

# Universitätskurs

## Technologien für die Entwicklung Mobiler Anwendungen





## Universitätskurs Technologien für die Entwicklung Mobiler Anwendungen

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/technologien-entwicklung-mobiler-anwendungen](http://www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/technologien-entwicklung-mobiler-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

Heutzutage ist ein Leben ohne ein mobiles Gerät, mit dem man mit der Außenwelt in Verbindung bleibt, undenkbar. Die Zahl der verkauften Geräte steigt jährlich um 20% auf durchschnittlich 243 Millionen pro Jahr. Es ist unbestreitbar, dass mobile Geräte die Welt für immer verändert haben, aber ihre transformative Kraft ist noch nicht erschöpft, ebenso wenig wie die menschliche Vorstellungskraft. In einer Zeit, in der die Industrie dringend Fachkräfte benötigt, die sich auf die neuen Technologien der Anwendungsentwicklung für mobile Geräte spezialisieren, ohne zwischen iOS und Android zu unterscheiden, wurde dieses Programm mit einer Dauer von 6 Wochen und einer 100%igen Online-Methodik entwickelt, um den Studenten die Arbeit zu erleichtern.





“

*Befassen Sie sich näher mit den verschiedenen Technologien der Entwicklung mobiler Anwendungen. Schreiben Sie sich jetzt ein und machen Sie Ihren Abschluss in 6 Wochen”*

Die Zahl der Mobiltelefonnutzer weltweit wird derzeit auf über 5 Milliarden geschätzt, und es wird erwartet, dass diese Zahl in den kommenden Jahren weiter steigen wird. Heutzutage greifen die meisten Menschen über ihr Mobiltelefon auf das Internet zu, und dieser Trend nimmt weltweit zu, da sich die Technologie ständig weiterentwickelt und diese Geräte eine Vielzahl von Möglichkeiten bieten.

Dieser Universitätskurs in Technologien für die Entwicklung Mobiler Anwendungen befasst sich mit den zentralen Konzepten, um alle Szenarien zu kennen, in denen sie eine Rolle spielen können, die man sich noch nicht vorstellen kann, sowie die Szenarien, die man sich vorstellen kann und die mit einem mobilen Gerät in der Hand entstehen werden. Viele der Interaktionen, die bereits durch diese mobilen Geräte vermittelt werden, können noch verbessert und effizienter gestaltet werden.

Aus diesem Grund zielt dieses Programm darauf ab, die Studenten in die Lage zu versetzen, allgemeine Überlegungen zu mobilen Geräten anzustellen, die wichtigsten Plattformen zu untersuchen, die Vorteile zu erkennen, die sich aus ihren unterschiedlichen Eigenschaften ergeben, und die verschiedenen Interaktionen aufzuzeigen, die mit diesen Geräten entwickelt werden können.

All dies wird anhand einer von Informatikern, Experten auf diesem Gebiet, ausgewählten Agenda durchgeführt, die alles vom Innenleben der Geräte in seiner Komplexität bis hin zu den Interaktionen und Funktionsweisen beschreibt. Um die Veranschaulichung und das Verständnis zu erleichtern, ist die Studienmethodik nicht nur vollständig online, sondern basiert auch auf realen Problemen und Fällen, die die Studenten dazu anregen, die Konzepte aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Die Kombination von Multimedia-Ressourcen, audiovisuellen Formaten und theoretisch-praktischem Material macht den Lernprozess dynamisch und kann in maximal 6 Wochen abgeschlossen werden.

Dieser **Universitätskurs in Technologien für die Entwicklung Mobiler Anwendungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Erstellung von Fallstudien, die von Experten für die Entwicklung von Anwendungen für mobile Geräte vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein 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



*Wenn Sie Ihr Fachgebiet erweitern oder Ihr eigenes Unternehmen im Bereich der plattformübergreifenden Mobiltechnologie ausbauen möchten, ist dieser Abschluss genau das Richtige für Sie. Schreiben Sie sich jetzt ein“*

“

*Verstehen Sie die Funktionsweise mobiler Geräte von innen heraus, mit einer Weiterbildung, die Sie mit den neuen Technologien vertraut macht“*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden den Fachkräften 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 Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Programms gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Lernen Sie, die verschiedenen Komponenten, ihre Fähigkeiten und Grenzen zu erkennen.*

*Sie können den Lehrplan vom ersten Tag an studieren, da er zu 100% online verfügbar ist und Sie ihn in Ihrem eigenen Tempo konsultieren können.*



# 02 Ziele

Dieser Universitätskurs stellt die wichtigsten Plattformen in einem Programm zusammen, das die verschiedenen Technologien und ihre Funktionsweise für Fachleute, die in der Entwicklung mobiler Anwendungen oder im neuen plattformübergreifenden Umfeld arbeiten möchten, im Detail erklärt. Er vermittelt die notwendigen Kenntnisse, um die Entscheidungsfindung in jedem Projekt zu erleichtern, effizienter zu arbeiten und das professionelle Niveau zu erhöhen.





