

Universitätsexperte Webdesign

A photograph showing a woman from the side, looking thoughtfully at a computer screen. The screen displays a wireframe or design of a website layout with various sections and text boxes. In the foreground, there's a blurred view of a desk with a smartphone and some papers.

tech global
university



Universitätsexperte Webdesign

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 18 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-webdesign



Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

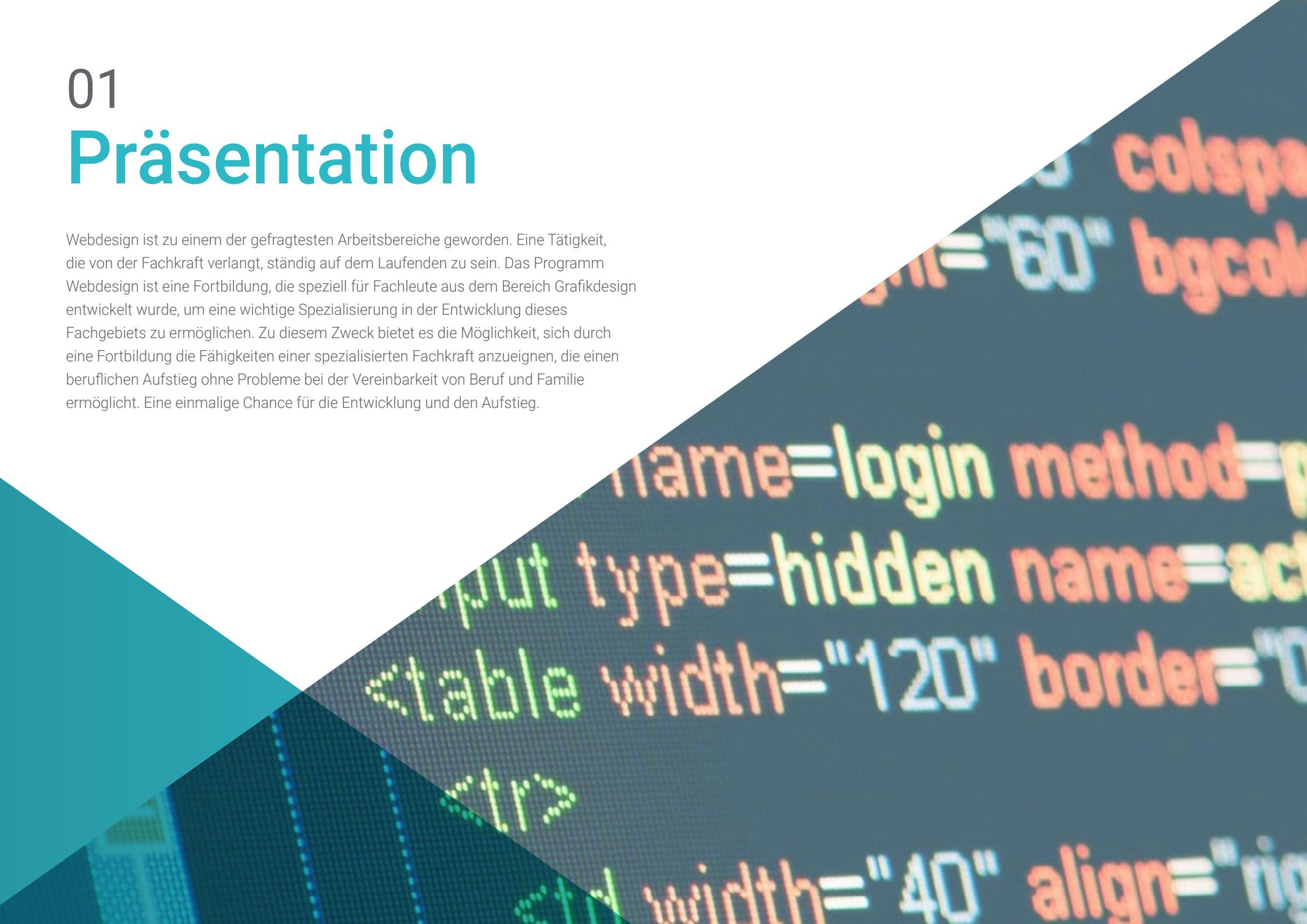
Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Webdesign ist zu einem der gefragtesten Arbeitsbereiche geworden. Eine Tätigkeit, die von der Fachkraft verlangt, ständig auf dem Laufenden zu sein. Das Programm Webdesign ist eine Fortbildung, die speziell für Fachleute aus dem Bereich Grafikdesign entwickelt wurde, um eine wichtige Spezialisierung in der Entwicklung dieses Fachgebiets zu ermöglichen. Zu diesem Zweck bietet es die Möglichkeit, sich durch eine Fortbildung die Fähigkeiten einer spezialisierten Fachkraft anzueignen, die einen beruflichen Aufstieg ohne Probleme bei der Vereinbarkeit von Beruf und Familie ermöglicht. Eine einmalige Chance für die Entwicklung und den Aufstieg.



