

Universitätsexperte Cloud-Software





tech technologische
universität

Universitätsexperte Cloud-Software

- » 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-cloud-software

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

Software-Installations-CDs gehören der Vergangenheit an, und die, die es noch gibt, sind nur noch Restbestände. Um Photoshop oder ein Antivirenprogramm zu installieren, gehen Sie heute einfach auf die entsprechende Website, bezahlen für das Programm und laden es herunter. Die meisten modernen Laptops haben nicht einmal mehr ein CD-Laufwerk. Ein weiteres eindrucksvolles Beispiel findet sich in der Videospelindustrie. Früher wurden Spiele fast wie Sammlerstücke behandelt, die Disc und die Hülle hatten einen hohen Wert. Heute ziehen es viele Menschen vor, die Spiele direkt aus dem Online-Shop herunterzuladen. Daher wurde diese Qualifikation auf der Grundlage der neuesten Markttrends entwickelt. Die Gründe für diesen Paradigmenwechsel werden analysiert und die Grundlagen für die Entwicklung von Software in der Cloud werden vermittelt. All dies in einem 100% Online-Modus und ohne Stundenpläne, was die Fähigkeit, die Inhalte zu verinnerlichen, verbessert.



“

Die CD wird in den nächsten Jahren überflüssig. Seien Sie dem Wandel voraus und lernen Sie dank dieses Universitätsexperten, wie man Software in der Cloud entwickelt"

Es ist sehr schwierig, ein Enddatum für die Verwendung von CDs festzulegen. Wie in anderen Bereichen, z. B. im Journalismus, werden physische und digitale Formate noch viele Jahre nebeneinander existieren. Der Trend ist jedoch eindeutig: Cloud-basierte Software wird sich durchsetzen. Einige Unternehmen wie die Supermarktkette Tesco, Marktführer in Großbritannien, Irland, Ungarn, Malaysia und Thailand, haben den Verkauf von CDs und DVDs bereits eingestellt.

Um auf diesen Trend zu reagieren, hat TECH ein Programm entwickelt, das sich mit allen Aspekten von Cloud-Software befasst. Dabei werden Vorteile wie die Skalierbarkeit, die es ermöglicht, die Kapazität je nach Bedarf zu erhöhen oder zu verringern, oder die Verfügbarkeit und Ausfallsicherheit durch ausfallsichere Architekturen hervorgehoben.

Spezifische Bereiche wie die native Entwicklung, das Monitoring, die Interaktion mit der *Command Line Interface*, die Interaktion auf der Basis von APIs oder die Integration von Code mit *Scripting* werden ebenfalls analysiert. Immer begleitet von Experten, die die meisten technischen Fragen beantworten können.

Die Studenten sollten wissen, dass dieser Kurs online angeboten wird, ohne Stundenpläne und mit allen Inhalten, die vom ersten Tag an verfügbar sind. Benötigt wird lediglich ein Gerät mit Internetanschluss. Darüber hinaus wurde eine innovative und bewährte Methodik vorgeschlagen, bei der die Inhalte in verschiedenen Formaten zur Verfügung gestellt werden.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Cloud-Software-Experten präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Im ersten Modul lernen Sie, mit verschiedenen Cloud-Bereitstellungsoptionen wie Multi-Cloud oder Hybrid Cloud zu arbeiten“

“

Android und iOS sind die beiden größten Hersteller von mobiler Cloud-Software. Daher wurde ein Vergleich zwischen den beiden erstellt, der mehrere Themen abdeckt”

