.4. Extern
 - 2.2.2. Moderatoren
 - 2.2.2.1. Bildschirme, Lautsprecher, haptische Reaktionen
 - 2.2.3. Eingabemethoden
 - 2.2.3.1. Tasten/Tastaturen
 - 2.2.3.2. Bildschirme
 - 2.2.3.3. Mikrofone
 - 2.2.3.4. Bewegungsmelder
 - 2.2.4. Energiequellen
 - 2.2.4.1. Die Energiequellen
 - 2.2.4.2. Anpassungsfähige Nutzung der Ressourcen
 - 2.2.4.3. Effiziente Programmierung
 - 2.2.4.4. Nachhaltiges Wachstum
- 2.3. Prozessoren
 - 2.3.1. Zentralprozessor
 - 2.3.2. Andere abstrakte Prozessoren
 - 2.3.3. Prozessoren mit künstlicher Intelligenz
- 2.4. Informationsübermittler
 - 2.4.1. Große Reichweite
 - 2.4.2. Mittlere Reichweite
 - 2.4.3. Kurze Reichweite
 - 2.4.4. Ultrakurze Reichweite
- 2.5. Sensoren
 - 2.5.1. Geräteintern
 - 2.5.2. Umweltbedingt
 - 2.5.3. Medizinisch
- 2.6. Logische Komponenten
 - 2.6.1. Unveränderlich
 - 2.6.2. Veränderlich durch den Hersteller
 - 2.6.3. Für den Benutzer verfügbar
- 2.7. Kategorisierung
 - 2.7.1. Handheld-Geräte
 - 2.7.2. Smartphones
 - 2.7.2.1. Tablette
 - 2.7.2.2. Multimedia-Geräte
 - 2.7.2.3. Intelligente Zusatzfunktionen
 - 2.7.3. Robotische Assistenten
- 2.8. Betriebsarten
 - 2.8.1. Offline
 - 2.8.2. Online
 - 2.8.3. Immer verfügbar
 - 2.8.4. Punkt zu Punkt
- 2.9. Interaktionen
 - 2.9.1. Benutzer-vermittelte Interaktionen
 - 2.9.2. Anbieter-vermittelte Interaktionen
 - 2.9.3. Geräte-vermittelte Interaktionen
 - 2.9.4. Umwelt-vermittelte Interaktionen
- 2.10. Sicherheit
 - 2.10.1. Maßnahmen des Herstellers
 - 2.10.2. Maßnahmen der Anbieter
 - 2.10.3. Vom Benutzer implementierte Sicherheit
 - 2.10.4. Privatsphäre

Modul 3. Tools für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- 3.1. Umgebung und Tools für die Entwicklung mobiler Anwendungen
 - 3.1.1. Vorbereiten der Umgebung für Mac OS
 - 3.1.2. Vorbereiten der Linux-Umgebung
 - 3.1.3. Vorbereiten der Windows-Umgebung
- 3.2. Befehlszeile
 - 3.2.1. Befehlszeile
 - 3.2.2. Emulatoren
 - 3.2.3. Kommando-Interpreter
 - 3.2.4. Erstellen von Ordnern
 - 3.2.5. Erstellen von Dateien
 - 3.2.6. Navigation
 - 3.2.7. Verwaltung von Dateien und Ordnern über die Befehlszeilenschnittstelle
 - 3.2.8. Zugriffsrechte
 - 3.2.9. SSH
 - 3.2.10. Befehlsliste
- 3.3. Software-Repository. Git
 - 3.3.1. Versionskontrollsystem
 - 3.3.2. Git
 - 3.3.3. Konfiguration
 - 3.3.4. Repository
 - 3.3.5. Zweigstellen
 - 3.3.6. Verwaltung von Zweigstellen
 - 3.3.7. Arbeitsabläufe
 - 3.3.8. Merge
 - 3.3.9. Befehle
- 3.4. Webdienst zur Versionskontrolle
 - 3.4.1. Entfernte Repositories
 - 3.4.2. Konfiguration
 - 3.4.3. Authentifizierung
 - 3.4.4. Abspaltung von Software Fork
 - 3.4.5. Befehl Git Clone
 - 3.4.6. Repositories
 - 3.4.7. Github-Pages



- 3.5. Erweiterte Entwicklungstools für mobile Anwendungen
 - 3.5.1. *Postman*
 - 3.5.2. *Visual Studio Code*
 - 3.5.3. GUI für Datenbanken
 - 3.5.4. *Hosting*
 - 3.5.5. Ergänzende Tools für die Entwicklung
- 3.6. Web aus der Perspektive der Entwicklung mobiler Anwendungen
 - 3.6.1. Protokolle
 - 3.6.2. Internetdiensteanbieter
 - 3.6.3. IP-Adressen
 - 3.6.4. DNS-Namensdienste
- 3.7. Programmierung bei der Entwicklung mobiler Anwendungen
 - 3.7.1. Programmierung bei der Entwicklung mobiler Anwendungen
 - 3.7.2. Programmierparadigmen
 - 3.7.3. Programmiersprachen
- 3.8. Komponenten der Entwicklung mobiler Anwendungen
 - 3.8.1. Variablen und Konstanten
 - 3.8.2. Typen
 - 3.8.3. Betreiber
 - 3.8.4. Mitteilungen
 - 3.8.5. Schleifen
 - 3.8.6. Funktionen und Objekte
- 3.9. Datenstruktur
 - 3.9.1. Datenstruktur
 - 3.9.2. Arten von linearen Strukturen
 - 3.9.3. Funktionale Strukturtypen
 - 3.9.4. Arten von Baumstrukturen
- 3.10. Algorithmen
 - 3.10.1. Algorithmen in der Programmierung. Aufteilen und erobern
 - 3.10.2. Gierige Algorithmen
 - 3.10.3. Dynamische Programmierung



Erwerben Sie Ihren Abschluss mit diesem Universitätsexperten in 6 Monaten bequem von Ihrem Computer oder Ihrem Lieblingsgerät aus. Mit einem 100%igen Online-Lernsystem"

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 Programmierung für die Entwicklung 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 Programmierung für die Entwicklung 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 Programmierung für die Entwicklung 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Programmierung für
die Entwicklung

Mobiler Anwendungen

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

Universitätsexperte

Programmierung für die Entwicklung
Mobiler Anwendungen