

Universitätskurs

Entwicklung von Projekten der Künstlichen
Intelligenz im Klassenzimmer

Universitätskurs Entwicklung von Projekten der Künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/kunstliche-intelligenz/universitatskurs/entwicklung-projekten-kunstlichen-intelligenz-klassenzimmer

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 Einbeziehung von künstlicher Intelligenz (KI) in die Entwicklung von Lernspielen ist eine wertvolle Strategie, um Schüler in ihrem Lernprozess zu motivieren. Diese Ressourcen geben den Nutzern ein unmittelbares Feedback, indem sie Fehler aufzeigen und Erklärungen zur Korrektur anbieten. Auf diese Weise wird das aktive Lernen gefördert, so dass die Schüler die Konzepte besser verstehen. Darüber hinaus bieten diese pädagogischen Werkzeuge Anreize, indem sie sowohl personalisierte Herausforderungen als auch Belohnungen anbieten. Während die Schüler ihr theoretisches Wissen erweitern, entwickeln sie auch wichtige soziale Fähigkeiten wie Problemlösung, Empathie und Zusammenarbeit. Aus diesem Grund hat TECH eine innovative 100%ige Online-Fortbildung ins Leben gerufen, die Lehrern Strategien für die Umsetzung von KI-basierten Projekten vermittelt.



“

*Mit dem Relearning-System
werden Sie die Konzepte auf
natürliche und progressive
Weise integrieren. Vergessen
Sie das Auswendiglernen!”*

Die Konzeption und Planung von Projekten auf der Grundlage von maschinellem Lernen dient der Optimierung von Lehrprozessen. KI ist beispielsweise nützlich, um die Erfahrung für Schüler zu personalisieren, indem sowohl Inhalte als auch Ressourcen auf ihre besonderen Bedürfnisse zugeschnitten werden. Auf diese Weise können Schüler ihre Bildungsziele mit Hilfe der modernsten Technologie erreichen. Zu diesem Zweck ist es für Bildungsfachleute unerlässlich, mit den neuesten Trends in diesem Bereich Schritt zu halten.

Um sie auf diesem Gebiet auf dem Laufenden zu halten, hat TECH einen hochmodernen Studiengang entwickelt, der sich auf die neuesten Bildungstechniken unter Einsatz von KI konzentriert. Unter der Aufsicht eines erfahrenen Lehrkörpers wird der Lehrplan den Studenten die Schlüssel zur Integration technologischer Projekte in den Unterricht vermitteln.

Gleichzeitig wird sich der Lehrplan mit spezifischen Anwendungen des maschinellen Lernens befassen, einschließlich der Entwicklung von *Chatbots* und Lernspielen. Auf diese Weise erhalten die Lehrkräfte Formeln, um die Auswirkungen ihrer akademischen Verfahren zu messen und sie zu verbessern, damit sie qualitativ hochwertige Leistungen anbieten können. Andererseits wird das Programm reale Fälle und komplexe Lösungen in simulierten Lernumgebungen beinhalten.

Der Hochschulabschluss basiert auf der *Relearning*-Methode, bei der TECH eine Vorreiterrolle spielt. Dieses System nutzt die Wiederholung der wichtigsten Inhalte auf natürliche Weise und garantiert, dass diese im Gedächtnis der Studenten bleiben, ohne dass sie sie auswendig lernen müssen. Für den Zugang zum virtuellen Campus ist lediglich ein elektronisches Gerät mit Internetzugang erforderlich (Mobiltelefon, Tablet oder Computer). Darüber hinaus können die Studenten auf eine digitale Bibliothek mit zusätzlichen didaktischen Materialien zugreifen und so ihre Bildungserfahrung bereichern.

Dieser **Universitätskurs in Entwicklung von Projekten der Künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Entwicklung von Projekten der künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie erhalten die innovativsten Messinstrumente der Künstlichen Intelligenz, um die Auswirkungen Ihrer Bildungsprojekte zu analysieren"

“

Nutzen Sie die Systeme der künstlichen Intelligenz, um Lernspiele zu entwickeln, die die Aufnahme von Wissen bei Ihren Schülern fördern"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft 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 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 die wirksamsten Strategien entwerfen und umsetzen, um eine auf Exzellenz basierende pädagogische Betreuung zu gewährleisten.

