

Universitätsexperte

Programmierung und Kosten
eines Technologieprojekts

VERLÖSCHUNG

Timeline Total Use=2540 Hr.

◆ Main Project

◆ Final Project



Universitätsexperte Programmierung und Kosten eines Technologieprojekts

- » 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-programmierung-kosten-technologieprojekts

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

Jedes Technologieprojekt muss über ein Budget und einen umfassenden Zeitplan verfügen, in dem die Aktivitäten und Schritte aufgeführt sind, die für den erfolgreichen Abschluss der Arbeit erforderlich sind. In diesem Programm werden die grundlegenden Aspekte erläutert, die den Studenten der Informatik und des Ingenieurwesens bei der Erstellung eines Budgets helfen, wobei eine Reihe von Werkzeugen und Techniken verwendet werden, um nützliche Informationen zu erhalten. Sie werden auch lernen, wie man die Zeit und den Umfang eines Projekts richtig einschätzt, indem man die richtige Planung durchführt und Methoden wie *Scope Creep* und *Gold Plating* anwendet. All dies wird einen großen Beitrag zu ihrem professionellen Profil und ihrer beruflichen Entwicklung leisten.



“

*Erstellen Sie einen Projektstrukturplan
und setzen Sie kurzfristige Ziele"*

In diesem Universitätsexperten werden die Studenten ihre Management-, Organisations-, Planungs- und Analysefähigkeiten verbessern, um den Erfolg ihrer technologischen Projekte zu gewährleisten. Um dies zu erreichen, definieren sie zunächst die Rolle jedes Teammitglieds, beginnend mit dem verantwortlichen Direktor. Dies ist von grundlegender Bedeutung, um zu wissen, wie viel Verantwortung jeder Einzelne trägt.

Nach der Planung können Änderungen auftreten, die nicht berücksichtigt wurden und die zu einer Verlängerung der Ausführungszeit und damit zu höheren Kosten führen können. Mit dieser Qualifikation lernen die Studenten, solche Probleme zu vermeiden, indem sie verschiedene Handlungsstrategien in Abhängigkeit von der Größe und den Anforderungen des Projekts entwickeln.

Darüber hinaus werden sie in der Lage sein, einen Projektstrukturplan zu erstellen, d. h. eine hierarchische Struktur zu definieren, die jede Aktivität in kleinere, leichter zu verwaltende Aufgaben unterteilt und es den Benutzern ermöglicht, jedes Ergebnis unabhängig zu betrachten. Dies wird zu einem besseren Verständnis beitragen, wie wichtig es ist, zu wissen, wie man seine Arbeitszeit verwaltet, um den Nutzen für das Unternehmen zu maximieren.

In der letzten Phase werden die Studenten einen Kostenmanagementplan bewerten, der einige Werkzeuge und Techniken verwendet, um Ergebnisse zu erzielen, wenn ein Budget zur Genehmigung vorgelegt wird. Dazu müssen sie wissen, welche Informationen sie in die Managementwerkzeuge eingeben müssen. Eine dieser Informationen ist der "Earned Value", ein Parameter, der über Kostenabweichungen und die für das Projekt benötigte Zeit informiert. Die Studenten werden also in der Lage sein, all diese Prozesse genau zu kennen, um ihre tägliche Arbeit effizienter zu gestalten.

Mit dem in diesem Universitätsexperten vermittelten Wissen wird der Student in der Lage sein, präzise, schnelle und effiziente Entscheidungen zu treffen, die durch eine Reihe konkreter Daten über die Arbeitsrealität unterstützt werden.

Dieser **Universitätsexperte in Programmierung und Kosten eines Technologieprojekts** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten in Management von Technologieprojekten vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praktische Inhalt vermittelt geschäftliche und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sichern Sie den Erfolg Ihres Technologieprojekts durch ein Kostenmanagement, das Ihnen hilft, Ihre Zeit optimal zu nutzen"



Lernen Sie mehr als Sie denken und machen Sie einen Karrieresprung"

Mit dieser Qualifikation lernen Sie den schnellsten Weg, um eine Earned-Value-Analyse zu sehen und zu testen.

