

# Universitätskurs

Benutzeroberflächen und  
Layouts bei der Entwicklung  
von Android-Anwendungen



## Universitätskurs Benutzeroberflächen und Layouts bei der Entwicklung von Android-Anwendungen

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/benutzeroberflächen-layouts-entwicklung-android-anwendungen](http://www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/benutzeroberflächen-layouts-entwicklung-android-anwendungen)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

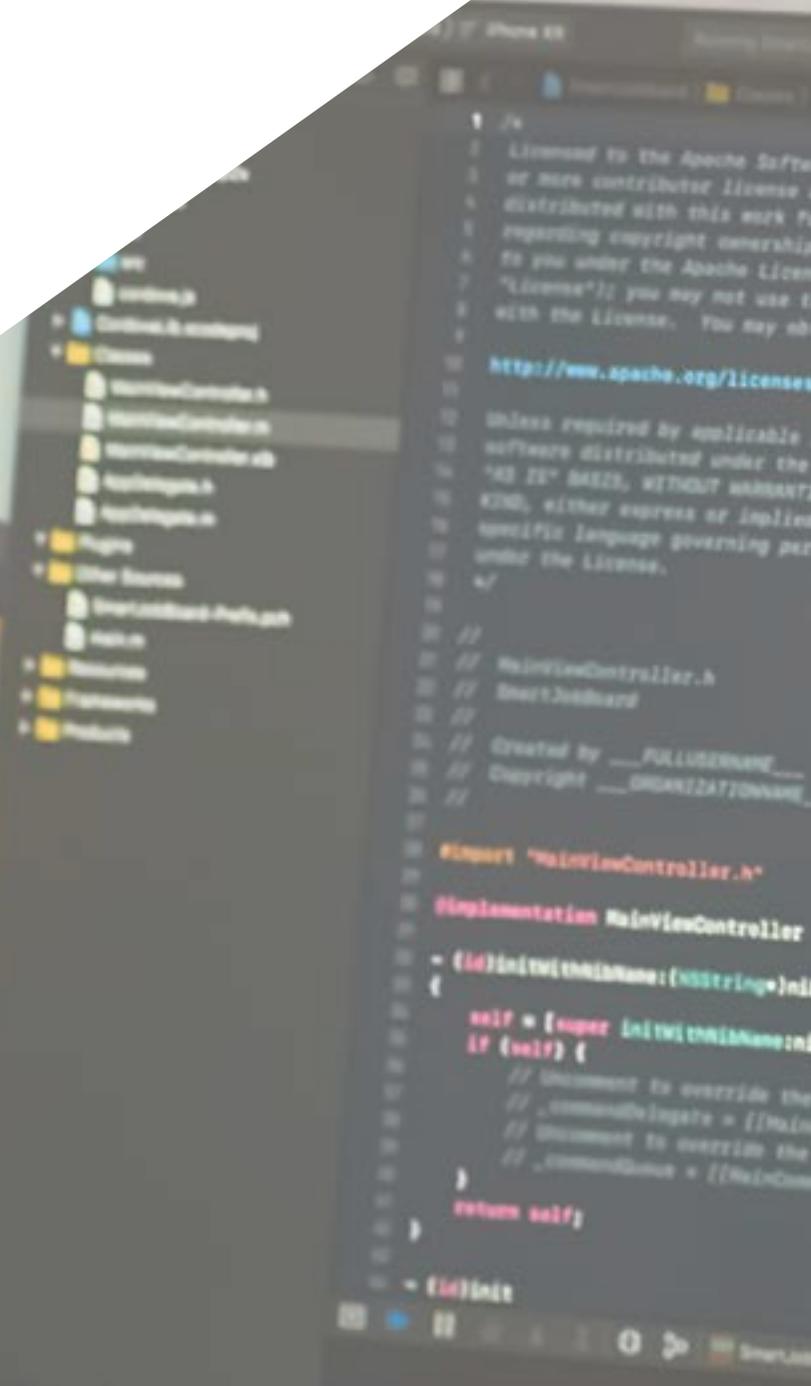
Qualifizierung

---

Seite 28

# 01 Präsentation

Android ist heute das bei weitem am meisten genutzte mobile Betriebssystem der Welt. Diese Tatsache, verbunden mit der raschen Entwicklung der Geräte, macht eine ständige Aktualisierung der technischen Architekturen und Benutzeroberflächen der Anwendungen erforderlich. Ziel dieses Programms ist es, das nötige Wissen zu bündeln, um Informatiker in die Lage zu versetzen, Stilbibliotheken und wiederverwendbare Elemente zu erstellen, ihre Arbeit zu optimieren und Zeit und Mühe zu sparen. All dies mit einer fließenden Methodik, mit aktualisierten und dynamischen Inhalten und 100% online.





“

*Halten Sie Ihre Fähigkeiten mit der Entwicklung der mobilen Technologie auf dem Laufenden”*

Die Entwicklung neuer Technologien, insbesondere im Zusammenhang mit mobilen Geräten, scheint keine Grenzen zu kennen. Heute hat mehr als die Hälfte der Weltbevölkerung ein Telefon mit Internetzugang, und ein hoher Prozentsatz davon sind Android-Nutzer. Die Anforderungen von Gerätebesitzern, ein Gerät mit einer komfortablen, einfachen und praktischen Schnittstelle zu haben, werden immer häufiger, weshalb Programme wie der Universitätskurs in Benutzeroberflächen und Layouts bei der Entwicklung von Android-Anwendungen aufkommen.

Vom rein technologischen Standpunkt aus gesehen, wird das Wissen über die verschiedenen Arten von Benutzeroberflächen und Designs, die in diesem Betriebssystem verfügbar sind, den Informatiker in die Lage versetzen, Stilbibliotheken und wiederverwendbare Elemente zu erstellen. Sie werden in der Lage sein, die Vorteile zu erkunden, die dies für eine professionelle Gestaltung mit sich bringt, insbesondere im Hinblick auf die Verwendung von Themen und deren Anwendbarkeit auf Designs für virtuelle und erweiterte Realität.