Erreichen Sie Ihre Ziele dank der didaktischen Hilfsmittel von TECH, darunter erklärende Videos und interaktive Zusammenfassungen.



02 Ziele

Nach Abschluss dieses Universitätskurses sind die Absolventen hochqualifiziert in der Gestaltung und Umsetzung von KI-Projekten im Bildungskontext. Neben einem tiefen Verständnis der theoretischen Grundlagen des maschinellen Lernens werden die Lehrkräfte neue Fähigkeiten entwickeln, um ihre tägliche Praxis zu fördern. Es ist hervorzuheben, dass die Fachleute Innovationen durchführen werden, die auf die Lösung von Bildungsproblemen abzielen. Auf diese Weise werden sie originelle und avantgardistische Lösungen anbieten, um die Betreuung ihrer Schüler zu verbessern.





“

*TECH bietet Ihnen einen einzigartigen
Universitätskurs an, der Sie in Ihrem Beruf
weiterbringt. Und das in nur 6 Wochen!”*



Allgemeine Ziele

- ♦ Verstehen der grundlegenden ethischen Prinzipien im Zusammenhang mit der Anwendung von künstlicher Intelligenz (KI) im Bildungsbereich
- ♦ Analysieren des aktuellen rechtlichen Rahmens und der Herausforderungen, die mit der Implementierung von KI im Bildungskontext verbunden sind
- ♦ Entwickeln kritischer Fähigkeiten zur Bewertung der ethischen und sozialen Auswirkungen von KI im Bildungsbereich
- ♦ Fördern der verantwortungsvollen Gestaltung und Nutzung von KI-Lösungen im Bildungskontext unter Berücksichtigung der kulturellen Vielfalt und der Gleichstellung der Geschlechter
- ♦ Fortbilden in der Gestaltung und Umsetzung von KI-Projekten im Bildungsbereich
- ♦ Vermitteln eines umfassenden Verständnisses der theoretischen Grundlagen der KI, einschließlich des maschinellen Lernens, neuronaler Netze und der Verarbeitung natürlicher Sprache
- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur effektiven und ethischen Integration von KI-Projekten in Bildungslehrpläne
- ♦ Verstehen der Anwendungen und Auswirkungen von KI im Bereich Lehren und Lernen und kritische Bewertung ihrer aktuellen und potenziellen Einsatzmöglichkeiten
- ♦ Anwenden generativer KI zur Personalisierung und Bereicherung der Unterrichtspraxis durch die Erstellung adaptiver Lehrmaterialien
- ♦ Erkennen, Bewerten und Anwenden der neuesten Trends und aufkommenden Technologien im Bereich der KI, die für die Bildung relevant sind, und Reflexion ihrer Herausforderungen und Möglichkeiten





Spezifische Ziele

- Planen und Entwerfen von Bildungsprojekten zur effektiven Integration von KI in Bildungsumgebungen und Beherrschen spezifischer Werkzeuge für deren Entwicklung
- Entwerfen wirksamer Strategien zur Umsetzung von KI-Projekten in Lernumgebungen, indem diese in bestimmte Fächer integriert werden, um den Bildungsprozess zu bereichern und zu verbessern
- Entwickeln von Bildungsprojekten, die maschinelles Lernen anwenden, um die Lernerfahrung zu verbessern, und die KI in die Gestaltung von Lernspielen für spielerisches Lernen integrieren
- Entwickeln von pädagogischen *Chatbots*, um Schüler in ihren Lernprozessen zu unterstützen und Zweifel zu beseitigen, wobei intelligente Agenten in Bildungsplattformen integriert werden, um die Interaktion und den Unterricht zu verbessern
- Kontinuierliches Analysieren von KI-Projekten im Bildungsbereich, um Bereiche mit Verbesserungs- und Optimierungsbedarf zu ermitteln



Das Hauptziel von TECH ist es, den Studenten zu helfen, akademische und berufliche Spitzenleistungen zu erbringen"

03

Kursleitung

In ihrem Bestreben, eine qualitativ erstklassige Fortbildung anzubieten, hat TECH einen hochrangigen Lehrkörper ausgewählt. So verfügt jeder Experte über einen umfassenden beruflichen Hintergrund, der es ihnen ermöglicht hat, Teil renommierter Bildungseinrichtungen zu sein. In diesem Sinne haben sie außergewöhnliche Ergebnisse im akademischen Bereich erzielt und ihre Schüler individuell betreut. Auf diese Weise haben die Studenten alle notwendigen Garantien, um sich in einem Sektor zu spezialisieren, der zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten bietet.



