

Universitätsexperte

Lebenszyklus von Android-Anwendungen



Universitätsexperte

Lebenszyklus von Android-Anwendungen

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-lebenszyklus-android-anwendungen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Android bietet eine Vielzahl von Elementen für die Präsentation von Anwendungen. Um die Vor- und Nachteile der einzelnen Verfahren bei der Verwirklichung Ihres Entwurfs erkennen zu können, ist Fachwissen erforderlich. Dies zeigt, dass es für den Projekterfolg notwendig ist, die Instrumente in den Bereichen Sicherheit, Benutzerfreundlichkeit, Erkennung und Datenverwaltung zu beherrschen, sowie die Dauerhaftigkeit und die Aktualisierungen, die dies in einem Umfeld mit sich bringt, in dem auch die virtuelle Realität und die künstliche Intelligenz immer mehr an Bedeutung gewinnen. Aus diesem Grund wurde dieses Programm mit den fortschrittlichsten Techniken und Kenntnissen über die Entwicklung von Anwendungen und ihren Lebenszyklus entwickelt. Es enthält alles, was Sie brauchen, um in nur 6 Monaten mit Hilfe einer modernen, 100%igen Online-Methode ein Experte zu werden.



“

*Wenn Sie sich auf den Bereich der
Anwendungsentwicklung für mobile Geräte
spezialisieren möchten, sollten Sie sich
mit deren Lebenszyklus befassen. Dieser
Abschluss ist für Sie bestimmt”*

Seit den Anfängen der Computersysteme war die Notwendigkeit der Kommunikation zwischen dem Benutzer des Systems und dem System selbst eines der grundlegenden Elemente bei ihrer Entwicklung. Im Falle von Android-Anwendungen muss auch die geeignete Schnittstelle für die Interaktion mit den Nutzern kontrolliert werden, um eine reibungslose Kommunikation zwischen den Nutzern und der Anwendung selbst zu gewährleisten.

In diesem Programm werden die verschiedenen Arten von Benutzungsoberflächen und -designs des Betriebssystems unter rein technologischen Gesichtspunkten untersucht. Techniken zur Erstellung von Stilbibliotheken und wiederverwendbaren Elementen in verschiedenen Anwendungen und die Vorteile, die dies für die professionelle Erstellung von Android-Anwendungen bringt, insbesondere im Hinblick auf ihre Anwendbarkeit für virtuelle und erweiterte Realität, werden ebenfalls angesprochen.

Andererseits werden die verschiedenen Techniken für die Verwaltung von vernetzten Daten oder Diensten untersucht, wobei die Funktionalitäten und Vorteile jeder einzelnen untersucht werden. Neben der Untersuchung von Sicherheitsfragen beim Austausch von Informationen zwischen Anwendungen, sei es in sozialen Netzwerken oder bei kooperativen Apps, wird auch der *Content Provider* als Ressource näher beleuchtet.

Schließlich wird das Wissen über CI/CD (*Continuous Integration & Continuous Deployment*) als wesentlicher Bestandteil der Softwareentwicklung und ihrer Effizienz in die Praxis umgesetzt; basierend auf verschiedenen Konzepten, Technologien und Tools, die in einem der 3 Module, die diese Spezialisierung ausmachen, eingehend analysiert werden.

All dies wird mit einer vollständig online durchgeführten Methodik unterrichtet, die auf *Relearning* basiert und es den Studenten ermöglicht, sich das Wissen effektiv und schnell anzueignen. Mit Inhalten, die von erfahrenen Dozenten entwickelt wurden und in verschiedenen Formaten verfügbar sind, um die Dynamik des Lernprozesses zu fördern. Die Studenten können sich von jedem Gerät mit Internetzugang einloggen und das Material herunterladen, um es bei Bedarf abzurufen.

