

Universitätskurs

Entwicklung von Mobilien
Anwendungen mit
Künstlicher Intelligenz

The letters 'AI' are rendered in a large, metallic, 3D font. They are set against a dark background that features a glowing blue circuit board pattern and a bokeh effect of light blue dots, suggesting a high-tech or artificial intelligence theme.

AI



Universitätskurs Entwicklung von Mobilien Anwendungen mit Künstlicher Intelligenz

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/kunstliche-intelligenz/universitatskurs/entwicklung-mobilien-anwendungen-kunstlicher-intelligenz

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

Im Zusammenhang mit der Entwicklung mobiler Anwendungen ist die Erstellung von Detailbildschirmen eine nützliche Programmierpraxis, insbesondere wenn künstliche Intelligenz (KI) eingesetzt wird. Diese Werkzeuge zeigen detaillierte Informationen über bestimmte Elemente einer Liste oder eines Datensatzes an. Zum Beispiel hochauflösende Bilder, Aktivitätsverläufe oder Kommentare. Sie verbessern auch die Benutzererfahrung, indem sie einen tieferen und vollständigeren Einblick in ein bestimmtes Thema bieten. Bei der Implementierung dieser Verfahren müssen die Experten jedoch eine Reihe von Schritten berücksichtigen, um sie korrekt auszuführen. Aus diesem Grund hat TECH einen fortgeschrittenen 100%igen Online-Universitätsabschluss entwickelt, der Fachleuten die Schlüssel zur Entwicklung dieser Bildschirme liefert.



“

*Sie werden die Erstellung von
Dashboards in 180 Stunden
bester digitaler Lehre vertiefen"*

Die Vorbereitung der Arbeitsumgebung für die mobile Entwicklung mit künstlicher Intelligenz ist unerlässlich, um sicherzustellen, dass die Entwickler hocheffiziente Anwendungen erstellen können. Dieses Verfahren stellt sicher, dass die Informatiker Zugang zu allen für die Arbeit mit maschinellem Lernen erforderlichen Werkzeugen (wie Entwicklungsframeworks, Spezialhardware oder leistungsstarke Grafikkarten) haben. In diesem Zusammenhang ist eine ordnungsgemäße Konfiguration der Installationen von entscheidender Bedeutung, um Probleme im Zusammenhang mit der Sicherheit der Datenverarbeitung auf den Geräten zu lösen. Auf diese Weise können die Fachleute alle verfügbaren Ressourcen nutzen, um die attraktivsten Anwendungen zu erstellen.

Um sie bei dieser Aufgabe zu unterstützen, führt TECH ein revolutionäres Programm ein, das sich mit den Besonderheiten mobiler Anwendungen unter Verwendung von künstlicher Intelligenz befasst. Der Lehrplan wird den Studenten helfen, *Workspaces* mit Github Copilot zu erstellen. Darüber hinaus wird der Lehrplan einen besonderen Schwerpunkt auf die Konfiguration von Firebase legen, damit die Studenten den größtmöglichen Nutzen aus dieser von Google geschaffenen Entwicklungsplattform ziehen können. Es werden auch wesentliche Konzepte wie *Clean Architecture*, *Datasources* und *Repositories* behandelt. Andererseits werden die Studenten lernen, wie man *Dashboards* von Grund auf erstellt, damit Führungskräfte fundierte Entscheidungen treffen und Trends, Probleme oder Chancen erkennen können.

Für diesen Lernprozess stehen den Studenten eine 100%ige Online-Plattform und verschiedene Multimedia-Ressourcen zur Verfügung. Die *Relearning*-Methodik von TECH wiederum wird die Entwicklung von Kompetenzen und die Beherrschung komplexer Konzepte auf schnellere, effizientere und flexiblere Weise fördern. All das mit einem Abschluss, der keinen starren Zeitplänen unterworfen ist, so dass jeder Student Zeit und Ort wählen kann, an dem er sich auf diesen Universitätsexperten konzentriert. Die einzige Voraussetzung ist, dass die Studenten über ein digitales Gerät (z. B. ein Mobiltelefon, ein Tablet oder einen Computer) verfügen, um auf den virtuellen Campus zuzugreifen und eine Vielzahl dynamischer Unterrichtsressourcen zu nutzen.

Dieser **Universitätskurs in Entwicklung von Mobilien Anwendungen mit Künstlicher Intelligenz** enthält das vollständigste und aktuellste Bildungsprogramm auf dem Markt.

Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für künstliche Intelligenz in der Programmierung vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden mit realen und simulierten Fällen konfrontiert und müssen Ihr erworbenes Wissen unter Beweis stellen"

“

In Ihrem eigenen Tempo! Die in diesem Programm angewandte Relearning-Methode ermöglicht Ihnen ein autonomes und progressives Studium"

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.

In diesem 100%igen Online-Universitätskurs erhalten Sie das gesamte Fachwissen über die Funktionsweise des Einstellungsbildschirms.

Sie werden in die Grundlagen von mobilen Apps eintauchen, einschließlich Clean Architecture, Datasources und Repositories.



02 Ziele

Um eine gründliche Fortbildung zu gewährleisten, die sich an den Anforderungen der Arbeitswelt orientiert, ermöglicht die Konzeption dieses Universitätskurses den Studenten, innovative Fähigkeiten zu entwickeln. So werden die Studenten Elemente wie interaktive Bildschirme, Icons oder grafische Ressourcen unter Verwendung von künstlicher Intelligenz entwerfen, um die Benutzererfahrung in mobilen Anwendungen zu verbessern. Gleichzeitig werden die Experten die Arbeitsumgebung konfigurieren und Github Copilot effektiv nutzen, um Entwicklungsprozesse zu rationalisieren. Die IT-Fachleute werden außerdem eine robuste und modulare Struktur in den Programmen dank der Implementierung von *Clean Architecture* sicherstellen.



“

Übernehmen Sie in nur 6 Wochen die neuesten Fortschritte bei der Erstellung von Authentifizierungsbildschirmen in Ihre IT-Verfahren"

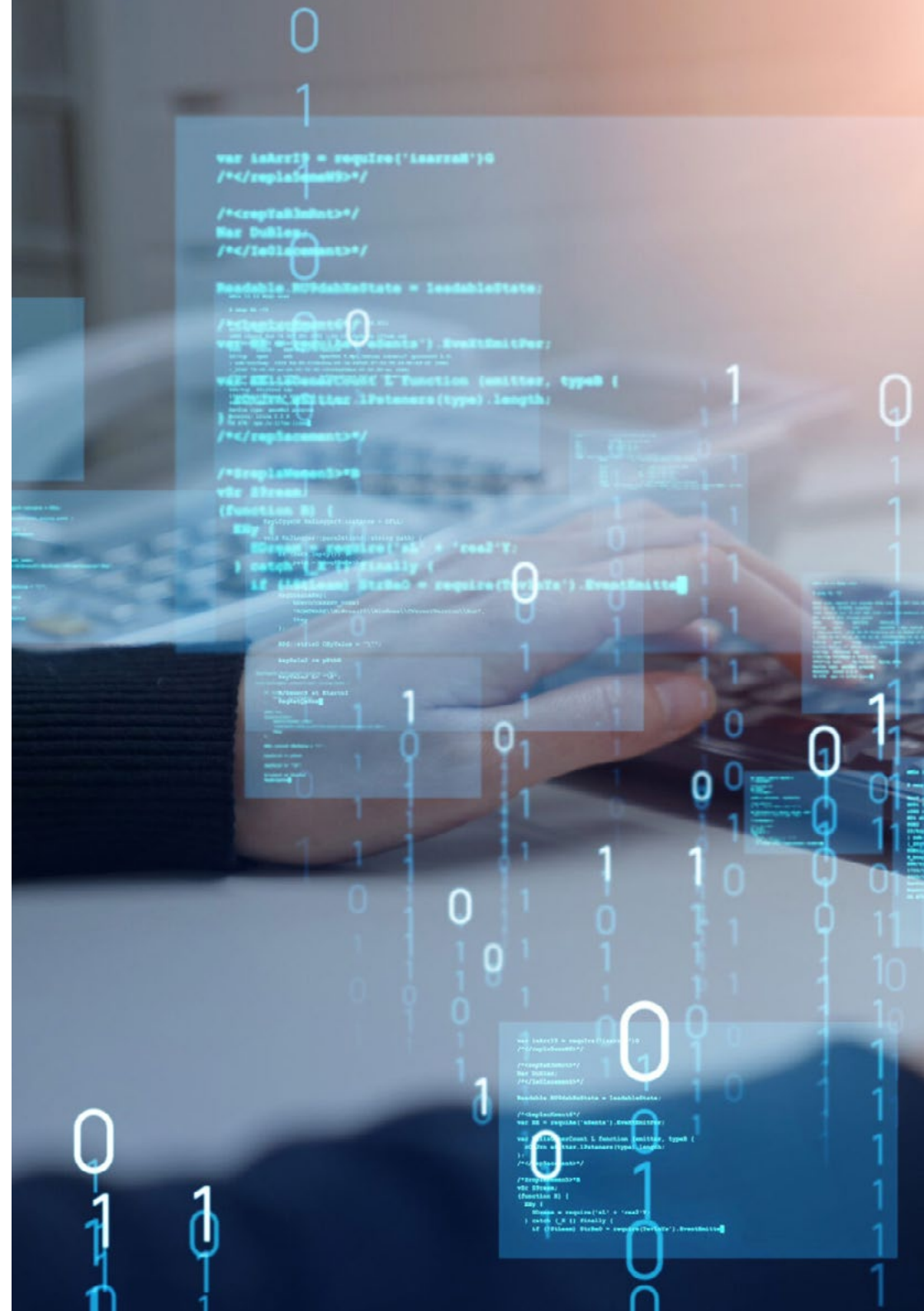


Allgemeine Ziele

- Entwickeln von Fähigkeiten zur Einrichtung und Verwaltung effizienter Entwicklungsumgebungen, um eine solide Grundlage für die Umsetzung von KI-Projekten zu schaffen
- Erwerben von Kenntnissen über die Planung, Durchführung und Automatisierung von Qualitätstests unter Einbeziehung von KI-Tools zur Erkennung und Korrektur von Bugs
- Verstehen und Anwenden von Grundsätzen der Leistung, Skalierbarkeit und Wartbarkeit bei der Entwicklung von Großrechnersystemen
- Kennenlernen der wichtigsten Entwurfsmuster und deren effektive Anwendung in der Softwarearchitektur



Ein komplettes und hochmodernes Programm, das es Ihnen ermöglicht, schrittweise und vollständig von zu Hause aus zu lernen"





Spezifische Ziele

- Anwenden fortgeschrittener Konzepte für *Clean Architecture*, *Datasources* und *Repositories*, um eine robuste und modulare Struktur in mobilen Anwendungen mit KI zu gewährleisten
- Entwickeln von Fähigkeiten zur Gestaltung interaktiver Bildschirme, Icons und grafischer Ressourcen mit KI, um das Benutzererlebnis in mobilen Anwendungen zu verbessern
- Eingehen auf die Konfiguration des *Frameworks* für mobile Anwendungen und Nutzen von *Github Copilot* zur Rationalisierung des Entwicklungsprozesses
- Optimieren von KI-fähigen mobilen Anwendungen für eine effiziente Leistung unter Berücksichtigung von Ressourcenmanagement und Datennutzung
- Durchführen von Qualitätstests für mobile KI-Anwendungen, die es den Studenten ermöglichen, Probleme zu identifizieren und Fehler zu beheben

03

Kursleitung

Eine der obersten Prioritäten der TECH bei der Gestaltung ihrer Programme ist die Schaffung eines Dozententeams, das Wissen und Erfahrung vermittelt. Aus diesem Grund hat TECH für diesen Universitätskurs Fachleute ausgewählt, die auf die Entwicklung von mobilen Anwendungen mit künstlicher Intelligenz spezialisiert sind. Dieses Lehrpersonal zeichnet sich durch eine umfangreiche Berufserfahrung aus, die es ihnen ermöglicht hat, in renommierten Einrichtungen mit internationalem Ansehen zu arbeiten. Dies hat ihnen geholfen, mit den neuesten technologischen Trends in diesem Bereich Schritt zu halten und die modernsten Tools effektiv zu nutzen.



“

Ein Hochschulabschluss mit einem multidisziplinären Ansatz, der von echten Experten für die Entwicklung mobiler Anwendungen mit künstlicher Intelligenz gelehrt wird"

Leitung



Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ♦ CEO und CTO bei Prometheus Global Solutions
- ♦ CTO bei Korporate Technologies
- ♦ CTO bei AI Shepherds GmbH
- ♦ Berater und strategischer Unternehmensberater bei Alliance Medical
- ♦ Direktor für Design und Entwicklung bei DocPath
- ♦ Promotion in Computertechnik an der Universität von Castilla La Mancha
- ♦ Promotion in Wirtschaftswissenschaften, Unternehmen und Finanzen an der Universität Camilo José Cela
- ♦ Promotion in Psychologie an der Universität von Castilla La Mancha
- ♦ Masterstudiengang Executive MBA von der Universität Isabel I
- ♦ Masterstudiengang in Business und Marketing Management von der Universität Isabel I
- ♦ Masterstudiengang in Big Data bei Formación Hadoop
- ♦ Masterstudiengang in Fortgeschrittene Informationstechnologie von der Universität von Castilla La Mancha
- ♦ Mitglied von: Forschungsgruppe SMILE



Hr. Castellanos Herreros, Ricardo

- *Chief Technology Officer* bei OWQLO
- Spezialist für Computersystemtechnik und *Machine Learning Engineer*
- *Freelance* Technischer Berater
- Entwickler von mobilen Anwendungen für eDreams, Fnac, Air Europa, Bankia, Cetelem, Banco Santander, Santillana, Groupón und Grupo Planeta
- Webentwickler für Openbank und Banco Santander
- Technischer Ingenieur für Computersysteme von der Universität von Castilla La Mancha

04

Struktur und Inhalt

Angesichts der Bedeutung mobiler Anwendungen wird dieser Universitätskurs Studenten bei der Entwicklung dieses Themas mit Hilfe von künstlicher Intelligenz anleiten. Der Lehrplan befasst sich mit der Erstellung von *Workspaces* mit *Github Copilot*, die Entwicklern helfen, schnell Code zu schreiben. Der Lehrplan beschäftigt sich mit der Konfiguration von *Firebase*, einem unverzichtbaren Element zur Nutzung von Google-Diensten durch Anwendungen. Das Kursmaterial wird auch die wichtigsten Konzepte der *Clean Architecture* erforschen und Anleitungen für die Erstellung von verschiedenen Bildschirmen und essentiellen Funktionen für mobile Programme, die von maschinellem Lernen angetrieben werden, bieten.




```
mirror_mod.use  
mirror_mod.u  
mirror_no  
elif _oper  
mir
```

“

Sie werden sich mit Programmierarchitekturen beschäftigen, die auf die Entwicklung von Anwendungen auf mobilen Geräten mit künstlicher Intelligenz ausgerichtet sind“

Modul 1. Mobile Anwendungen mit KI

- 1.1. Vorbereitung einer Arbeitsumgebung für die mobile KI-Entwicklung
 - 1.1.1. Konfiguration von mobilen Entwicklungsumgebungen für KI-Projekte
 - 1.1.2. Auswahl und Vorbereitung spezifischer Tools für die Entwicklung von KI-Mobilanwendungen
 - 1.1.3. Integration von KI-Bibliotheken und *-Frameworks* in mobile Entwicklungsumgebungen
 - 1.1.4. Konfiguration von Emulatoren und realen Geräten zum Testen mobiler Anwendungen mit Komponenten der künstlichen Intelligenz
- 1.2. Erstellen einer *Workspace* mit GitHub Copilot
 - 1.2.1. Integration von GitHub Copilot in mobile Entwicklungsumgebungen
 - 1.2.2. Effektive Nutzung von GitHub Copilot für die Codegenerierung in KI-Projekten
 - 1.2.3. Strategien für die Zusammenarbeit von Entwicklern bei der Verwendung von GitHub Copilot in der *Workspace*
 - 1.2.4. Bewährte Verfahren und Einschränkungen bei der Verwendung von GitHub Copilot in der Entwicklung mobiler Anwendungen mit KI
- 1.3. Firebase-Konfiguration
 - 1.3.1. Ersteinrichtung eines Firebase-Projekts für die mobile Entwicklung
 - 1.3.2. Firebase-Integration in mobile Anwendungen mit KI-Funktionen
 - 1.3.3. Nutzung von Firebase-Diensten wie Datenbank, Authentifizierung und Benachrichtigungen in KI-Projekten
 - 1.3.4. Strategien für die Verwaltung von Echtzeitdaten und Ereignissen in mobilen Anwendungen mit Firebase
- 1.4. Konzepte der *Clean Architecture*, *DataSources*, *Repositories*
 - 1.4.1. Grundlegende Prinzipien der *Clean Architecture* in der mobilen Entwicklung mit KI
 - 1.4.2. Implementierung von *DataSources*- und *Repositories*-Schichten mit GitHub Copilot
 - 1.4.3. Design und Strukturierung von Komponenten in mobilen Projekten mit Github Copilot
 - 1.4.4. Vorteile und Herausforderungen bei der Implementierung von *Clean Architecture* in mobilen Anwendungen mit KI



- 1.5. Erstellung von Authentifizierungsbildschirmen mit GitHub Copilot
 - 1.5.1. Entwerfen und Entwickeln von Benutzeroberflächen für Authentifizierungsbildschirme in mobilen KI-Anwendungen
 - 1.5.2. Integration von Authentifizierungsdiensten mit Firebase in den Anmeldebildschirm
 - 1.5.3. Verwendung von Sicherheits- und Datenschutztechniken auf dem Authentifizierungsbildschirm
 - 1.5.4. Personalisierung und Anpassung des Benutzererlebnisses im Authentifizierungsbildschirm
- 1.6. Erstellung von *Dashboards* und *Navigation* mit GitHub Copilot
 - 1.6.1. *Dashboard*-Design und -Entwicklung mit Elementen der künstlichen Intelligenz
 - 1.6.2. Implementierung von effizienten Navigationssystemen in mobilen Anwendungen mit KI
 - 1.6.3. Integration von KI-Funktionalitäten in das *Dashboard* zur Verbesserung der Benutzererfahrung
- 1.7. Erstellung von *Listing*-Bildschirmen mit GitHub Copilot
 - 1.7.1. Entwicklung von Benutzeroberflächen für *Listing*-Bildschirme in KI-fähigen mobilen Anwendungen
 - 1.7.2. Integration von Empfehlungs- und Filteralgorithmen in den *Listing*-Bildschirm
 - 1.7.3. Verwendung von Entwurfsmustern für die effektive Präsentation von Listendaten
 - 1.7.4. Strategien für das effiziente Laden von Daten in Echtzeit in den *Listing*-Bildschirm
- 1.8. Erstellung von Detailbildschirmen mit GitHub Copilot
 - 1.8.1. Entwurf und Entwicklung von detaillierten Benutzeroberflächen für die Präsentation bestimmter Informationen
 - 1.8.2. Integration von KI-Funktionalitäten zur Bereicherung des Detailbildschirms
 - 1.8.3. Implementierung von Interaktionen und Animationen auf dem Detailbildschirm
 - 1.8.4. Strategien zur Leistungsoptimierung bei der Detailanzeige und dem Laden von KI-gestützten mobilen Anwendungen
- 1.9. Erstellung von Konfigurationsbildschirmen mit GitHub Copilot
 - 1.9.1. Entwicklung von Benutzeroberflächen für Konfiguration und Einstellungen in KI-fähigen mobilen Anwendungen
 - 1.9.2. Integration von benutzerdefinierten Einstellungen im Zusammenhang mit Komponenten der künstlichen Intelligenz
 - 1.9.3. Implementierung von Anpassungsoptionen und Einstellungen im Konfigurationsbildschirm
 - 1.9.4. Strategien für Benutzerfreundlichkeit und Klarheit bei der Darstellung der Optionen im *Settings*-Bildschirm
- 1.10. Erstellen von Icons, *Splashes* und grafischen Ressourcen für Ihre App mit KI
 - 1.10.1. Entwerfen und Erstellen attraktiver Symbole zur Darstellung der KI-Mobilanwendung
 - 1.10.2. Entwicklung von Startbildschirmen (*Splash*) mit eindrucksvollen Grafiken
 - 1.10.3. Auswahl und Anpassung von grafischen Ressourcen zur Verbesserung der Ästhetik der mobilen Anwendung
 - 1.10.4. Strategien für Konsistenz und visuelles *Branding* in den grafischen Elementen der Anwendung mit KI



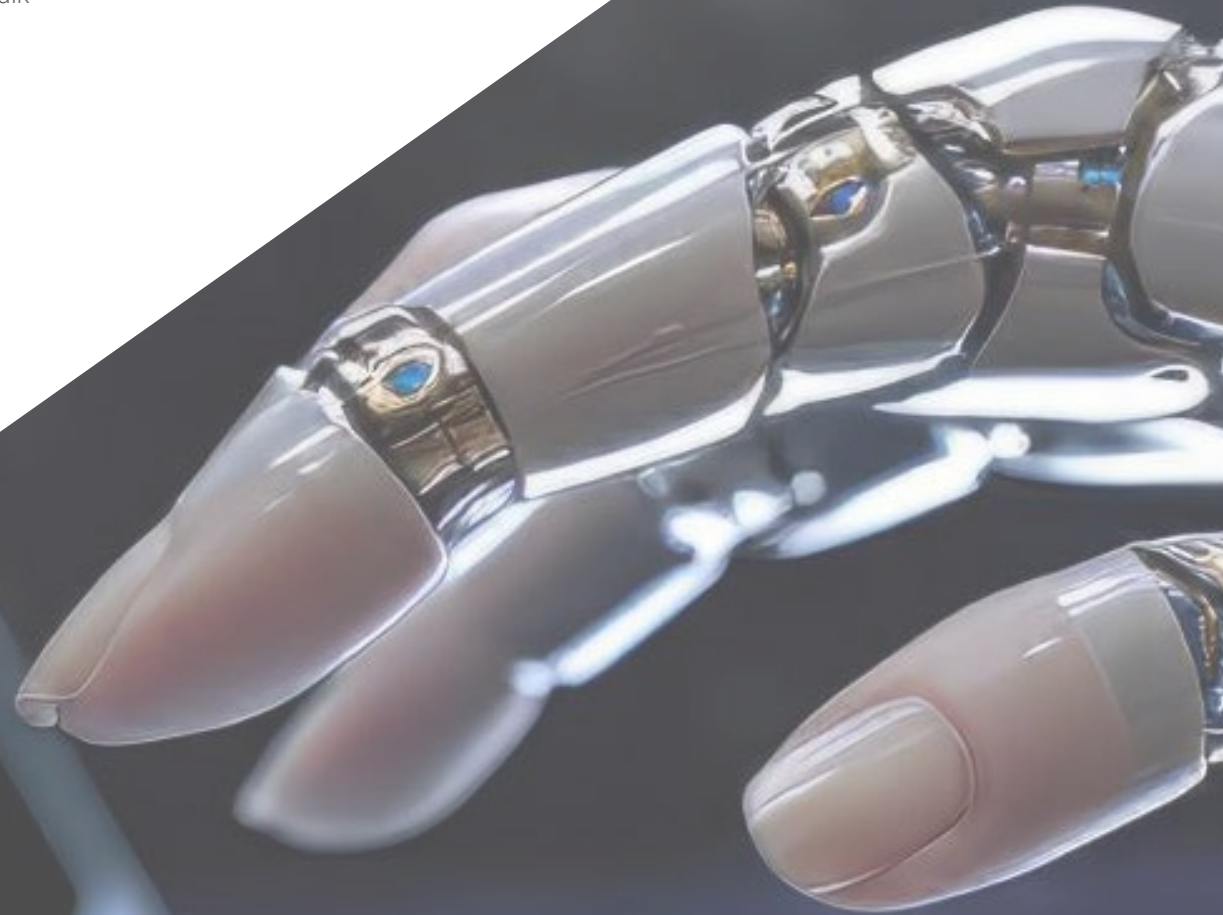
Erwerben Sie einen Abschluss in einem spezialisierten Studiengang und erhalten Sie das von den anspruchsvollsten Unternehmen des Telekommunikationssektors gewünschte Profil"

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.



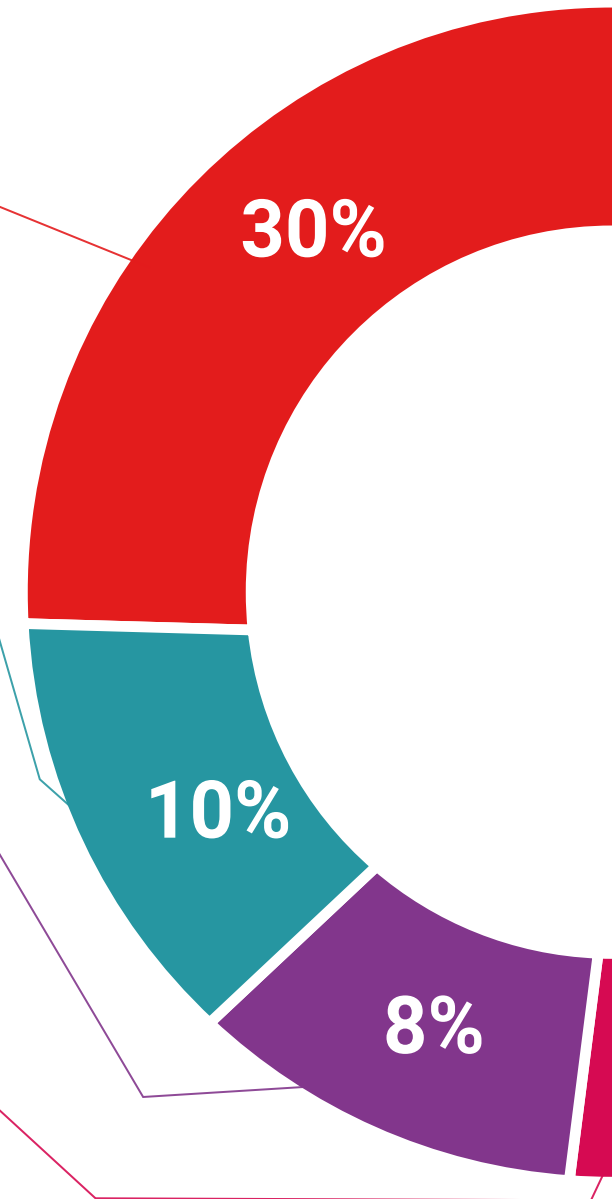
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

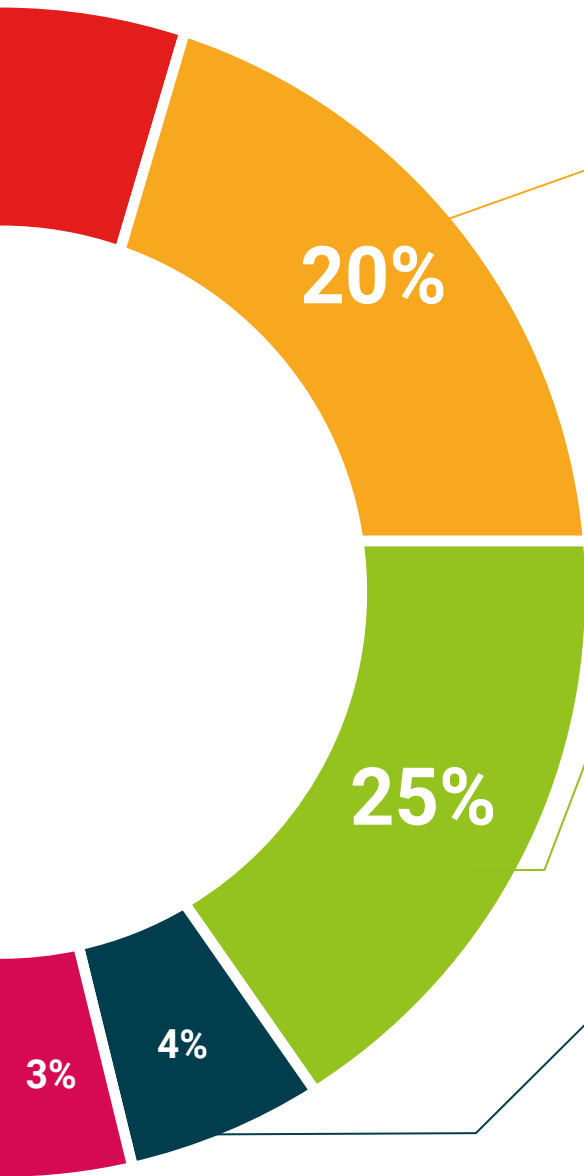
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Entwicklung von Mobilien Anwendungen mit Künstlicher Intelligenz 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 **Entwicklung von Mobilien Anwendungen mit Künstlicher Intelligenz** 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 Technologische 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 Entwicklung von Mobilien Anwendungen mit Künstlicher Intelligenz**

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Entwicklung von Mobilien
Anwendungen mit
Künstlicher Intelligenz

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

online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

Universitätskurs

Entwicklung von Mobilien
Anwendungen mit
Künstlicher Intelligenz