Neben der ständigen Weiterentwicklung ist es wichtig festzustellen, dass dieser Sektor einen Aufschwung erlebt. Aus diesem Grund ist die Nachfrage nach Fachleuten, die in diesem Bereich geschult sind, groß, und wenn Sie die erforderlichen Kenntnisse besitzen, können sie Ihren Lebenslauf vervollständigen und aktualisieren.

Darüber hinaus ist TECH bestrebt, eine 100%ige Online-Fortbildung anzubieten, die es den Studenten ermöglicht, ihre berufliche Laufbahn fortzusetzen und gleichzeitig in ihre Zukunft zu investieren, und zwar mit einem Diplom, das an den Sektor angepasst ist und von einem Experten mit umfassender Erfahrung unterrichtet wird.

Dieser **Universitätskurs in Benutzeroberflächen und Layouts bei der Entwicklung von Android-Anwendungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus der Informatik vorgestellt wurden, konzentriert sich auf über das Design von Benutzeroberflächen für Android
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Ihr 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



*Investieren Sie in Ihre Zukunft mit TECH und verbessern Sie Ihre Beschäftigungsfähigkeit bei Fachleuten des Sektors"*



*Lernen Sie, wie Sie Stilbibliotheken und wiederverwendbare Elemente in verschiedenen Anwendungen erstellen können"*

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen 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 Fachkräfte versuchen müssen, 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.

*Die Entwicklung einer professionellen und modernen, erweiterbaren technischen Architektur ist dank dieses Universitätskurses möglich.*

*Analysieren und lernen Sie Strategien für die Gestaltung von Benutzeroberflächen unter rein technologischen Gesichtspunkten kennen.*



# 02 Ziele

Obwohl das Wissen im Bereich des Designs mobiler Benutzeroberflächen, in diesem Fall Android, sehr umfangreich ist, besteht das Hauptziel dieses Abschlusses darin, die Informationen in einer klaren und prägnanten, aber dennoch vollständigen Art und Weise zusammenzufassen und qualitativ hochwertige Inhalte zu erstellen. TECH möchte mit diesem Universitätskurs erreichen, dass der Informatiker in der Lage ist, Entwürfe und Benutzeroberflächen zu erkennen und sie in der erweiterten virtuellen Realität anzuwenden. Das heißt, dass sie in der Lage sind, das in der Fortbildung Gelernte einfach und erfolgreich anzuwenden.