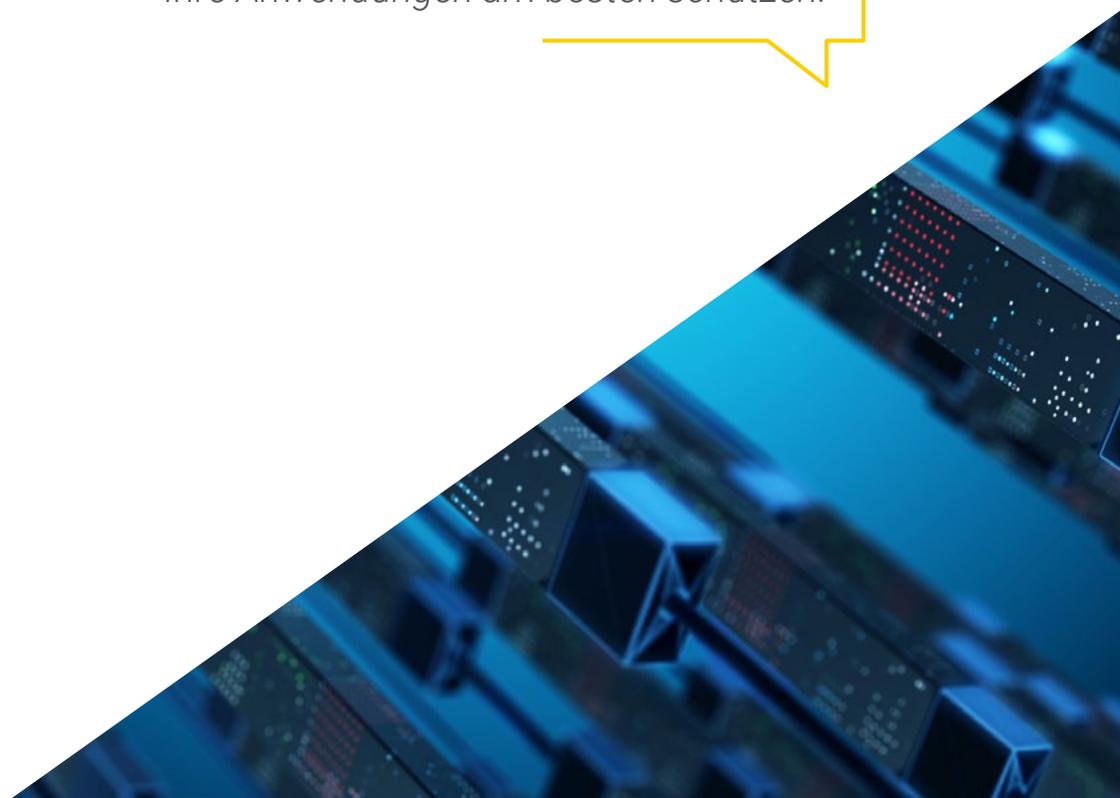
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Bei TECH erfahren Sie mehr über die Möglichkeiten des Hochleistungsrechnens in der Cloud.

Sicherheit ist eine der größten Herausforderungen für Cloud-Software. Unsere Dozenten zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Anwendungen am besten schützen.



02 Ziele

Der Student dieses Universitätskurses wird eine globale Vision des *Cloud Computing*-Paradigmas haben. Er wird sich mit so wichtigen Prozessen wie *High Performance Computing* oder der Erstellung der Software selbst auseinandersetzen. Außerdem erwirbt der Student spezielle Kenntnisse über Projektmanagementmethoden und -architekturen. Zusätzlich wird er mit der Entwicklung für mobile Geräte vertraut gemacht.



“

Lernen Sie mit Hilfe dieses Universitätsexperten die verschiedenen Alternativen kennen, die die drahtlose Kommunikation bietet“



Allgemeine Ziele

- ◆ Analysieren des Paradigmas des *Cloud Computing*
- ◆ Identifizieren der verschiedenen Ansätze auf der Grundlage des Automatisierungs- und Servicegrads
- ◆ Untersuchen der Hauptbestandteile einer *Cloud*-Architektur
- ◆ Ermitteln der Unterschiede zu einer *On-Premise*-Architektur
- ◆ Entwickeln des Prozesses zur Erstellung von Software
- ◆ Bestimmen der verschiedenen Technologien für jeden Sektor
- ◆ Analysieren von Arbeitsmethoden
- ◆ Bewertung der erworbenen Kenntnisse
- ◆ Evaluieren der verschiedenen Alternativen im Bereich der drahtlosen Kommunikation
- ◆ Analysieren der verschiedenen aktuellen Technologien mit der größten Präsenz auf dem Markt
- ◆ Untersuchen der verschiedenen Alternativen für die Entwicklung von mobilen Anwendungen
- ◆ Identifizieren der besten Praktiken zur Gewährleistung der Sicherheit von mobilen Geräten
- ◆ Erarbeiten der wichtigsten Trends bei der Entwicklung von mobilen Anwendungen





Spezifische Ziele

Modul 1. *Cloud Computing* in Systemtechnik und Informatik

- ◆ Analysieren der verschiedenen *Cloud*-Bereitstellungsoptionen: *Multi-Cloud*, *Hybrid Cloud*, usw.
- ◆ Vertiefen der inhärenten Vorteile von *Cloud Computing*
- ◆ Analysieren der Grundsätze der Wirtschaftlichkeit von *Cloud Computing*: Wechsel von CAPEX zu OPEX
- ◆ Bewerten der kommerziellen Angebote der verschiedenen *Cloud*-Anbieter
- ◆ Bewerten der Möglichkeiten von Supercomputing in der *Cloud*
- ◆ Analysieren der Sicherheit beim *Cloud Computing*

Modul 2. Softwaretechnik

- ◆ Erwerben von Spezialwissen über Projektmanagement-Methoden
- ◆ Analysieren des Lebenszyklus einer Anwendung
- ◆ Erkunden der verschiedenen Architekturen
- ◆ Identifizieren von Programmiermethoden

