

Universitätsexperte

Web-Design





Universitätsexperte Web-Design

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-web-design

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

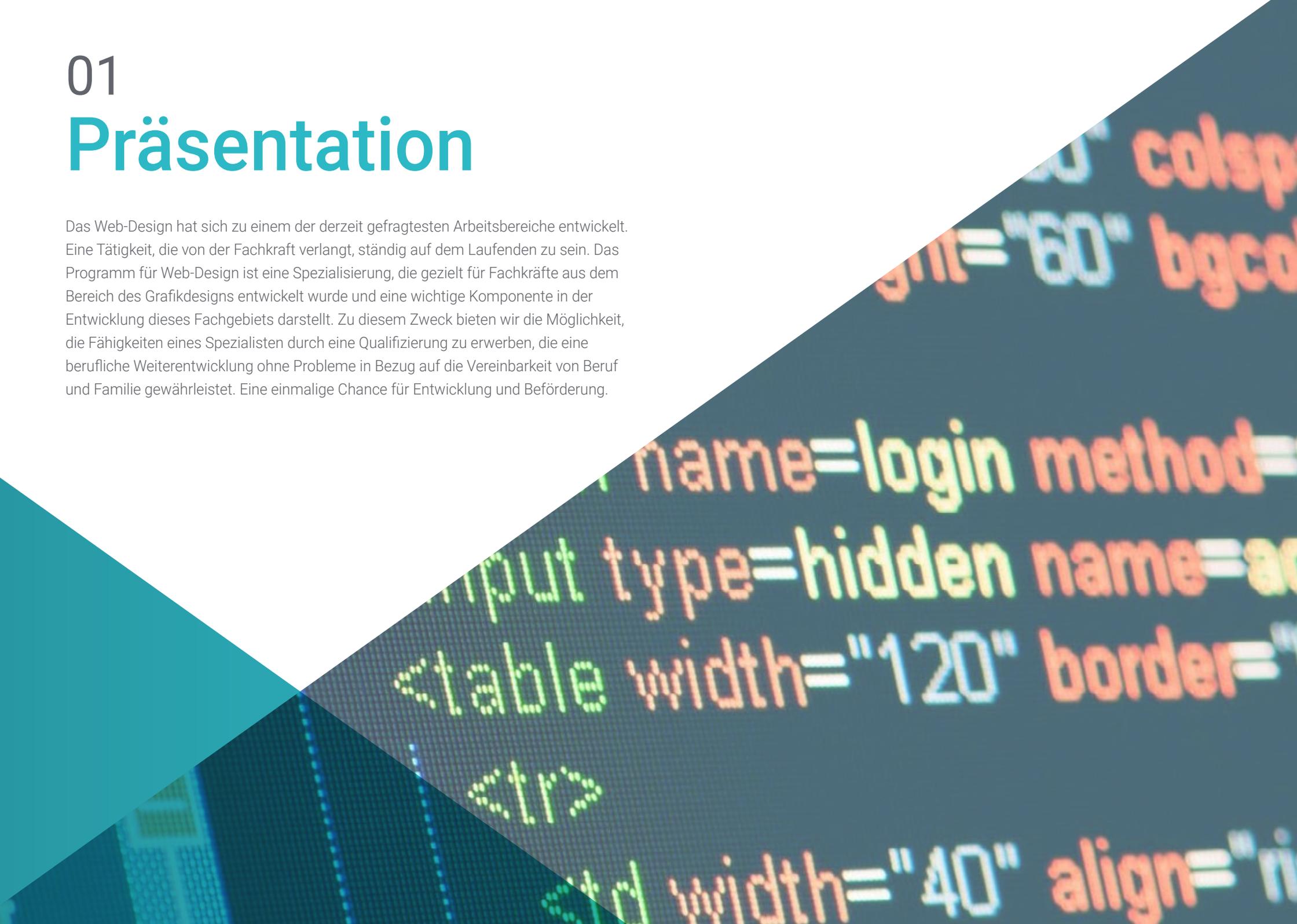
Qualifizierung

Seite 26

01

Präsentation

Das Web-Design hat sich zu einem der derzeit gefragtesten Arbeitsbereiche entwickelt. Eine Tätigkeit, die von der Fachkraft verlangt, ständig auf dem Laufenden zu sein. Das Programm für Web-Design ist eine Spezialisierung, die gezielt für Fachkräfte aus dem Bereich des Grafikdesigns entwickelt wurde und eine wichtige Komponente in der Entwicklung dieses Fachgebiets darstellt. Zu diesem Zweck bieten wir die Möglichkeit, die Fähigkeiten eines Spezialisten durch eine Qualifizierung zu erwerben, die eine berufliche Weiterentwicklung ohne Probleme in Bezug auf die Vereinbarkeit von Beruf und Familie gewährleistet. Eine einmalige Chance für Entwicklung und Beförderung.



“

Eine hochintensive Bildungsreise, die es Ihnen ermöglicht, ein Web-Design mit der Kompetenz der besten Fachleute des Sektors zu entwickeln"

Dieser Universitätsexperte in Web-Design wurde geschaffen, um ein interessantes, interaktives und vor allem hocheffizientes Verfahren für die Qualifizierung in allen Aspekten der Materie zu bieten. Um dies zu erreichen, wird ein klarer und kontinuierlicher Bildungsweg angeboten, der auch zu 100% mit anderen Berufen kompatibel ist.

Durch eine exklusive Methodik wird dieser Universitätsexperte Sie dazu bringen, alle Arbeitsweisen im Web-Design kennenzulernen, die ein Experte in diesem Bereich braucht, um an der Spitze zu bleiben, sowie die sich verändernden Phänomene der multimedialen Kommunikation und speziell die Arbeit im Web-Design zu kennen.

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

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

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

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