Dieser **Universitätsexperte in Lebenszyklus von Android-Anwendungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung praktischer Fallstudien, die von Experten für die Entwicklung von Android-Anwendungen vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll 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
- ♦ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Beherrschen Sie die Techniken zur Erstellung von Stilbibliotheken und wiederverwendbaren Elementen in verschiedenen Anwendungen und die Vorteile, die dies für eine professionelle Erstellung von Android-Anwendungen mit sich bringt“

“

Die 100%ige Online-Methode von TECH macht es möglich, dass Sie überall und in Ihrem eigenen Tempo studieren können und mit Inhalten, die jederzeit verfügbar sind. Mit einer intuitiven Plattform, die es Ihnen ermöglicht, sich schnell und effizient zurechtzufinden”

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

Die multimedialen Inhalte, die mit 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 Studiengangs 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.

In diesem Programm lernen Sie, wie Sie Daten in einer Android-App sicher und effizient verwalten können, und dazu werden Sie sich mit dem Content Provider beschäftigen.

Sie werden zu einem Experten, der den Lebenszyklus von Android-Anwendungen in vollem Umfang kennt. Markieren Sie ein Vorher und Nachher in Ihrer Berufsausübung.

```
...world")  
  
greet(name: String = "Kotlin") {  
    println("Hello, $name!")  
}
```

02 Ziele

Das Ziel von TECH ist es, Fachleuten die exklusivste und spezialisierteste Fortbildung zu bieten. Mit diesem Universitätsexperten kann die Fachkraft in der Welt der IT und der neuen Technologien alle Grundlagen für die Entwicklung effizienterer und dauerhafterer Anwendungen im Laufe der Zeit erlernen. Und dabei die entsprechenden Verfahren von der ersten Idee über die Konzeption bis hin zur Umsetzung der Aktualisierung handhaben. Erzielung von Spitzenleistungen und Aktualisierungen, die auf einem ständig wachsenden und sich weiterentwickelnden Markt erforderlich sind.



“

In nur 6 Monaten und bequem von jedem Gerät mit Internetanschluss aus. Sie werden in der Lage sein, sich als Universitätsexperte in Lebenszyklus von Android-Anwendungen zu qualifizieren. Beginnen Sie jetzt”