Schätzen Sie objektiv alle Aktivitäten und Ressourcen, die für Ihr IT-Projekt benötigt werden.

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

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

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



02 Ziele

Mit dem Ziel, den Studenten die besten Kenntnisse im Bereich der Projektplanung und des Projektmanagements zu vermitteln, wurde dieses Programm entwickelt, um die grundlegenden Aspekte in diesem Bereich zusammenzufassen. Es werden Werkzeuge und Techniken vorgestellt, die helfen, die Aufgaben der Teammitglieder zu planen und hierarchisch zu ordnen. Darüber hinaus werden verschiedene Methoden zur Erstellung eines Budgets vorgestellt, das alle Variablen abdeckt, die sich auf die Lieferzeiten auswirken können.



“

TECH Technologische Universität bietet Ihnen das beste Programm, um Ihre Ziele zu erreichen: Planung und Management eines Technologieprojekts"



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln der notwendigen Fähigkeiten und Fertigkeiten, um Entscheidungen in allen Arten von Projekten zu treffen, insbesondere in Technologieprojekten und solchen, die in multidisziplinären Kontexten und Umgebungen entwickelt werden
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, Geschäfts- und Managementprobleme zu analysieren und zu diagnostizieren
- ◆ Beherrschen fortschrittlicher *Business Management Tools*
- ◆ Bereitstellen einer globalen und strategischen Vision für alle operativen Bereiche des Unternehmens
- ◆ Übernehmen von Verantwortung und bereichsübergreifendes und integratives Denken, um Situationen in unsicheren Umgebungen zu analysieren und zu lösen
- ◆ Entwickeln eines Projektauftrags für Technologieprojekte
- ◆ Durchführen einer umfassenden Überwachung aller Projekte
- ◆ Wissen, wie man den zeitlichen Ablauf der einzelnen Prozesse bei der Planung und Entwicklung von Projekten abschätzen kann
- ◆ Bewerten der Prozesse und Schätzung der Kosten für die Entwicklung eines Technologieprojekts
- ◆ Betonen der Projektqualität
- ◆ Verstehen der Kosten, die entstehen, wenn die Projektqualität nicht eingehalten wird
- ◆ Durchführen von Qualitätskontrollen in jeder Phase des Projekts
- ◆ Erwerben von Techniken und Fähigkeiten zur Verwaltung von Personalressourcen und zur Lösung von Konflikten im Team
- ◆ Kennen der aufkommenden Trends auf dem Markt
- ◆ Entwickeln von Kommunikationsfähigkeiten, mit denen die Realität eines Technologieprojekts vermittelt werden kann
- ◆ Kennen und Verwalten der Risiken von Technologieprojekten





Spezifische Ziele

Modul 1. Einführung in die Gestaltung und das Management von Technologieprojekten und Integrationsmanagement von Technologieprojekten

- ◆ Einführen der Studenten in die grundlegenden Konzepte des Managements von Technologieprojekten, wie z. B. die Rolle des Managers und die Definition des Projekts
- ◆ Kennen der Vorschriften und bewährten Verfahren des Managements von Technologieprojekten: PRINCE2, PMP und ISO 21500:2012
- ◆ Definieren des Plans für die Gestaltung und das Management von Technologieprojekten

Modul 2. Umfangsmanagement von Technologieprojekten

- ◆ Durchführen einer Analyse des Umfangs eines technologischen Projekts und Produkts
- ◆ Kennen der grundlegenden Konzepte zur Schätzung des Umfangs eines Technologieprojekts
- ◆ Identifizieren von Projektvorteilen durch *Scope Creep* und *Gold Plating*
- ◆ Erstellen des Projektstrukturplans (WBS)

Modul 3. Zeitmanagement von Technologieprojekten

- ◆ Abschätzen der Dauer von Projektaufgaben mit Hilfe verschiedener Strategien, wie z. B. Drei-Punkt-Schätzung, analoge Schätzung, *Bottom-Up*-Schätzung und andere
- ◆ Bewerten und Aufschlüsseln der durchzuführenden Aktivitäten, beginnend mit ihrer Definition und endend mit den erwarteten Zielen
- ◆ Kennen der verschiedenen Software, die beim Zeitmanagement helfen