66

Ein sehr intensiver Kurs, der es Ihnen ermöglicht, ein Webdesign mit der Kompetenz der besten Fachleute des Sektors zu entwickeln"

Dieser Universitätsexperte in Webdesign ist so aufgebaut, dass sie eine interessante, interaktive und vor allem hocheffiziente Fortbildung in allen Bereichen dieses Sektors bietet. Um dies zu erreichen, wird ein klarer und kontinuierlicher Wachstumspfad angeboten, der auch zu 100% mit anderen Berufen kompatibel ist.

Durch eine exklusive Methodik wird dieser Universitätsexperte Sie dazu bringen, alle Arbeitsweisen im Webdesign zu kennen, die der Experte für Design benötigt, um an der Spitze zu bleiben und die sich verändernden Phänomene der multimedialen Kommunikation und insbesondere die Arbeit im Webdesign zu kennen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer kennen muss, um ein vollständiges Webdesign zu planen, zu entwickeln und fertigzustellen. Es ist ein Weg, der die Fähigkeiten des Studenten schrittweise steigert und ihm hilft, die Herausforderungen eines Spitzenprofis zu meistern.

Der Universitätsexperte in Webdesign wird als praktikable Option für eine Fachkraft vorgestellt, die sich entscheidet, unabhängig zu arbeiten aber auch Teil einer Organisation oder eines Unternehmens zu sein. Ein interessanter Weg für die berufliche Entwicklung, der von den spezifischen Kenntnissen, die jetzt in dieser Fortbildung verfügbar sind, profitieren wird.

Dieser **Universitätsexperte in Webdesign** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Entwicklung einer großen Anzahl von Fallstudien, die von Experten vorgestellt werden
- ◆ Anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt
- ◆ Neue und zukunftsweisende Entwicklungen in diesem Bereich
- ◆ Praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Innovative und hocheffiziente Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss

“

Dieses Programm ermöglicht Ihnen, Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Wissen im Bereich Webdesign zu aktualisieren"

“

Das gesamte notwendige Wissen für den Grafikdesigner in diesem Bereich, zusammengestellt in einem hocheffizienten Universitätsexperten, der Ihre Bemühungen mit den besten Ergebnissen optimieren wird"

Praktisches und intensives Lernen, das Ihnen in einem spezifischen und konkreten Universitätsexperten alle Tools vermittelt, die Sie für die Arbeit in diesem Bereich benötigen.

Eine Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer täglichen Praxis umzusetzen.

Die Entfaltung dieses Programm konzentriert sich auf die praktische Umsetzung des vorgeschlagenen theoretischen Erlernens. Durch die effektivsten Lehrsysteme und bewährte Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt importiert wurden, werden Sie in der Lage sein, sich neues Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise wollen wir Ihre Bemühungen in echte und unmittelbare Kompetenzen umsetzen.

Unser Online-System ist eine weitere Stärke unseres Fortbildungskonzepts. Mit einer interaktiven Plattform, die die Vorteile der neuesten technologischen Entwicklungen nutzt, stellen wir Ihnen die interaktivsten digitalen Werkzeuge zur Verfügung. Auf diese Weise können wir Ihnen eine Art des Lernens anbieten, die sich ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, sodass Sie diese Fortbildung perfekt mit Ihrem Privat- oder Berufsleben verbinden können.



