

Universitätskurs

Gestaltung und Programmierung
von Benutzeroberflächen



Universitätskurs

Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/gestaltung-programmierung-benutzeroberflächen

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

Websites, die fast jeden Tag besucht werden, müssen intuitiv und funktionell sein. Ohne sich dessen bewusst zu sein, führt dies zu einer zufriedenstellenden Erfahrung, da es dem Benutzer die Möglichkeit gibt, schnell und mit wenig Aufwand zu finden, was er braucht. Das ist es, worum es bei User Experience geht, und dieses Programm vermittelt Fachwissen im Bereich User Experience Design. Dieses Programm befasst sich mit der Erforschung und Analyse von Benutzererfahrungen, u.a. durch die Bewertung von subjektivem Feedback, heuristische Bewertung und konkrete Analysetools. Anschließend geht es um die Prototyping-Phase, in der unter anderem geeignete Prototyping-Tools zum Einsatz kommen.



“

In diesem Universitätskurs können Sie die Effizienz der fortschrittlichsten Lernmethoden mit der Flexibilität eines Programms kombinieren, das sich Ihren Möglichkeiten des Engagements anpasst, ohne dabei an Qualität zu verlieren"

Dieser Universitätskurs zielt darauf ab, das Verhalten von Nutzern, ihre Interaktionen mit verschiedenen Systemen und die Auswirkungen, die diese auf ihr Leben und ihre Entscheidungen haben, zu untersuchen und zu analysieren. Es ist daher notwendig, die Bedürfnisse der Benutzer zu verstehen, um zufriedenstellende und sinnvolle Erfahrungen zu schaffen. Auf diese Weise muss ein UX-Designer verschiedene Methoden, Techniken und Tools anwenden, um Lösungen für bestimmte Probleme zu finden und den Benutzern eine intuitive Navigation zu bieten.

Darüber hinaus befasst er sich mit der Gestaltung von Schnittstellen und Informationsarchitekturen und geht dabei auf das Konzept der Benutzerfreundlichkeit (damit sie verständlich, übersichtlich und schnell erlernbar sind) sowie der Zugänglichkeit ein (damit sie von möglichst vielen Nutzern verwendet werden können, wobei Menschen mit Behinderungen besondere Aufmerksamkeit gewidmet wird). Schließlich wird die Beziehung zwischen SEO und UX untersucht und festgelegt, wie Styleguides auf der Grundlage der verschiedenen Elemente, aus denen sie sich zusammensetzen, erstellt werden können.

UX-Design ist ein praktisch wesentlicher Faktor für jedes digitale Produkt oder jede digitale Dienstleistung. Mit Blick auf die berufliche Zukunft befindet es sich aufgrund der häufigen Änderungen und Aktualisierungen durch die beteiligten Technologien in ständiger Entwicklung.

Dieser Universitätskurs wurde von einer Vielzahl von Dozenten entwickelt, die alle Experten auf ihrem Gebiet sind und über viel Erfahrung und spezialisierte Inhalte in ihren Bereichen verfügen. Da es sich um ein 100 %iges Online-Format handelt, muss der Student keine persönlichen oder beruflichen Verpflichtungen aufgeben. Nach Erwerb des Programms hat der Student sein Wissen auf den neuesten Stand gebracht und ist im Besitz einer Qualifikation von unglaublichem Prestige, das ihm einen persönlichen und beruflichen Aufstieg ermöglicht.

Dieser **Universitätskurs in Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten in Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ 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

“*Vertiefen Sie Ihre Kenntnisse im Bereich der Computertechnologien, indem Sie die fortschrittlichsten Aspekte dieses Arbeitsgebiets in Ihren Wissensschatz aufnehmen*”

“*Alle Fächer und Wissensgebiete wurden in einem vollständigen und absolut aktuellen Studienplan zusammengestellt, um den Studenten auf das höchste theoretische und praktische Niveau zu bringen*”

Zu dem Dozententeam 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 den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale 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.