Modul 3. Technologie und Entwicklung auf mobilen Geräten

- ◆ Identifizieren der wichtigsten Merkmale der wichtigsten drahtlosen Kommunikationsprotokolle, die heute am weitesten verbreitet sind und genutzt werden
- ◆ Analysieren der Entwicklung der mobilen Geräte von ihrem Erscheinen bis zum heutigen Tag
- ◆ Entwickeln der wichtigsten Merkmale der wesentlichen Komponenten von mobilen Geräten
- ◆ Ermitteln der Hauptunterschiede zwischen den beiden wichtigsten Betriebssystemen für mobile Anwendungen: iOS und Android
- ◆ Bestimmen der wichtigsten Tools für die Entwicklung von mobilen Anwendungen auf der Basis von Android
- ◆ Bewerten der wichtigsten Tools für die Entwicklung iOS-basierter mobiler Anwendungen
- ◆ Untersuchen der wichtigsten Sicherheitsaspekte in Bezug auf Kommunikation, Benutzer, Anwendungen und Betriebssysteme

03

Kursleitung

Der Universitätsexperte in Cloud-Software verfügt über ein großes Dozententeam mit professioneller Erfahrung im Bereich *Cloud Computing*. Die Studenten lernen beispielsweise die Besonderheiten des *Cloud Computing*, der nativen Entwicklung und des Containermanagements kennen. All dies wird von Dozenten mit einem umfassenden Lehrplan begleitet, die alle Fragen beantworten und praktische und anwendbare Ratschläge geben.



“

Die Arbeit in der Cloud wird immer beliebter, dank der Vorteile, die sie bietet. Die Dozenten von TECH zeigen Ihnen, welche das sind und wie Sie sie nutzen können”

Leitung



Hr. Olalla Bonal, Martín

- Technischer Kundenspezialist Blockchain bei IBM
- Blockchain Hyperledger und Ethereum Architektur Manager bei Blocknitive
- Bereichsleiter Blockchain bei PSS Informationstechnologie
- Chief Information Officer bei ePETID - Global Animal Health
- IT-Infrastruktur-Architekt bei Bankia - wdoIT (IBM - Bankia Joint Venture)
- Projektleiter und Manager bei Daynet Integrale Dienstleistungen
- Technischer Direktor bei Wiron Construcciones Modulares
- Leiter der IT-Abteilung bei Dayfisa
- Leiter der IT-Abteilung bei Dell Computer, Majsja und Hippo Viajes
- Elektroniker bei IPFP Juan de la Cierva

Professoren

Hr. Gómez Gómez, Borja

- ◆ Manager für Geschäftsentwicklung bei Oracle
- ◆ Leiter für Blockchain und Architekturlösungen vor dem Verkauf bei Paradigma Digital
- ◆ Leitender IT-Architekt bei Atmira
- ◆ SOA-Architekt und Berater bei TCP SI
- ◆ Analyst und Berater bei Everis
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Universität Complutense von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Science Computer Engineering an der Universität Complutense von Madrid

Hr. Castro Robredo, Alejandro Enrique

- ◆ Leiter der Abteilung für digitale Architektur bei KPMG
- ◆ Leiter des Innovationslabors für digitale Architektur bei Everis
- ◆ Technischer Manager in der Technologieabteilung des Teams für digitale Architektur bei Everis
- ◆ Technical Business Manager bei Ganetec
- ◆ Business Manager und Leiter des Vorverkaufs bei TCP Sistemas e Ingeniería
- ◆ Teamleiter bei Capgemini
- ◆ Hochschulabschluss in Technisches Ingenieurwesen in Computer Management an der Universität von Las Palmas in Gran Canaria

Hr. González Courel, Santiago

- ◆ IT Architect bei Axpo Iberia
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Offenen Universität von Katalonien (UOC)
- ◆ Modul für den höheren Abschluss in der Entwicklung von Computeranwendungen
- ◆ Mentor für das e-FP-Programm

04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm konzentriert sich auf die Vorteile der Arbeit in der Cloud. Es geht um Computing, Sicherheit, *Networking*, Dienste, Speicherung, Überwachung usw., die alle auf die *Cloud*-Umgebung angewendet werden. Außerdem wird Software-Engineering unter Berücksichtigung von Konzepten wie IT, IoT, *Blockchain* und *Big Data* untersucht. Schließlich wird die Technologie mobiler Geräte aus verschiedenen Blickwinkeln analysiert, wie Komponenten, drahtlose Kommunikation oder der Vergleich zwischen iOS und Android.