02

Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in Webdesign ist es, Fachleuten eine vollständige Möglichkeit zu bieten, Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich zu erwerben, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und einer auf der Praxis basierenden Studienform, die es ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit dem notwendigen Wissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit absoluter Sicherheit und Kompetenz auszuführen.



WEBSITE BLOG ADVERTISING SEO COMMUNITY VIRAL
LIKE ONLINE VIRAL FORUM LIKE WEB
MUNICATION NETWORK ONLINE
INTERNET MAIL
COMMUNITY
WEBSITE SEO COMM
ADVERTISING NETW

66

Unser Ziel ist einfach: Ihnen zu helfen, die umfassendsten Aktualisierungen in einem Universitätsexperten zu erhalten, der mit Ihren beruflichen und persönlichen Verpflichtungen voll vereinbar ist“



Allgemeine Ziele

- Kenntnis aller Aspekte der Arbeit bei der Erstellung und Entwicklung eines Webdesigns
- Entdeckung der geeigneten Methodik zur Durchführung der Maßnahme
- Erlernen der Steuerung aller internen und externen Produktionsprozesse

“

Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die ein intensives und effektives Programm suchen, um in ihrem Beruf einen bedeutenden Schritt nach vorne zu machen”

The screenshot shows a Microsoft Visual Studio interface. The top menu bar includes 'File', 'Project', 'Build', 'Debug', 'Team', 'Tools', 'Test', 'Analyze', 'Window', and 'Help'. A dropdown under 'Debug' shows 'Local Windows Debugger'. The solution explorer on the left lists files like 'IPhotoGrid.cpp', 'ring.c', and 'matrix.c'. The code editor on the right contains the following C++ code:

```
continue;
}
float du = (tiles[i] % 16) * s;
float dv = (tiles[i] / 16) * s;
int flip = ao[i][0] + ao[i][3] > ao[i][1];
for (int v = 0; v < 6; v++) {
    int j = flip ? flipped[i][v] : indic...
    *(d++) = x + n * positions[i][j][0];
    *(d++) = y + n * positions[i][j][1];
    *(d++) = z + n * positions[i][j][2];
    *(d++) = normals[i][0];
    *(d++) = normals[i][1];
    *(d++) = normals[i][2];
    *(d++) = du + (uvs[i][j][0] ? b : a);
    *(d++) = dv + (uvs[i][j][1] ? b : a);
    *(d++) = ao[i][j];
    *(d++) = light[i][j];
}
}
void make_cube(
    float *data, float ao[6][4], float light[6][4],
    int left, int right, int top, int bottom, int f...
    float x, float y, float z, float n, int w)
{
    int wleft = blocks[w][0];
    int wright = blocks[w][1];
    int wtop = blocks[w][2];
    int wbottom = blocks[w][3];
    int wfront = blocks[w][4];
    int wback = blocks[w][5];
    make_cube_faces(
        data, ao, light,
        left, right, top, bottom, front, back,
        wleft, wright, wtop, wbottom, wfront, wback,
        x, y, z, n);
}
```



Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen der Programmierung

- ◆ Die Grundstruktur eines Computers, Software und allgemeine Programmiersprachen verstehen
- ◆ Algorithmen entwerfen und interpretieren lernen, die die notwendige Grundlage für die Entwicklung von Computerprogrammen sind
- ◆ Die wesentlichen Elemente eines Computerprogramms verstehen, wie z.B. die verschiedenen Datentypen, Operatoren, Ausdrücke, Anweisungen, E/A- und Steueranweisungen
- ◆ Verstehen der verschiedenen Datenstrukturen, die in allgemeinen Programmiersprachen zur Verfügung stehen, sowohl statisch als auch dynamisch, und Erwerb der wesentlichen Kenntnisse für den Umgang mit Dateien
- ◆ Die verschiedenen Softwaretesttechniken und die Bedeutung der Erstellung einer guten Dokumentation zusammen mit einem guten Quellcode verstehen
- ◆ Erlernen der grundlegenden Konzepte der Programmiersprache C++, einer der am häufigsten verwendeten Sprachen der Welt