“

*TECH vermittelt Ihnen das Wissen, das Sie brauchen, um Ihre eigene Strategie zu entwickeln"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Bestimmung der verfügbaren Arten von Benutzeroberflächen und Designs (*Layout*)
- ◆ Untersuchung der Merkmale jedes der vorhandenen Layouts
- ◆ Analyse, wann jedes der Designs verwendet und wann es vermieden werden sollte
- ◆ Erstellung von Stilen und Themen, einschließlich Themen der virtuellen Realität

“

*Unsere Priorität ist es, dass die Fortbildung immer einfach, klar und von hoher Qualität ist. Perfekt, um sie in die Praxis umsetzen zu können"*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Vorstellung des Lebenszyklusmodells von Android-Ansichten
- ◆ Untersuchung der wichtigsten Eigenschaften eines visuellen Designs (*Layout*)
- ◆ Analyse der verfügbaren Designs (*Layout*)
- ◆ Erzeugung eines wiederverwendbaren Designs (*Layout*)
- ◆ Bestimmung, wie alternative Ressourcen genutzt werden können
- ◆ Identifizierung der Unterschiede bei der Verwendung dieser Komponenten im Vergleich zu anderen Programmiersystemen
- ◆ Ermittlung des Potenzials und der Verwendung der Datei `AndroidManifest.xml`

# 03

## Kursleitung

Um qualitativ hochwertige Inhalte anbieten zu können, die den Ansprüchen der Studenten gerecht werden, braucht man die besten Fachleute im IT-Sektor. Aus diesem Grund wählt TECH fachkundige Lehrkräfte aus, die in der Lage sind, die zur Beherrschung des Themas erforderlichen Informationen zu vermitteln und gleichzeitig durch ihre eigene Erfahrung eine persönliche und einzigartige Sichtweise zu vermitteln. Die Weitergabe von Fachwissen durch ihren beruflichen Hintergrund sorgt für ein Plus an Dynamik und Nähe, was den Lernprozess begünstigt und bereichert.



“

*Die Erfahrung unserer fachkundigen Lehrkräfte wird Ihnen helfen, eine andere Realität kennen zu lernen, die in den theoretischen Handbüchern nicht vorkommt"*

## Internationale Gastdirektorin

Colin Lee ist ein erfolgreicher Entwickler mobiler Anwendungen, der sich auf nativen Android-Code spezialisiert hat und dessen Einfluss sich international erstreckt. Der Experte ist eine Autorität in der Region Twin Cities und im Umgang mit Kotlin. Einer seiner jüngsten Beiträge bestand darin, in Live-Code zu demonstrieren, wie man mit der genannten Programmiersprache und den Open-Source-Browser-Komponenten von Mozilla für Android schnell einen Browser erstellen kann.

Darüber hinaus sind seine Anwendungen mit großen globalen Unternehmen verbunden. So war er zum Beispiel für die Entwicklung digitaler Lösungen für Pearson, einen der größten Verlage der Welt, verantwortlich. Er entwickelte auch einen Low-Level-Android-Videorekorder für das Startup Flipgrid, das später von Microsoft übernommen wurde.

Außerdem entwickelte er ein erfolgreiches Android-VPN für einen großen Beratungskunden. Er ist auch der Schöpfer eines Frachtmanagement-Tools, das von dem transnationalen Unternehmen Amazon eingesetzt wird, um die Arbeit seiner Vertragstrucker zu erleichtern. Außerdem hat er für Mozilla an der Entwicklung der mobilen Versionen des Firefox-Browsers mitgewirkt.

