

Universitätskurs

Erweiterte und Virtuelle Realität in der Frontend Web-Entwicklung





tech technologische
universität

Universitätskurs Erweiterte und Virtuelle Realität in der Frontend Web-Entwicklung

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/erweiterte-virtuelle-realitat-frontend-web-entwicklung

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

Die Integration von *Augmented Reality (AR)* und *Virtual Reality (VR)* in die *Frontend* Web-Entwicklung ermöglicht eine immersivere und personalisierte Interaktion, die die Benutzerfreundlichkeit und die Benutzerbindung verbessert. Darüber hinaus bieten AR und VR neue Möglichkeiten, Informationen und Inhalte zu präsentieren, das Verständnis komplexer Konzepte zu erleichtern und die Kreativität bei der Gestaltung von Schnittstellen zu fördern. Durch die Überlagerung virtueller Elemente mit der physischen Umgebung des Nutzers oder die Schaffung neuer Welten definieren diese Technologien die Standards für das Web-Erlebnis neu und bieten visuell beeindruckende und hochgradig interaktive Erfahrungen. TECH hat dieses umfassende 100%ige Online-Programm entwickelt, das auf der *Relearning*-Methode basiert, einer revolutionären Lernmethode, die das stundenlange Lernen und Auswendiglernen reduziert.



“

Dank dieses 100%igen Online-Hochschulkurses werden Sie in der Lage sein, innovative und hochgradig immersive Benutzeroberflächen zu erstellen, die die Grenzen des traditionellen Web-Erlebnisses erweitern. Schreiben Sie sich jetzt ein!”

Die Einbeziehung von *Augmented Reality* (AR) und *Virtual Reality* (VR) in die *Frontend* Web-Entwicklung bietet den Nutzern ein immersives und hoch interaktives Erlebnis. Durch die Nutzung dieser neuen Technologien können Entwickler innovative Benutzeroberflächen erstellen, die über die traditionellen Grenzen des Bildschirms hinausgehen und eine intuitivere und realistischere Interaktion mit Inhalten ermöglichen.

So entstand dieser Universitätskurs, der ein solides Verständnis von WebXR und seinen APIs sowie die wesentlichen Unterschiede zwischen *Augmented Reality* (AR) und *Virtual Reality* (VR) vermittelt. Auf diese Weise erfahren Fachkräfte, wie sie diese Technologien im *Frontend* nutzen können, um innovative Anwendungen zu entwickeln. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Beherrschung der Grundlagen von WebXR und seiner API, die es ihnen ermöglichen, AR-Erlebnisse im Web und interaktive VR-Umgebungen zu schaffen.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf dem UI/UX-Design für WebXR-Anwendungen, bei dem Informatiker intuitive und ansprechende Benutzeroberflächen schaffen, die das Benutzererlebnis durch Leistungsoptimierungstechniken verbessern und sicherstellen, dass sie auf einer Vielzahl von Geräten und Plattformen reibungslos und effizient funktionieren. Darüber hinaus wird auf die Bedeutung der Zugänglichkeit von WebXR-Anwendungen eingegangen.

Schließlich wird der Schwerpunkt auf der Leistungsoptimierung für WebXR-Erlebnisse liegen, wobei wichtige Aspekte wie schnelles Laden, reibungslose Reaktion und effizienter Ressourcenverbrauch behandelt werden. Die Absolventen erwerben praktische Fähigkeiten, um sicherzustellen, dass ihre WebXR-Anwendungen für eine Vielzahl von Geräten und Benutzern zugänglich und funktional sind.

In diesem Zusammenhang hat TECH einen zu 100% onlinebasierten und völlig flexiblen Universitätsabschluss eingeführt, so dass die Studenten nur ein elektronisches Gerät mit Internetanschluss benötigen, um auf alle Unterrichtsmaterialien zuzugreifen. Gleichzeitig profitiert man von der revolutionären *Relearning*-Methode, die in der Wiederholung grundlegender Konzepte besteht, um eine optimale und organische Aufnahme der Inhalte zu ermöglichen.