“

*Sie werden von einem Lehrkörper
unterstützt, der sich aus angesehenen
Fachleuten für künstliche Intelligenz im
Unterricht zusammensetzt"*

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 fortgeschrittener Informationstechnologie von der Universität von Castilla La Mancha
- ♦ Mitglied von: Forschungsgruppe SMILE



Hr. Nájera Puente, Juan Felipe

- ♦ Datenanalyst und Datenwissenschaftler
- ♦ Direktor für Studien und Forschung beim Rat für Qualitätssicherung in der Hochschulbildung
- ♦ Produktionsprogrammierer bei Confiteca C.A.
- ♦ Prozessberater bei Esefex Consulting
- ♦ Analyst für akademische Planung an der Universität San Francisco von Quito
- ♦ Masterstudiengang in *Big Data* und Datenwissenschaft an der Internationalen Universität von Valencia
- ♦ Wirtschaftsingenieur von der Universität San Francisco von Quito

Professoren

Fr. Martínez Cerrato, Yésica

- ♦ Expertin für Bildung, Wirtschaft und Marketing
- ♦ Leitung der technischen Fortbildung bei Securitas Seguridad España
- ♦ *Product Manager* für elektronische Sicherheit bei Securitas Seguridad España
- ♦ Business Intelligence-Analyst bei Ricopia Technologies
- ♦ IT-Technikerin - Verantwortlich für die OTEC-Computerräume an der Universität von Alcalá de Henares
- ♦ Mitwirkung in der Vereinigung ASALUMA
- ♦ Hochschulabschluss in elektronischer Kommunikationstechnik an der Polytechnischen Hochschule der Universität von Alcalá

04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm konzentriert sich auf die praktische und theoretische Entwicklung von Projekten im Bereich der künstlichen Intelligenz (KI) in der Bildung. Ziel ist die Fortbildung der Studenten für die Umsetzung und Verwaltung von Projekten des maschinellen Lernens im Unterricht. Zu diesem Zweck werden im Rahmen des Studiengangs die fortschrittlichsten Werkzeuge für die Integration von Verfahren in spezifischen Fächern erforscht. So werden Anwendungen analysiert, die von der Einbindung intelligenter Agenten in Bildungsplattformen bis hin zum Einsatz von KI in Videospielen reichen. Sie werden sich auch mit Konzepten wie neuronalen Netzen, natürlicher Sprachverarbeitung und ethischen Überlegungen befassen.



“

Sie werden Ihre Bildungsprojekte kontinuierlich verbessern, indem Sie künstliche Intelligenz einsetzen, um die Lernerfahrung zu bereichern"

Modul 1. Entwicklung von Projekten der künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer

- 1.1. Planung und Design von KI-Projekten in der Bildung
 - 1.1.1. Erste Schritte der Projektplanung
 - 1.1.2. Wissensgrundlagen
 - 1.1.3. Design von KI-Projekten in der Bildung
- 1.2. Werkzeuge für die Entwicklung von Bildungsprojekten mit KI
 - 1.2.1. Werkzeuge für die Entwicklung von Bildungsprojekten
 - 1.2.2. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Geschichte
 - 1.2.3. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Mathematik
 - 1.2.4. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Englisch
- 1.3. Strategien für die Umsetzung von KI-Projekten im Klassenzimmer
 - 1.3.1. Wann sollte ein KI-Projekt durchgeführt werden?
 - 1.3.2. Warum ein KI-Projekt durchführen?
 - 1.3.3. Zu implementierende Strategien
- 1.4. Integration von KI-Projekten in spezifische Fächer
 - 1.4.1. Mathematik und KI
 - 1.4.2. Geschichte und KI
 - 1.4.3. Sprachen und KI
 - 1.4.4. Andere Fächer
- 1.5. Projekt 1: Entwicklung von Bildungsprojekten mit maschinellem Lernen
 - 1.5.1. Erste Schritte
 - 1.5.2. Erfassen von Anforderungen
 - 1.5.3. Zu verwendende Tools
 - 1.5.4. Definition des Projekts
- 1.6. Projekt 2: Integration von KI in die Entwicklung von Lernspielen
 - 1.6.1. Erste Schritte
 - 1.6.2. Erfassen von Anforderungen
 - 1.6.3. Zu verwendende Tools
 - 1.6.4. Definition des Projekts



- 1.7. Projekt 3: Entwicklung von pädagogischen *Chatbots* zur Unterstützung der Schüler
 - 1.7.1. Erste Schritte
 - 1.7.2. Erfassen von Anforderungen
 - 1.7.3. Zu verwendende Tools
 - 1.7.4. Definition des Projekts
- 1.8. Projekt 4: Integration von intelligenten Agenten in Bildungsplattformen
 - 1.8.1. Erste Schritte
 - 1.8.2. Erfassen von Anforderungen
 - 1.8.3. Zu verwendende Tools
 - 1.8.4. Definition des Projekts
- 1.9. Bewertung und Messung der Auswirkungen von KI in Bildungsprojekten
 - 1.9.1. Vorteile der Arbeit mit KI im Klassenzimmer
 - 1.9.2. Reale Daten
 - 1.9.3. KI im Klassenzimmer
 - 1.9.4. Statistiken über KI in der Bildung
- 1.10. Analyse und kontinuierliche Verbesserung von KI-Projekten im Bildungswesen
 - 1.10.1. Laufende Projekte
 - 1.10.2. Umsetzung
 - 1.10.3. Was die Zukunft bringt
 - 1.10.4. Umwandlung in 360°-Klassenzimmer

“*Erwerben Sie Wissen ohne geografische oder zeitliche Begrenzung. Schreiben Sie sich jetzt ein!*”