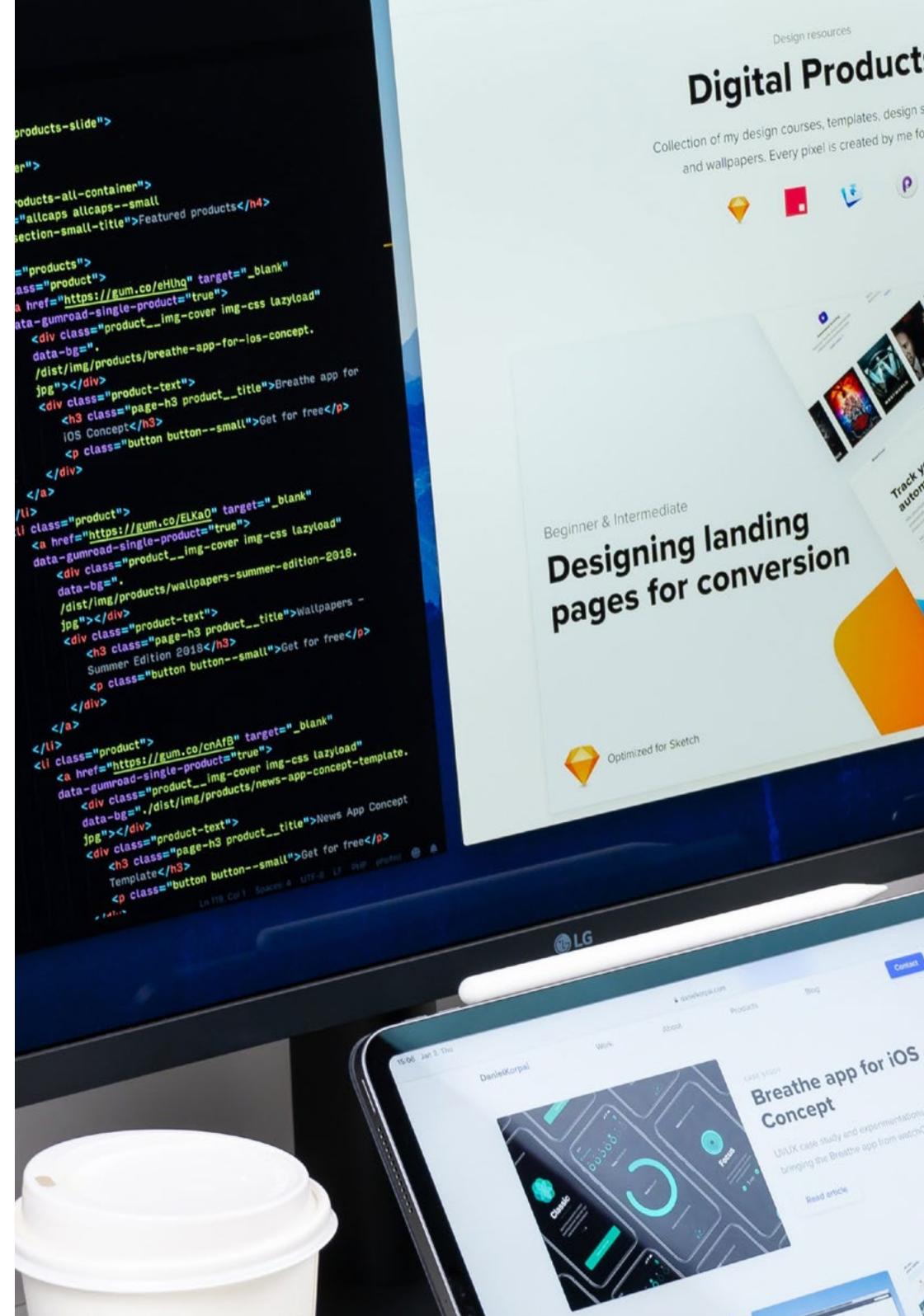


Allgemeine Ziele

- ◆ Bestimmung von strukturellen Elementen eines Android-Systems
- ◆ Festlegung, wie Stile und Themen, einschließlich der virtuellen Realität, durch Layouts erstellt werden
- ◆ Entwicklung einer Methodik für die optimale Datenverwaltung im Gerät
- ◆ Analyse der Anwendungsfälle für Android-Geräte auf dem Markt
- ◆ Zusammenstellung der verschiedenen Phasen eines kontinuierlichen Integrationszyklus für die Android-Entwicklung



Ein guter Programmierer zu sein, ist nur ein Teil des Weges, aber die Systeme zu verstehen, um die Produktionen wiederholbar, vorhersehbar und schnell zu machen, ist eines der Ziele, die Sie nach dem Absolvieren von diesem Universitätsexperten erreichen werden





Spezifische Ziele

Modul 1. Schnittstellen und *Layouts* in der Anwendungsentwicklung für Android

- ◆ Vorstellung des Lebenszyklusmodells von Android-Ansichten
- ◆ Untersuchung der wichtigsten Eigenschaften eines visuellen Designs (*Layouts*)
- ◆ Analyse der verfügbaren Designs (*Layouts*)
- ◆ Erstellen eines wiederverwendbaren Designs (*Layouts*)
- ◆ Bestimmung, wie alternative Ressourcen genutzt werden können
- ◆ Identifizierung der Unterschiede bei der Verwendung dieser Komponenten im Vergleich zu anderen Programmiersystemen
- ◆ Ermittlung des Potenzials und der Verwendung der Datei *AndroidManifest.xml*

Modul 2. Datenverwaltung auf Android-Geräten

- ◆ Analyse der verschiedenen Techniken zur Datenverwaltung in Android
- ◆ Vorschlag von Methoden für die optimale Nutzung der Daten auf dem Gerät
- ◆ Identifizierung der für die Datenoptimierung erforderlichen Tools
- ◆ Untersuchung der Funktionen von JSON und XML für die Datenverwaltung unter Android
- ◆ Bewertung von allgemeinen Fragestellungen zu verteilten Systemen, die auf die Welt der Anwendungen für mobile Geräte anwendbar sind
- ◆ Bestimmung der Verwendung der Room-Bibliothek als Abstraktion für die Nutzung von SQLite auf Android sowie deren Vor- und Nachteile bestimmen
- ◆ Festlegung der erforderlichen Sicherheitsberechtigungen für die Datenverwaltung in jeder der in Android verwendeten Techniken