Heute ist er als Auftragnehmer tätig, unter anderem für Code-Reviews und Sicherheitsüberprüfungen. Sein Einfluss auf die Entwicklung mobiler Anwendungen und seine Erfahrung im Laufe der Jahre machen ihn zu einer führenden Persönlichkeit in der globalen Technologie-Arena.



## Mr. Lee, Colin

---

- Direktor bei ColinTheShots LLC
- Android-Software-Ingenieur für Specto Inc.
- Leitender Android-Ingenieur für Mozilla
- Softwareentwicklungsingenieur für Amazon
- Ingenieur für mobile Anwendungen für Flipgrid
- Software-Konfigurationsspezialist für Pearson VUE
- Hochschulabschluss an der Universität von Florida

“

*Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildung, um Ihre berufliche Entwicklung zu fördern”*

## Leitung



### Hr. Olalla Bonal, Martín

- ◆ *Actual Blockchain Technical Specialist bei IBM SPGI*
- ◆ Techniker für digitale Elektronik
- ◆ *Blockchain* Architekt
- ◆ Infrastruktur Architekt im Bankwesen
- ◆ Schulung *Hyperledger Fabric* für Unternehmen
- ◆ Geschäftsorientierte Schulung *Blockchain* für Unternehmen
- ◆ Projektleitung und Implementierung von Lösungen
- ◆ Mehr als 25 Jahre Erfahrung in der IT-Branche

## Professoren

### Hr. Villot Guisán, Pablo

- ◆ Cloud Architekt, Exponential Lösungen und Fachexperte *Blockchain* bei KPMG
- ◆ Cloud Architekt für Exponential Solutions und Subject Mater Expert *Blockchain* und für Integration bei Eversis
- ◆ Entwickler und technischer Leiter von Web- und Desktop-Anwendungen für den Bereich Handelslogistik von Inditex, Connectis.
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Universität von La Coruña
- ◆ Microsoft MSCA-Zertifizierung: *Cloud Plattform*

### Hr. Noguera Rodríguez, Pablo

- ◆ Entwickler für Native Apps (iOS & Android)- Starman Aviation ( *Aviaze App*)
- ◆ Entwickler für Native Apps (iOS) - Stef ( *Mtrack App*)
- ◆ Entwickler für Native Apps (iOS & Android)- Bitnovo ( *Bitnovo App*)
- ◆ Entwicklungsexperte in Java: JSE, JEE und Android - Ilabora Bildung
- ◆ Programmierung von Android-Anwendungen - EOI - Madrid

**Hr. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo**

- ◆ Berater für professionelle Dienstleistungen, der seit IBM mit führenden Organisationen in Europa, dem Nahen Osten und Lateinamerika zusammenarbeitet.
- ◆ Herausragende Kooperationen mit renommierten Universitäten und Hochschulen in technologiebezogenen Themen wie Künstliche Intelligenz, Internet of Things, Cloud, Customer Experience und Digital Transformation.
- ◆ Technischer Ingenieur für den Vertrieb des Watson Customer Engagement Portfolios (Marketing und Customer Experience Lösungen) in Spanien, Portugal, Griechenland und Israel bei IBM.
- ◆ FuE-Netzwerkingenieur für FuE bei Telefónica
- ◆ Hochschulabschluss in Telekommunikationstechnik an der Universität Alcalá und der Danish Technical University.

**Hr. Pérez Rico, Javier**

- ◆ Derzeitiger Technischer Leiter Android bei Nologis
- ◆ Technischer Leiter Android bei Seekle
- ◆ Android-Programmierer bei Gowex-Ideup
- ◆ Junior Android-Programmierer bei Tecnocom
- ◆ Referent des II Simposio iTest, E@tic2011
- ◆ Technischer Ingenieur für Computersysteme an der Universität Complutense in Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Forschung an der Universität Complutense in Madrid

**Hr. Jiménez Pérez, Carlos**

- ◆ Senior Android-Entwickler bei OnTheSpot - Telefónica Tech
- ◆ Ingenieur für Automatisierungstechnik und Elektronik
- ◆ Masterstudiengang in Elektronischen Systemen und Anwendungstechnik
- ◆ Außerordentlicher Professor an der Universität Carlos III von Madrid