Modul 2. Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Schnittstellen

- ◆ Identifizierung von Problemen im Zusammenhang mit dem digitalen Design und Sammlung und Analyse der für die Bewertung und Lösung dieser Probleme erforderlichen Informationen
- ◆ Beherrschung der technischen Mittel der visuellen Kommunikation
- ◆ Kenntnis der Faktoren, die die Prozesse der Interaktion mit Informationen, der Informationsstruktur und der Zugänglichkeit beeinflussen
- ◆ Wissen, wie man Organisationsstrukturen für Informationen aufbaut
- ◆ Konzeption, Planung und Entwicklung von Designprojekten unter Berücksichtigung der technischen, funktionalen, ästhetischen und kommunikativen Anforderungen und Bedingungen
- ◆ Erkennen der Benutzerfreundlichkeitsfehler, um sie zu vermeiden

Modul 3. Webdesign

- ◆ Eingehende Kenntnisse der verschiedenen Webbearbeitungs- und Veröffentlichungstools
- ◆ Kennenlernen der Grundprinzipien des dynamischen Webs durch die auf die Webumgebung ausgerichteten Sprachen
- ◆ Kenntnis der Bedeutung des elektronischen Geschäftsverkehrs und der Struktur der Informationen dieser Art von Seiten für die Erstellung von kohärenten und angepassten Designs
- ◆ Reflexion über die Bedeutung des Internets, Wertschätzung seiner Auswirkungen auf die Verbesserung der Lebensqualität und der Umwelt sowie seiner Fähigkeit, Identität, Innovation und Qualität in der Produktion zu schaffen
- ◆ Konzeption, Planung und Entwicklung von Designprojekten unter Berücksichtigung der technischen, funktionalen, ästhetischen und kommunikativen Anforderungen und Bedingungen
- ◆ Kenntnis der Faktoren, die die Prozesse der Interaktion mit Informationen, der Informationsstruktur und der Zugänglichkeit beeinflussen

03

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten entwickelt, die sich der aktuellen Bedeutung der Fortbildung bewusst sind, um auf dem Arbeitsmarkt mit Sicherheit und Wettbewerbsfähigkeit voranzukommen und den Beruf mit Exzellenz auszuüben.





“

Dieser Universitätsexperte enthält das
vollständigste und aktuellste Programm
auf dem Markt”

Modul 1. Grundlagen der Programmierung

- 1.1. Einführung in die Programmierung
 - 1.1.1. Grundlegende Struktur eines Computers
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Programmiersprachen
 - 1.1.4. Lebenszyklus einer Softwareanwendung
- 1.2. Algorithmusentwurf
 - 1.2.1. Lösung von Problemen
 - 1.2.2. Deskriptive Techniken
 - 1.2.3. Elemente und Struktur eines Algorithmus
- 1.3. Elemente eines Programms
 - 1.3.1. Ursprung und Merkmale der Sprache C++
 - 1.3.2. Die Entwicklungsumgebung
 - 1.3.3. Konzept des Programms
 - 1.3.4. Arten von grundlegender Daten
 - 1.3.5. Betreiber
 - 1.3.6. Ausdrücke
 - 1.3.7. Sätze
 - 1.3.8. Dateneingabe und -ausgabe
- 1.4. Kontrollsätze
 - 1.4.1. Sätze
 - 1.4.2. Verzweigungen
 - 1.4.3. Schleifen
- 1.5. Abstraktion und Modularität: Funktionen
 - 1.5.1. Modularer Aufbau
 - 1.5.2. Konzept der Funktion und des Nutzens
 - 1.5.3. Definition einer Funktion
 - 1.5.4. Ausführungsablauf beim Aufruf einer Funktion
 - 1.5.5. Prototyp einer Funktion
 - 1.5.6. Rückgabe der Ergebnisse
 - 1.5.7. Aufrufen einer Funktion: Parameter
 - 1.5.8. Übergabe von Parametern per Referenz und per Wert
 - 1.5.9. Kennung des Geltungsbereichs