Modul 4. Kostenmanagement von Technologieprojekten

- ◆ Lernen, wie man einen Kostenmanagementplan mit den entsprechenden Planungswerkzeugen und -techniken erstellt
- ◆ Kennen der nützlichen Informationen für die Erstellung eines Budgets
- ◆ Untersuchen des *Earned Value Managements* (EVM) durch Analysieren der Basis- und Zustandsvariablen

03

Kursleitung

Das Dozententeam dieses Programms besteht aus einer Gruppe von hochqualifizierten Experten mit langjähriger Erfahrung und Studium in diesem Bereich. Dadurch werden die besten Inhalte vermittelt, so dass die Studenten sie fast sofort in ihrer täglichen Arbeit in einem Unternehmen anwenden können. Dies ist eine großartige Gelegenheit für diejenigen, die ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten in einem Technologieteam testen möchten.





“

*Mit den Besten lernen, um
im Beruf erfolgreich zu sein"*

Leitung



Dr. Romero Mariño, Brunil Dalila

- Datenbankverwalterin, Vereinigung OCREM, Granada
- Beraterin für Softwareprojekte und Projekte im Bereich technologische Architektur für verschiedene Unternehmen, Venezuela
- Universitätsprofessorin für Computerwissenschaften, Abteilung für Prozesse und Systeme, Universität Simón Bolívar (USB), Venezuela
- Forscherin in *Software Engineering* und verwandten Bereichen, Abteilung für Prozesse und Systeme, Universität Simón Bolívar (USB), Venezuela
- Systemingenieurin von der Universität Bicentenario de Aragua (UBA), Venezuela
- Promotion in Informations- und Kommunikationstechnologien an der Universität von Granada (UGR), Spanien
- Masterstudiengang in Systemtechnik an der Universität Simón Bolívar (USB), Venezuela
- Expertin für Kommunikation und Datenkommunikationsnetze von der Zentralen Universität von Venezuela (UCV)



04

Struktur und Inhalt

Jeder Inhalt dieses Universitätsexperten wurde sorgfältig durchdacht, um den Anforderungen eines Sektors gerecht zu werden, der IT-Spezialisten mit spezifischen Qualitäten benötigt. So werden zunächst die grundlegenden Aspekte der Projektplanung in der Technologieabteilung eines Unternehmens vorgestellt. Danach folgen die Module Zeitplanung und Kostenkalkulation. Ersteres ist unerlässlich, um zu lernen, wie man die Zeit für jede Aufgabe verwaltet, letzteres, um ein Budget zu erstellen, das den Anforderungen des Auftrags entspricht.



“

*Verstehen Sie den Einfluss der
Organisation auf die Gestaltung
und das Management von
Technologieprojekten"*

Modul 1. Einführung in die Gestaltung und das Management von Technologieprojekten und Integrationsmanagement von Technologieprojekten

- 1.1. Einführung in das Management von Technologieprojekten
 - 1.1.1. Rolle des Projektmanagers
 - 1.1.2. Projektdefinition
 - 1.1.3. Organisatorische Strukturen
- 1.2. Projektmanagement, Programm-Management und Portfolio-Management
 - 1.2.1. Portfolios, Programme und Projekte
 - 1.2.2. Strategisches Management
- 1.3. Standards und bewährte Praktiken für das Management von Technologieprojekten
 - 1.3.1. PRINCE2
 - 1.3.2. PMP
 - 1.3.3. ISO 21500:2012
- 1.4. Organisatorische Einflüsse auf die Gestaltung und das Management von Technologieprojekten
 - 1.4.1. Umweltfaktoren eines Unternehmens
 - 1.4.2. Prozesswerte in Unternehmen
- 1.5. Prozesse des Managements von Technologieprojekten
 - 1.5.1. Lebenszyklus von Technologieprojekten
 - 1.5.2. Prozessgruppen
 - 1.5.3. Dynamik der Prozessgruppen
- 1.6. Entwicklung der Gründungsakte für Technologieprojekte
 - 1.6.1. Definition des Gründungsakte von Technologieprojekten
 - 1.6.2. Instrumente und Techniken
- 1.7. Entwicklung des Plans für die Gestaltung und das Management von Technologieprojekten
 - 1.7.1. Definition des Plans für die Gestaltung und das Management von Technologieprojekten
 - 1.7.2. Instrumente und Techniken
- 1.8. Wissensmanagement von Technologieprojekten
 - 1.8.1. Bedeutung von Wissensmanagement in Technologieprojekten
 - 1.8.2. Instrumente und Techniken
- 1.9. Überwachung von Technologieprojekten
 - 1.9.1. Überwachung und Kontrolle der Arbeiten
 - 1.9.2. Überwachungsberichte bei Technologieprojekten
 - 1.9.3. Instrumente und Techniken