Machen Sie es mit den Besten und erwerben Sie das Wissen und die Fähigkeiten, die Sie brauchen, um in User Interface Design und Programmierung einzusteigen”

Eine einmalige Gelegenheit, sich auf Webdesign und Programmierung zu spezialisieren, und zwar von renommierten Fachleuten mit jahrelanger Erfahrung in diesem Bereich.



02 Ziele

Mit Hilfe eines Arbeitsansatzes, der sich vollständig an die Studenten anpasst, wird der Universitätskurs sie schrittweise dazu bringen, die Fähigkeiten zu erwerben, die sie auf ein höheres berufliches Niveau bringen. Das Ziel dieser Spezialisierung ist es, Fachleute für das Design und die Programmierung von Benutzeroberflächen weiterzubilden, die über die notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen, um ihre Tätigkeit unter Verwendung der fortschrittlichsten Protokolle und Techniken des Augenblicks auszuüben. Eine einzigartige Fortbildung, die von Fachleuten mit umfassender Erfahrung in diesem Bereich entwickelt wurde.





“

Ein komplettes und hochmodernes Programm, das es Ihnen ermöglicht, sich schrittweise und gründlich die Kenntnisse anzueignen, die Sie für die Arbeit in diesem Sektor benötigen"

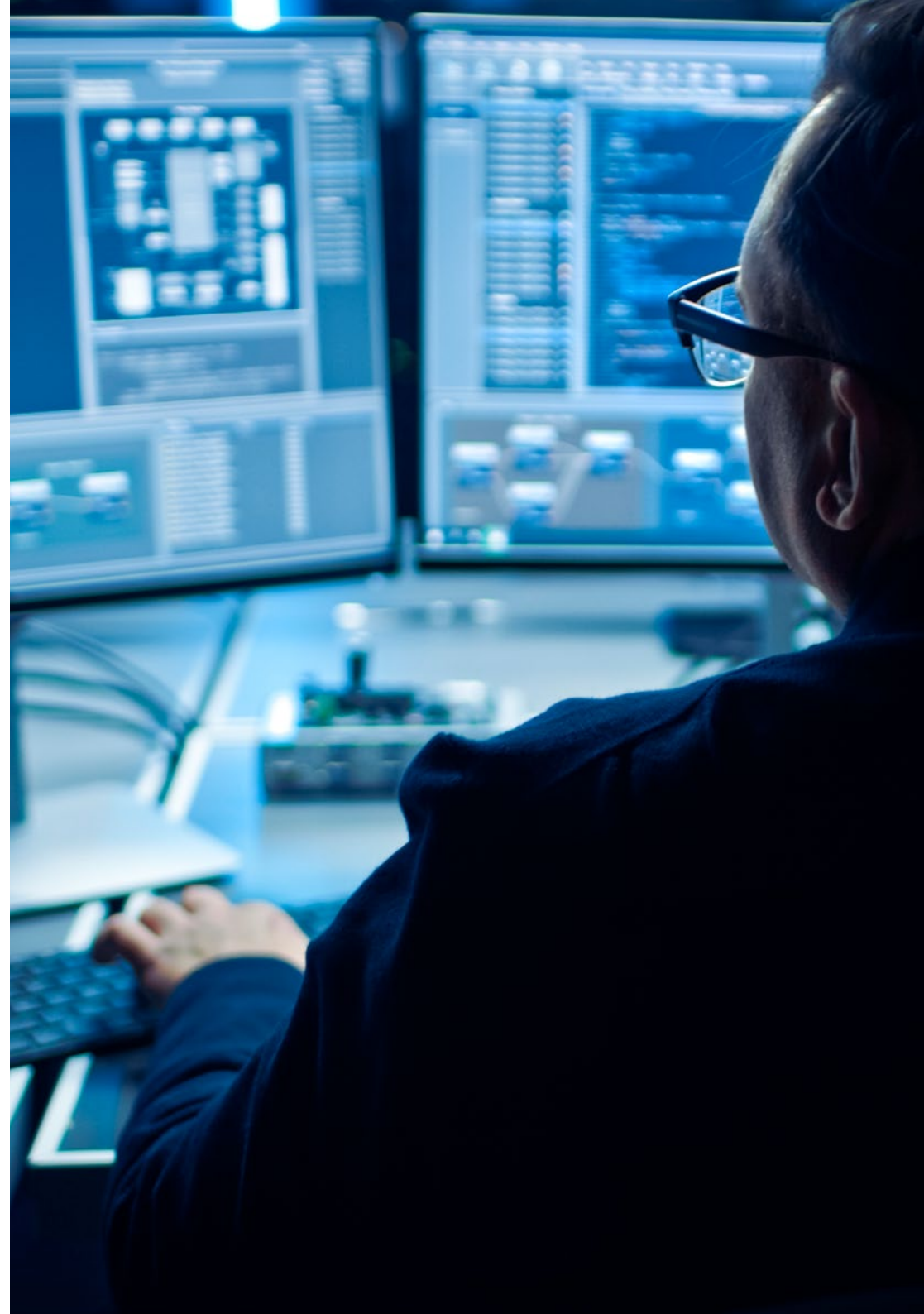


Allgemeine Ziele

- ◆ Analysieren der Bedeutung der Benutzererfahrung als eine Disziplin, die Technologie, Design und Interaktion erfolgreich umfasst
- ◆ Umsetzung der Phasen des User Experience Design
- ◆ Anwendung der wichtigsten Forschungsinstrumente, -methoden und -techniken zur Gestaltung nutzerzentrierter digitaler Erfahrungen
- ◆ Schaffung attraktiver, benutzerfreundlicher und zugänglicher digitaler Umgebungen, um ein zufriedenstellendes Nutzererlebnis zu gewährleisten