- 1.6. Statische Datenstrukturen
 - 1.6.1. Arrays
 - 1.6.2. Matrizen. Polyeder
 - 1.6.3. Suchen und Sortieren
 - 1.6.4. Zeichenketten. E/A-Funktionen für Zeichenketten
 - 1.6.5. Strukturen. Verbindungen
 - 1.6.6. Neue Datentypen
 - 1.7. Dynamische Datenstrukturen: Zeiger
 - 1.7.1. Konzept. Definition von Zeiger
 - 1.7.2. Operatoren und Operationen mit Zeigern
 - 1.7.3. Arrays von Zeigern
 - 1.7.4. Zeiger und Arrays
 - 1.7.5. Zeiger auf Zeichenketten
 - 1.7.6. Zeiger auf Strukturen
 - 1.7.7. Multiple Indirektion
 - 1.7.8. Zeiger auf Funktionen
 - 1.7.9. Übergabe von Funktionen, Strukturen und Arrays als Funktionsparameter
 - 1.8. Dateien
 - 1.8.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.8.2. Dateioperationen
 - 1.8.3. Datentypen
 - 1.8.4. Organisation von Dateien
 - 1.8.5. Einführung in C++ Dateien
 - 1.8.6. Handhabung von Dateien
 - 1.9. Rekursion
 - 1.9.1. Definition von Rekursion
 - 1.9.2. Arten der Rekursion
 - 1.9.3. Vorteile und Nachteile
 - 1.9.4. Überlegungen
 - 1.9.5. Rekursiv-iterative Umwandlung
 - 1.9.6. Der Rekursionsstapel
 - 1.10. Prüfung und Dokumentation
 - 1.10.1. Programm-Tests
 - 1.10.2. White Box-Tests
 - 1.10.3. Black Box-Tests
 - 1.10.4. Test-Tools
 - 1.10.5. Programm-Dokumentation
- Modul 2. Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Schnittstellen**
- 2.1. Annäherung an die Benutzerfreundlichkeit
 - 2.1.1. Konzept der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.1.2. Benutzerfreundlichkeit in den letzten Jahrzehnten
 - 2.1.3. Der Kontext der Nutzung
 - 2.1.4. Effizienz und Benutzerfreundlichkeit. Das Engelbart-Dilemma
 - 2.2. Zielsetzungen und Grundsätze der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.2.1. Die Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.2.2. Ziele
 - 2.2.3. Grundsätze
 - 2.2.4. Leitlinien für die Lesbarkeit
 - 2.3. Benutzerfreundlichkeitsperspektiven und Standards
 - 2.3.1. Benutzerfreundlichkeitsstandards nach Jakob Nielsen
 - 2.3.2. Benutzerfreundlichkeitsstandards nach Steve Krug
 - 2.3.3. Vergleichende Übersichtstabelle
 - 2.3.4. Praxis I: Auf der Suche nach guten visuellen Referenzen
 - 2.4. Analyse der häufigsten Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit I
 - 2.4.1. Irren ist menschlich
 - 2.4.2. Kohärenz- und Konsistenzfehler
 - 2.4.3. Kein Responsive Design
 - 2.4.4. Mangelnde Organisation in Struktur und Inhalt
 - 2.4.5. Schlecht lesbare oder schlecht strukturierte Informationen