Modul 3. Lebenszyklus von Android-Anwendungen. Cloud, Playstore und Versionierung

- ◆ Spezifizierung der Vorteile eines automatisierten Modells für den Einsatz von Versionen
- ◆ Festlegung von Unterschieden zwischen kontinuierlicher Integration, Lieferung und Bereitstellung
- ◆ Definition der Hauptmerkmale von DevOps
- ◆ Bewertung einiger der grundlegenden Tools für die Implementierung von CI/CD-Pipelines
- ◆ Spezifizierung der wesentlichen Faktoren für die Entwicklung von Anwendungen, die CI/CD-Prozesse unterstützen
- ◆ Untersuchung von Containertechnologien als Grundpfeiler von CI/CD
- ◆ Ermittlung von Praktiken, Anwendungsfällen, Technologien und Tools aus dem CI/CD-Ökosystem

03

Kursleitung

Fachleute, die sich auf neue Technologien, Lösungsarchitektur und digitale Infrastrukturen spezialisiert haben, Experten für Android-Programmierung und Anwendungsentwickler leiten diesen Universitätsexperten. Sie sind bestrebt, den Lernprozess der Studenten zu optimieren, die in diesem Raum den Beitrag suchen, den sie für ihren beruflichen Erfolg benötigen. Deshalb werden sie während des gesamten Prozesses über die exklusive virtuelle Plattform von TECH beraten und begleitet. Mit dem Einsatz verschiedener interaktiver Medien, die das Studium dynamischer gestalten, und einer avantgardistischen Methodik.



“

Fachlich versierte Lehrkräfte begleiten Sie auf dem Weg Ihrer Berufsbildung. Mit einer Auswahl an exklusiven Inhalten, die für dieses Programm entwickelt wurden”

Internationale Gastdirektorin

Colin Lee ist ein erfolgreicher Entwickler mobiler Anwendungen, der sich auf nativen Android-Code spezialisiert hat und dessen Einfluss sich international erstreckt. Der Experte ist eine Autorität in der Region Twin Cities und im Umgang mit Kotlin. Einer seiner jüngsten Beiträge bestand darin, in Live-Code zu demonstrieren, wie man mit der genannten Programmiersprache und den Open-Source-Browser-Komponenten von Mozilla für Android schnell einen Browser erstellen kann.

Darüber hinaus sind seine Anwendungen mit großen globalen Unternehmen verbunden. So war er zum Beispiel für die Entwicklung digitaler Lösungen für Pearson, einen der größten Verlage der Welt, verantwortlich. Er entwickelte auch einen Low-Level-Android-Videorekorder für das Startup Flipgrid, das später von Microsoft übernommen wurde.

Außerdem entwickelte er ein erfolgreiches Android-VPN für einen großen Beratungskunden. Er ist auch der Schöpfer eines Frachtmanagement-Tools, das von dem transnationalen Unternehmen Amazon eingesetzt wird, um die Arbeit seiner Vertragstrucker zu erleichtern. Außerdem hat er für Mozilla an der Entwicklung der mobilen Versionen des Firefox-Browsers mitgewirkt.

Heute ist er als Auftragnehmer tätig, unter anderem für Code-Reviews und Sicherheitsüberprüfungen. Sein Einfluss auf die Entwicklung mobiler Anwendungen und seine Erfahrung im Laufe der Jahre machen ihn zu einer führenden Persönlichkeit in der globalen Technologie-Arena.



Mr. Lee, Colin

- Direktor bei ColinTheShots LLC
- Android-Software-Ingenieur für Specto Inc.
- Leitender Android-Ingenieur für Mozilla
- Softwareentwicklungsingenieur für Amazon
- Ingenieur für mobile Anwendungen für Flipgrid
- Software-Konfigurationsspezialist für Pearson VUE
- Hochschulabschluss an der Universität von Florida

“

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildung, um Ihre berufliche Entwicklung zu fördern”