Dieses Programm wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr Wissen im Bereich Web-Design zu aktualisieren"

“

Alle notwendigen Kenntnisse für den Grafikdesigner in diesem Bereich, zusammengestellt in einem Universitätsexperten von hoher pädagogischer Effizienz, der Ihre Anstrengungen mit den besten Ergebnissen optimieren wird"

Die Entfaltung dieses Programm konzentriert sich auf die praktische Umsetzung des vorgeschlagenen theoretischen Erlernens. Durch die effektivsten Lehrsysteme und bewährte Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt übernommen wurden, werden Sie in der Lage sein, neue Kenntnisse auf äußerst praktische Weise zu erwerben. Auf diese Weise strebt TECH danach, Ihre Bemühungen in echte und sofort anwendbare Fähigkeiten umzuwandeln.

Das Online-System ist eine weitere Stärke dieser Fortbildung. Mit einer interaktiven Plattform, die über die Vorteile der neuesten technologischen Entwicklungen verfügt, werden die interaktivsten digitalen Tools zur Verfügung gestellt. Auf diese Weise können wir Ihnen eine Form des Lernens anbieten, die sich ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, so dass Sie diese Fortbildung perfekt mit Ihrem Privat- oder Berufsleben verbinden können.

Eine praktische und intensive Fortbildung, die Ihnen im Rahmen eines spezifischen und konkreten Programms alle notwendigen Werkzeuge für die Arbeit in diesem Bereich vermitteln wird.

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



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in Web-Design ist es, Fachleuten einen vollständigen Weg zum Erwerb von Kenntnissen und Fähigkeiten für die Berufspraxis in diesem Bereich zu bieten, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und einer auf der Praxis basierenden Lernform, die es ihnen ermöglicht, ihre Fortbildung mit den notwendigen Kenntnissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit absoluter Sicherheit und Kompetenz auszuführen.