Dieser Universitätskurs ist eine wertvolle Ergänzung zum vorherigen Studium eines jeden Informatikers, der eine hochwertige, spezialisierte Weiterbildung in der Website Sicherheit wünscht"





Spezifische Ziele

- ◆ Erkennung von Nutzerbedürfnissen und Verhaltensmustern im Internet
- ◆ Analysedaten interpretieren, um Entscheidungen zu treffen
- ◆ Anwendung der verschiedenen Methoden und nutzerzentrierten Werkzeuge
- ◆ Identifizierung und Umsetzung von Usability-Prinzipien zur Gestaltung effektiver und effizienter Anwendungen
- ◆ Berücksichtigung der möglichen Behinderungen des Nutzers, um eine zugängliche Umgebung zu schaffen
- ◆ Entwicklung der verschiedenen Theorien, Grundsätze und Arten des Webdesigns
- ◆ Detaillierte Beschreibung der verschiedenen Prototyping-Methoden
- ◆ Fehler in Schnittstellen antizipieren und in der Lage sein, zu reagieren, wenn sie auftreten
- ◆ Organisieren und Priorisieren von Informationen im Internet
- ◆ Intuitive Navigation für den Benutzer bereitstellen
- ◆ Einblicke in UX Writing über das Schreiben hinaus gewinnen
- ◆ Die Beziehung zwischen Benutzererfahrung und organischer Positionierung (SEO) herstellen
- ◆ Festlegung der Ziele und des Prozesses der Ausarbeitung von Styleguides

03

Kursleitung

In ihrem Bestreben, eine Elite-Fortbildung für alle anzubieten, verlässt sich TECH auf renommierte Fachleute, um den Studenten ein solides Wissen in User Interface Design und Programmierung zu vermitteln. Dieser Universitätskurs verfügt über ein hochqualifiziertes Team mit umfassender Erfahrung in diesem Sektor, das den Studenten die besten Werkzeuge für die Entwicklung ihrer Fähigkeiten während des Programms bietet. Auf diese Weise hat der Student die Garantie, sich auf internationalem Niveau in einem boomenden Sektor zu spezialisieren, der ihn zum beruflichen Erfolg führen wird.