Leitung



Hr. Olalla Bonal, Martín

- ◆ *Actual Blockchain Technical Specialist bei IBM SPGI*
- ◆ Techniker für digitale Elektronik
- ◆ *Blockchain* Architekt
- ◆ Infrastruktur Architekt im Bankwesen
- ◆ Schulung *Hyperledger Fabric* für Unternehmen
- ◆ Geschäftsorientierte Schulung *Blockchain* für Unternehmen
- ◆ Projektleitung und Implementierung von Lösungen
- ◆ Mehr als 25 Jahre Erfahrung in der IT-Branche

Professoren

Hr. Noguera Rodríguez, Pablo

- ◆ Entwickler für Native Apps (iOS & Android)- Starman Aviation (Aviaze App)
- ◆ Entwickler für Native Apps (iOS) - Stef (Mtrack App)
- ◆ Entwickler für Native Apps (iOS & Android)- Bitnovo (Bitnovo App)
- ◆ Entwicklungsexperte in Java: JSE, JEE und Android - Ilabora Bildung
- ◆ Programmierung von Android-Anwendungen - EOI - Madrid

Hr. Arevalillo González, Emilio

- ◆ DBA Oracle BBVA
- ◆ *Assistant Project Manager Archibus Solution Center Spain*
- ◆ Backend developer bei Telefónica FuE
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Polytechnischen Universität Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Software und Systemen an der Polytechnischen Universität von Madrid



Hr. Gozalo Fernández, Juan Luis

- ◆ Blockchain-basierter Produktmanager für Open Canarias
- ◆ Blockchain DevOps Direktor bei Alastria
- ◆ Direktor für Service Level Technologie bei Santander Spanien
- ◆ Direktor Mobile Anwendungsentwicklung Tinkerlink bei Cronos Telecom
- ◆ Technischer Direktor für IT-Service-Management bei der Barclays Bank Spanien
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der UNED
- ◆ Spezialisierung auf Deep Learning bei DeepLearning.ai

04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm wurde von Fachleuten entwickelt, die die aktuelle Realität und die zukünftigen Trends der Entwicklung von Anwendungen auf Android-Betriebssystemen kennen. Es gibt 3 Module, die alle Aspekte von Benutzeroberflächen und *Layouts*, die verschiedenen Techniken für das Datenmanagement und die Praxis von CI/CD (*Continuous Integration & Continuous Deployment*) perfekt vermitteln, um Systeme einzurichten, die die Integration, Lieferung und kontinuierliche Bereitstellung von Software auf wiederholbare, vorhersehbare und schnelle Weise gewährleisten. All dies ist in einem umfassenden Lehrplan festgelegt, der durch die Präsentation verschiedener interaktiver Formate innerhalb einer 100%igen Online-Plattform dynamisiert wird und in maximal 6 Monaten zu absolvieren ist.



“

Ein 100%iges Online-Programm, das von Experten entwickelt wurde und die neuesten Erkenntnisse im Bereich der Entwicklung von Android-Anwendungen vermittelt”

Modul 1. Schnittstellen und *Layouts* in der Anwendungsentwicklung für Android

- 1.1. Lebenszyklus einer Android-Schnittstelle
 - 1.1.1. Lebenszyklus bei Android
 - 1.1.2. Verhältnis zwischen Prozess und Aktivität
 - 1.1.3. Persistenz des Status der Anwendung
 - 1.1.4. Architektur *Clean* für Android
- 1.2. Ansichten in der Entwicklung von Android-Anwendungen (*Views*)
 - 1.2.1. Architektur - Präsentationsschicht *Clean*
 - 1.2.2. *Recycler View*
 - 1.2.3. *Adapter View*
- 1.3. Designs in der Entwicklung von Android-Anwendungen (*Layouts*)
 - 1.3.1. *Layouts* in Android
 - 1.3.2. *Constraint Layout*
 - 1.3.3. Erstellen von *Layouts* mit dem Android *Studio Layout Editor*
- 1.4. Animationen in der Entwicklung von Android-Anwendungen (*Animations*)
 - 1.4.1. Icons und Bilder
 - 1.4.2. Übergänge
 - 1.4.3. Unterschied zwischen Eigenschaftsanimation und Ansichtsanimation
- 1.5. Aktivitäten und Intentionen in der Entwicklung von Android-Anwendungen (*Activity und Intentions*)
 - 1.5.1. Explizite und implizite Absichten
 - 1.5.2. Aktionsleiste
 - 1.5.3. Kommunikation zwischen Aktivitäten
- 1.6. Alternative und Systemressourcen (*Material Design, Cardboard, etc.*)
 - 1.6.1. *Material Design* für Android
 - 1.6.2. Multimedia in Android
 - 1.6.3. Virtuelle Realität mit *Google Cardboard for Android NDK*
- 1.7. Stile und Themen in der Entwicklung von Android-Anwendungen
 - 1.7.1. Stile in einem Android-Projekt
 - 1.7.2. Themen für das Android-Projekt
 - 1.7.3. Wiederverwendung von Stilen und Themen