- 2.5. Analyse der häufigsten Usability-Fehler II
 - 2.5.1. Unzureichende Verwaltung und Kontrolle der internen Links
 - 2.5.2. Formular- und Kontaktfehler
 - 2.5.3. Fehlende Suchmechanismen oder Ineffizienz
 - 2.5.4. Seitennamen und Favicon
 - 2.5.5. Andere häufige Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit
- 2.6. Bewertung der Benutzbarkeit
 - 2.6.1. Metriken zur Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6.2. Rentabilität der Investition
 - 2.6.3. Phasen und Methoden der Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6.4. Praxis II: Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
- 2.7. Benutzerzentriertes Design
 - 2.7.1. Definition
 - 2.7.2. Nutzerzentriertes Design und Benutzerfreundlichkeit
 - 2.7.3. Bewertung der Benutzbarkeit
 - 2.7.4. Reflexionen
- 2.8. Kinderfreundliches Interface-Design
 - 2.8.1. Überlegungen für diese Benutzer
 - 2.8.2. Benutzerfreundlichkeit
 - 2.8.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede
 - 2.8.4. Inhaltliche Gestaltung
 - 2.8.5. Visuelle Gestaltung
 - 2.8.6. Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
- 2.9. Gestaltung von jugendgerechten Schnittstellen
 - 2.9.1. Allgemeine Merkmale
 - 2.9.2. Überlegungen für diese Benutzer
 - 2.9.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede
 - 2.9.4. Visuelle Referenzen
- 2.10. Gestaltung von Schnittstellen für ältere Menschen
 - 2.10.1. Visuelle Gestaltung
 - 2.10.2. Inhaltliche Gestaltung
 - 2.10.3. Gestaltungsmöglichkeiten
 - 2.10.4. Benutzerfreundlichkeit

Modul 3. Web Desgin

- 3.1. Einführung in das digitale Umfeld
 - 3.1.1. Was ist das Internet?
 - 3.1.2. Kurze Geschichte des Internets
 - 3.1.3. Physische Infrastruktur des Netzes
 - 3.1.4. Am weitesten verbreitete Webbrower
- 3.2. Intranet
 - 3.2.1. Was ist ein Intranet?
 - 3.2.2. Gestaltung des Intranets
 - 3.2.3. Benutzerfreundlichkeit des Intranets
 - 3.2.4. Gestaltung des Extranets
- 3.3. Webseiten
 - 3.3.1. Was ist eine Webseite?
 - 3.3.2. Unterschiede zwischen einer Webseite und einer Homepage
 - 3.3.3. Elemente, aus denen eine Webseite besteht
 - 3.3.4. Arten von Webseiten nach ihrem Aufbau
 - 3.3.5. Arten von Webseiten je nach verwendeter Technologie

- 3.4. Andere Arten von Websites
 - 3.4.1. Online-Shops
 - 3.4.2. Blogs
 - 3.4.3. Websites von Institutionen und Unternehmen
 - 3.4.4. Websites für Nachrichten und Zeitschriften
 - 3.4.5. Multimedia und *Streaming*
 - 3.4.6. Wikis
 - 3.4.7. Foren
 - 3.4.8. Portfolios
 - 3.4.9. *Landing Pages*
 - 3.4.10. Foren
 - 3.4.11. Download von Websites
 - 3.4.12. Webanwendungen
 - 3.4.13. Bilddatenbanken
 - 3.4.14. Online-Spiele
 - 3.4.15. Suchmaschine
 - 3.4.16. Pädagogische Websites
 - 3.4.17. Komparatoren
- 3.5. Andere digitale Produkte
 - 3.5.1. Transaktions-E-Mail und *Mailing*
 - 3.5.2. Soziale Netzwerke
 - 3.5.3. Banner
 - 3.5.4. Mobile Anwendungen
- 3.6. Benutzerzentriertes Design und Benutzererfahrung
 - 3.6.1. Benutzerfreundlichkeit und Benutzer
 - 3.6.2. Mensch-Computer-Interaktion (IPO-HCI)
 - 3.6.3. Benutzerzentrierter Entwurfsprozess
 - 3.6.4. Warum nutzerzentriertes Design?
- 3.7. E-Commerce
 - 3.7.1. Die Bedeutung des elektronischen Handels
 - 3.7.2. Vertrauen in den elektronischen Handel
 - 3.7.3. Gestaltung einer Website für den elektronischen Handel
 - 3.7.4. Aufbau einer E-Commerce-Website
- 3.8. Reaktionsfähiges und anpassungsfähiges Design
 - 3.8.1. Was ist *ResponsiveDesign*?
 - 3.8.2. Unterschiede zwischen *Responsive Web Design* und *Mobile First Web*
 - 3.8.3. Vorteile des *ResponsiveDesigns*
 - 3.8.4. Zu berücksichtigende Elemente für eine *ResponsiveWebsite*
- 3.9. Erfahrungen mit Design
 - 3.9.1. Wohin entwickelt sich das Webdesign?
 - 3.9.2. Arten von Erfahrungen
 - 3.9.3. Phasen einer Erfahrung
 - 3.9.4. Emotionale Gestaltung
 - 3.9.5. Gestaltung von Erlebnissen im Unternehmensimage
- 3.10. Projekt von Web-Design
 - 3.10.1. Präsentation und Erläuterung des Projekts
 - 3.10.2. Auf der Suche nach Ideen: Menschen, Szenarien, Geschichten, etc.
 - 3.10.3. Informationsarchitektur
 - 3.10.4. Prototyping und Bewertung
 - 3.10.5. Präsentation des Projekts