“

Eine komplette Weiterbildung von hohem Interesse für die IT-Fachkraft, die es Ihnen ermöglicht, mit den Besten des Sektors zu konkurrieren"

Leitung



Hr. Gris Ramos, Alejandro

- ◆ Leitung von Persatrace, einer Agentur für Webentwicklung und digitales Marketing
- ◆ Leitung des Talentclubs
- ◆ Computer-Ingenieur, UNED
- ◆ Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ◆ Masterstudiengang in Hochbegabung und integrativer Bildung
- ◆ Leitung der Geschäftsentwicklung bei Alenda Golf
- ◆ Leitung der Abteilung Webanwendungstechnik bei Brilogic
- ◆ Webprogrammierung bei der Ibergest-Gruppe
- ◆ Software-/Webprogrammierung bei Reebok Spanien



Professoren

Hr. Méndez Martínez, Brandon

- ◆ Web-Design und -Entwicklung - HIADIS-Qualifikation in Multimedia Engineering der Universität von Alicante
- ◆ Verarbeitung natürlicher Sprache (NLP) - GPLSI (Universität von Alicante)
- ◆ Masterstudiengang in Web Services und Anwendungsentwicklung von der Universität von Alicante
- ◆ "Analyse von Gamification-Techniken zum Erlernen komplexer Themen durch kollaborative Anwendungen" - Bulletin des Technischen Ausschusses für Lerntechnologie
- ◆ "Grama: eine Webanwendung zum Lernen und Erzeugen kreativer Sprache" - INTED2017 Proceedings
- ◆ Forschung im Bereich der menschlichen Sprachtechnologien (HLT) - GPLSI (Universität von Alicante)

“

Ein ausgezeichnetes Dozententeam für Fachleute, die sich in ihrem Beruf verbessern wollen"

04

Struktur und Inhalt

Der Studienplan wurde auf der Grundlage der pädagogischen Effizienz entwickelt, wobei die Inhalte sorgfältig ausgewählt wurden, um einen vollständigen Kurs anzubieten, der alle für die Erlangung echter Kenntnisse des Themas wesentlichen Bereiche umfasst. Mit den neuesten Updates und Aspekten des Sektors. Auf diese Weise wurde ein Studienplan erstellt, dessen Module eine breite Perspektive auf User Interface Design und Programmierung bieten. Vom ersten Modul an werden die Studenten ihr Wissen erweitern und sich beruflich weiterentwickeln können, da sie auf die Unterstützung eines Expertenteams zählen können.



“

Ein hochqualifizierter Universitätskurs der es dem Studenten ermöglicht, schnell und stetig in der Aneignung von Wissen voranzukommen, mit der wissenschaftlichen Strenge einer globalen Qualitätsfortbildung"

Modul 1. Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen

- 1.1. Benutzererfahrung
 - 1.1.1. Benutzererfahrung (UX)
 - 1.1.2. Schnittstellengestaltung (UI)
 - 1.1.3. Interaktionsdesign (IxD)
 - 1.1.4. Kontext und neue Paradigmen
- 1.2. Gestaltung der Benutzeroberfläche
 - 1.2.1. Design und sein Einfluss auf UX
 - 1.2.2. Psychologie des Web-Designs
 - 1.2.3. *Design Thinking*
 - 1.2.4. Arten von Web-Design
 - 1.2.4.1. Festes Design
 - 1.2.4.2. Elastisches Design
 - 1.2.4.3. Flüssiges Design
 - 1.2.4.4. Reaktionsfähiges Design
 - 1.2.4.5. Flexibles Design
 - 1.2.5. Design System & Atomic Design
- 1.3. Nutzerforschung oder UX-Forschung
 - 1.3.1. UX Research
 - 1.3.2. Bedeutung und Verfahren
 - 1.3.3. Forschung und Analyse
 - 1.3.4. Heuristische Bewertung
 - 1.3.5. *Eye Tracking*
 - 1.3.6. Test A/B
 - 1.3.7. *Crazy Egg*
 - 1.3.8. *Card Sorting*
 - 1.3.9. *Customer Journey*
 - 1.3.10. Andere Techniken
- 1.4. UX Writing
 - 1.4.1. UX Writing
 - 1.4.2. UX Writing vs. Copywriting
 - 1.4.3. Nutzen und Vorteile
 - 1.4.4. Microcopy
 - 1.4.5. Schreiben für das Internet