- 1.10. Integrierte Änderungskontrolle in Technologieprojekten
 - 1.10.1. Ziele und Vorteile der Änderungskontrolle bei Projekten
 - 1.10.2. CCB (*Change Control Board*)
 - 1.10.3. Instrumente und Techniken
- 1.11. Lieferung und Abschluss von Technologieprojekten
 - 1.11.1. Ziele und Vorteile des Projektabschlusses
 - 1.11.2. Instrumente und Techniken

Modul 2. Umfangsmanagement von Technologieprojekten

- 2.1. Einführung in das Umfangsmanagement
 - 2.1.1. Umfang des Projekts
 - 2.1.2. Umfang des Produkts
- 2.2. Grundlagen des Umfangsmanagements
 - 2.2.1. Grundlegende Konzepte
 - 2.2.2. Umfangs-Baseline
- 2.3. Vorteile des Umfangsmanagements
 - 2.3.1. Management der Erwartungen der *Stakeholder*
 - 2.3.2. *Scope Creep* und *Gold Plating*
- 2.4. Überlegungen zu adaptiven Umgebungen
 - 2.4.1. Arten von adaptiven Projekten
 - 2.4.2. Definition des Umfangs in adaptiven Projekten
- 2.5. Planung des Umfangsmanagements
 - 2.5.1. Plan zur Verwaltung des Umfangs
 - 2.5.2. Plan für das Anforderungsmanagement
 - 2.5.3. Instrumente und Techniken
- 2.6. Erfassen von Anforderungen
 - 2.6.1. Erfassen und Verhandlung von Anforderungen
 - 2.6.2. Instrumente und Techniken
- 2.7. Definition des Umfangs
 - 2.7.1. Beschreibung des Projektumfangs
 - 2.7.2. Instrumente und Techniken
- 2.8. Erstellen des Projektstrukturplans (WBS)
 - 2.8.1. Projektstrukturplan (WBS)
 - 2.8.2. Arten von WBS
 - 2.8.3. *Rolling Wave*
 - 2.8.4. Instrumente und Techniken

- 2.9. Validierung des Geltungsbereichs
 - 2.9.1. Qualität vs. Validierung
 - 2.9.2. Instrumente und Techniken

- 2.10. Umfangskontrolle
 - 2.10.1. Projektmanagement-Daten und -Informationen
 - 2.10.2. Arten von Arbeitsleistungsberichten
 - 2.10.3. Instrumente und Techniken

