

# 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
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/entwicklung-projekten-kunstlichen-intelligenz-klassenzimmer](http://www.techtitute.com/de/bildung/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

Während ihres Lernprozesses haben Schüler oft Zweifel am Lernstoff, die sie daran hindern, Fortschritte zu machen. Meistens treten diese Zweifel auf, wenn die Schüler außerhalb der Schulzeit sind. In solchen Situationen kann künstliche Intelligenz (KI) eingesetzt werden, um Schüler während ihres Lernprozesses zu unterstützen. Ein Beispiel dafür sind *Chatbots*, die den Schülern zu jeder Tageszeit Antworten auf ihre Fragen geben. Darüber hinaus bieten diese Ressourcen interaktive Lernerfahrungen in Form von Lernspielen, was die Aneignung von Konzepten effektiver macht. Aus diesem Grund hat TECH einen Online-Universitätsabschluss entwickelt, der sich mit der Integration intelligenter Agenten in Bildungsplattformen befasst.





“

*Vertiefen Sie die Integration von Projekten der künstlichen Intelligenz in spezifischen Fächern an der laut Forbes besten digitalen Universität der Welt"*

Die Entwicklung von Projekten des maschinellen Lernens in der Bildung ist von großer Bedeutung, da sie dazu dient, das Behalten von Wissen und das Verständnis von Konzepten zu verbessern. Durch Ressourcen wie Lernspiele mit KI werden die Schüler stärker in den Lernprozess einbezogen und erhalten sofortiges Feedback, um Fehler zu korrigieren. Darüber hinaus helfen diese Tools den Schülern, eine Vielzahl von Fähigkeiten zu erwerben, darunter Problemlösung, kritisches Denken oder Entscheidungsfindung.

Damit Lehrkräfte den größtmöglichen Nutzen aus diesen Projekten ziehen können, hat TECH einen Universitätskurs entwickelt, der sich auf die Integration von KI-Projekten in den Unterricht konzentriert.

Der Lehrplan wird mehrere Strategien für die Umsetzung von Bildungsplänen unter Verwendung von maschinellem Lernen anbieten. Dies wird es den Lehrkräften ermöglichen, die Erfahrungen der Schüler in Fächern wie Geschichte, Mathematik oder Englisch zu bereichern. Darüber hinaus wird der Lehrplan detailliert darauf eingehen, wie man virtuelle Assistenten auf Bildungsplattformen einsetzt, um eventuelle Zweifel der Schüler zu beseitigen. Es ist hervorzuheben, dass das Programm die Analyse von realen Fallstudien beinhaltet, so dass die Spezialisten wertvolle Lektionen lernen können, die sie dann in ihrer Arbeitspraxis anwenden können.

Die Methodik der Fortbildung wird ein Online-Lernsystem sein, das es den Fachleuten ermöglicht, ihre Arbeit ohne Unterbrechung fortzusetzen, da dieses Programm sie nicht mit starren Zeitplänen oder unbequemen Fahrten belastet. Darüber hinaus steht ihnen ein hochkarätiges Lehrpersonal zur Verfügung, das sein gesamtes Wissen mit Hilfe modernster multimedialer Mittel (einschließlich interaktiver Zusammenfassungen und Infografiken) an die Studenten weitergibt. Die einzige Voraussetzung ist, dass die Studenten über ein Gerät mit Internetzugang verfügen, damit sie auf den virtuellen Campus zugreifen und einen Bildungsprozess genießen können, der ihren beruflichen Horizont erweitert.

### Dieser **Universitätskurs in Entwicklung von Projekten der Künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer**

enthält das vollständigste und aktuellste Bildungsprogramm 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
- 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Nutzen Sie die innovativsten Messinstrumente der künstlichen Intelligenz, um die Auswirkungen Ihrer Bildungsprojekte zu analysieren"*

“

*Wenden Sie die wirksamsten Strategien an, um eine exzellente Betreuung zu gewährleisten“*

Zu den Lehrkräften des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen 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.

