

Universitätskurs

Plattformen für die Software-Entwicklung





tech technologische
universität

Universitätskurs Plattformen für die Software-Entwicklung

Modalität: Online

Dauer: 6 Wochen

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 150 Std.

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/plattformen-software-entwicklung

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

Lernen Sie die Entwicklungsumgebungen für Android-Mobilanwendungen, die *Debugging*- und Veröffentlichungsprozesse sowie die verschiedenen Plattformen für die Software-Entwicklung in diesem wissenschaftlich sehr anspruchsvollen Kurs kennen, der von Fachleuten mit jahrelanger Erfahrung in diesem Sektor sorgfältig konzipiert wurde.

Eine einmalige Gelegenheit, sich in einem Sektor zu spezialisieren, in dem eine große Nachfrage nach Fachkräften besteht.

elife

mirn
modi
bpy.
prin

```
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
f_operation == "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True
```

```
#selection at the end -ad  
r_ob.select= 1  
ifier_ob.select=1  
.context.scene.o  
nt("Selected"  
#mirror_ o
```

“

Dieser Universitätskurs ist die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Fortbildungsprogramms im Bereich der Plattformen für die Software-Entwicklung tätigen können. TECH bietet Ihnen Qualität und freien Zugang zu den Inhalten"

In diesen Monaten der Weiterbildung erwirbt der Student die notwendigen Kenntnisse für die Entwicklung von Anwendungen und grafischen Oberflächen in den Sprachen Java und .NET sowie die notwendigen Techniken für das *Debugging* und Testen der durchgeführten Entwicklungen, unter anderem.

Das Hauptziel dieser Fortbildung besteht darin, dass die Studenten die Fähigkeit erlangen, wesentliche qualitative Verbesserungen einzubringen und neue Lösungen für die spezifischen Probleme zu finden, die sich bei Software oder Computersystemen ergeben.

Er wird über die modernsten Lehrmittel verfügen und die Möglichkeit haben, ein Studienprogramm zu belegen, das die fundiertesten Kenntnisse zu diesem Thema vereint. Eine Gruppe von Dozenten mit hoher wissenschaftlicher Präzision und umfassender internationaler Erfahrung wird ihm die vollständigsten und aktuellsten Informationen zu den neuesten Fortschritten und Techniken im Bereich *Software Engineering* und Informationssysteme vermitteln.

Der Lehrplan deckt die wichtigsten aktuellen Themen des *Software Engineerings* und der Computersysteme so ab, dass derjenige, der sie beherrscht, auf die Arbeit in diesem Bereich vorbereitet ist. Es ist also nicht nur ein weiterer Titel in der Tasche, sondern ein echtes Lernmittel, um sich den Themen des Fachgebiets auf moderne, objektive Weise und mit der Fähigkeit zur Beurteilung auf der Grundlage der aktuellsten Informationen zu nähern.

Da es sich um einen 100%igen Online-Universitätskurs handelt, ist der Student nicht an feste Zeiten oder die Notwendigkeit gebunden, sich an einen anderen physischen Ort zu begeben, sondern kann zu jeder Tageszeit auf die Inhalte zugreifen und so sein Arbeits- oder Privatleben mit seinem akademischen Leben in Einklang bringen.

Dieser **Universitätskurs in Plattformen für die Software-Entwicklung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Plattformen für die Software-Entwicklung vorgestellt 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 in Plattformen für die Software-Entwicklung
- ♦ 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



Lernen Sie, Softwareentwicklungsprojekte zu konzipieren, zu evaluieren und zu leiten, dank dieser hochwertigen Weiterbildung“

“

Spezialisieren Sie sich auf Computersysteme mit Fachleuten, die über umfassende Erfahrung in diesem Bereich verfügen”

Das Dozententeam besteht aus Experten aus dem Bereich der Plattformen für die Software-Entwicklung, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Fachleuten aus führenden Unternehmen 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. Dazu steht ihr ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten und erfahrenen Experten in Plattformen für die Software-Entwicklung erstellt wurde.

Diese Fortbildung verfügt über das beste didaktische Material, das Ihnen ein kontextbezogenes Studium ermöglicht, das Ihr Lernen erleichtern wird.

Dieser 100%ige Online-Universitätskurs ermöglicht es Ihnen, Ihr Studium mit Ihrer beruflichen Tätigkeit zu verbinden.



02 Ziele

Der Universitätskurs in Plattformen für die Software-Entwicklung zielt darauf ab, den Fachleuten den Erwerb und das Studium der wichtigsten Entwicklungen in diesem Bereich zu erleichtern, was es ihnen ermöglicht, ihren Beruf mit höchster Qualität und Professionalität auszuüben.





“

*Das Ziel von TECH ist es, Sie zur besten
Fachkraft in Ihrem Sektor zu machen, und dafür
hat sie die beste Methodik und den besten Inhalt"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Erwerben neuer Kenntnisse in den Bereichen *Software Engineering* und *Computersysteme*
- ◆ Erwerben neuer Kenntnisse in Bezug auf neue Technologien und die neuesten *Software-Entwicklungen*
- ◆ Behandeln von Daten, die bei den Tätigkeiten im Bereich *Software Engineering* und *Computersysteme* anfallen



Schließen Sie sich TECH an, und sie wird Ihnen helfen, berufliche Spitzenleistungen zu erbringen"





Spezifische Ziele

- ◆ Verstehen der verschiedenen Softwareentwicklungsplattformen
- ◆ Erwerben der notwendigen Kenntnisse für die Entwicklung von Anwendungen und grafischen Oberflächen in den Sprachen Java und .NET
- ◆ Erlernen der notwendigen Techniken zur Fehlersuche und zum Testen der durchgeführten Entwicklungen
- ◆ Erlernen der Entwicklungsumgebungen für mobile Anwendungen in Android und der Prozesse des *Debugging* und der Veröffentlichung
- ◆ Entwickeln von cloud-basierten Anwendungen und die richtigen Verfahren für deren Implementierung festlegen
- ◆ Beherrschen der grundlegenden Konzepte, Dienste und Tools der *Google Clouds*-Plattform

03

Kursleitung

Dieses akademische Programm verfügt über den spezialisiertesten Lehrkörper auf dem aktuellen Bildungsmarkt. Es handelt sich um Spezialisten, die von TECH ausgewählt wurden, um den gesamten Studiengang zu entwickeln. Auf diese Weise haben sie auf der Grundlage ihrer eigenen Erfahrung und der neuesten Erkenntnisse die aktuellsten Inhalte entworfen, die eine Qualitätsgarantie für ein so relevantes Thema bieten.



“

*TECH bietet Ihnen den spezialisiertesten
Lehrkörper in diesem Fachgebiet. Schreiben
Sie sich jetzt ein und genießen Sie die
Qualität, die Sie verdienen”*

Internationaler Gastdirektor

Darren Pulsipher ist ein sehr erfahrener **Softwarearchitekt**, ein Innovator mit einer hervorragenden internationalen Erfolgsbilanz in der **Software- und Firmwareentwicklung**. Er verfügt über hoch entwickelte **Kommunikations-, Projektmanagement- und Geschäftsfähigkeiten**, die es ihm ermöglicht haben, große globale Initiativen zu leiten.

Im Laufe seiner Karriere hatte er auch leitende Positionen mit großer Verantwortung inne, wie z. B. die des **Chefarchitekten für Lösungen für den öffentlichen Sektor** bei der **Intel Corporation**, wo er **moderne Geschäfte, Prozesse und Technologien** für Kunden, Partner und Benutzer im **öffentlichen Sektor** vorantrieb. Darüber hinaus gründete er **Yoly Inc.**, wo er auch als **CEO** fungierte, und arbeitete an der Entwicklung eines **Tools zur Aggregation und Diagnose sozialer Netzwerke** auf der Grundlage von **Software as a Service (SaaS)**, das **Big Data** und **Web 2.0-Technologien** nutzt.

Darüber hinaus war er in anderen Unternehmen tätig, unter anderem als **leitender Ingenieur** bei **Dell Technologies**, wo er die **Abteilung Big Data in der Cloud** leitete und Teams in den **USA und China** führte, um große Projekte zu verwalten und Geschäftsbereiche für eine erfolgreiche Integration umzustrukturieren. Er war auch **Chief Information Officer** bei **XanGo**, wo er Projekte wie **Helpdesk-Support, Produktionssupport** und **Lösungsentwicklung** leitete.

Zu den vielen Spezialgebieten, in denen er Experte ist, gehören **Edge-to-Cloud-Technologie, Cybersicherheit, generative künstliche Intelligenz, Softwareentwicklung, Netzwerktechnologie, Cloud-native Entwicklung** und das **Container-Ökosystem**. Sein Wissen gibt er über den wöchentlichen Podcast und die **Newsletter „Embracing Digital Transformation“** weiter, die er produziert und präsentiert hat und die Organisationen dabei helfen, die **digitale Transformation** durch den Einsatz von **Menschen, Prozessen und Technologie** erfolgreich zu meistern.



Hr. Pulsipher, Darren

- Chefarchitekt für Lösungen für den öffentlichen Sektor bei Intel, Kalifornien, USA
- Moderator und Produzent von „Embracing Digital Transformation“, Kalifornien
- Gründer und CEO von Yoly Inc., Arkansas
- Leitender Ingenieur bei Dell Technologies, Arkansas
- Chief Information Officer bei XanGo, Utah
- Leitender Architekt bei Cadence Design Systems, Kalifornien
- Leitender Projektprozessmanager bei Lucent Technologies, Kalifornien
- Software-Ingenieur bei Cemax-Icon, Kalifornien
- Software-Ingenieur bei ISG Technologies, Kanada
- MBA in Technologiemanagement von der Universität von Phoenix
- Hochschulabschluss in Informatik und Elektrotechnik von der Brigham Young University



Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von den besten Fachleuten mit umfassender Erfahrung und anerkanntem Prestige in der Branche entwickelt, die sich der Vorteile bewusst sind, die die neueste Bildungstechnologie für die Hochschulbildung bringen kann.





“

TECH verfügt über das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. TECH strebt nach Exzellenz und will, dass auch Sie sie erreichen”

Modul 1. Plattformen für die Software-Entwicklung

- 1.1. Einführung in die Entwicklung von Applikationen
 - 1.1.1. Desktop-Applikationen
 - 1.1.2. Programmiersprache
 - 1.1.3. Integrierte Entwicklungsumgebungen
 - 1.1.4. Webanwendungen
 - 1.1.5. Mobile Anwendungen
 - 1.1.6. Cloud-Anwendungen
- 1.2. Anwendungsentwicklung und grafische Oberfläche in Java
 - 1.2.1. Integrierte Entwicklungsumgebungen für Java
 - 1.2.2. Wichtigste IDEs für Java
 - 1.2.3. Einführung in die Eclipse-Entwicklungsplattform
 - 1.2.4. Einführung in die NetBeans-Entwicklungsplattform
 - 1.2.5. Controller-View-Modell für grafische Benutzeroberflächen
 - 1.2.6. Entwerfen einer grafischen Benutzeroberfläche in Eclipse
 - 1.2.7. Entwerfen einer grafischen Benutzeroberfläche in NetBeans
- 1.3. Fehlersuche und Testen in Java
 - 1.3.1. Testen und Debuggen von Java-Programmen
 - 1.3.2. Fehlersuche in Eclipse
 - 1.3.3. Fehlersuche in NetBeans
- 1.4. Anwendungsentwicklung und grafische Oberfläche in .NET
 - 1.4.1. Net Framework
 - 1.4.2. Komponenten der .NET-Entwicklungsplattform
 - 1.4.3. Visual Studio .NET
 - 1.4.4. .NET GUI-Werkzeuge
 - 1.4.5. Die grafische Benutzeroberfläche mit *Windows Presentation Foundation*
 - 1.4.6. *Debugging* und Kompilieren einer WPF-Anwendung
- 1.5. Programmierung für .NET-Netzwerke
 - 1.5.1. Einführung in die .NET-Netzwerkprogrammierung
 - 1.5.2. .NET-Anfragen und -Antworten
 - 1.5.3. Verwendung von .NET-Anwendungsprotokollen
 - 1.5.4. Sicherheit in der .NET-Netzwerkprogrammierung
- 1.6. Entwicklungsumgebungen für mobile Anwendungen
 - 1.6.1. Mobile Anwendungen
 - 1.6.2. Mobile Android-Anwendungen
 - 1.6.3. Schritte für die Android-Entwicklung
 - 1.6.4. Die Android Studio IDE
- 1.7. Entwicklung von Anwendungen in der Android Studio-Umgebung
 - 1.7.1. Installieren und Starten von Android Studio
 - 1.7.2. Ausführen einer Android-Anwendung
 - 1.7.3. Entwicklung der grafischen Oberfläche in Android Studio
 - 1.7.4. Starten von Aktivitäten in Android Studio
- 1.8. Debuggen und Veröffentlichen von Android-Anwendungen
 - 1.8.1. Fehlersuche in einer Anwendung in Android Studio
 - 1.8.2. Speichern von Anwendungen in Android Studio
 - 1.8.3. Veröffentlichung einer Anwendung auf *Google Play*
- 1.9. Entwicklung von Anwendungen für die Cloud
 - 1.9.1. *Cloud Computing*
 - 1.9.2. Cloud-Ebenen: SaaS, PaaS, IaaS
 - 1.9.3. Wichtigste Cloud-Entwicklungsplattformen
 - 1.9.4. Bibliografische Referenzen
- 1.10. Einführung in die *Google Cloud Platform*
 - 1.10.1. Grundlagen der *Google Cloud Platform*
 - 1.10.2. *Google Cloud Platform*-Dienste
 - 1.10.3. *Google Cloud Platform*-Werkzeuge



“ Ein umfassendes und multidisziplinäres Fortbildungsprogramm, das es Ihnen ermöglicht, sich in Ihrer Karriere zu profilieren, indem Sie die neuesten Fortschritte auf dem Gebiet der Plattformen für die Software-Entwicklung verfolgen”

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.

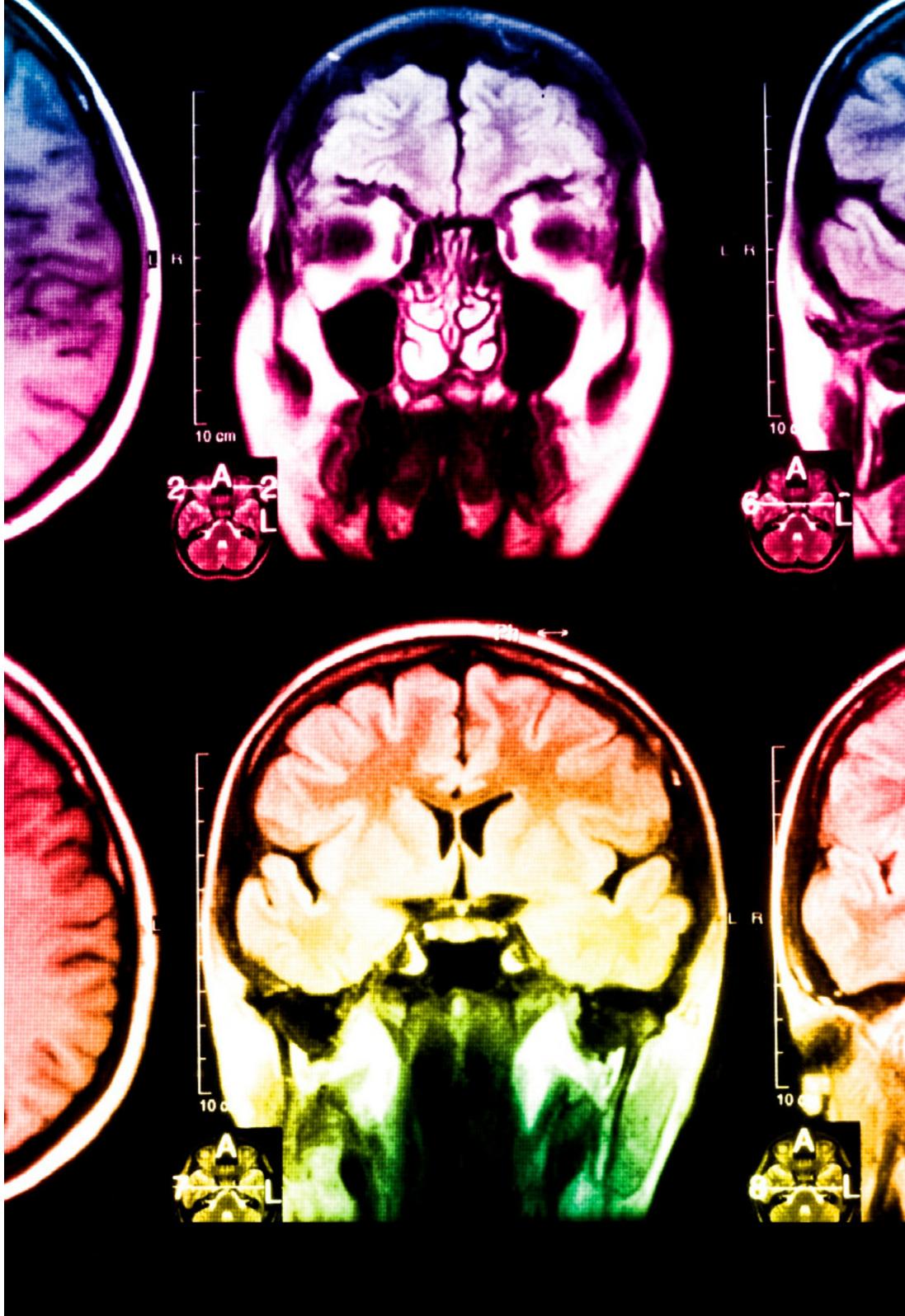


In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen 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

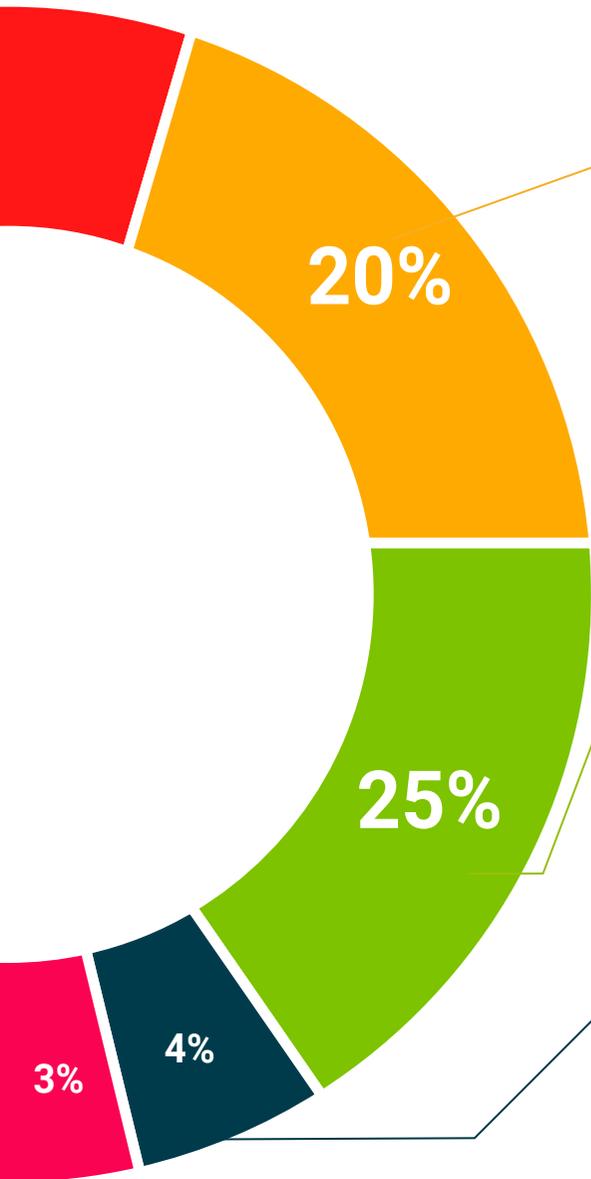
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Plattformen für die Software-Entwicklung garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätskurs in Plattformen für die Software-Entwicklung** 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.

Titel: **Universitätskurs in Plattformen für die Software-Entwicklung**

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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Plattformen für die
Software-Entwicklung

Modalität: Online

Dauer: 6 Wochen

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 150 Std.

Universitätskurs

Plattformen für die Software-Entwicklung

