

Universitätskurs

Benutzeroberfläche und
Benutzererfahrung mit Python

```
arg_path
arg_path_positional
elif arg_str
arg_str_positional
elif arg_switch
```



Universitätskurs Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung mit Python

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/benutzeroberfläche-benutzererfahrung-python

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

Animationen und Übergänge in der Python-Webentwicklung werden immer wichtiger. Dies liegt vor allem daran, dass diese Mittel dazu dienen, Informationen wirksam zu vermitteln und die Aufmerksamkeit der Menschen zu lenken. Sie können den Verbrauchern helfen zu verstehen, wie eine Schnittstelle funktioniert, wichtige Elemente hervorheben oder Statusänderungen anzeigen. Diese Elemente tragen auch dazu bei, die Anwendungen optisch ansprechender zu gestalten, was für die Gewinnung und Bindung von Nutzern entscheidend ist.

In diesem Sinne führt TECH einen Hochschulabschluss ein, der die fortschrittlichsten Werkzeuge und Bibliotheken für die Erstellung von Animationen bereitstellt. Darüber hinaus basiert das Programm auf einem 100%igen Online-Format, um den Studenten Flexibilität zu bieten.



“

Meistern Sie Design- und Prototyping-Software mit exklusiven Inhalten von TECH, der weltweit besten digitalen Universität an der laut Forbes"

User Interface (UI) und User Experience (UX) sind bei der Entwicklung von Anwendungen mit Python von grundlegender Bedeutung, um den Erfolg eines Projekts zu gewährleisten. Wenn diese Aspekte sorgfältig geplant sind, tragen sie zur Zufriedenheit des Publikums bei. Eine intuitive Benutzeroberfläche und eine angenehme Erfahrung erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass die Benutzer die Anwendungen regelmäßig nutzen. Darüber hinaus steigern effiziente Schnittstellen die Produktivität des Einzelnen erheblich, da er seine Aufgaben schneller und einfacher erledigen kann. Dies ist besonders wichtig für Geschäfts- und Produktivitätsanwendungen.

In diesem Zusammenhang führt TECH einen Universitätskurs ein, der das Design von Benutzeroberflächen mit Python vertieft. Zu diesem Zweck werden im Lehrplan die Techniken des responsiven Designs und die Anpassung an verschiedene Bildschirme eingehend analysiert. Im Gegenzug werden die Studenten Tests durchführen, um die Qualität der Prozesse zu gewährleisten. Darüber hinaus wird das Unterrichtsmaterial modernste Werkzeuge für die Erstellung wirksamer Animationen liefern, die das Interesse der Verbraucher wecken. Die Fortbildung wird sich auch mit der Analyse des Nutzerverhaltens befassen, indem moderne Techniken wie *Tracking* eingesetzt werden. Die Studenten werden Innovationen und aufkommende Trends in diesem Bereich erforschen, um sich auf zukünftige Herausforderungen vorzubereiten.

Die Methodik dieses Programms unterstreicht seinen innovativen Charakter. TECH bietet eine 100%ige Online-Bildungsumgebung, die an die Bedürfnisse von vielbeschäftigten Fachleuten angepasst ist, die ihre Karriere vorantreiben wollen. Außerdem kommt die *Relearning*-Methode zum Einsatz, die auf der Wiederholung der wichtigsten Konzepte basiert, um das Wissen zu festigen und das Lernen zu erleichtern. Auf diese Weise macht die Kombination aus Flexibilität und einem robusten pädagogischen Ansatz das Programm sehr zugänglich. Die Studenten haben auch Zugang zu einer Bibliothek voller multimedialer Ressourcen in verschiedenen audiovisuellen Formaten wie interaktive Zusammenfassungen und Infografiken.

Dieser **Universitätskurs in Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung mit Python** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Entwicklung in Python vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, 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



Sie werden das Nutzerverhalten mit Python erforschen, um auf der Grundlage von Daten und Metriken kontinuierliche Verbesserungen vorzunehmen"

“

Sie werden sich mit der Technik des Responsive Design befassen und dafür sorgen, dass Websites auf einer Vielzahl von Geräten - von Computern bis hin zu Mobiltelefonen und Tablets - gut aussehen.

Zu den Lehrkräften 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 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.

Entwickeln Sie Tests und Qualitätssicherungstests, um sicherzustellen, dass die Programme fehlerfrei laufen.

Vergessen Sie das Auswendiglernen! Mit dem Relearning-System werden Sie die Konzepte auf natürliche und progressive Weise integrieren.



02 Ziele

Dank dieses Programms werden die Studenten fortgeschrittene Fähigkeiten in der Gestaltung von Benutzeroberflächen und der Benutzererfahrung mit Python erwerben. In diesem Sinne werden diese Fachleute die UI/UX-Prinzipien optimal in die Softwareentwicklung integrieren. Sie werden auch den Einsatz von responsiven und adaptiven Design-Tools beherrschen und *Testing* zur Qualitätssicherung implementieren. Die Absolventen werden qualifiziert sein, Usability-Tests und Analysen des Nutzerverhaltens durchzuführen. Die Informatiker werden mit den erforderlichen Fähigkeiten ausgestattet, um sich im Bereich der technologischen Entwicklung hervorzutun und die Herausforderungen, denen sie bei ihrer Arbeit begegnen, erfolgreich zu bewältigen.



“

*Mit diesem Programm können Sie in nur 150
Stunden das Beste aus den Collaboration- und
Feedback-Tools herausholen"*



Allgemeine Ziele

- ♦ Vermitteln eines umfassenden Verständnisses von Python
- ♦ Fortbilden in der fortgeschrittenen Daten- und Typverarbeitung in Python
- ♦ Anwenden der Grundsätze der objektorientierten Programmierung (OOP) in Python
- ♦ Fördern der Anwendung bewährter Verfahren und moderner Methoden bei der Softwareentwicklung
- ♦ Umfassendes Fortbilden in Web- und mobiler Entwicklung mit Python
- ♦ Integrieren von UI/UX-Prinzipien in die Softwareentwicklung
- ♦ Fortbilden in der Konfiguration und Nutzung von Werkzeugen und Entwicklungsumgebungen für Daten
- ♦ Vertiefen der Verwendung von Datenstrukturen und Funktionen in Python
- ♦ Fortbilden in fortgeschrittenen Datenvisualisierungstechniken mit Matplotlib
- ♦ Fortbilden in Strategien zur Leistungsoptimierung und zum Data Warehousing





Spezifische Ziele

- Unterweisen in responsiven und adaptiven Designtechniken
- Vorbereiten für die Durchführung von Usability-Tests und die Analyse des Benutzerverhaltens



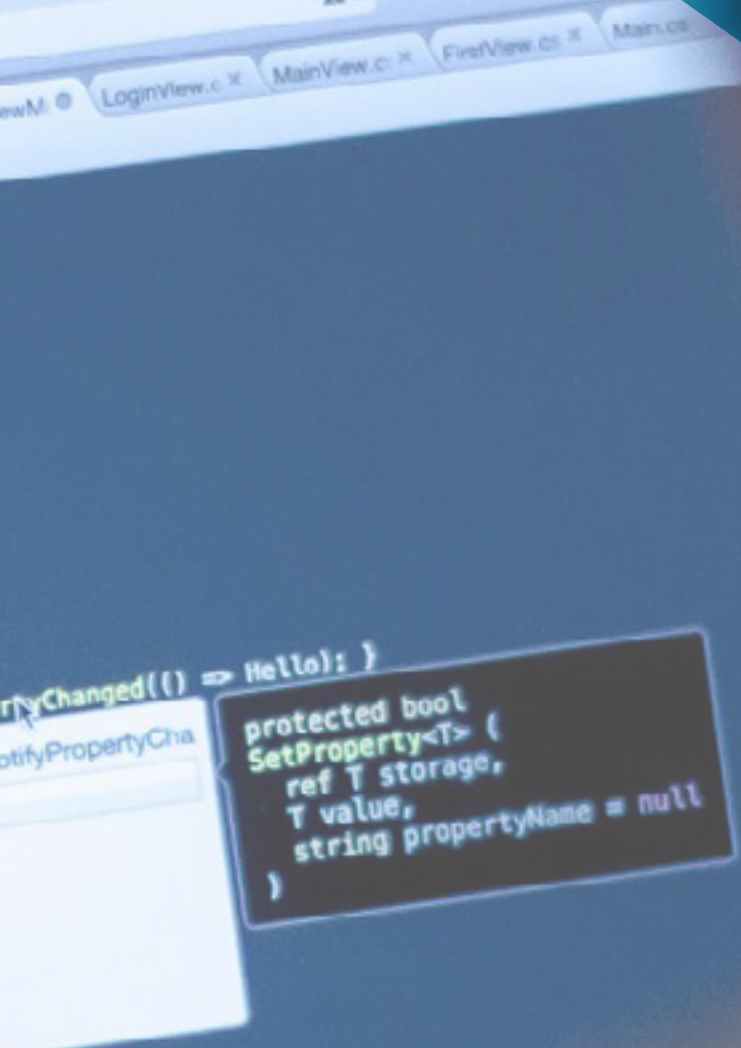
TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die ihren Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihnen zu helfen, geschäftlichen Erfolg zu erzielen"

03

Kursleitung

Im Einklang mit ihrer Philosophie, höchste Bildungsqualität zu bieten, verfügt TECH über einen Lehrkörper von internationalem Prestige. Die Fachleute dieses Hochschulabschlusses verfügen über umfangreiche Berufserfahrung in der Entwicklung von *Software*. Sie besitzen daher fortgeschrittene Kenntnisse und Fähigkeiten in Python. Darüber hinaus halten sich diese Experten über die aktuellen Trends in der Branche auf dem Laufenden, um Dienstleistungen auf der Grundlage höchster Qualitätsstandards zu erbringen. Auf diese Weise haben die Studenten die Garantie, dass sie in einem Beruf, der sich rasch weiterentwickelt und zahlreiche Möglichkeiten bietet, auf dem neuesten Stand bleiben.





“

Ein erfahrenes Lehrteam begleitet Sie durch den gesamten Lernprozess und beantwortet alle Fragen, die Sie möglicherweise haben"

Leitung



Dr. Matos Rodríguez, Dionis

- ♦ *Data Engineer* bei Wide Agency Sodexo
- ♦ *Data Consultant* bei Tokiota
- ♦ *Data Engineer* bei Devoteam
- ♦ *BI Developer* bei Ibermática
- ♦ *Applications Engineer* bei Johnson Controls
- ♦ *Database Developer* bei Suncapital España
- ♦ *Senior Web Developer* bei Deadlock Solutions
- ♦ *QA Analyst* bei Metaconcept
- ♦ Masterstudiengang in Big Data & Analytics von der EAE Business School
- ♦ Masterstudiengang in Systemanalyse und -design
- ♦ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Universität APEC

Professoren

Fr. Delgado Feliz, Benedit

- ♦ Verwaltungsassistentin und Operatorin für elektronische Überwachung bei der Nationalen Drogenkontrollbehörde (DNCD)
- ♦ Kundendienst bei Cáceres y Equipos
- ♦ Reklamationen und Kundendienst bei Express Parcel Services (EPS)
- ♦ Spezialistin für Microsoft Office von der Nationalen Schule für Informatik
- ♦ Soziale Kommunikatorin von der Katholischen Universität Santo Domingo

Fr. Gil Contreras, Milagros

- ♦ *Content Creator* bei MPCTech LLC
- ♦ Projektleiterin
- ♦ *Freelance IT Writer*
- ♦ MBA an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaftslehre am Technischen Institut von Santo Domingo

Hr. Villar Valor, Javier

- ♦ Direktor und Gründungspartner von Impulsa2
- ♦ *Chief Operations Officer (COO)* bei Summa Insurance Brokers
- ♦ Direktor für Transformation und betriebliche Exzellenz bei Johnson Controls
- ♦ Masterstudiengang in Professionelles *Coaching*
- ♦ Executive MBA der Emlyon Business School, Frankreich
- ♦ Masterstudiengang in Qualitätsmanagement von EOI
- ♦ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Universität Acción Pro-Educación y Cultura (UNAPEC)

Hr. Gil Contreras, Armando

- ♦ Lead *Big Data Scientist* bei Johnson Controls
- ♦ *Data Scientist-Big Data* bei Opensistemas S.A.
- ♦ Wirtschaftsprüfer bei Creatividad y Tecnología S.A. (CYTSA)
- ♦ Wirtschaftsprüfer für den öffentlichen Sektor bei PricewaterhouseCoopers Auditors
- ♦ Masterstudiengang in *Data Science* am Universitätszentrum für Technologie und Kunst
- ♦ Masterstudiengang MBA in Internationale Beziehungen und Wirtschaft am Finanzstudienzentrum (CEF)
- ♦ Hochschulabschluss in Wirtschaftswissenschaften am Technologischen Institut von Santo Domingo

Hr. Delgado Panadero, Ángel

- ♦ *ML Engineer* bei Paradigma Digital
- ♦ *Computer Vision Engineer* bei NTT Disruption
- ♦ *Data Scientist* bei Singular People
- ♦ *Data Analyst* bei Parclick
- ♦ Spezialist in *Data Engineering* on GPC
- ♦ Spezialist in *Deep Learning*
- ♦ Hochschulabschluss in Physik an der Universität von Salamanca



Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden“

04

Struktur und Inhalt

Diese Fortbildung konzentriert sich auf die Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung unter Verwendung von Python, damit Studenten die Prinzipien von UI/UX effektiv in die Entwicklung von *Software* integrieren können. Der Lehrplan reicht von UI-Design oder Benutzer-Computer-Interaktion bis zu benutzerzentriertem Design mit Python. Darüber hinaus wird der Lehrplan fortgeschrittene Prototyping-Tools anbieten, mit denen die Studenten Anwendungen effizient erstellen können. Das Material wird sich auch mit responsivem Design, Animationen und der Bedeutung von Barrierefreiheit und Benutzerfreundlichkeit bei der Erstellung von *Wireframes* befassen.





“

Sie werden das Benutzererlebnis verbessern und fortgeschrittene Fähigkeiten erwerben, um zukünftige Herausforderungen im Bereich UI/UX-Design zu meistern"

Modul 1. Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung mit Python

- 1.1. Design von Benutzeroberflächen mit Python
 - 1.1.1. UI-Design mit Python
 - 1.1.2. Benutzer-Computer-Interaktion mit Python
 - 1.1.3. Benutzerzentriertes Design mit Python
- 1.2. UI/UX-Designwerkzeuge mit Python
 - 1.2.1. Software für Design und Prototyping
 - 1.2.2. Kollaborative Werkzeuge und *Feedback*
 - 1.2.3. Integration des Designs in den Entwicklungsprozess
- 1.3. *Responsive* und *Adaptive Design* mit Python
 - 1.3.1. Responsive-Design-Techniken
 - 1.3.2. Anpassung an verschiedene Geräte und Bildschirme
 - 1.3.3. *Testing* und Qualitätssicherung
- 1.4. Animationen und Übergänge mit Python
 - 1.4.1. Erstellen effektiver Animationen mit Python
 - 1.4.2. Werkzeuge und Bibliotheken für die Animation
 - 1.4.3. Auswirkungen auf UX und Leistung
- 1.5. Barrierefreiheit und Benutzerfreundlichkeit mit Python
 - 1.5.1. Barrierefreiheit im Internet
 - 1.5.2. Bewertungsinstrumente und -techniken
 - 1.5.3. Anwendung bewährter Praktiken
- 1.6. *Prototyping* und *Wireframes* mit Python
 - 1.6.1. Erstellung von *Wireframes* und *Mockups*
 - 1.6.2. Werkzeuge für das *Rapid Prototyping*
 - 1.6.3. Tests zur Benutzerfreundlichkeit und *Feedback*
- 1.7. Tests zur Benutzerfreundlichkeit mit Python
 - 1.7.1. Methoden und Techniken der Prüfung der Benutzerfreundlichkeit
 - 1.7.2. Ergebnisorientierte Analyse und Verbesserung
 - 1.7.3. Tools zur Prüfung der Benutzerfreundlichkeit
- 1.8. Analyse des Benutzerverhaltens mit Python
 - 1.8.1. Analyseverfahren und *Tracking*
 - 1.8.2. Datenauswertung und Metriken
 - 1.8.3. Datengestützte kontinuierliche Verbesserung





- 1.9. *Feedback*-basierte Erweiterungen mit Python
 - 1.9.1. Verwaltung und Analyse von *Feedback*
 - 1.9.2. *Feedback*-Zyklen und kontinuierliche Verbesserung
 - 1.9.3. Strategien zur Umsetzung wirksamer Veränderungen
- 1.10. Zukünftige Trends in UI/UX mit Python
 - 1.10.1. Innovationen und neue Trends
 - 1.10.2. Auswirkungen der neuen Technologien auf UI/UX
 - 1.10.3. Vorbereitungen für die Zukunft des Designs



Ein intensives, fundiertes und 100%iges Online-Programm, das Sie auf die nächste Stufe der Benutzeroberflächengestaltung mit Python bringt. Schreiben Sie sich jetzt 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 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 Universitätskurs in Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung mit Python garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECHNologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Hochschulabschluss ohne
lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung mit Python** 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: **Universitätskurs in Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung mit Python**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Benutzeroberfläche und
Benutzererfahrung mit Python

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung mit Python