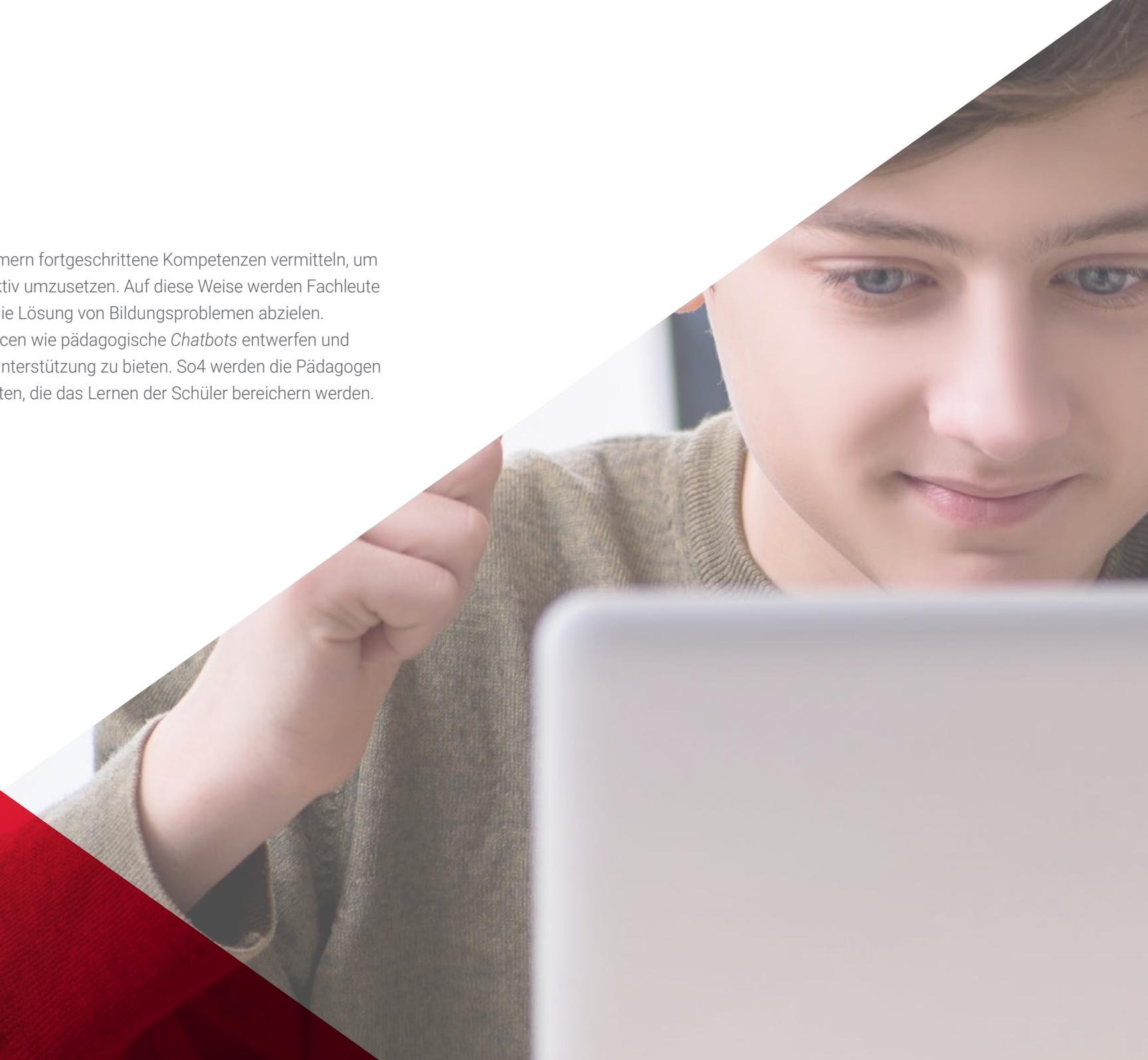
*Sie werden Chatbots für den Bildungsbereich entwickeln, die Schülern helfen sollen, ihre akademischen Leistungen zu verbessern.*

*Dank des von TECH verwendeten Relearning-Systems werden Sie die langen Stunden des Lernens und Auswendiglernens reduzieren.*



# 02 Ziele

Dieses Programm wird den Teilnehmern fortgeschrittene Kompetenzen vermitteln, um KI-Projekte im Klassenzimmer effektiv umzusetzen. Auf diese Weise werden Fachleute Innovationen vorantreiben, die auf die Lösung von Bildungsproblemen abzielen. Darüber hinaus werden sie Ressourcen wie pädagogische *Chatbots* entwerfen und implementieren, um den Schülern Unterstützung zu bieten. So4 werden die Pädagogen hochmoderne Vorschläge unterbreiten, die das Lernen der Schüler bereichern werden.