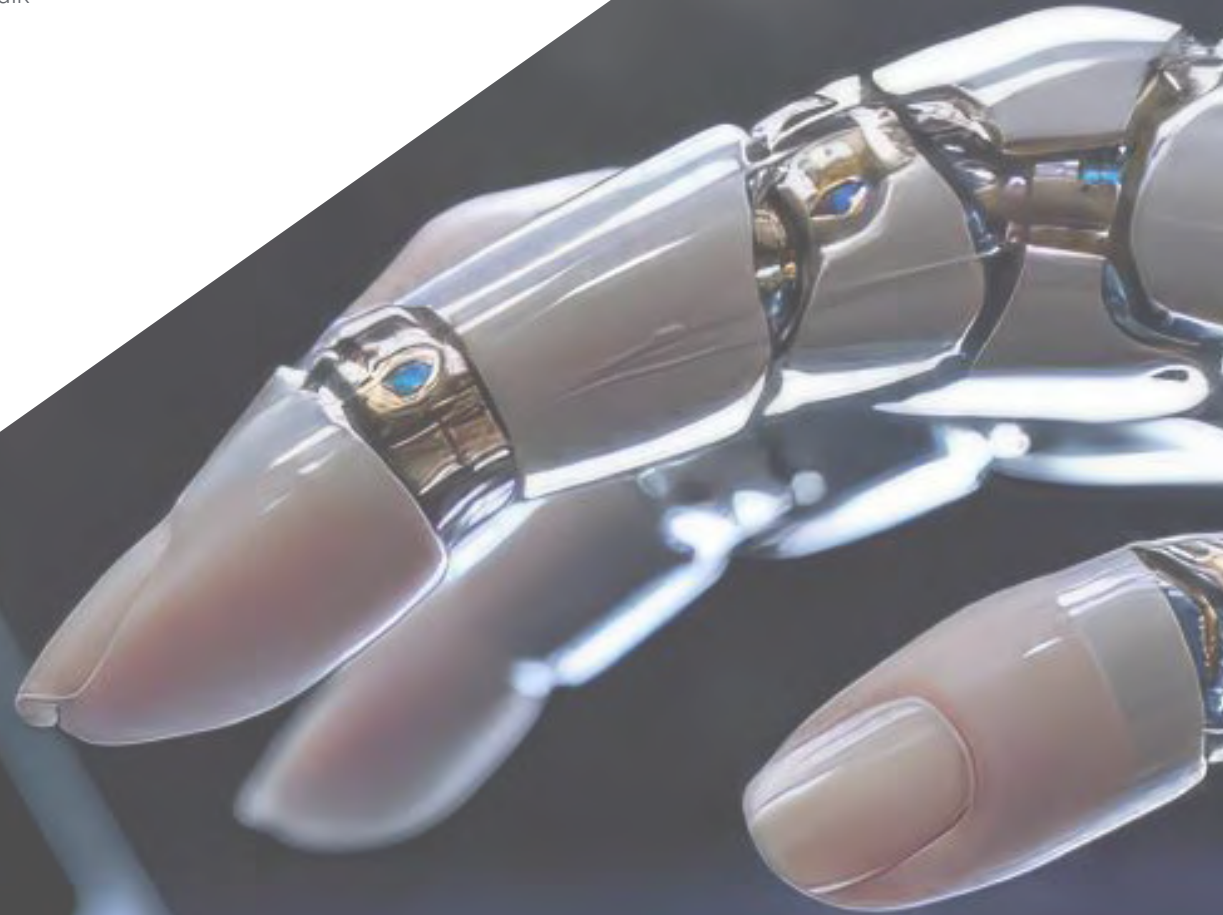


05

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 Programm von TECH 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 Fachkräfte aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, 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.



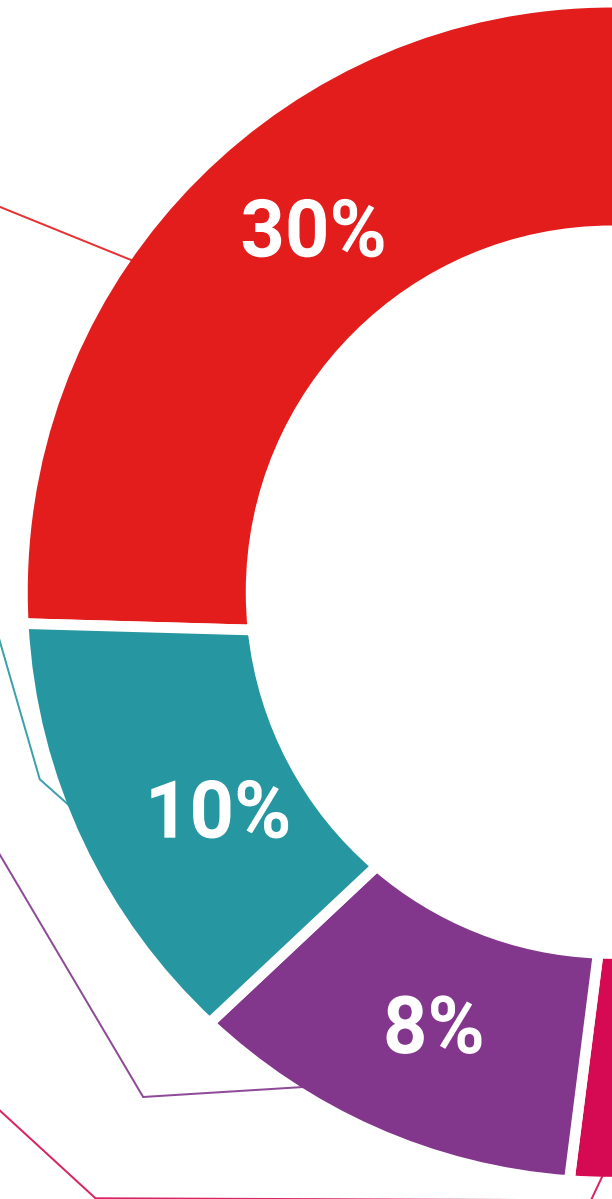
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 der 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 Projekten der Künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer 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 Entwicklung von Projekten der Künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer** 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 Entwicklung von Projekten der Künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung

persönliche betreuung innovation

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung

entwicklung institutionen

virtuelles Klassenzimmer sprachen

tech technologische
universität

Universitätskurs

Entwicklung von Projekten der Künstlichen
Intelligenz im Klassenzimmer

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

Universitätskurs

Entwicklung von Projekten der Künstlichen
Intelligenz im Klassenzimmer