- 1.5. Interaktionsdesign und Web-Prototyping
 - 1.5.1. Prototyping-Phase
 - 1.5.2. Methoden
 - 1.5.2.1. Sketches
 - 1.5.2.2. Wireframes
 - 1.5.2.3. Mockups
 - 1.5.3. Navigationsflüsse
 - 1.5.4. Interaktion
 - 1.5.5. Verwaltung von Online-Tools
- 1.6. Benutzerfreundlichkeit
 - 1.6.1. Auswirkungen der Benutzerfreundlichkeit auf die Benutzererfahrung
 - 1.6.2. Metriken
 - 1.6.3. Tests
 - 1.6.3.1. Interne Tests zur Benutzerfreundlichkeit
 - 1.6.3.2. Unmoderierte Ferntests zur Benutzerfreundlichkeit
 - 1.6.3.3. Moderate Ferntests der Benutzerfreundlichkeit
 - 1.6.4. Bewertungsinstrumente
- 1.7. Zugänglichkeit
 - 1.7.1. Zugänglichkeit des Internets
 - 1.7.2. Begünstigte
 - 1.7.3. Behinderungen
 - 1.7.3.1. Sehschwäche
 - 1.7.3.2. Beeinträchtigungen des Hörvermögens
 - 1.7.3.3. Motorische Behinderung
 - 1.7.3.4. Sprachbehinderung
 - 1.7.3.5. Kognitive Behinderung
 - 1.7.4. Leitlinien für die Zugänglichkeit von Webinhalten
 - 1.7.4.1. WCAG 2,1 und Prioritäten
 - 1.7.4.2. Perceptible
 - 1.7.4.3. Operable
 - 1.7.4.4. Comprensible
 - 1.7.4.5. Robusto
 - 1.7.5. Validierungsinstrumente und -techniken
- 1.8. Informationsarchitektur
 - 1.8.1. Organisatorische Systeme
 - 1.8.2. Etikettierungssysteme
 - 1.8.3. Navigationssysteme
 - 1.8.4. Suchsysteme
- 1.9. SXO: UX und SEO
 - 1.9.1. Ähnlichkeiten zwischen UX und SEO
 - 1.9.2. SEO Faktoren
 - 1.9.3. Auswirkungen und Vorteile der UX-Optimierung für SEO
 - 1.9.4. UX-Tipps zur Verbesserung von SEO
- 1.10. Stilrichtlinien
 - 1.10.1. Ziele
 - 1.10.2. Kontext
 - 1.10.3. Farbpalette
 - 1.10.4. Typografie
 - 1.10.5. Ikonographie
 - 1.10.6. Komponenten
 - 1.10.6.1. Grundlegende Komponenten
 - 1.10.6.2. Komplexe Komponenten
 - 1.10.7. *Layout*
 - 1.10.8. Kohärenz und Identität
 - 1.10.9. Nützliche Erweiterungen
 - 1.10.10. Beispiele



Eine einzigartige Weiterbildung, die sich durch die Qualität der Inhalte und das hervorragende Dozententeam auszeichnet"

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 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses werden die Studierenden 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 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.