- 1.8. Grafiken, Touchscreen und Sensoren
 - 1.8.1. Arbeiten mit fortgeschrittenen Grafiken
 - 1.8.2. Verwaltung von Geräten mit Touchscreen und Tastatur
 - 1.8.3. Nutzung der Sensoren des Android-Geräts
- 1.9. Designs für erweiterte Realität
 - 1.9.1. Komplexe Schnittstellen mit der Kamera
 - 1.9.2. Positionssensoren und GPS in der erweiterten Realität
 - 1.9.3. Präsentation auf nicht standardisierten Displays
 - 1.9.4. Gängige Fehler und Probleme
- 1.10. Erweiterte Konfiguration der Benutzeroberfläche mit *AndroidManifest.xml*
 - 1.10.1. Die Leistungsfähigkeit der Android-Manifestdatei
 - 1.10.2. Programmatisches Design versus deklaratives Design
 - 1.10.3. Hauptbestandteile des Archivs

Modul 2. Datenverwaltung auf Android-Geräten

- 2.1. Datenverwaltung. Typologie
 - 2.1.1. Datenverwaltung auf mobilen Geräten
 - 2.1.2. Alternativen für die Datenverwaltung auf Android-Geräten
 - 2.1.3. Datengenerierung für die Arbeit mit künstlicher Intelligenz und Nutzungsanalyse
 - 2.1.4. Tools zur Leistungsmessung für eine optimale Datenverwaltung
- 2.2. Verwaltung der Benutzerpräferenz
 - 2.2.1. Arten von Daten, die in den Präferenzdateien enthalten sind
 - 2.2.2. Verwaltung der Benutzerpräferenzen
 - 2.2.3. Export von Präferenzen. Verwaltung von Genehmigungen
- 2.3. Datei-Speichersystem
 - 2.3.1. Klassifizierung von Dateisystemen auf mobilen Geräten
 - 2.3.2. Internes Dateisystem
 - 2.3.3. Externes Dateisystem



- 2.4. JSON-Dateien als Speicher in Android
 - 2.4.1. Unstrukturierte Informationen in JSON-Dateien
 - 2.4.2. Bibliotheken für die Verwaltung von Daten mit JSON
 - 2.4.3. Verwendung von JSON in Android. Empfehlungen und Optimierungen
- 2.5. XML-Dateien als Speicher in Android
 - 2.5.1. XML-Format in Android
 - 2.5.2. XML durch SAX-Bibliotheken
 - 2.5.3. XML durch DOM-Bibliotheken
- 2.6. SQLite-Datenbanken
 - 2.6.1. Relationale Datenbank für die Datenverwaltung
 - 2.6.2. Nutzung der Datenbank
 - 2.6.3. SQLite-Methoden für die Datenverwaltung
- 2.7. Fortgeschrittene Nutzung von SQLite-Datenbanken
 - 2.7.1. Wiederherstellung bei Fehlern mittels Transaktionen in SQLite
 - 2.7.2. Verwendung des Caches zur Beschleunigung des Datenzugriffs
 - 2.7.3. Datenbank für Mobilgeräte
- 2.8. Bibliothek Room
 - 2.8.1. Architektur der Bibliothek Room
 - 2.8.2. Bibliothek Room. Funktionsweise
 - 2.8.3. Bibliothek Room: Vorteile und Nachteile
- 2.9. *Content Provider* für die Weitergabe von Information
 - 2.9.1. *Content Provider* für die Weitergabe von Information
 - 2.9.2. *Content Provider* in Android. Techniker im Einsatz
 - 2.9.3. Sicherheit bei *Content Provider*
- 2.10. Datenerfassung in der Internet-Cloud
 - 2.10.1. Android und Cloud-Speichersysteme
 - 2.10.2. SOAP und REST Dienste für Android
 - 2.10.3. Fragen zu verteilten Systemen
 - 2.10.4. Das Internet als Sicherheitskopie für Anwendungsdaten

Modul 3. Lebenszyklus auf Android-Anwendungen. Cloud, Playstore und Versionierung

- 3.1. Lebenszyklus der Software
 - 3.1.1. Lebenszyklus der Software
 - 3.1.2. Agile Methodologien
 - 3.1.3. Der agile kontinuierliche Software Zyklus
- 3.2. Manuelle Produktentwicklung
 - 3.2.1. Manuelle Integration
 - 3.2.2. Manuelle Lieferung
 - 3.2.3. Manueller Einsatz
- 3.3. Überwachte Integration
 - 3.3.1. Kontinuierliche Integration
 - 3.3.2. Manuelle Überprüfung
 - 3.3.3. Automatische statische Überprüfungen
- 3.4. Logische Tests
 - 3.4.1. Einheitstests
 - 3.4.2. Integrationstests
 - 3.4.3. Leistungstests
- 3.5. Kontinuierliche Integration
 - 3.5.1. Kontinuierlicher Integrationszyklus
 - 3.5.2. Abhängigkeiten zwischen Integrationen
 - 3.5.3. Kontinuierliche Integration als Methode zur Verwaltung von Repositories
- 3.6. Kontinuierliche Lieferung
 - 3.6.1. Kontinuierliche Lieferung. Typologie der zu lösenden Probleme
 - 3.6.2. Kontinuierliche Lieferung. Lösung von Problemen
 - 3.6.3. Vorteile der kontinuierlichen Bereitstellung





- 3.7. Kontinuierlicher Einsatz
 - 3.7.1. Kontinuierlicher Einsatz. Typologie der zu lösenden Probleme
 - 3.7.2. Kontinuierlicher Einsatz. Lösung von Problemen
- 3.8. *Firebase Test Lab*
 - 3.8.1. Konfiguration von *GCloud*
 - 3.8.2. Konfiguration von Jenkins
 - 3.8.3. Verwendung von Jenkins. Vorteile
- 3.9. Konfiguration von *Gradle*
 - 3.9.1. Automatisierungssystem *Gradle*
 - 3.9.2. *Gradle Build Flavors*-Komponente
 - 3.9.3. *Gradle Linteo*-Komponente
- 3.10. Lebenszyklus von Android-Anwendungen. Beispiel
 - 3.10.1. Konfiguration von *SemaphoreCI* und GitHub
 - 3.10.2. Konfiguration der Arbeitsblöcke
 - 3.10.3. Promotionen und *Deployment*



Die Spezialisierung auf topaktuelle Themen und exklusive Inhalte ist nur bei TECH möglich. Ihr bester Weg zur Professionalität“

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.



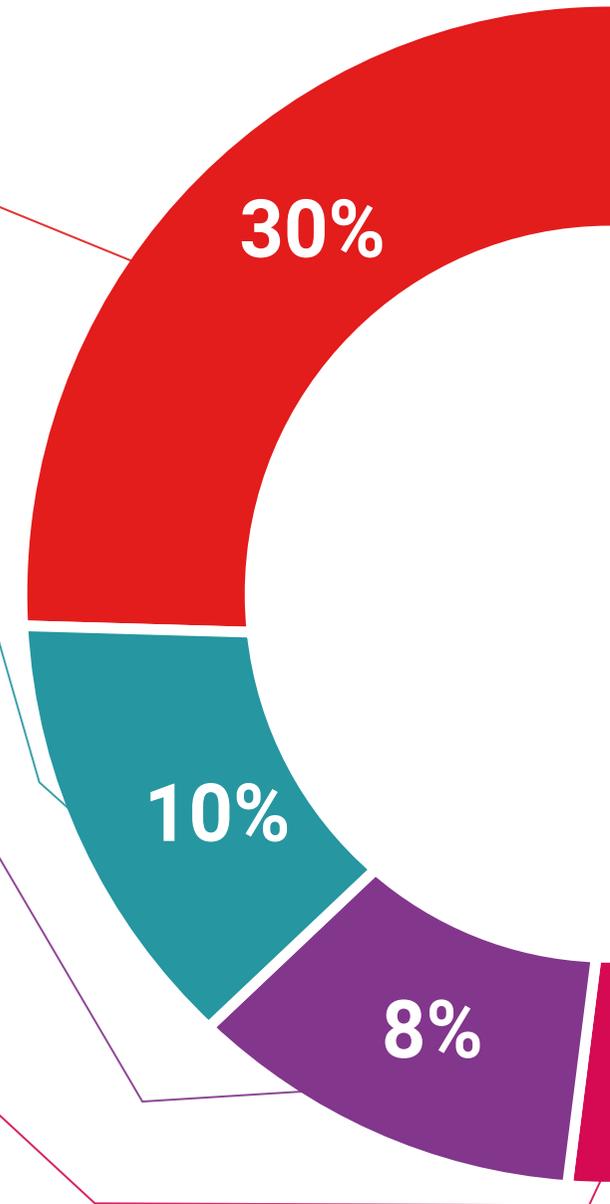
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

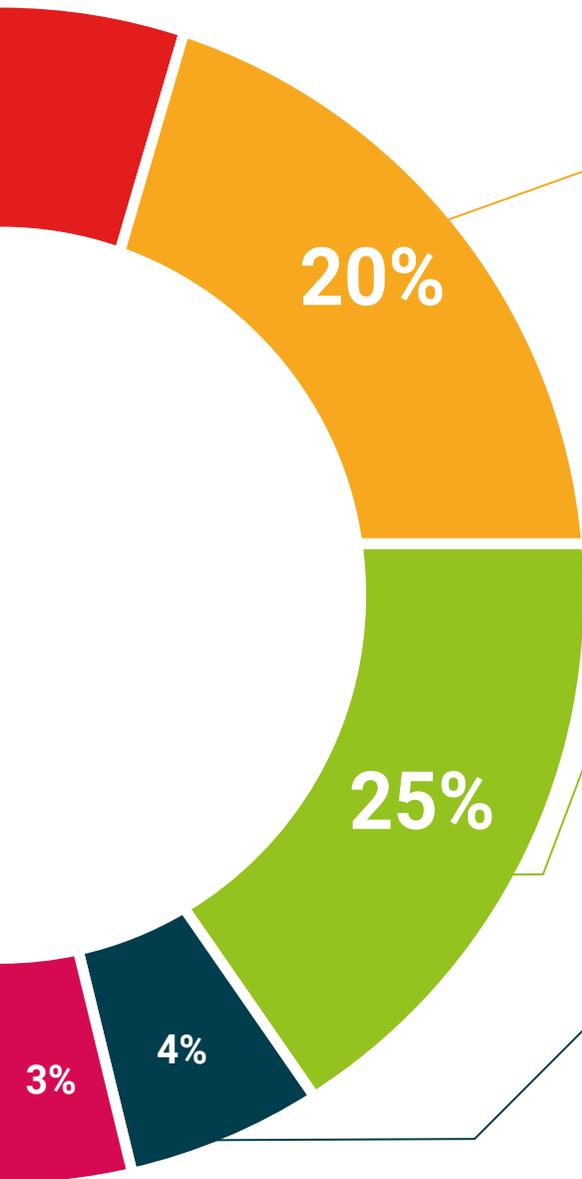
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätsexperte in Lebenszyklus von Android-Anwendungen 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 **Universitätsexperte in Lebenszyklus von Android-Anwendungen** 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: **Universitätsexperte in Lebenszyklus von Android-Anwendungen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Lebenszyklus von
Android-Anwendungen

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

Universitätsexperte

Lebenszyklus von Android-Anwendungen