Modul 3. Zeitmanagement von Technologieprojekten

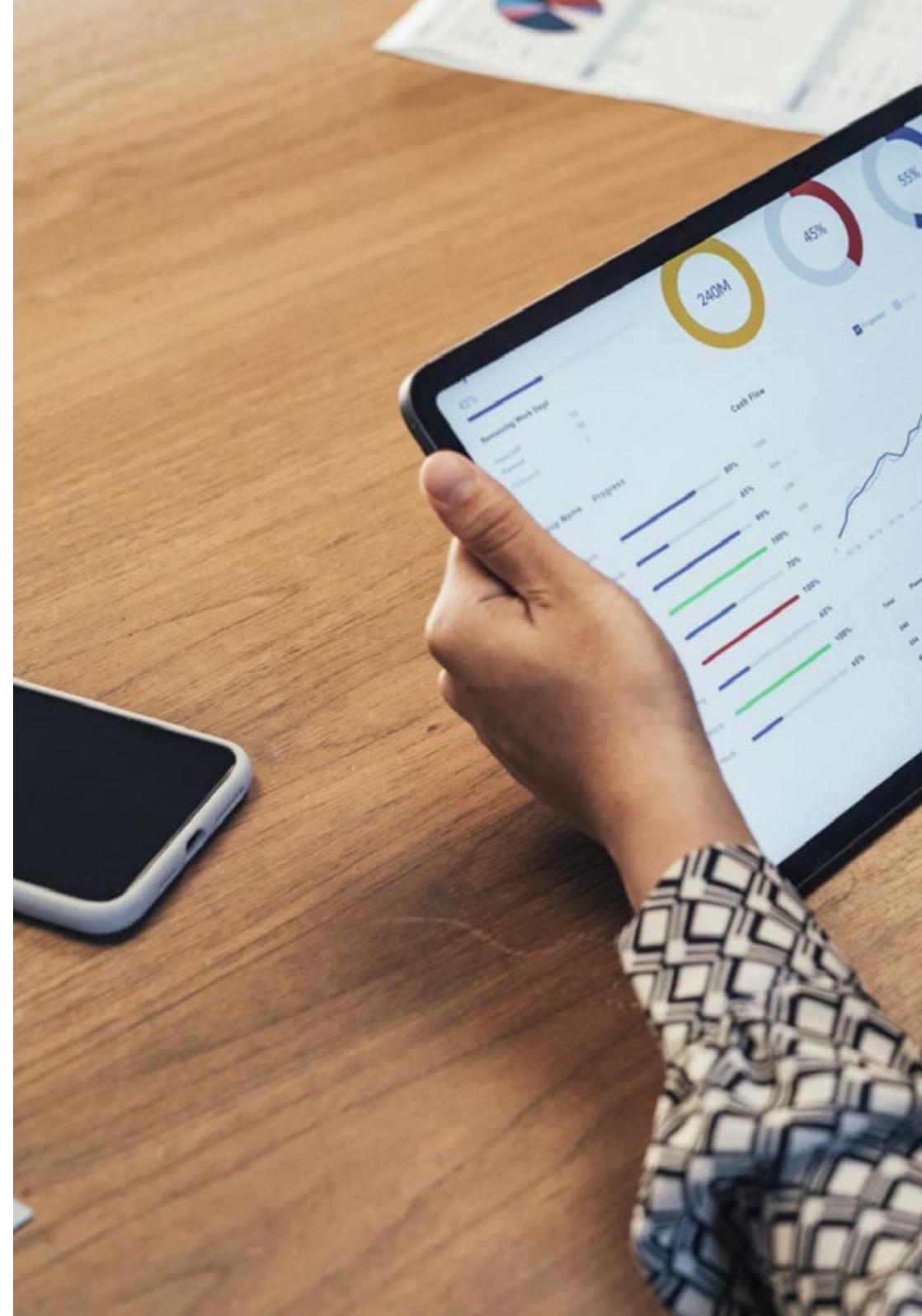
- 3.1. Geschätzte Dauer der Projektaufgaben
 - 3.1.1. Drei-Punkt-Schätzung
 - 3.1.1.1. Praxispunkt (wahrscheinlichster Wert)
 - 3.1.1.2. Minimalpunkt (optimistischer Wert)
 - 3.1.1.3. Maximalpunkt (pessimistischer Wert)
 - 3.1.2. Analoge Schätzung
 - 3.1.3. Parametrische Schätzung
 - 3.1.4. *Bottom-up*-Schätzung
 - 3.1.5. Entscheidungsfindung
 - 3.1.6. Expertenurteil
- 3.2. Definition der Aktivitäten und Aufteilung der Projektarbeit
 - 3.2.1. Aufteilung
 - 3.2.2. Definieren der Aktivitäten
 - 3.2.3. Aufteilung der Projektarbeit
 - 3.2.4. Attribute der Aktivität
 - 3.2.5. Liste von Meilensteinen
- 3.3. Abfolge der Aktivitäten
 - 3.3.1. Liste der Aktivitäten
 - 3.3.2. Attribute der Aktivitäten
 - 3.3.3. Methode der Prioritätsdiagramme
 - 3.3.4. Identifizierung und Integration von Abhängigkeiten
 - 3.3.5. Fortschritte und Verzögerungen
 - 3.3.6. Netzwerkdiagramm des Projektzeitplans