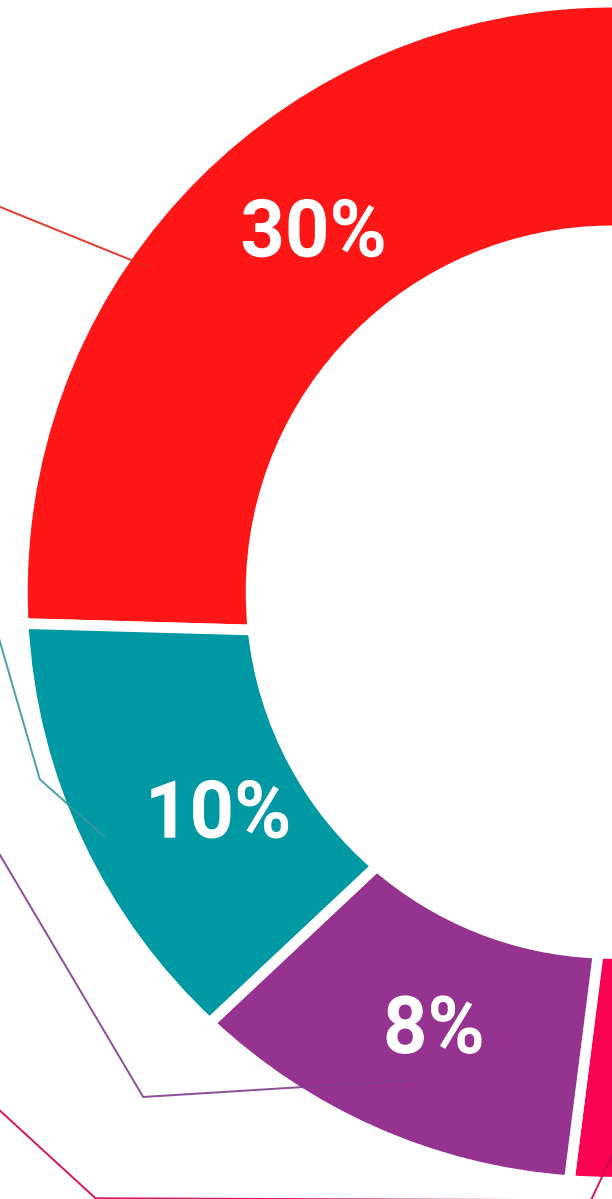
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

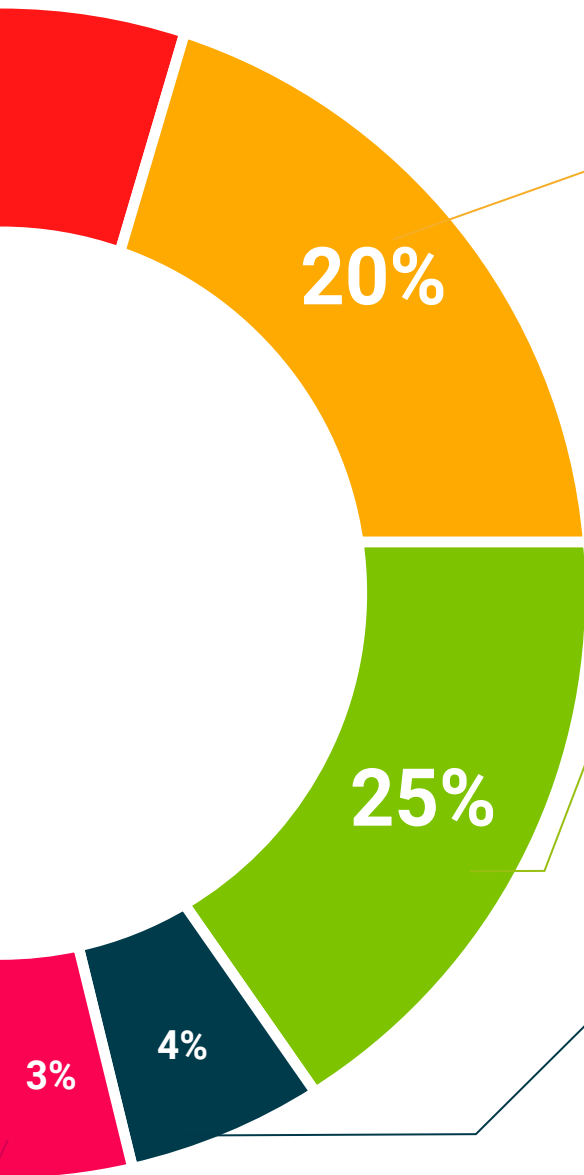
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.





Fallstudien

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.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen 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 Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen** 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 Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

tech technologische
universität

Universitätskurs

Gestaltung und
Programmierung von
Benutzeroberflächen

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

Universitätskurs

Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen