

Universitätskurs

Web-Client-Computing





Universitätskurs Web-Client-Computing

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/web-client-computing

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

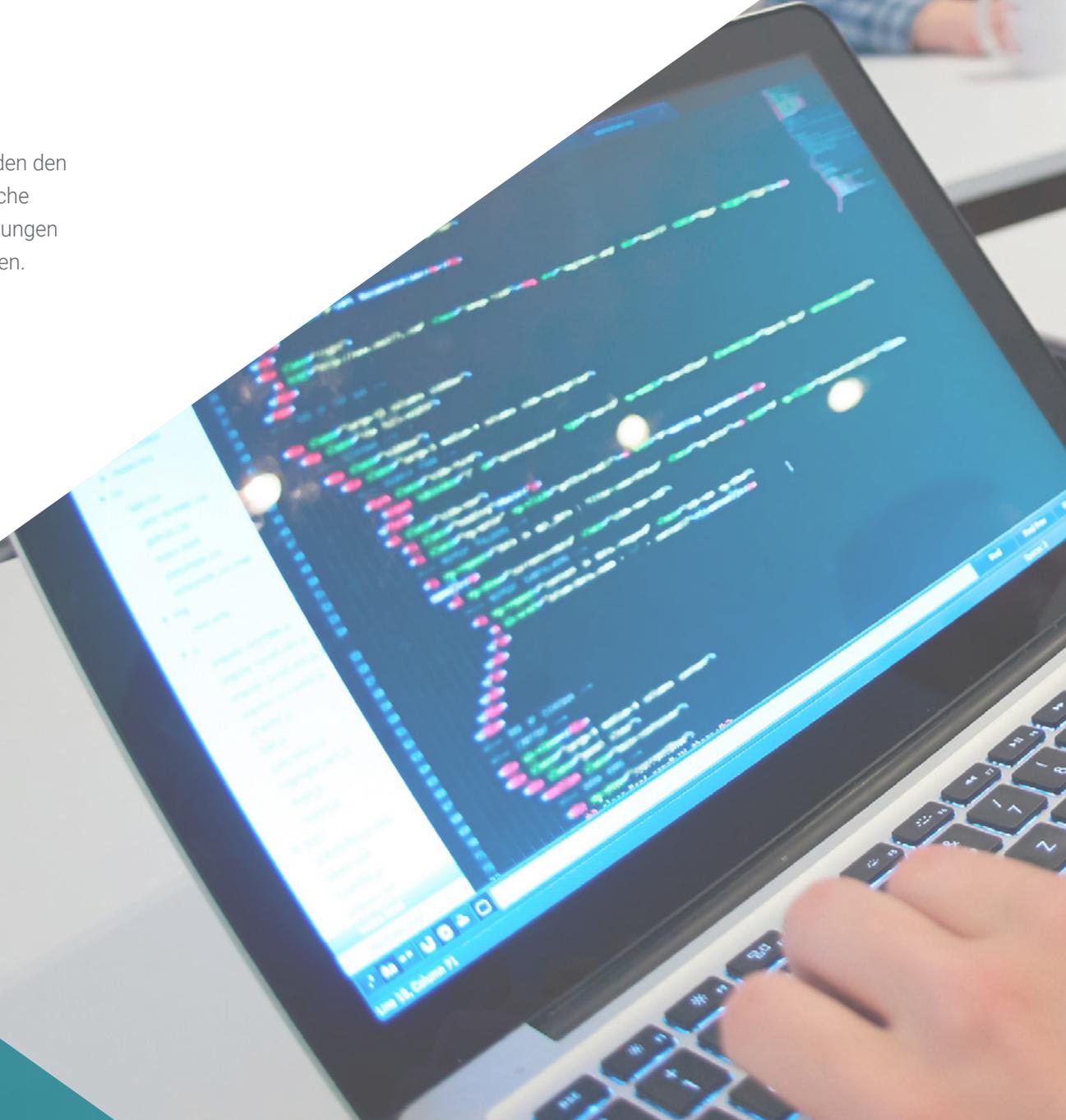
06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Spezialisieren Sie sich auf Web-Client-Computing mit diesem intensiven Programm, das von Experten auf diesem Gebiet unterrichtet wird. Sie werden den Prozess der Erstellung von Web-Inhalten mit Hilfe der Auszeichnungssprache HTML sowie die notwendigen Kenntnisse für die Entwicklung von Anwendungen auf der Web-Client-Seite lernen, neben vielen anderen interessanten Themen.



“

Mit dem Erwerb dieses Universitätskurses werden Fachleute für Softwaretechnik und Computersysteme an der Spitze der neuesten Entwicklungen in diesem Sektor stehen”

Das Hauptziel dieser Fortbildung besteht darin, dass der Student die Fähigkeit erlangt, wesentliche qualitative Verbesserungen einzubringen und neue Lösungen für spezifische auftretende Softwareprobleme zu liefern.

In diesen Monaten lernt der Student die Verfahren und Techniken zur Verbesserung des Erscheinungsbildes eines in HTML geschriebenen Dokuments kennen. Er erfährt mehr über die Entwicklung der Sprache JavaScript und lernt, Anwendungen mit komplexen Strukturen zu entwickeln, indem er die verschiedenen Prozeduren, Funktionen und Objekte nutzt, aus denen JavaScript besteht.

Er wird über die fortschrittlichsten Lehrmittel verfügen und die Möglichkeit haben, ein Bildungsprogramm zu studieren, das die fundiertesten Kenntnisse auf diesem Gebiet vereint. Eine Gruppe von Dozenten mit hoher wissenschaftlicher Präzision und umfassender internationaler Erfahrung wird ihm die vollständigsten und aktuellsten Informationen über die neuesten Fortschritte 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 Web-Client-Computing** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die herausragendsten Merkmale der Spezialisierung sind:

- ♦ Die Ausarbeitung von Fallstudien, die von Experten für Web-Client-Computing 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 Web-Client-Computing
- ♦ 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”

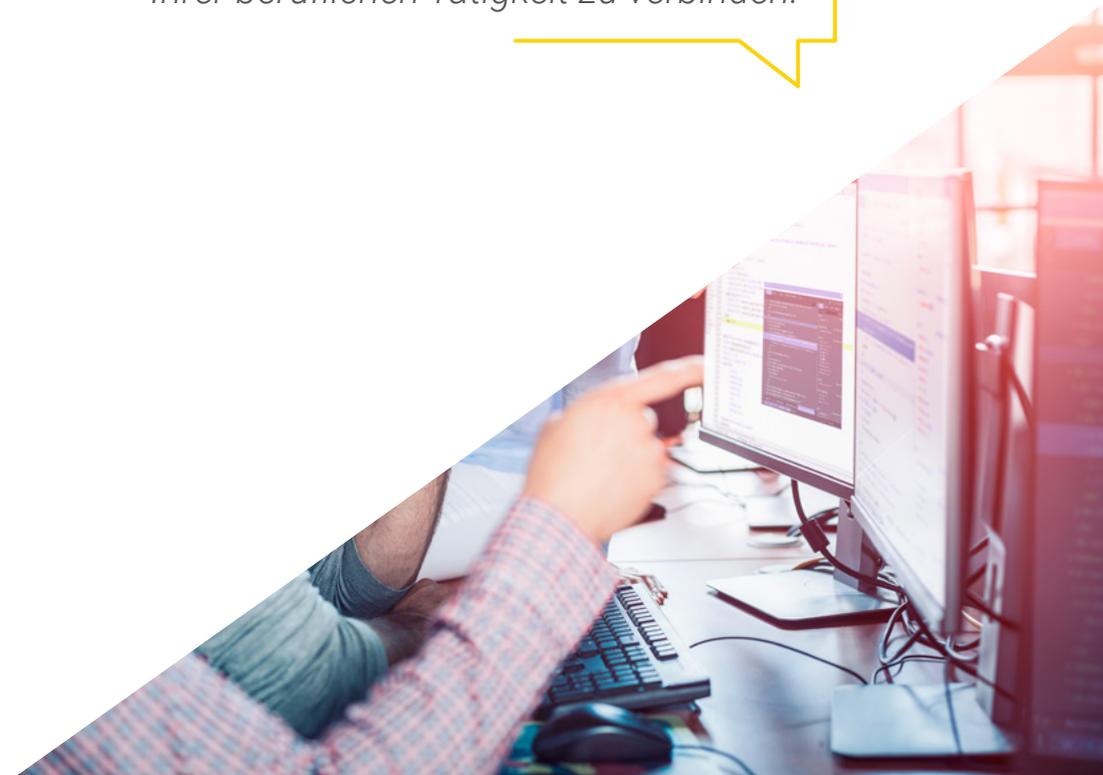
Zu den Dozenten gehören Fachleute aus dem Bereich des Web-Client-Computing, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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 ihr ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung gestellt, das von renommierten und erfahrenen Experten in Web-Client-Computing entwickelt 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 Web-Client-Computing zielt darauf ab, die Leistung der Fachleute zu erleichtern, damit sie die wichtigsten Neuerungen in diesem Bereich erwerben und erlernen können, 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 Fähigkeiten in Bezug auf neue Technologien und die neuesten Software-Entwicklungen
- ♦ Verarbeiten der Daten, die im Rahmen der Tätigkeiten im Bereich *Softwaretechnik* und *Computersysteme* erzeugt werden



Die Verbesserung Ihrer Fähigkeiten auf dem Gebiet des Web-Client-Computing wird es Ihnen ermöglichen, wettbewerbsfähiger zu sein. Bilden Sie sich weiter und bringen Sie Ihre Karriere in Schwung





Spezifische Ziele

- ◆ Verstehen des Prozesses der Erstellung von Webinhalten mit Hilfe der Auszeichnungssprache HTML
- ◆ Verstehen der Verfahren und Techniken zur Verbesserung des Erscheinungsbildes eines in HTML geschriebenen Dokuments
- ◆ Kennen der Entwicklung der *JavaScript*-Sprache
- ◆ Erwerben der notwendigen Kenntnisse für die Entwicklung von Anwendungen auf der *Web-Client*-Seite
- ◆ Entwickeln von Anwendungen mit komplexen Strukturen unter Verwendung der verschiedenen Verfahren, Funktionen und Objekte, aus denen *JavaScript* besteht
- ◆ Erlernen der Verwendung der DOM-Programmierschnittstelle für HTML- und XML-Dokumente, um deren Struktur, Stil und Inhalt zu ändern
- ◆ Verstehen der Verwendung von ereignisgesteuerten Abläufen und *Listeners* sowie der Verwendung moderner *Toolkits* und Ausrichtungssysteme
- ◆ Kennenlernen des Konzepts der *Web-Usability*, seiner Vorteile, Prinzipien, Methoden und Techniken, um eine Website für den Benutzer nutzbar zu machen
- ◆ Erwerben von Kenntnissen über die Barrierefreiheit im Internet, ihrer Bedeutung für die heutigen digitalen Plattformen, Methoden, Normen und Standards sowie Festlegen von Konformitätsmaßstäben

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

03

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

Modul 1. Web-Client-Computing

- 1.1. Einführung in HTML
 - 1.1.1. Aufbau eines Dokuments
 - 1.1.2. Farbe
 - 1.1.3. Text
 - 1.1.4. Hypertext-Links
 - 1.1.5. Bilder
 - 1.1.6. Listen
 - 1.1.7. Tabellen
 - 1.1.8. Rahmen (*Frames*)
 - 1.1.9. Formulare
 - 1.1.10. Spezifische Elemente für mobile Technologien
 - 1.1.11. Ausgediente Elemente
- 1.2. *Cascading Style Sheets* (CSS)
 - 1.2.1. Elemente und Struktur einer Formatvorlage
 - 1.2.1.1. Erstellung von Stilvorlagen
 - 1.2.1.2. Anwendung von Stilen. Selektoren
 - 1.2.1.3. Stilvererbung und Kaskadierung
 - 1.2.1.4. Seitenformatierung mit Formatvorlagen
 - 1.2.1.5. Seitenstruktur mit Hilfe von Stilen. Das Kastenmodell
 - 1.2.2. Gestaltung von Stilen für verschiedene Geräte
 - 1.2.3. Arten von Formatvorlagen: statisch und dynamisch. Pseudo-Klassen
 - 1.2.4. Bewährte Praktiken bei der Verwendung von Formatvorlagen
- 1.3. Einführung und Geschichte von JavaScript
 - 1.3.1. Einführung
 - 1.3.2. Geschichte von JavaScript
 - 1.3.3. Entwicklungsumgebung, die wir verwenden werden
- 1.4. Grundbegriffe der Webprogrammierung
 - 1.4.1. Grundlegende *JavaScript*-Syntax
 - 1.4.2. Primitive Datentypen und Operatoren
 - 1.4.3. Variablen und Domänen
 - 1.4.4. *Textstrings* und *Template Literals*
 - 1.4.5. Zahlen und Boolesche Werte
 - 1.4.6. Vergleiche
- 1.5. Komplexe *JavaScript*-Strukturen
 - 1.5.1. Vektoren oder *Arrays* und Objekte
 - 1.5.2. Sets
 - 1.5.3. Karten
 - 1.5.4. Disjunktionen
 - 1.5.5. Schleifen
- 1.6. Funktionen und Objekte
 - 1.6.1. Funktionsdefinition und -aufruf
 - 1.6.2. Argumente
 - 1.6.3. Pfeil-Funktionen
 - 1.6.4. Rückruf-Funktionen oder *Callback*
 - 1.6.5. Funktionen höherer Ordnung
 - 1.6.6. Wörtliche Objekte
 - 1.6.7. Das Objekt *This*
 - 1.6.8. Objekte als Namensräume: das *Math*-Objekt und das *Date*-Objekt
- 1.7. Das Dokumentenobjektmodell (DOM)
 - 1.7.1. Was ist DOM?
 - 1.7.2. Ein bisschen Geschichte
 - 1.7.3. Navigieren und Abrufen von Elementen
 - 1.7.4. Ein virtuelles DOM mit JSDOM
 - 1.7.5. Abfrage-Selektoren oder *Query Selectors*
 - 1.7.6. Navigation mittels Eigenschaften
 - 1.7.7. Zuweisung von Attributen zu Elementen
 - 1.7.8. Erstellen und Ändern von Knoten
 - 1.7.9. Aktualisieren des Stils von DOM-Elementen
- 1.8. Moderne Webentwicklung
 - 1.8.1. Ereignisgesteuerter Ablauf und *Listeners*
 - 1.8.2. Moderne *Web-Toolkits* und Ausrichtungssysteme
 - 1.8.3. Strikter *JavaScript*-Modus
 - 1.8.4. Mehr über Funktionen
 - 1.8.5. Asynchrone Funktionen und Versprechen
 - 1.8.6. *Closures*
 - 1.8.7. Funktionale Programmierung
 - 1.8.8. *JavaScript* OOP

- 1.9. Web-Benutzbarkeit
 - 1.9.1. Einführung in die Benutzerfreundlichkeit
 - 1.9.2. Definition von Benutzerfreundlichkeit
 - 1.9.3. Bedeutung des nutzerzentrierten Webdesigns
 - 1.9.4. Unterschiede zwischen Barrierefreiheit und Benutzerfreundlichkeit
 - 1.9.5. Vorteile und Probleme bei der Kombination von Barrierefreiheit und Benutzerfreundlichkeit
 - 1.9.6. Vorteile und Schwierigkeiten bei der Umsetzung von nutzbaren Websites
 - 1.9.7. Methoden zur Benutzerfreundlichkeit
 - 1.9.8. Analyse der Benutzeranforderungen
 - 1.9.9. Konzeptionelle Gestaltungsgrundsätze. Benutzerorientiertes *Prototyping*
 - 1.9.10. Leitlinien für die Erstellung von nutzbaren Websites
 - 1.9.10.1. Jakob Niensens Leitlinien zur Benutzerfreundlichkeit
 - 1.9.10.2. Bruce Tognazzinis Leitlinien zur Benutzerfreundlichkeit
 - 1.9.11. Bewertung der Benutzbarkeit
- 1.10. Zugänglichkeit des Internets
 - 1.10.1. Einführung
 - 1.10.2. Definition von Barrierefreiheit im Internet
 - 1.10.3. Arten von Behinderungen
 - 1.10.3.1. Vorübergehende oder dauerhafte Behinderungen
 - 1.10.3.2. Visuelle Beeinträchtigungen
 - 1.10.3.3. Beeinträchtigungen des Hörvermögens
 - 1.10.3.4. Motorische Behinderungen
 - 1.10.3.5. Neurologische oder kognitive Behinderungen
 - 1.10.3.6. Altersbedingte Schwierigkeiten
 - 1.10.3.7. Umweltbedingte Einschränkungen
 - 1.10.3.8. Hindernisse für den Zugang zum Internet
 - 1.10.4. Technische Hilfsmittel und unterstützende Produkte zur Überwindung von Barrieren
 - 1.10.4.1. Hilfsmittel für Blinde
 - 1.10.4.2. Hilfsmittel für Menschen mit Sehschwäche
 - 1.10.4.3. Hilfsmittel für Menschen mit Farbenblindheit
 - 1.10.4.4. Hilfsmittel für Hörgeschädigte
 - 1.10.4.5. Hilfsmittel für Menschen mit motorischen Behinderungen
 - 1.10.4.6. Hilfsmittel für Menschen mit kognitiven und neurologischen Behinderungen
 - 1.10.5. Vorteile und Schwierigkeiten bei der Umsetzung der Barrierefreiheit im Internet
 - 1.10.6. Vorschriften und Normen für die Barrierefreiheit im Internet
 - 1.10.7. Regulierungsstellen für die Barrierefreiheit im Internet
 - 1.10.8. Vergleich von Normen und Standards
 - 1.10.9. Leitlinien für die Einhaltung von Vorschriften und Normen
 - 1.10.9.1. Beschreibung der wichtigsten Leitlinien (Bilder, Links, Videos usw.)
 - 1.10.9.2. Leitlinien für eine barrierefreie Navigation
 - 1.10.9.2.1. Wahrnehmbarkeit
 - 1.10.9.2.2. Operationalität
 - 1.10.9.2.3. Nachvollziehbarkeit
 - 1.10.9.2.4. Robustheit
 - 1.10.10. Beschreibung des Prozesses der Webzugänglichkeitskonformität
 - 1.10.11. Konformitätsstufen
 - 1.10.12. Konformitätskriterien
 - 1.10.13. Anforderungen an die Konformität
 - 1.10.14. Methodik zur Bewertung der Zugänglichkeit von Websites



Ein umfassendes und multidisziplinäres Fortbildungsprogramm, das es Ihnen ermöglicht, sich in Ihrer Karriere zu profilieren und die neuesten Fortschritte im Bereich des Web-Client-Computings zu verfolgen"

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.



“

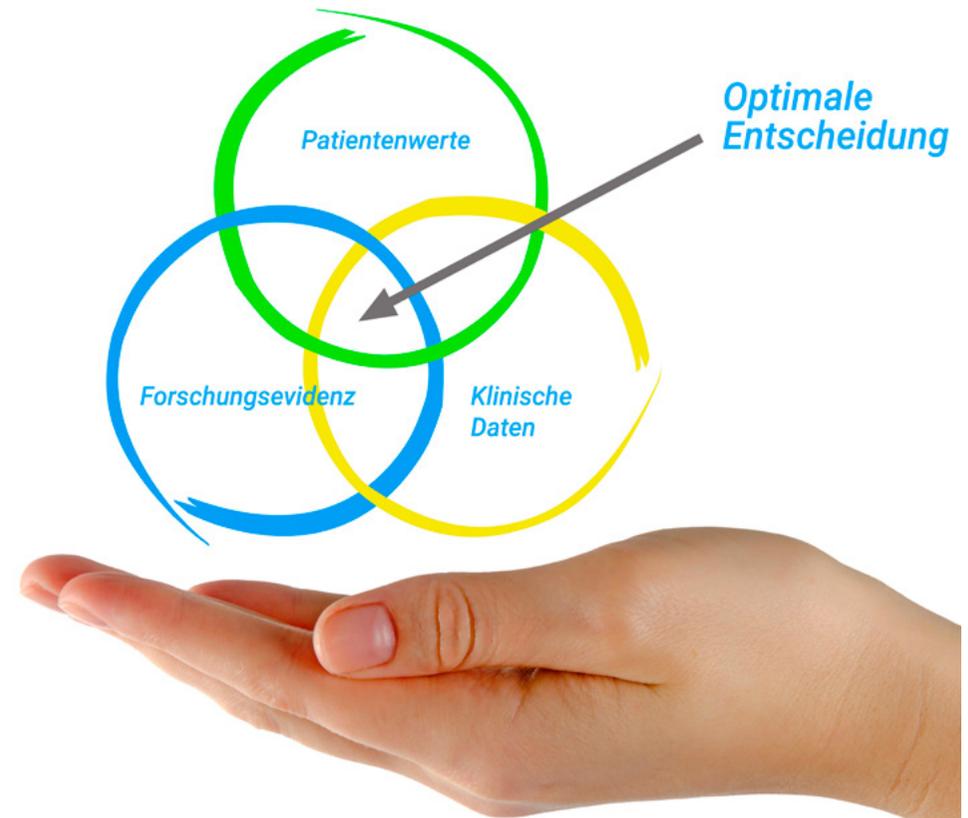
Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern”

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.

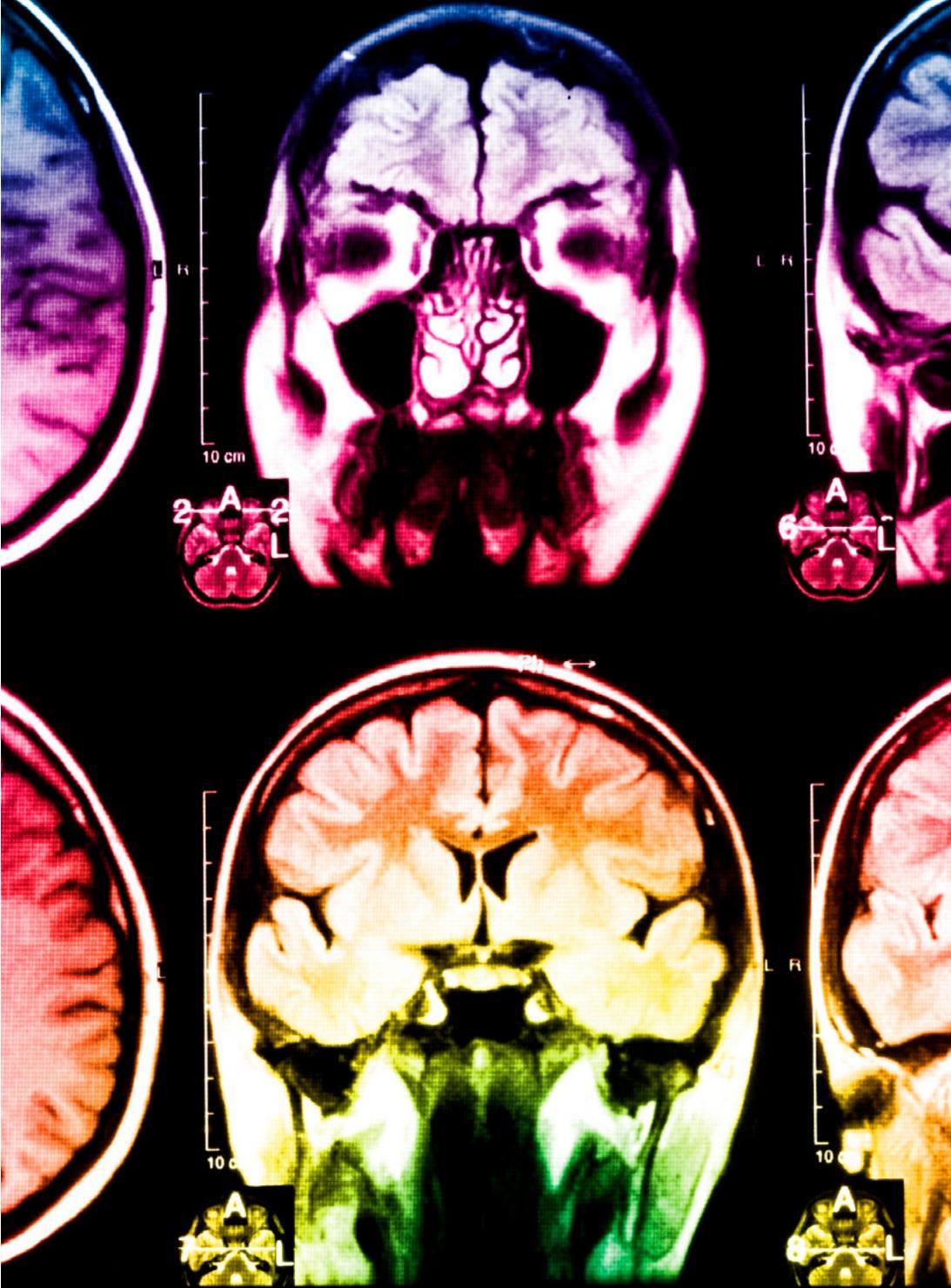


In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen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



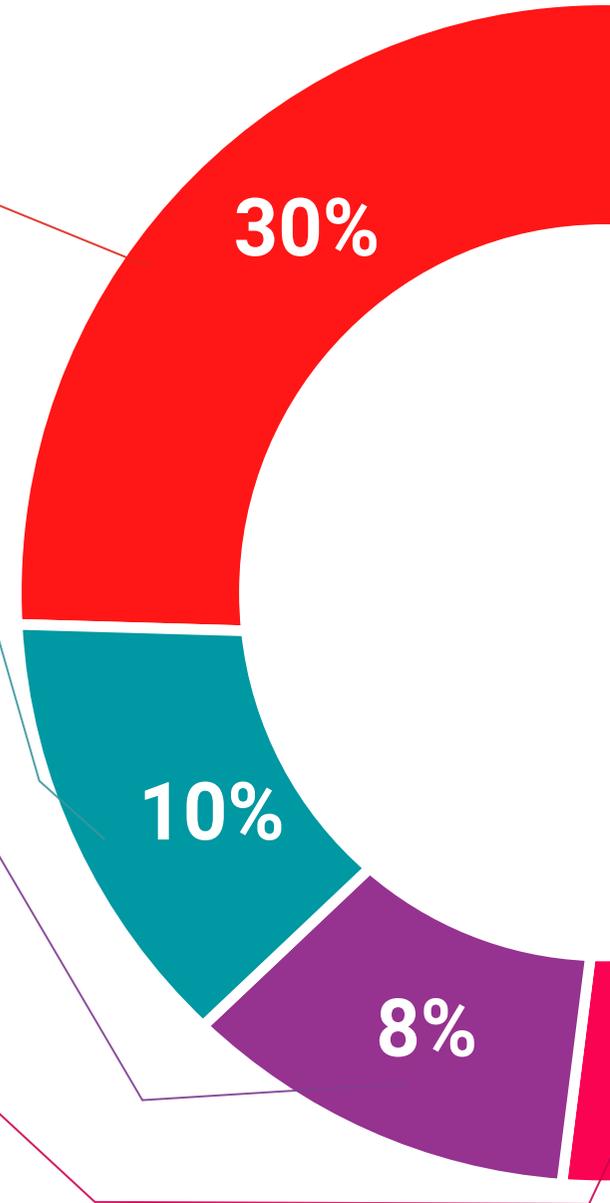
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

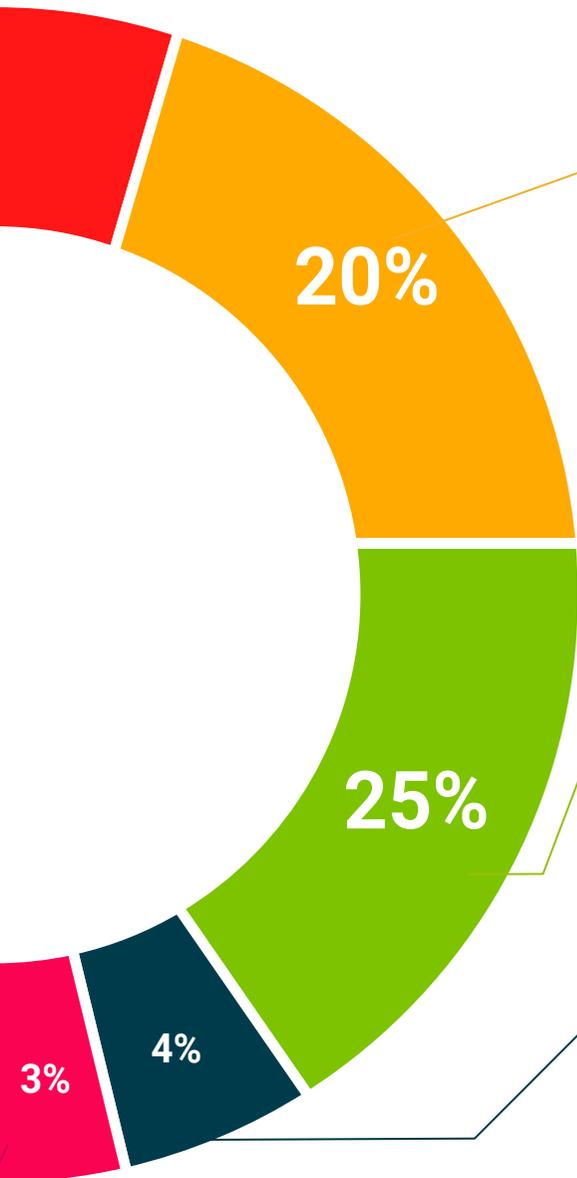
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Web-Client-Computing garantiert neben der präzisen 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 Web-Client-Computing** 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 Web-Client-Computing**

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
Web-Client-Computing

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

Universitätskurs Web-Client-Computing