- 3.4. Schätzung der Aktivitätsressourcen
 - 3.4.1. Register der Annahmen
 - 3.4.2. Liste der Aktivitäten
 - 3.4.3. Attribute der Aktivitäten
 - 3.4.4. Register der Annahmen
 - 3.4.5. Register der gelernten Lektionen
 - 3.4.6. Projektteam-Zuweisungen
 - 3.4.7. Ressourcenstrukturplan
- 3.5. Geschätzte Dauer der Aktivitäten
 - 3.5.1. Gesetz des abnehmenden Ertragszuwachs
 - 3.5.2. Anzahl der Ressourcen
 - 3.5.3. Technologische Fortschritte
 - 3.5.4. Motivation des Personals
 - 3.5.5. Projektdokumentation
- 3.6. Entwicklung des Terminplans
 - 3.6.1. Zeitleisten-Netzwerkanalyse
 - 3.6.2. Methode des kritischen Pfades
 - 3.6.3. Optimierung der Ressourcen
 - 3.6.3.1. Nivellierung der Ressourcen
 - 3.6.3.2. Stabilisierung der Ressourcen
 - 3.6.4. Fortschritte und Verzögerungen
 - 3.6.5. Komprimierung des Zeitplans
 - 3.6.5.1. Intensivierung
 - 3.6.5.2. Schnelle Ausführung
 - 3.6.6. Zeitplan - Baseline
 - 3.6.7. Projekt-Zeitplan
 - 3.6.8. Daten des Zeitplans
 - 3.6.9. Projektkalender
- 3.7. Arten von Beziehungen und Abhängigkeiten zwischen allen Projektaktivitäten
 - 3.7.1. Obligatorische Abhängigkeiten
 - 3.7.2. Diskretionäre Abhängigkeiten
 - 3.7.2.1. Bevorzugte Logik
 - 3.7.2.2. Präferenzielle Logik
 - 3.7.2.3. Weiche Logik
 - 3.7.3. Externe Abhängigkeiten
 - 3.7.4. Interne Abhängigkeiten

- 3.8. Zeitmanagement-Software für Technologieprojekte
 - 3.8.1. Analyse der verschiedenen Software
 - 3.8.2. Arten von Software
 - 3.8.3. Funktionalitäten und Abdeckung
 - 3.8.4. Nutzen und Vorteile
- 3.9. Terminplan-Kontrolle
 - 3.9.1. Informationen zur Arbeitsleistung
 - 3.9.2. Zeitplan-Prognosen
 - 3.9.3. Änderungsanträge
 - 3.9.4. Aktualisierung des Zeitmanagementplans
 - 3.9.5. Aktualisierungen der Projektdokumente
- 3.10. Neuberechnung der Zeiten
 - 3.10.1. Kritischer Pfad
 - 3.10.2. Berechnung der Mindest- und Höchstzeiten
 - 3.10.3. Pufferzeit eines Projekts
 - 3.10.3.1. Was ist es?
 - 3.10.3.2. Wie benutzt man es?
 - 3.10.4. Gesamte Pufferzeit
 - 3.10.5. Freie Pufferzeit

Modul 4. Kostenmanagement von Technologieprojekten

- 4.1. Was ist der Kostenmanagementplan?
 - 4.1.1. Planungsinstrumente und -techniken
 - 4.1.2. Ergebnisse der Kostenplanung
- 4.2. Kostenschätzung. Arten von Schätzungen. Analyse der Reserve
 - 4.2.1. Nützliche Informationen für die Kostenschätzung
 - 4.2.2. Tools und Techniken für die Kostenschätzung
 - 4.2.3. Ergebnisse der Erstellung des Kostenplans
- 4.3. Arten von Projektkosten
 - 4.3.1. Direkte und indirekte Kosten
 - 4.3.2. Fixe und variable Kosten



- 4.4. Projektbewertung und -auswahl
 - 4.4.1. Finanzielle Dimensionen eines Projekts
 - 4.4.2. NPV
 - 4.4.3. IRR und NRR
 - 4.4.4. Amortisationszeit oder *Payback*
- 4.5. Festsetzung des Budgets
 - 4.5.1. Nützliche Informationen für die Erstellung des Projektbudgets
 - 4.5.2. Instrumente und Techniken für die Erstellung von Kostenbudgets
 - 4.5.3. Ergebnisse der Erstellung des Projektbudgets
- 4.6. Kostenprognosen
 - 4.6.1. Daten und Informationen zum Kostenmanagement
 - 4.6.2. Arten der Kosten-Leistungs-Berichte
- 4.7. *Earned Value Management* (EVM)
 - 4.7.1. Basisvariablen und Zustandsvariablen
 - 4.7.2. Prognose
 - 4.7.3. Neue Techniken und Praktiken
- 4.8. Projekt-Cashflow
 - 4.8.1. Arten von *Cashflow*
 - 4.8.2. Schätzung der mit einem Projekt verbundenen Netto-Cashflows
 - 4.8.3. Diskontierter *Cashflow*
 - 4.8.4. Anwendung des Risikos auf *Cashflows*
- 4.9. Kostenkontrolle
 - 4.9.1. Ziele und Vorteile der Kostenkontrolle
 - 4.9.2. Instrumente und Techniken



Schreiben Sie sich für dieses Programm ein und werden Sie ein Informatiker, der in der Lage ist, in Ihrem Unternehmen hochwertige Arbeit zu leisten"

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.



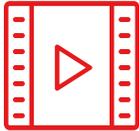
In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen 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.





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.



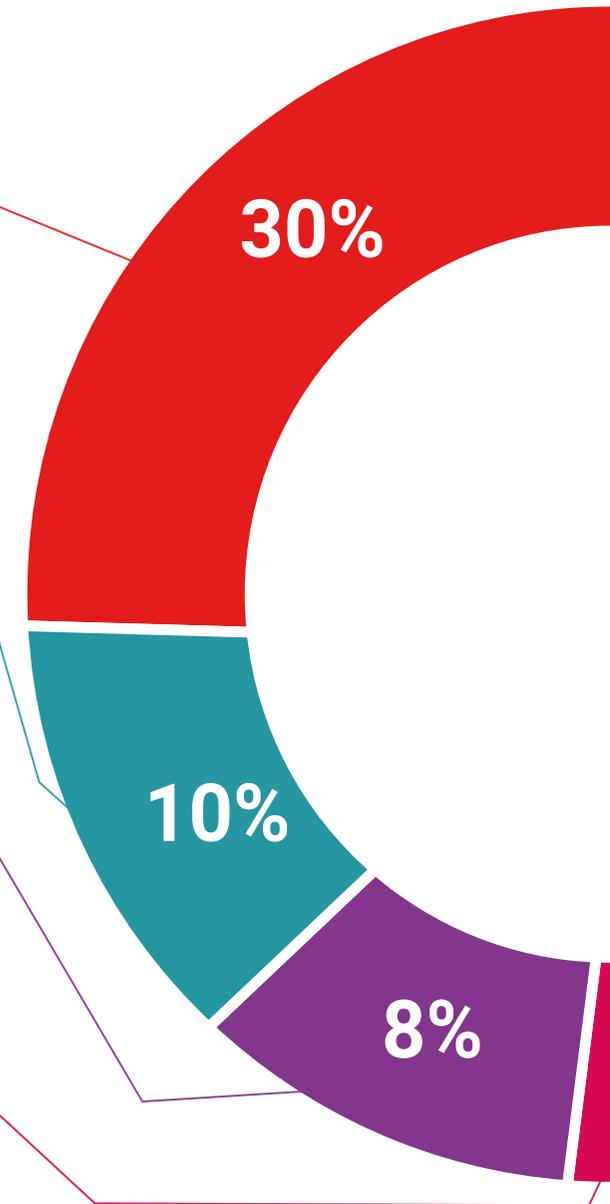
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Programmierung und Kosten eines Technologieprojekts 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 und Kosten eines Technologieprojekts** 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 Technologischen 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 und Kosten eines Technologieprojekts**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **600 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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Programmierung und Kosten
eines Technologieprojekts

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

Universitätsexperte

Programmierung und Kosten
eines Technologieprojekts