04 **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.



66

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

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

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

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

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



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



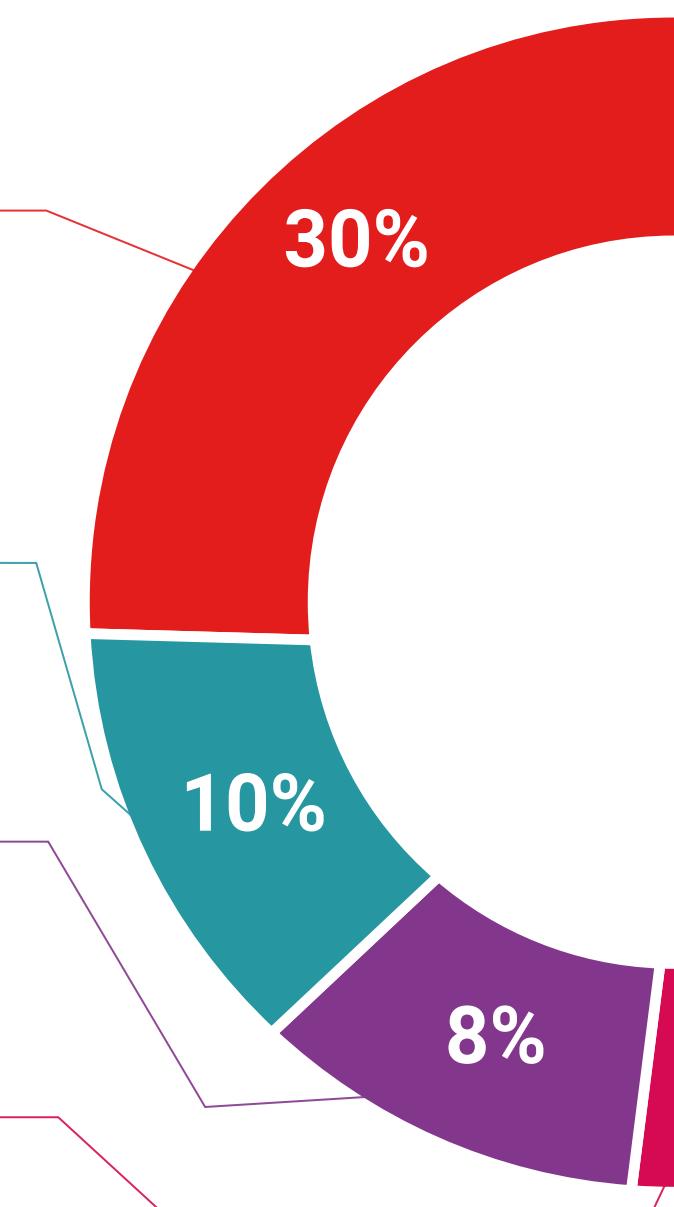
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