“

*Die Zahl der Nutzer weltweit wächst weiter, und neue Technologien sind unaufhaltsam. Eine Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, mobile Geräte im Detail zu verstehen, wird Sie zu einem hervorragenden Experten machen”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Analysieren der Bedürfnisse und des Verhaltens der Nutzer in Bezug auf mobile Geräte und ihre Anwendungen
- ◆ Entwerfen von Strukturen, Iterationen und Benutzeroberflächen in den Programmiersprachen der wichtigsten mobilen Plattformen auf dem Markt (Web, iOS und Android)
- ◆ Anwenden von Fehlerkontroll-, Test- und Debugging-Mechanismen bei der Entwicklung mobiler Anwendungen
- ◆ Behandeln verschiedener praktischer und geschäftlicher Fälle für die Veröffentlichung, Verteilen und Verbreiten mobiler Anwendungen auf den wichtigsten Anwendungsmarktplätzen
- ◆ Beherrschen des praktischen Wissens zur Planung und Verwaltung von Technologieprojekten im Zusammenhang mit mobilen Technologien
- ◆ Entwickeln von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Werkzeugen, die notwendig sind, um mobile Anwendungen auf Multiplattform-Geräten selbstständig und professionell zu entwickeln
- ◆ Erforschen von Inhalten im Zusammenhang mit der Monetarisierung von Anwendungen und mobilem Marketing





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Erstellen von Konzepten für mobile Geräte
- ◆ Zusammenstellen der wichtigsten Plattformen
- ◆ Untersuchen ihrer gemeinsamen Komponenten
- ◆ Identifizieren differenzierender Komponenten, ihrer Fähigkeiten und Grenzen
- ◆ Abgrenzen der verschiedenen Szenarien, in denen sie tätig werden können Vorteile
- ◆ Analysieren der verschiedenen Interaktionen, die diese Geräte vermitteln können
- ◆ Sensibilisieren für die verschiedenen Formen des Missbrauchs, die begangen werden können



*Bilden Sie sich mit den aktuellsten Inhalten über Multiplattformen und deren Funktionsweise weiter"*

# 03

## Kursleitung

Dozenten mit umfassenden Kenntnissen und Erfahrungen in den Bereichen neue Technologien, Lösungsarchitekturen und digitale Infrastrukturen, Experten für Android-Programmierung und Anwendungsentwickler garantieren die Qualität des Programms. Fachleute mit mehr als 25 Jahren Erfahrung in der IT-Branche leiten dieses Weiterbildungsprogramm, das sich vor allem an Personen richtet, die ihre Prozesse verbessern und innovative und effiziente Lösungen in ihrem Arbeitsumfeld anbieten möchten.



“

*Fachleute mit mehr als 25 Jahren Erfahrung  
in der IT-Branche werden Sie durch dieses  
Weiterbildungsprogramm führen”*

## Leitung



### Hr. Olalla Bonal, Martín

- ◆ Senior Manager der Blockchain-Praxis bei EY
- ◆ Technischer Spezialist für Blockchain-Kunden bei IBM
- ◆ Direktor für Architektur bei Blocknitive
- ◆ Teamkoordinator für nicht relationale verteilte Datenbanken bei wedoIT (Tochtergesellschaft von IBM)
- ◆ Infrastruktur-Architekt bei Bankia
- ◆ Leiter der Layout-Abteilung bei T-Systems
- ◆ Abteilungskordinator für Bing Data España SL

## Professoren

### Fr. Ochoa Mancipe, Joanna Dulima

- ◆ Senior Entwicklungsanalytikerin bei Q-Vision Technologies
- ◆ Qualitätsingenieurin bei Samtel
- ◆ Java-Entwicklerin bei Complemento 360
- ◆ Entwicklungsingenieurin bei RUNT
- ◆ Ingenieurin für Unterstützung, Prüfung und Prozess- und Informationsmodellierung an der Nationalen Universität von Kolumbien
- ◆ Entwicklungsingenieurin bei Union Soluciones Sistemas de Información
- ◆ Wissenschaftlerin in der Forschungsgruppe für Informationssysteme und IKT für Organisationen an der Nationalen Universität von Kolumbien
- ◆ Hochschulabschluss in System- und Computertechnik an der Nationalen Universität von Kolumbien
- ◆ Masterstudiengang in Informationstechnik an der Universität der Anden

```
16 class File
17 {
18     static create(ownerID, sidName, name, path, type, sha
19     {
20         let fileModel = null;
21
22         return new Promise((resolve, reject) =>
23         {
24             fileModel = new FileModel(
25             {
26                 ownerID,
27                 sidName,
28                 name,
29                 path,
30                 thumbnailName: thumbnail,
31                 thumbnailPath: thumbnailPath,
32                 type: type
33             });
34             fileModel.save()
35             .then(() =>
36             {
37                 return resolve(new File(fileModel));
38             })
39             .catch(error =>
40             {
41                 return reject(error);
42             });
43         });
44     }
45
46     constructor(fileModel)
47     {
48         if (!fileModel)
49             throw 'File::constructor() fileModel is null'
50         }
51
52         let error = fileModel.validateSync();
53         if (error)
54             throw error;
55
56         this._fileModel = fileModel;
57     }
58 }
```

