

# Universitätskurs

## Marketing für Android-Anwendungen

## Universitätskurs Marketing für 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/marketing-android-anwendungen](http://www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/marketing-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

Mobile Anwendungen sind Teil des täglichen Lebens, aber einige sind erfolgreicher als andere. Daher muss der Spezialist fortgeschrittene Kenntnisse darüber entwickeln, wie er mit den fortschrittlichsten Tools und Techniken auf dem Technologiemarkt die Erfahrungen seiner Nutzer auf dem Weg zur digitalen Transformation kreieren, gestalten und analysieren kann. Da immer mehr Menschen über Mobiltelefone Geschäfte abwickeln und auf Inhalte zugreifen, wird dieses Programm den Beteiligten die Möglichkeit geben, die Zahl der Nutzer erheblich zu erhöhen und eine hochwertige Interaktion innerhalb der Zielgruppen zu gewährleisten.



“

*Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, so viele Nutzer wie möglich für Ihre Anwendungen zu gewinnen und so Ihr Einkommen zu steigern"*

Der erste Eindruck ist entscheidend. Daher zielt dieser Universitätskurs darauf ab, die Erstellung attraktiver mobiler Anwendungen für Android zu fördern, die der Stilrichtung Ihrer Marke und Ihres eigenen Unternehmens folgen. Und natürlich, um den tatsächlichen Wert Ihrer Anwendung zu vermitteln und zu verdeutlichen, warum sie effektiv ist. Mobile Anwendungen sind leistungsstarke Marketinginstrumente, da sie jeder Art von Unternehmen helfen, auf umfassende Weise zu wachsen, indem sie jeden ihrer Geschäftsbereiche fördern: Neukundengewinnung, Kundenbindung, Erfahrung und Werbung.

Im Laufe dieses Studiums entwickeln die Studenten die notwendigen Fähigkeiten, um Prototyping- und *Wireframing* -Techniken mit der Nutzerforschung, dem Produktionsstart, dem Konstruktionsprozess und der Gestaltung von Erlebnissen sowie mit neuen disruptiven Technologien wie der künstlichen Intelligenz und dem Internet der Dinge zu kombinieren. All dies unter Anwendung von Methoden wie *Design Thinking*, die es uns ermöglichen, in einem neuen, dynamischeren und nutzerzentrierten Umfeld zu arbeiten.

Es handelt sich also um ein 100%igen Universitätskurs, der es den Studenten ermöglicht, es bequem zu absolvieren, wo und wann er möchte. Alles, was Sie brauchen, ist ein Gerät mit Internetzugang, um Ihre Karriere einen Schritt weiterzubringen. In nur 6 Wochen erhalten Sie das nötige Rüstzeug, um Ihre Anwendung dank einer angemessenen Marketingstrategie unter den am häufigsten heruntergeladenen Anwendungen ihrer Klasse zu positionieren und lebendige Designs zu entwickeln, die dank *Feedback* und Verhaltensüberwachung wachsen.

Dieser **Universitätskurs in Marketing für Android-Anwendungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung praktischer Fallstudien, die von Experten für die Entwicklung von Android-Anwendungen vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Lernen Sie, wie Sie mit dem Fokus auf bewährten Praktiken in CX, UX und UI arbeiten können, indem Sie die Benutzeroberfläche in Ihrer Anwendung analysieren"*

“

*Analysieren Sie den Erfolg Ihrer Anwendungen und passen Sie Ihre Ausgaben an, um in Zukunft bessere Ergebnisse zu erzielen, indem Sie Daten und Trends im Kundenverhalten beobachten"*

Das Dozententeam des Programms setzt sich aus Fachleuten des Sektors zusammen, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie aus aus führenden Unternehmen und renommierten 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.

*Arbeiten Sie in einem neuen, dynamischeren und nutzerzentrierten Umfeld, indem Sie Methoden wie Design Thinking anwenden.*

*Maximieren Sie die Customer Experience in Ihren Anwendungen, indem Sie sich den Aufstieg der Künstlichen Intelligenz zunutze machen.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Marketing für Android-Anwendungen ist es, IT-Fachleute darauf vorzubereiten, das gesamte neue Wissen, das diese Qualifizierung vermittelt, in ihre Anwendungen zu integrieren. Am Ende des Programms werden die Fachkräfte also in der Lage sein, eine Gesamtstrategie zu entwickeln, indem sie die verschiedenen Möglichkeiten zur Förderung ihrer Bewerbung kennen. Dies gilt für alle Experten, unabhängig von Budget und Zielgruppe der Anwendung.