Dieser **Universitätskurs in Erweiterte und Virtuelle Realität in der Frontend Web-Entwicklung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für erweiterte und virtuelle Realität in der *Frontend* Web-Entwicklung vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



AR und VR im Web-Frontend werden einzigartige Möglichkeiten für Produktvisualisierung, interaktives Lernen und Szenariosimulationen bieten und so das gesamte Nutzererlebnis verbessern“

“

Sie werden mit einer Vielzahl spezifischer Frameworks und Bibliotheken vertraut gemacht, die für die Erstellung webbasierter AR-Erlebnisse und interaktiver VR-Umgebungen entwickelt wurden. Mit allen Garantien der Qualität der TECH!

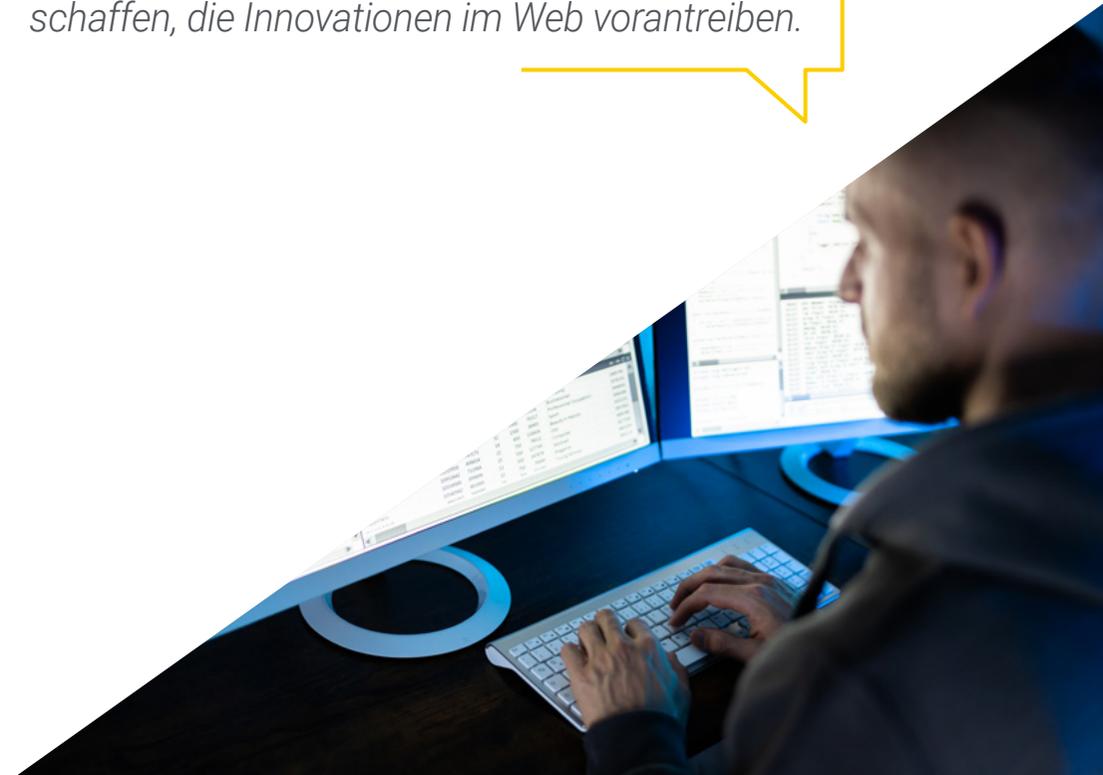
Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachkräften von führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft 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 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.

Sie werden spezifische Frameworks und Bibliotheken verwenden, um WebXR-Anwendungen zu entwerfen, wobei Sie sich auf Designprinzipien, Benutzerfreundlichkeit und Leistungsoptimierung konzentrieren. Worauf warten Sie noch, um sich einzuschreiben?

Vom Verständnis grundlegender Konzepte bis hin zur Beherrschung spezifischer Tools und Techniken werden Sie darauf vorbereitet sein, immersive und fesselnde Erlebnisse zu schaffen, die Innovationen im Web vorantreiben.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses ist es, Informatikern ein vertieftes und praktisches Verständnis der aufkommenden Technologien in *Augmented Reality* (AR) und *Virtual Reality* (VR) im Kontext der *Frontend* Web-Entwicklung zu vermitteln. Auf diese Weise wird es Fachkräften ermöglicht, die Grundlagen von WebXR und seiner API zu beherrschen sowie die grundlegenden Unterschiede zwischen AR und VR zu verstehen. Darüber hinaus liegt der Schwerpunkt des Studiums auf der Entwicklung solider technischer Fähigkeiten, um AR-Erlebnisse im Web zu schaffen, interaktive VR-Umgebungen zu gestalten und die Leistung und Zugänglichkeit dieser Anwendungen zu optimieren.