**Hr. Marcano Van Grieken, Alejandro Antonio**

- ◆ Produktmanager - Vikua, Remote (Jira, SCRUM, Figma, Slack, Notion)
- ◆ Backend-Entwickler - InnovativeGX
- ◆ Hochschulabschluss in Systemtechnik, Metropolitanische Universität von Caracas, Venezuela
- ◆ Masterstudiengang in Cybersicherheit, Universität von León

**Hr. Arevalillo González, Emilio**

- ◆ DBA Oracle BBVA
- ◆ *Assistant Project Manager Archibus Solution Center Spain*
- ◆ Backend developer bei Telefónica FuE
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Polytechnischen Universität Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Software und Systemen an der Polytechnischen Universität von Madrid

**Hr. Arranz, Héctor**

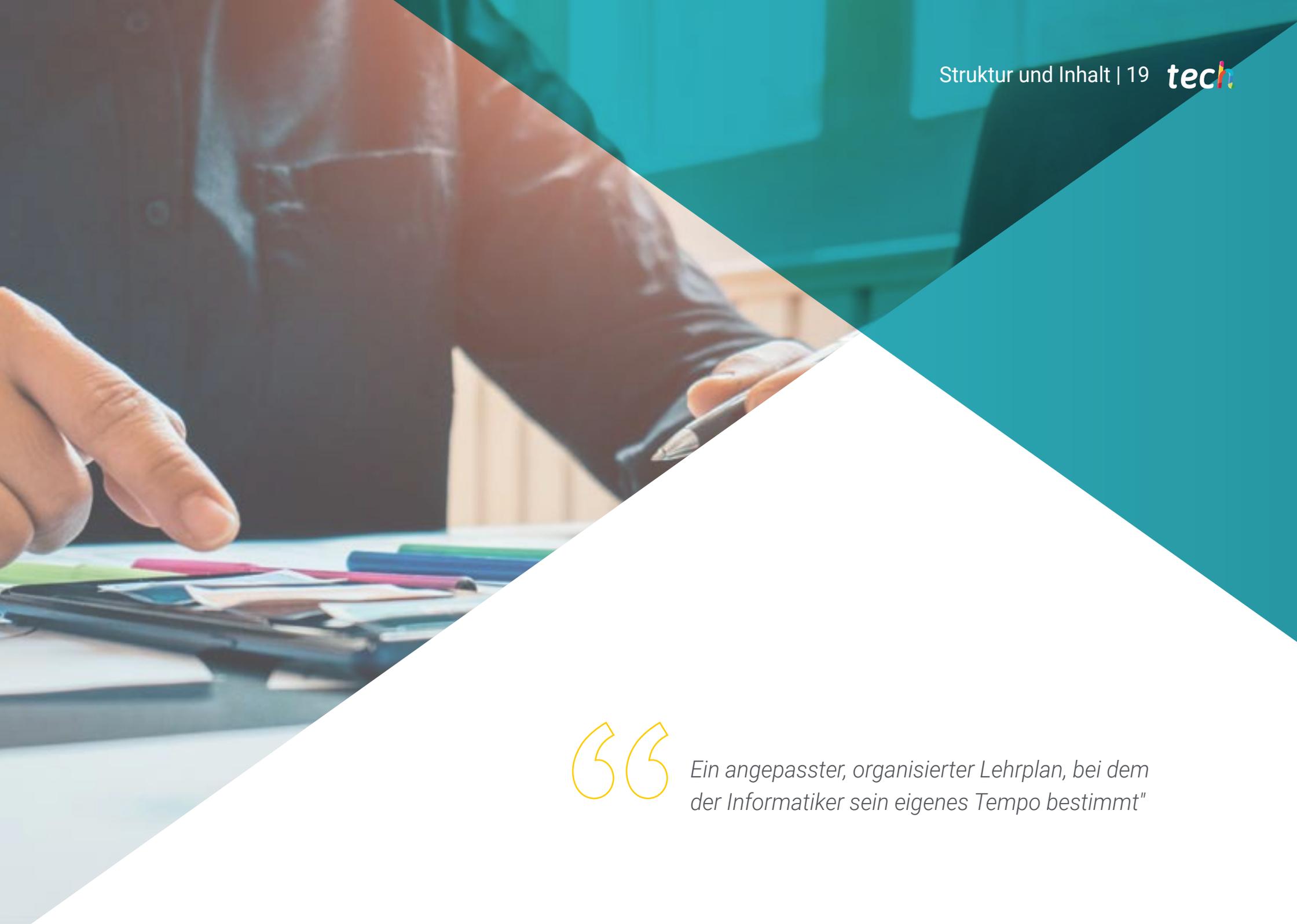
- ◆ Software-Projektleiter bei Ezenit
- ◆ Hochschulabschluss in Softwaretechnik an der Universität Complutense von MADRID
- ◆ MBA Power Leaders von The Power MBA Lehr-Erfahrung
- ◆ Ausbilder für digitale Fähigkeiten bei Three Life
- ◆ Ausbilderin für digitale Fähigkeiten bei Fundacion Esplai
- ◆ Außerordentlicher Professor für den Studiengang Multiplattform-Anwendungsentwicklung am MEDAC
- ◆ Unterstützung der unternehmerischen Tätigkeit an der Universität Complutense von Madrid
- ◆ Ausbilder für digitale Fähigkeiten bei Three Life y Fundacion Esplai
- ◆ Berater für Unternehmertum bei Cink Venturing
- ◆ Außerordentlicher Professor für den Studiengang Multiplattform-Anwendungsentwicklung am MEDAC

# 04

## Struktur und Inhalt

TECH legt großen Wert auf bequemes und angepasstes Lernen. Deshalb wurde der Inhalt dieses Programms so gestaltet, dass der Informatiker den Kurs entsprechend seiner Verfügbarkeit individuell gestalten kann. Die in Blöcken organisierte Struktur macht den Lernprozess zu einer dynamischen und leicht zu erlernenden Erfahrung.



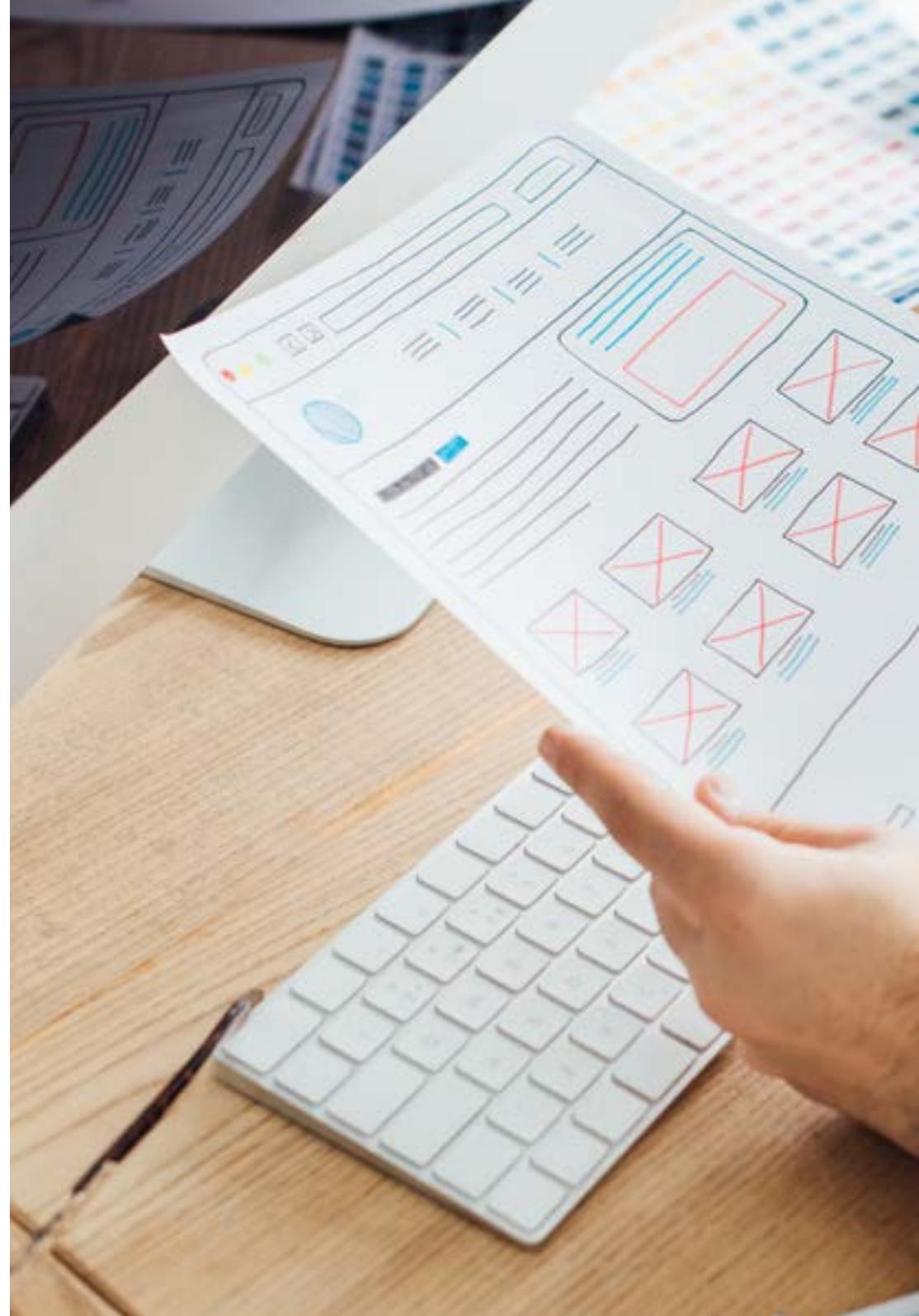


“

*Ein angepasster, organisierter Lehrplan, bei dem der Informatiker sein eigenes Tempo bestimmt"*

## Modul 1. Benutzeroberflächen und Layouts in der Entwicklung von Android-Anwendungen

- 1.1. Lebenszyklus einer Android-Schnittstelle
  - 1.1.1. Lebenszyklus bei Android
  - 1.1.2. Verhältnis zwischen Prozess und Aktivität
  - 1.1.3. Persistenz des Status der Anwendung
  - 1.1.4. Architektur *Clean* für Android
- 1.2. Ansichten in der Entwicklung von Android-Anwendungen (*Views*)
  - 1.2.1. Architektur - Präsentationsschicht *Clean*
  - 1.2.2. *Recycler View*
  - 1.2.3. *Adapter View*
- 1.3. Designs in der Entwicklung von Android-Anwendungen (*Layouts*)
  - 1.3.1. *Layouts* in Android
  - 1.3.2. *Constraint Layout*
  - 1.3.3. Erstellen von *Layouts* mit dem Android Studio *Layout Editor*
- 1.4. Animationen in der Entwicklung von Android-Anwendungen (*Animations*)
  - 1.4.1. Icons und Bilder
  - 1.4.2. Übergänge
  - 1.4.3. Unterschied zwischen Eigenschaftsanimation und Ansichtsanimation
- 1.5. Aktivitäten und Intentionen in der Entwicklung von Android-Anwendungen (*Activity und Intentions*)
  - 1.5.1. Explizite und implizite Absichten
  - 1.5.2. Aktionsleiste
  - 1.5.3. Kommunikation zwischen Aktivitäten
- 1.6. Alternative und Systemressourcen (*Material Design, Cardboard, usw.*)
  - 1.6.1. *Material Design* für Android
  - 1.6.2. Multimedia in Android
  - 1.6.3. Virtuelle Realität mit Google Cardboard for Android NDK



- 1.7. Stile und Themen in der Entwicklung von Android-Anwendungen
  - 1.7.1. Stile in einem Android-Projekt
  - 1.7.2. Themen für das Android-Projekt
  - 1.7.3. Wiederverwendung von Stilen und Themen
- 1.8. Grafiken, Touchscreen und Sensoren
  - 1.8.1. Arbeiten mit fortgeschrittenen Grafiken
  - 1.8.2. Verwaltung von Geräten mit Touchscreen und Tastatur
  - 1.8.3. Nutzung der Sensoren des Android-Geräts
- 1.9. Designs für erweiterte Realität
  - 1.9.1. Komplexe Schnittstellen mit der Kamera
  - 1.9.2. Positionssensoren und GPS in der erweiterten Realität
  - 1.9.3. Präsentation auf nicht standardisierten Displays
  - 1.9.4. Gängige Fehler und Probleme
- 1.10. Erweiterte Konfiguration der Benutzeroberfläche mit AndroidManifest.xml
  - 1.10.1. Die Leistungsfähigkeit der Android-Manifestdatei
  - 1.10.2. Programmatisches Design versus deklaratives Design
  - 1.10.3. Hauptbestandteile des Archivs

“

*Ein Abschluss, der sich an den aktuellen Bedürfnissen des Sektors orientiert“*



# 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.



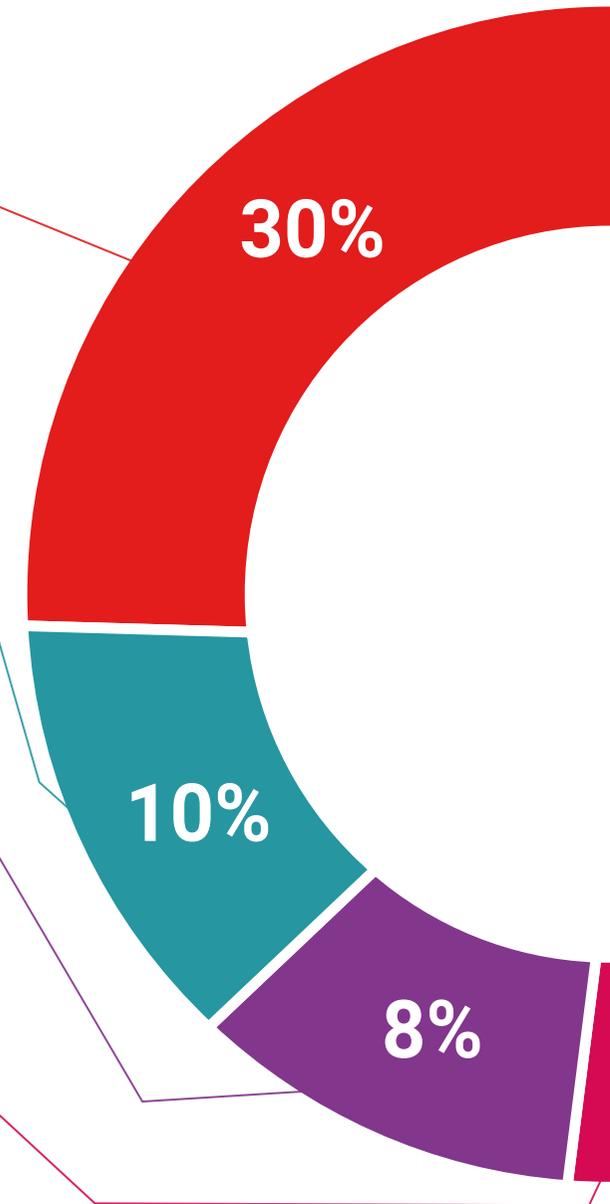
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Universitätskurs in Benutzeroberflächen und Layouts bei der Entwicklung von Android-Anwendungen 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 **Universitätskurs in Benutzeroberflächen und Layouts bei der Entwicklung von Android-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 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 Benutzeroberflächen und Layouts bei der Entwicklung von Android-Anwendungen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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 institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

### Universitätskurs

Benutzeroberflächen und  
Layouts bei der Entwicklung  
von Android-Anwendungen

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

# Universitätskurs

Benutzeroberflächen und  
Layouts bei der Entwicklung  
von Android-Anwendungen