# 04 Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses steht den Studenten vom ersten Tag an zur Verfügung und wird in verschiedenen schriftlichen und audiovisuellen Formaten durch eine moderne und 100%ige Online-Methode präsentiert; er bietet die erwartete Flexibilität für diejenigen, die sich beruflich weiterbilden möchten, ohne ihre derzeitigen Aktivitäten zu opfern. Darüber hinaus werden die Studenten während des gesamten Lernprozesses sowohl in Einzel- als auch in Gruppenarbeit von fachkundigen Dozenten begleitet und können in Foren und Diskussionsbereichen Erfahrungen mit anderen Fachleuten austauschen.





“

*Die Fachkräfte von heute brauchen eine Weiterbildung, die ihnen agile und bequeme Alternativen bietet. TECH Technologische Universität macht es möglich”*

## Modul 1. Technologien für die Entwicklung mobiler Anwendungen

- 1.1. Mobile Geräte
  - 1.1.1. Mobile Geräte
  - 1.1.2. Infrastruktur eines mobilen Geräts
  - 1.1.3. Hardware-Hersteller
  - 1.1.4. Softwareentwickler
  - 1.1.5. Dienstleister
  - 1.1.6. Plattformanbieter
  - 1.1.7. Hauptplattformen
- 1.2. Physikalische Komponenten von mobilen Geräten
  - 1.2.1. Speicherung
    - 1.2.1.1. Unveränderlich
    - 1.2.1.2. Veränderlich
    - 1.2.1.3. Temporal
    - 1.2.1.4. Extern
  - 1.2.2. Moderatoren
    - 1.2.2.1. Bildschirme, Lautsprecher, haptische Reaktionen
  - 1.2.3. Eingabemethoden
    - 1.2.3.1. Tasten/Tastaturen
    - 1.2.3.2. Bildschirme
    - 1.2.3.3. Mikrofone
    - 1.2.3.4. Bewegungsmelder
  - 1.2.4. Energiequellen
    - 1.2.4.1. Die Energiequellen
    - 1.2.4.2. Anpassungsfähige Nutzung der Ressourcen
    - 1.2.4.3. Effiziente Programmierung
    - 1.2.4.4. Nachhaltiges Wachstum
- 1.3. Prozessoren
  - 1.3.1. Zentralprozessor
  - 1.3.2. Andere abstrakte Prozessoren
  - 1.3.3. Prozessoren mit künstlicher Intelligenz
- 1.4. Informationsübermittler
  - 1.4.1. Große Reichweite
  - 1.4.2. Mittlere Reichweite
  - 1.4.3. Kurze Reichweite
  - 1.4.4. Ultrakurze Reichweite
- 1.5. Sensoren
  - 1.5.1. Geräteintern
  - 1.5.2. Umweltbedingt
  - 1.5.3. Medizinisch
- 1.6. Logische Komponenten
  - 1.6.1. Unveränderlich
  - 1.6.2. Veränderlich durch den Hersteller
  - 1.6.3. Für den Benutzer verfügbar
- 1.7. Kategorisierung
  - 1.7.1. Handheld-Geräte
  - 1.7.2. Smartphones
    - 1.7.2.1. Tablette
    - 1.7.2.2. Multimedia-Geräte
    - 1.7.2.3. Intelligente Zusatzfunktionen
  - 1.7.3. Robotische Assistenten



- 1.8. Betriebsarten
  - 1.8.1. Offline
  - 1.8.2. Online
  - 1.8.3. Immer verfügbar
  - 1.8.4. Punkt zu Punkt
- 1.9. Interaktionen
  - 1.9.1. Benutzer-vermittelte Interaktionen
  - 1.9.2. Anbieter-vermittelte Interaktionen
  - 1.9.3. Geräte-vermittelte Interaktionen
  - 1.9.4. Umwelt-vermittelte Interaktionen
- 1.10. Sicherheit
  - 1.10.1. Maßnahmen des Herstellers
  - 1.10.2. Maßnahmen der Anbieter
  - 1.10.3. Vom Benutzer implementierte Sicherheit
  - 1.10.4. Privatsphäre

“*Eine einzigartige Gelegenheit, sich mit anderen Fachleuten und Experten für Multiplattformtechnologien auszutauschen. Schreiben Sie sich für das exklusivste Programm ein und machen Sie Ihren Abschluss in nur 6 Wochen*”

# 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 Technologien für die Entwicklung Mobiler Anwendungen 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 Technologien für die Entwicklung Mobiler 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 Technologien für die Entwicklung Mobiler 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

**tech** technologische  
universität

**Universitätskurs**  
Technologien für die  
Entwicklung Mobiler  
Anwendungen

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

# Universitätskurs

## Technologien für die Entwicklung Mobiler Anwendungen