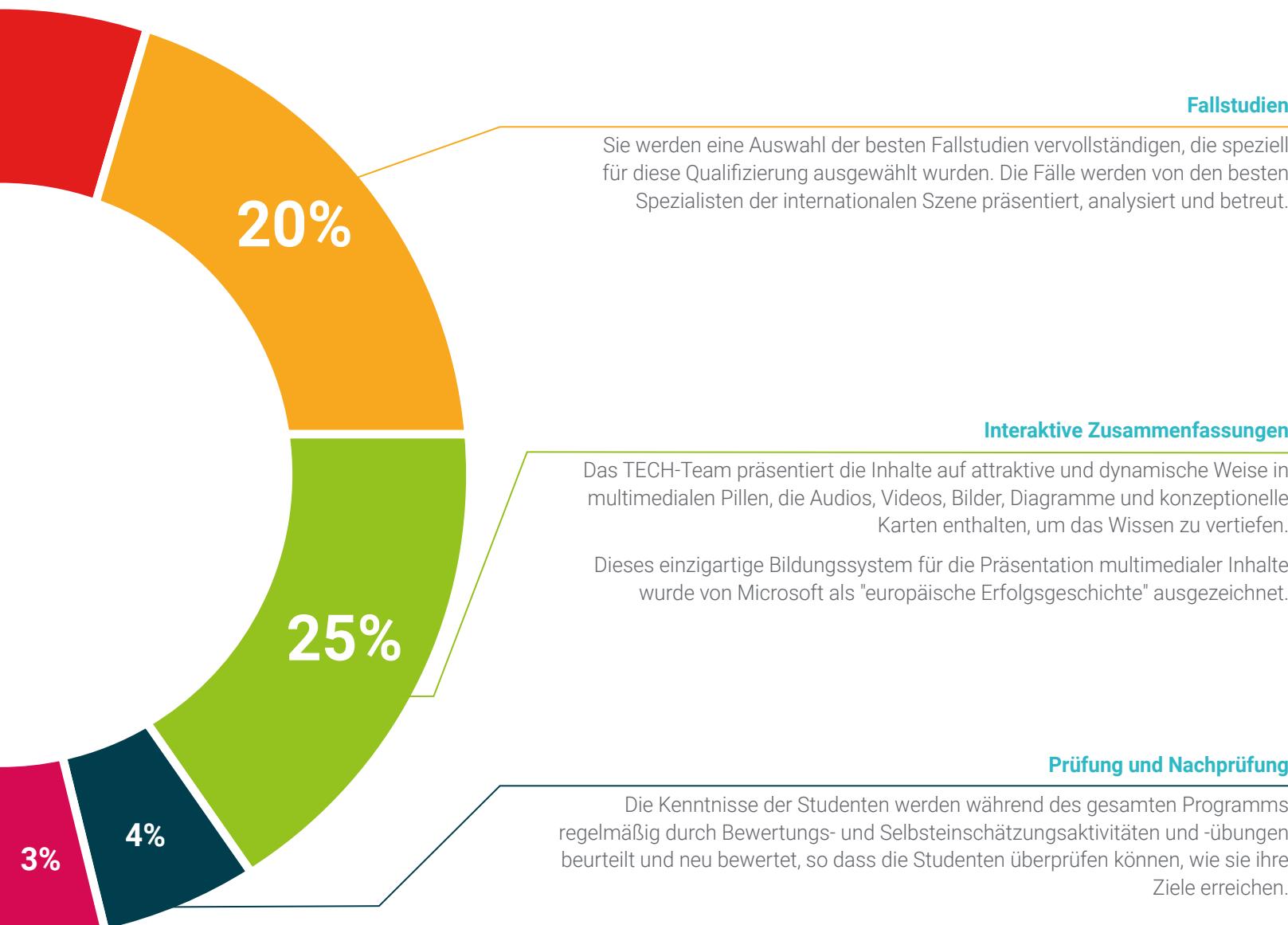
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Webdesign garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



66

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 **Universitätsexperte in Webdesign**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra ([Amtsblatt](#)) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: **Universitätsexperte in Webdesign**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**

Akkreditierung: **18 ECTS**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH Global University 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
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institution
virtuelles Klassenzimmer Sprachlern



Universitätsexperte
Webdesign

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 18 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte Webdesign



tech global
university