COMM
IN
COMM
W

WEBSITE BLOG ADVERTISING SEO COMMUNITY VIRAL
LIKE ONLINE VIRAL FORUM LIKE WEB
MUNICATION NETWORK ONLINE
INTERNET MA
COMMUNITY SEO COM
WEBSITE COM
ADVERTISING NETW

“

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

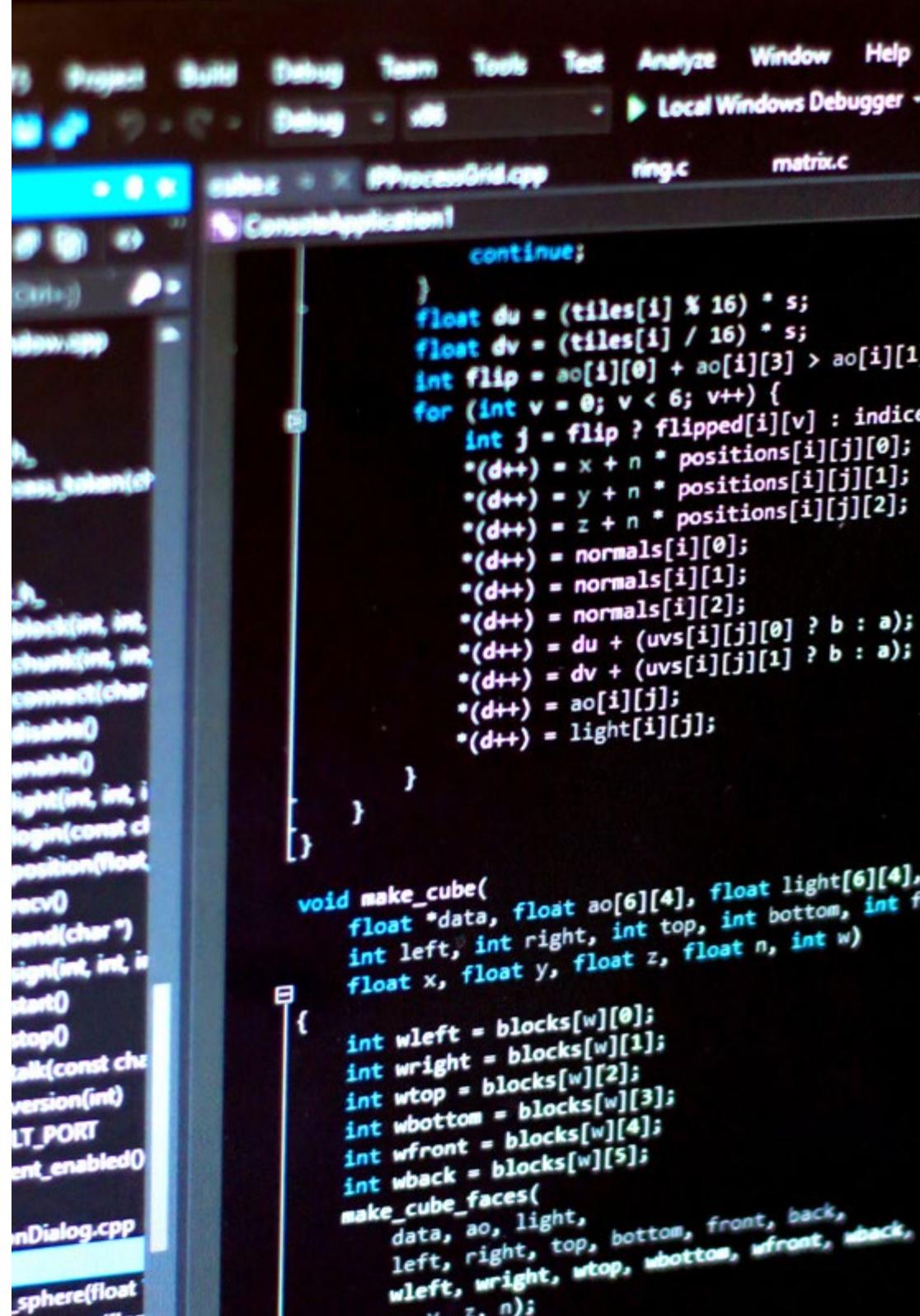


Allgemeine Ziele

- ◆ Kennen aller Aspekte der Erstellung und Entwicklung eines Web-Designs
- ◆ Entdecken der geeigneten Methodik zur Durchführung der Maßnahme
- ◆ Erlernen der Steuerung aller internen und externen Produktionsprozesse



Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die ein intensives und effektives Programm suchen, um einen bedeutenden Schritt in der Ausübung ihres Berufs zu machen"





Spezifische Ziele

Modul 1. Grundlagen der Programmierung

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

Modul 2. Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Schnittstellen

- ◆ Erkennen von Problemen im Zusammenhang mit dem digitalen Design und Sammeln und Analysieren der für die Bewertung und Lösung dieser Probleme erforderlichen Informationen
- ◆ Beherrschen der technischen Mittel der visuellen Kommunikation
- ◆ Kennen der Faktoren, die die Prozesse der Interaktion mit Informationen, die Struktur der Informationen und die Zugänglichkeit beeinflussen
- ◆ Wissen, wie organisatorische Informationsstrukturen aufgebaut werden können
- ◆ Konzipieren, Planen und Entwickeln von Designprojekten unter Berücksichtigung technischer, funktionaler, ästhetischer und kommunikativer Anforderungen und Bedingungen
- ◆ Erkennen von Usability-Fehlern, um sie zu vermeiden

Modul 3. Web-Design

- ◆ Eingehendes Kennen der verschiedenen Webbearbeitungs- und Veröffentlichungstools
- ◆ Kennenlernen der Grundprinzipien des dynamischen Webs durch die auf die Webumgebung ausgerichteten Sprachen
- ◆ Kennen der Bedeutung des elektronischen Handels und der Informationsstruktur dieser Art von Seiten, um kohärente und angepasste Designs zu erstellen
- ◆ Reflektieren über die Bedeutung des Internets, Wertschätzung seiner Auswirkungen auf die Verbesserung der Lebensqualität und der Umwelt sowie seiner Fähigkeit, Identität, Innovation und Qualität in der Produktion zu schaffen
- ◆ Konzipieren, Planen und Entwickeln von Designprojekten unter Berücksichtigung technischer, funktionaler, ästhetischer und kommunikativer Anforderungen und Bedingungen
- ◆ Kennen der Faktoren, die die Prozesse der Interaktion mit Informationen, die Struktur der Informationen und die Zugänglichkeit beeinflussen

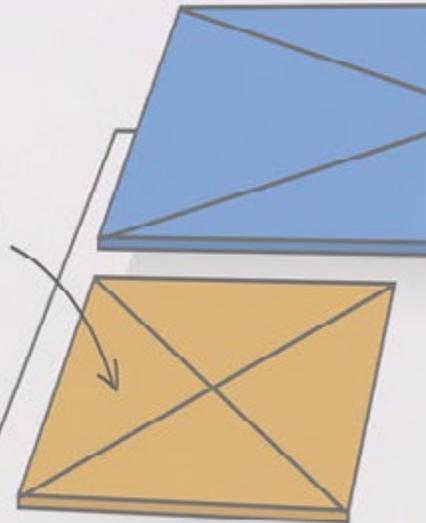
03

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten entwickelt, das sich der Relevanz der aktuellen Spezialisierung bewusst ist, um auf dem Arbeitsmarkt mit Sicherheit und Wettbewerbsfähigkeit voranzukommen und den Beruf mit der Exzellenz auszuüben, die nur die beste Fortbildung ermöglicht.

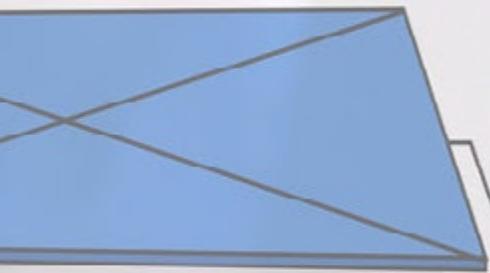
USER EX

News



KPERIENCE

image banner



concept

“

Dieser Universitätsexperte in Web-Design enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt"

Modul 1. Grundlagen der Programmierung

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



- 1.6. Statische Datenstrukturen
 - 1.6.1. *Arrays*
 - 1.6.2. Matrizen. Polyeder
 - 1.6.3. Suchen und Sortieren
 - 1.6.4. Zeichenketten. E/A-Funktionen für Zeichenketten
 - 1.6.5. Strukturen. Verbindungen
 - 1.6.6. Neue Datentypen
- 1.7. Dynamische Datenstrukturen: Zeiger
 - 1.7.1. Konzept. Definition von Zeiger
 - 1.7.2. Operatoren und Operationen mit Zeigern
 - 1.7.3. *Arrays* von Zeigern
 - 1.7.4. Zeiger und *Arrays*
 - 1.7.5. Zeiger auf Zeichenketten
 - 1.7.6. Zeiger auf Strukturen
 - 1.7.7. Multiple Indirektion
 - 1.7.8. Zeiger auf Funktionen
 - 1.7.9. Übergabe von Funktionen, Strukturen und *Arrays* als Funktionsparameter
- 1.8. Dateien
 - 1.8.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.8.2. Dateioperationen
 - 1.8.3. Datentypen
 - 1.8.4. Organisation von Dateien
 - 1.8.5. Einführung in C++ Dateien
 - 1.8.6. Handhabung von Dateien
- 1.9. Rekursion
 - 1.9.1. Definition von Rekursion
 - 1.9.2. Arten der Rekursion
 - 1.9.3. Vorteile und Nachteile
 - 1.9.4. Überlegungen
 - 1.9.5. Rekursiv-iterative Umwandlung
 - 1.9.6. Der Rekursionsstapel

- 1.10. Prüfung und Dokumentation
 - 1.10.1. Programm-Tests
 - 1.10.2. White Box-Tests
 - 1.10.3. Black Box-Tests
 - 1.10.4. Test-Tools
 - 1.10.5. Programm-Dokumentation

Modul 2. Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Schnittstellen

- 2.1. Annäherung an die Benutzerfreundlichkeit
 - 2.1.1. Konzept der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.1.2. Benutzerfreundlichkeit in den letzten Jahrzehnten
 - 2.1.3. Der Kontext der Nutzung
 - 2.1.4. Effizienz und Benutzerfreundlichkeit. Das Engelbart-Dilemma
- 2.2. Ziele und Grundsätze der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.2.1. Die Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.2.2. Ziele
 - 2.2.3. Grundsätze
 - 2.2.4. Leitlinien für die Lesbarkeit
- 2.3. Perspektiven und Standards der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.3.1. Benutzerfreundlichkeitsstandards nach Jakob Nielsen
 - 2.3.2. Benutzerfreundlichkeitsstandards nach Steve Krug
 - 2.3.3. Vergleichende Übersichtstabelle
 - 2.3.4. Praxis I: Auf der Suche nach guten visuellen Referenzen
- 2.4. Analyse der häufigsten Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit I
 - 2.4.1. Fehler sind menschlich
 - 2.4.2. Fehler in Bezug auf Kohärenz und Konsistenz
 - 2.4.3. Kein responsives Design
 - 2.4.4. Mangelnde Organisation in Struktur und Inhalt
 - 2.4.5. Schlecht lesbare oder schlecht strukturierte Informationen

- 2.5. Analyse der häufigsten Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit II
 - 2.5.1. Unzureichende Verwaltung und Kontrolle der internen Links
 - 2.5.2. Fehler bei Formularen und Kontakten
 - 2.5.3. Fehlende Suchmechanismen oder Ineffizienz
 - 2.5.4. Webseitenamen und Favicon
 - 2.5.5. Andere häufige Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit
- 2.6. Bewertung der Benutzbarkeit
 - 2.6.1. Metriken zur Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6.2. Rentabilität der Investition
 - 2.6.3. Phasen und Methode der Beurteilung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.6.4. Praxis II: Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
- 2.7. Benutzerzentriertes Design
 - 2.7.1. Definition
 - 2.7.2. Benutzerzentriertes Design und Benutzererfahrung
 - 2.7.3. Bewertung der Benutzbarkeit
 - 2.7.4. Reflexionen
- 2.8. Kinderfreundliches Design der Benutzeroberfläche
 - 2.8.1. Überlegungen dieser Benutzer
 - 2.8.2. Benutzerfreundlichkeit
 - 2.8.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede
 - 2.8.4. Inhaltliche Gestaltung
 - 2.8.5. Visuelles Design
 - 2.8.6. Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
- 2.9. Gestaltung von jugendgerechten Benutzeroberflächen
 - 2.9.1. Allgemeine Merkmale
 - 2.9.2. Überlegungen dieser Benutzer
 - 2.9.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede
 - 2.9.4. Visuelle Referenzen
- 2.10. Design von Benutzeroberflächen für Senioren
 - 2.10.1. Visuelles Design
 - 2.10.2. Inhaltliche Gestaltung
 - 2.10.3. Designoptionen
 - 2.10.4. Benutzerfreundlichkeit

Modul 3. Web-Design

- 3.1. Einführung in das digitale Umfeld
 - 3.1.1. Was ist das Internet?
 - 3.1.2. Kurze Geschichte des Internets
 - 3.1.3. Physische Netzwerkinfrastruktur
 - 3.1.4. Am weitesten verbreitete Webbrowser
- 3.2. Intranet
 - 3.2.1. Was ist ein Intranet?
 - 3.2.2. Gestaltung des Intranets
 - 3.2.3. Benutzerfreundlichkeit des Intranets
 - 3.2.4. Gestaltung des Extranets
- 3.3. Webseiten
 - 3.3.1. Was ist eine Webseite?
 - 3.3.2. Unterschiede zwischen einer Webseite und einer Homepage
 - 3.3.3. Elemente, aus denen eine Webseite besteht
 - 3.3.4. Arten von Webseiten nach ihrem Aufbau
 - 3.3.5. Arten von Webseiten je nach verwendeter Technologie
- 3.4. Andere Arten von Webseiten
 - 3.4.1. Online-Shops
 - 3.4.2. Blogs
 - 3.4.3. Webseiten von Institutionen und Unternehmen
 - 3.4.4. Webseiten von Nachrichten und Magazinen
 - 3.4.5. Multimedia und *Streaming*
 - 3.4.6. Wikis
 - 3.4.7. Foren
 - 3.4.8. Portfolio
 - 3.4.9. *Landing Pages*
 - 3.4.10. Foren
 - 3.4.11. Webseiten zum Downloaden
 - 3.4.12. Web-Applikationen

- 3.4.13. Bilderdatenbanken
- 3.4.14. Online-Spiele
- 3.4.15. Suchmaschinen
- 3.4.16. Pädagogische Websites
- 3.4.17. Komparatoren
- 3.5. Andere digitale Produkte
 - 3.5.1. Transaktions-E-Mail und *Mailing*
 - 3.5.2. Soziale Netzwerke
 - 3.5.3. Banners
 - 3.5.4. Apps für Mobiltelefone
- 3.6. Benutzerzentriertes Design und Benutzererfahrung
 - 3.6.1. Benutzerfreundlichkeit und Benutzer
 - 3.6.2. Mensch-Computer-Interaktion (HCI)
 - 3.6.3. Benutzerzentrierter Designprozess
 - 3.6.4. Warum sollte man nutzerzentriertes Design einführen?
- 3.7. E-Commerce
 - 3.7.1. Die Bedeutung des E-Commerce
 - 3.7.2. Vertrauen in den E-Commerce
 - 3.7.3. Gestaltung einer Website für den elektronischen Handel
 - 3.7.4. Aufbau einer E-Commerce-Website
- 3.8. Responsives und adaptives Design
 - 3.8.1. Was ist *Responsive Design*?
 - 3.8.2. Unterschiede zwischen *Responsive Web-Design* und *Mobile First Web*
 - 3.8.3. Vorteile von *Responsive Design*
 - 3.8.4. Zu berücksichtigende Elemente für eine *Responsive Website*
- 3.9. Design von Erfahrungen
 - 3.9.1. Wohin entwickelt sich das Webdesign?
 - 3.9.2. Arten von Erfahrungen
 - 3.9.3. Phasen einer Erfahrung
 - 3.9.4. Design von Emotionen
 - 3.9.5. Design von Erfahrungen mit Unternehmensbildern

- 3.10. Projekt von Web-Design
 - 3.10.1. Präsentation und Erläuterung des Projekts
 - 3.10.2. Auf der Suche nach Ideen: Menschen, Szenarien, Geschichten, etc.
 - 3.10.3. Informationsarchitektur
 - 3.10.4. Prototyping und Bewertung
 - 3.10.5. Präsentation des Projekts



Nehmen Sie an diesem Programm teil und werden Sie ein Informatiker, der in der Lage ist, in Ihrem Unternehmen qualitativ herausragende Arbeit zu leisten"

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.



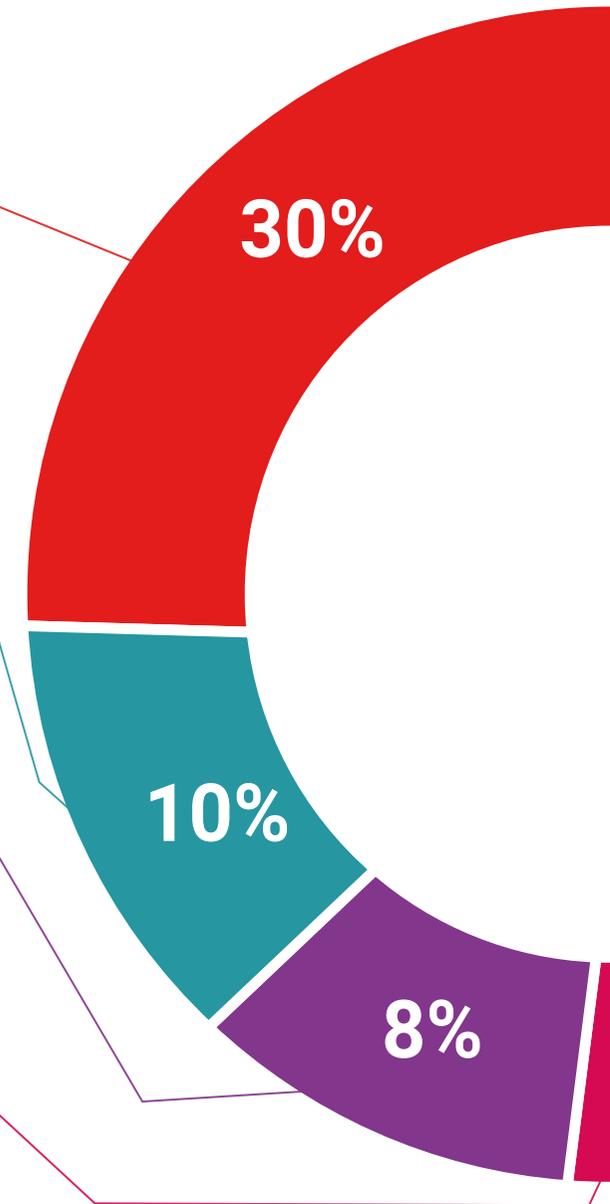
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Universitätsexperte in Web-Design 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 Web-Design** 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: **Universitätsexperte in Web-Design**

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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Web-Design

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

Universitätsexperte Web-Design