“

*Ein hochintensives Programm,  
das Sie in Ihrem Lernen schnell  
und effizient voranbringt"*



## 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



*Mit den am besten bewerteten Lernunterstützungsmethoden im Online-Unterricht ermöglicht Ihnen dieser Kurs ein reibungsloses, konsistentes und effektives Lernen"*

# 03

## Kursleitung

Für jeden Studenten ist es eine echte Motivation, einen Studiengang belegen zu können, bei dem das Dozententeam aus führenden Fachleuten des jeweiligen Fachgebiets besteht, wie es bei diesem Universitätskurs der Fall ist. Es handelt sich um eine Gruppe von Spezialisten für die Entwicklung von KI-Projekten im Unterricht, die auf eine lange und umfangreiche berufliche Laufbahn zurückblicken können. Ihre Erfahrung und Qualität spiegeln sich im Lehrplan wider, so dass der Student das beste Ergebnis aus dieser akademischen Erfahrung ziehen kann.





“

*Ein erfahrener Lehrkörper wird Sie während  
des gesamten Lernprozesses begleiten  
und alle Ihre Fragen beantworten"*

## 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 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. Nájera Puente, Juan Felipe

- ♦ Direktor für Studien und Forschung beim Rat für Qualitätssicherung in der Hochschulbildung
- ♦ Datenanalyst und Datenwissenschaftler
- ♦ 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

- ♦ Leitung der technischen Fortbildung bei Securitas Seguridad España
- ♦ Expertin für Bildung, Wirtschaft und Marketing
- ♦ *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

Dieser Universitätskurs, der von Experten auf diesem Gebiet konzipiert wurde, konzentriert sich auf die theoretische und praktische Entwicklung von KI-Projekten im Bildungsbereich. Der Lehrplan vermittelt die fortschrittlichsten Strategien, die in den Unterrichtsplänen verschiedener Fächer, darunter Geschichte, Mathematik und Englisch, umgesetzt werden können. Darüber hinaus befasst sich der Lehrplan mit verschiedenen Anwendungen, die von der Einbindung intelligenter Agenten in Bildungsplattformen bis hin zum Einsatz von KI in Videospielen reichen. Außerdem werden die Lehrkräfte Messungen der Auswirkungen ihrer Projekte durchführen, um deren Wirksamkeit zu überprüfen.





“

*Sie werden ihre Verfahren kontinuierlich verbessern und das maschinelle Lernen anwenden, um die Lernerfahrung zu optimieren"*

## Modul 1. Entwicklung von Projekten der künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer

- 1.1. Planung und Design von KI-Projekten in der Bildung mit Algor Education
  - 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: TensorFlow Playground
  - 1.2.2. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Geschichte
  - 1.2.3. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Mathematik; Wolfram Alpha
  - 1.2.4. Werkzeuge für Bildungsprojekte im Fach Englisch: Grammarly
- 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: Thinkster math
  - 1.4.2. Geschichte und KI
  - 1.4.3. Sprachen und KI: DeepL
  - 1.4.4. Andere Fächer: Watson Studio
- 1.5. Projekt 1: Entwicklung von Bildungsprojekten mit maschinellem Lernen mit Khan Academy
  - 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 mit Knewton
  - 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-Projekten im Bildungswesen mit Qualtrics
  - 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 mit Edmodo Insights
  - 1.10.1. Laufende Projekte
  - 1.10.2. Umsetzung
  - 1.10.3. Was die Zukunft bringt
  - 1.10.4. Umwandlung in 360°-Klassenzimmer

“ *TECH bietet Ihnen einen hochwertigen und flexiblen Universitätsabschluss an. Schließen Sie ihn bequem von Ihrem Computer, Handy oder Tablet ab!*”

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"*

## An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

*Mit TECH erlebt der Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.*



*Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.*

“

*Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert“*

**Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:**

1. Pädagogen, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



## Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: *Relearning*.

*Der Pädagoge lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.*



Die *Relearning*-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

*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.*

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den spezialisierten Lehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm 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.



#### Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



#### 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.



#### 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.





06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Entwicklung von Projekten der Künstlichen Intelligenz im Klassenzimmer 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”*

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **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**

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 tutoeren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung

persönliche betreuung innovation

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung

entwicklung institut

virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

### Universitätskurs

Entwicklung von Projekten  
der Künstlichen Intelligenz  
im Klassenzimmer

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

# Universitätskurs

Entwicklung von Projekten  
der Künstlichen Intelligenz  
im Klassenzimmer