“

Sie werden darin fortgebildet, immersive, nutzerzentrierte Frontend-Web-Erlebnisse zu schaffen, die die Möglichkeiten von erweiterter Realität und virtueller Realität voll ausschöpfen“



Allgemeine Ziele

- ♦ Vermitteln eines soliden Verständnisses von WebXR, einschließlich seiner APIs, und der grundlegenden Unterschiede zwischen AR und VR, um Anwendungen zu entwickeln, die die Vorteile dieser Technologien im *Frontend* nutzen
- ♦ Verwenden spezifischer *Frameworks* und Bibliotheken zur Erstellung webbasierter AR-Erlebnisse und interaktiver VR-Umgebungen mit Schwerpunkt auf Designprinzipien, Benutzerfreundlichkeit und Leistungsoptimierung



*Das Ziel dieses hochwertigen
Universitätsprogramms ist es, Sie auf die
Herausforderungen und Möglichkeiten von
erweiterter und virtueller Realität in der
Frontend Web-Entwicklung vorzubereiten“*





Spezifische Ziele

- ◆ Beherrschen der Grundlagen von WebXR und seiner API
- ◆ Entwickeln von AR-Erlebnissen im Internet
- ◆ Erstellen interaktiver VR-Umgebungen
- ◆ Entwerfen von UI/UX für WebXR-Anwendungen
- ◆ Optimieren der Leistung für WebXR-Erlebnisse
- ◆ Sicherstellen der Barrierefreiheit in WebXR-Anwendungen

03

Kursleitung

Der Lehrkörper dieses Universitätskurses besteht aus Experten, die in den Bereichen Technologie und Webprogrammierung führend sind. Zusätzlich zu ihrer soliden akademischen Fortbildung verfügen diese Mentoren über praktische Erfahrung in der Entwicklung und Implementierung von *Frontend*-Webanwendungen unter Verwendung von Technologien der erweiterten und virtuellen Realität. So spiegelt sich ihr Engagement für eine hervorragende Bildung in ihrem pädagogischen Ansatz wider, der sich auf die Förderung des kritischen Denkens, der Problemlösung und der gemeinschaftlichen Arbeit konzentriert.



“

Die Lehrkräfte dieses Universitätsabschlusses sind in den grundlegenden Prinzipien von erweiterter Realität (AR) und virtueller Realität (VR) sowie in der Frontend-Entwicklung für diese aufkommenden Technologien fortgebildet“

Leitung



Hr. Utrilla Utrilla, Rubén

- Leiter von Technologieprojekten bei Serquo
- Fullstack-Entwickler bei ESSP
- Junior Fullstack-Entwickler bei Sinis Technology S.L
- Junior Fullstack-Entwickler an der Politechnischen Hochschule Cantoblanco Campus
- Masterstudiengang in KI und Innovation von Founderz
- Hochschulabschluss in Computertechnik an der Autonomen Universität von Madrid
- Kurs Google Cloud Developer beim Google Academic Program



04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte wurden entwickelt, um Fachkräften ein umfassendes und praktisches Verständnis der aufkommenden Technologien der erweiterten Realität (AR) und virtuellen Realität (VR) im Kontext der Webentwicklung zu vermitteln. Informatiker werden die Grundlagen von WebXR und seiner API sowie die wesentlichen Unterschiede zwischen AR und VR erforschen, wobei die Erstellung von AR-Erlebnissen im Web und die Gestaltung interaktiver VR-Umgebungen durch spezielle *Frameworks* und Bibliotheken behandelt werden. Darüber hinaus werden wichtige Aspekte wie Designprinzipien, Benutzerfreundlichkeit, Leistungsoptimierung und Barrierefreiheit in WebXR-Anwendungen behandelt.

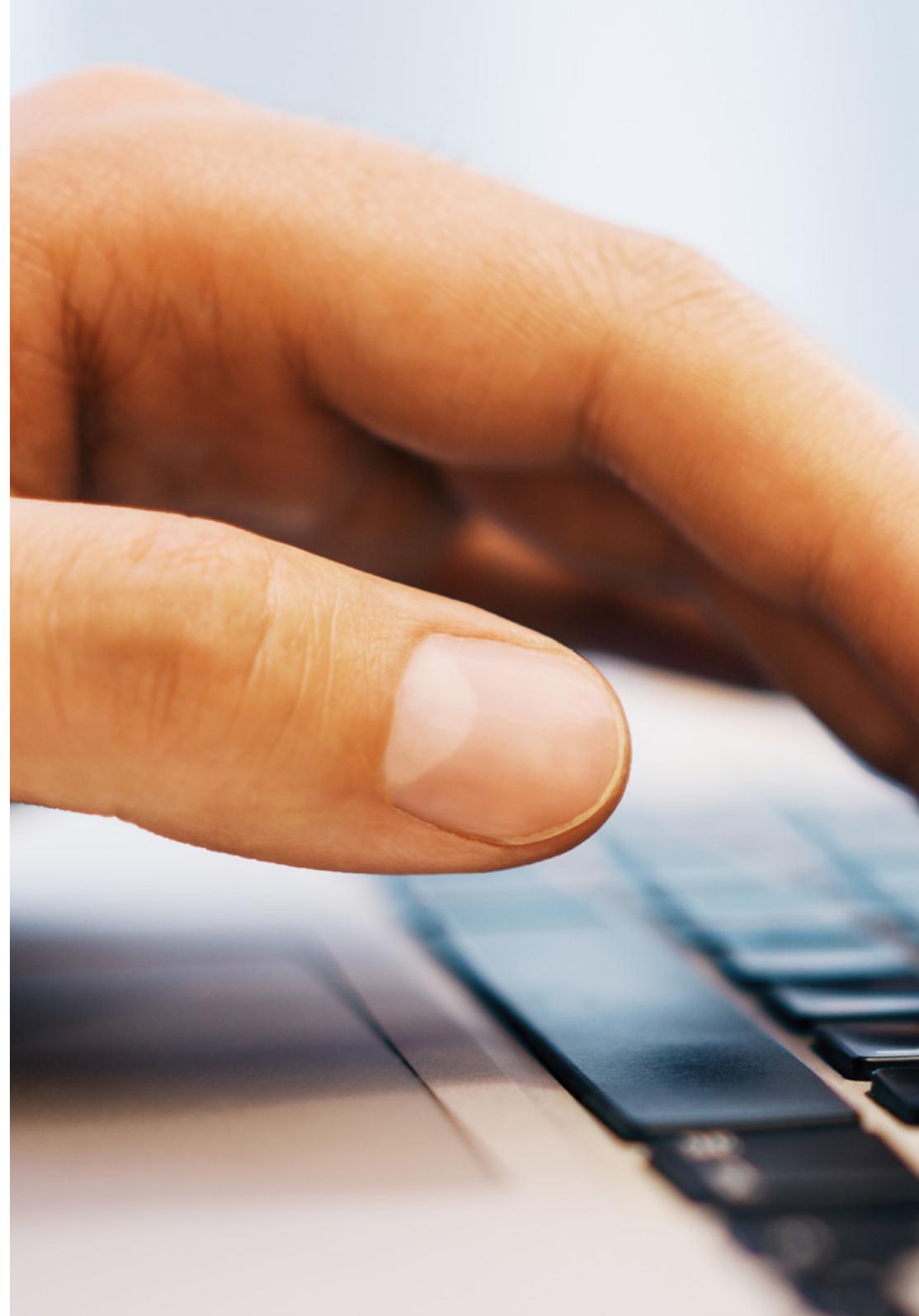


“

Sie werden die technischen und konzeptionellen Fähigkeiten erwerben, die notwendig sind, um innovative und immersive Frontend-Web-Erlebnisse zu entwickeln, die die Möglichkeiten von erweiterter und virtueller Realität voll ausschöpfen“

Modul 1. Erweiterte und Virtuelle Realität in der *Frontend* Web-Entwicklung

- 1.1. WebXR vom Ansatz der *Frontend* Web-Entwicklung
 - 1.1.1. WebXR und dessen API
 - 1.1.2. *Augmented Reality* (AR) und *Virtual Reality* (VR). Unterschiede
 - 1.1.3. Kompatibilität und Hardwareanforderungen
- 1.2. Entwicklung von AR-Erfahrungen in der *Frontend* Web-Entwicklung
 - 1.2.1. Einsatz von *Frameworks* und Bibliotheken für AR (A-Frame, AR.js)
 - 1.2.2. Integration von AR in bestehende Webanwendungen
 - 1.2.3. Umsetzung und beste Entwurfspraktiken
- 1.3. Erschaffung von VR-Umgebungen in der *Frontend* Web-Entwicklung
 - 1.3.1. Design und Entwicklung von VR-Umgebungen
 - 1.3.2. Werkzeuge und Techniken für die Erstellung von 3D-Inhalten
 - 1.3.3. Immersive VR-Anwendungen im Browser
- 1.4. Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung in WebXR aus einem *Frontend*-Ansatz
 - 1.4.1. UI/UX-Design für AR- und VR-Anwendungen
 - 1.4.2. Benutzerfreundlichkeit und Zugänglichkeit
 - 1.4.3. Strategien für Navigation und Interaktion in immersiven Umgebungen
- 1.5. Leistungsoptimierung für WebXR aus einem *Frontend*-Ansatz
 - 1.5.1. Spezielle Optimierungstechniken für AR/VR-Erlebnisse
 - 1.5.2. Effiziente Nutzung von Grafik- und Computerressourcen
 - 1.5.3. *Testing* und Leistungsüberwachung auf verschiedenen Geräten
- 1.6. Echtzeit-Sensor- und Datenintegration mit *Frontend*-Technologien
 - 1.6.1. Einsatz von Gerätesensoren für immersive Erlebnisse
 - 1.6.2. Einbindung von Echtzeitdaten in AR/VR-Anwendungen
 - 1.6.3. Praktische Anwendungen in spezifischen Branchen
- 1.7. *Mixed Reality* und hybride Anwendungen aus einem *Frontend*-Ansatz
 - 1.7.1. *Mixed Reality* (MR) und ihre Anwendung in der *Frontend* Web-Entwicklung
 - 1.7.2. Entwicklung von Erlebnissen, die physische und virtuelle Elemente kombinieren
 - 1.7.3. Praktische Anwendungen für neue Anwendungen in Bildung, Ausbildung und Handel



- 1.8. Barrierefreiheit in WebXR-Anwendungen aus einem *Frontend*-Ansatz
 - 1.8.1. Herausforderungen und Lösungen für Barrierefreiheit in AR/VR
 - 1.8.2. Strategien, um AR/VR-Inhalte für alle Nutzer zugänglich zu machen
 - 1.8.3. Standards und Leitlinien für die Einbeziehung in immersive Erlebnisse
- 1.9. WebXR und die Zukunft des e-Commerce aus einem *Frontend*-Ansatz
 - 1.9.1. AR/VR-Anwendungen im elektronischen Handel
 - 1.9.2. Verbessertes Einkaufserlebnis und Produktvisualisierung
 - 1.9.3. Künftige Trends und Erwartungen der Verbraucher
- 1.10. Neue Trends und die Zukunft von WebXR aus einem *Frontend*-Ansatz
 - 1.10.1. Technologische Fortschritte und ihre Auswirkungen auf die AR/VR-Entwicklung
 - 1.10.2. WebXR auf mobilen Geräten und *Wearables*
 - 1.10.3. Zukunftsvisionen für die AR/VR-Integration im Web

“ Sie werden sich mit der Erstellung von Benutzeroberflächen und Benutzererfahrungen (UI/UX) befassen, die für WebXR-Anwendungen angepasst sind, und zwar mit Hilfe einer umfangreichen Bibliothek innovativer Multimedia-Ressourcen“

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 Erweiterte und Virtuelle Realität in der Frontend Web-Entwicklung 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 **Universitätskurs in Erweiterte und Virtuelle Realität in der Frontend Web-Entwicklung** 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 Erweiterte und Virtuelle Realität in der Frontend Web-Entwicklung

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*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

Erweiterte und Virtuelle
Realität in der Frontend
Web-Entwicklung

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

Universitätskurs

Erweiterte und Virtuelle Realität in der Frontend Web-Entwicklung