“

*Lernen Sie dank dieses Universitätskurses die Nutzer kennen, die Sie ansprechen möchten, und die In-App-Aktionen, die sie durchführen sollen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Bestimmung des geeigneten Kontextes für die explosionsartige Zunahme der nutzerorientierten Designkultur in den letzten Jahrzehnten
- ◆ Untersuchung der Schaffung einer differenzierten *User Experience* im Prozess des Anwendungsdesigns, die es dem Benutzer ermöglicht, seine Ziele zu erreichen und eine Verbindung mit dem Produkt und der Marke herzustellen
- ◆ Analyse der Bedeutung der Benutzeroberfläche einer mobilen App oder Website und der Erfassung der Daten, die für das Verständnis der Benutzerzufriedenheit erforderlich sind
- ◆ Bewertung des grundlegenden Instrumentariums in einem CX-Team eines Unternehmens





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Analyse von neuen nutzerzentrierte Methoden
- ◆ Bestimmung, wie künstliche Intelligenz die CX auf den nächsten Level gehoben hat
- ◆ Feststellung der Bedeutung von Zugänglichkeit und Mobilität
- ◆ Entwicklung modernster Techniken zur Sitzungs- und Verhaltensanalyse
- ◆ Festlegung von Zielen der Mikropersonalisierung während der *User Journey*
- ◆ Zusammenstellung neuer Methoden für ein sich wandelndes und lebendiges Umfeld zusammenstellen
- ◆ Vorschlag von Prototyping-Techniken

“

*Ihre Anwendungen werden dank dieses Universitätskurses in Marketing für Android-Anwendungen eine große Akzeptanz bei den Nutzern finden"*

# 03

## Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Marketing für Android-Anwendungen wird von Android-Programmierungsexperten und App-Entwicklern mit umfangreichen Kenntnissen und Erfahrungen in neuen Technologien und digitaler Infrastruktur geleitet. Ihre Kooperationen an renommierten Universitäten und Hochschulen garantieren die Qualität der für dieses Programm ausgewählten Inhalte. Sie setzen sich dafür ein, den Lernprozess für Fachleute zu optimieren, die in diesem Bereich den Pinselstrich suchen, den sie für ihren beruflichen Erfolg benötigen.



“

*Dieser Studiengang bietet alles: die besten Inhalte, das beste Lernsystem und die besten Fachleute des Sektors"*

## 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. 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





# 04

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Marketing für Android-Anwendungen ist in mehrere Abschnitte gegliedert, in denen der Informatiker Aspekte wie *Customer Service*, *Customer Experience* und *Customer Journey*, den Feedback-Prozess, die Anwendung von Prototyping, *Wireframing* oder *Hands-On* sowie visuelles Design und vieles mehr vertiefen kann. Dadurch erhalten Sie die neuesten Inhalte in diesem Bereich und werden zu einem führenden Experten auf Ihrem Gebiet.



“

*Ein Lehrplan, der die neuen Methoden für  
ein sich wandelndes und lebendiges Umfeld  
zusammenstellen”*

## Modul 1. Marketing für Android-Anwendungen

- 1.1. Vom *Customer Service* bis *Customer Experience*
  - 1.1.1. *Customer Service*. Entwicklung des Kunden von heute
  - 1.1.2. Benutzer mit Zugang zu Informationen. Anforderungen und Bedürfnisse
  - 1.1.3. Feedback als Wissensquelle
- 1.2. *Customer Journey*
  - 1.2.1. Benutzerpfad zur Konvertierung
  - 1.2.2. Mikro-Segmentierung
  - 1.2.3. Kanalübergreifende Erfahrung
- 1.3. Messung der Benutzererfahrung
  - 1.3.1. Web- und mobile Architektur
  - 1.3.2. Sitzungsanalyse als neuer Standard
  - 1.3.3. Stand der Technik Benutzererfahrung
- 1.4. Marketing für Android-Anwendungen
  - 1.4.1. CX+IA
  - 1.4.2. CX+Blockchain
  - 1.4.3. CX+IoT
- 1.5. CX-Produkte (Kundenerfahrung)
  - 1.5.1. Standards der Industrie
  - 1.5.2. Telepräsenz
  - 1.5.3. Kundenerfahrung für alle Entwicklungsagenten
- 1.6. Benutzerzentrierte Arbeit
  - 1.6.1. Geräte
  - 1.6.2. Design Thinking
  - 1.6.3. Arbeit vor Ort
- 1.7. Benutzerwissenschaft
  - 1.7.1. Benutzerwissenschaft. Goldene Regeln
  - 1.7.2. Iteration
  - 1.7.3. Häufige Fehler



- 1.8. Prototyping und *Wireframing*
  - 1.8.1. Prototyping und *Wireframing*
  - 1.8.2. *Hands-On*
  - 1.8.3. Fortgeschrittenes Niveau
- 1.9. Mobile Benutzeroberflächen
  - 1.9.1. Visuelle Gestaltung. Regeln
  - 1.9.2. Benutzeroberflächen von Apps. Schlüssel
  - 1.9.3. Bewährte Praktiken bei der Entwicklung mobiler Benutzeroberflächen
- 1.10. Bewährte Praxis in der Benutzererfahrung. Tipps für Entwickler
  - 1.10.1. Level eins. Bewährte Praktiken im Bereich CX
  - 1.10.2. Level zwei. Bewährte Praktiken im Bereich UX
  - 1.10.3. Level drei. Bewährte Praktiken im Bereich UI

“*Entwickeln Sie fortgeschrittene Kenntnisse darüber, wie man mit den fortschrittlichsten Tools und Techniken die Erfahrungen der Nutzer auf dem Weg zur Konvertierung erstellt, gestaltet und analysiert*”



# 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 Marketing für 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 Marketing für 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 Marketing für 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



zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoeren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung

persönliche betreuung innovation

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung

entwicklung instituten

virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs  
Marketing für  
Android-Anwendungen

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

# Universitätskurs

## Marketing für Android-Anwendungen