“

In diesem Universitätsexperten werden Sie lernen, wie man softwaredefinierte virtuelle Netzwerke erstellt. Sowie deren Komponenten und Verbindungen zu anderen Systemen"

Modul 1. Cloud Computing in Systemtechnik und Informatik

- 1.1. Cloud Computing
 - 1.1.1. Aktueller Stand der IT-Landschaft
 - 1.1.2. Die Cloud
 - 1.1.3. Cloud Computing
- 1.2. Sicherheit und Ausfallsicherheit in der Cloud
 - 1.2.1. Regionen, Verfügbarkeit und Fehlerzonen
 - 1.2.2. Verwaltung von Cloud-Tenantoder -Konten
 - 1.2.3. Identitäts- und Zugriffskontrolle in der Cloud
- 1.3. Cloud-Networking
 - 1.3.1. Softwaredefinierte virtuelle Netzwerke
 - 1.3.2. Netzwerkkomponenten von Software Defined Networking
 - 1.3.3. Verbindung zu anderen Systemen
- 1.4. Cloud-Dienste
 - 1.4.1. Infrastruktur als Dienstleistung
 - 1.4.2. Plattform als Dienstleistung
 - 1.4.3. Serverless-Rechnen
 - 1.4.4. Software als Dienstleistung
- 1.5. Hochleistungs-Computing
 - 1.5.1. Hochleistungs-Computing
 - 1.5.2. Erstellung eines Hochleistungsclusters
 - 1.5.3. Anwendung von Hochleistungs-Computing
- 1.6. Cloud-Speicher
 - 1.6.1. Cloud-Blockspeicher
 - 1.6.2. Speicherung von Dateien in der Cloud
 - 1.6.3. Speicherung von Objekten in der Cloud
- 1.7. Cloud-Interaktion und Überwachung
 - 1.7.1. Überwachung und Verwaltung der Cloud
 - 1.7.2. Interaktion mit der Cloud: Verwaltungskonsole
 - 1.7.3. Interaktion mit der Command Line Interface
 - 1.7.4. Interaktion auf Basis von APIs

- 1.8. Cloud-Native Entwicklung
 - 1.8.1. Cloud-Native Entwicklung
 - 1.8.2. Container und Container-Orchestrierungsplattformen
 - 1.8.3. Kontinuierliche Cloud-Integration
 - 1.8.4. Nutzung von Cloud-Ereignissen
- 1.9. Infrastruktur als Code in der Cloud
 - 1.9.1. Automatisierung der Verwaltung und Bereitstellung in der Cloud
 - 1.9.2. Terraform
 - 1.9.3. Integration mit Scripting
- 1.10. Erstellen einer hybriden Infrastruktur
 - 1.10.1. Zusammenschaltung
 - 1.10.2. Zusammenschaltung mit dem Datacenter
 - 1.10.3. Zusammenschaltung mit anderen Clouds

Modul 2. Software-Entwicklung

- 2.1. Softwareanwendungen in der Informationstechnologie
 - 2.1.1. Softwareanwendungen
 - 2.1.2. Lebenszyklus
 - 2.1.3. Architekturen
 - 2.1.4. Methoden
- 2.2. Projektmanagement und IT-Methoden
 - 2.2.1. Projektmanagement
 - 2.2.2. Agile Methoden
 - 2.2.3. Tools
- 2.3. Frontend-Entwicklung und mobile Anwendungen
 - 2.3.1. Frontend-Entwicklung und mobile Anwendungen
 - 2.3.2. HTML, CSS
 - 2.3.3. JavaScript, jQuery
 - 2.3.4. Angular
 - 2.3.5. React
- 2.4. Backend-Entwicklung von Software-Anwendungen
 - 2.4.1. Backend-Entwicklung von Software-Anwendungen
 - 2.4.2. Backend-Architekturen in Software-Anwendungen
 - 2.4.3. Backend-Programmiersprachen
 - 2.4.4. Anwendungsserver in der Software-Architektur

- 2.5. Datenspeicherung, Datenbanken und Caching
 - 2.5.1. Datenverwaltung in Software-Anwendungen
 - 2.5.2. Dateisystem
 - 2.5.3. Relationale Datenbanken
 - 2.5.4. Nichtrelationale Datenbanken
 - 2.5.5. Caché
- 2.6. Container-Verwaltung im *Cloud Computing*
 - 2.6.1. Container-Technologie
 - 2.6.2. Container mit Docker und *Docker-Compose*-Technologie
 - 2.6.3. Container-Orchestrierung mit Kubernetes
 - 2.6.4. Container im *Cloud Computing*
- 2.7. *Testing* und kontinuierliche Integration
 - 2.7.1. *Testing* und kontinuierliche Integration
 - 2.7.2. Unit-Tests
 - 2.7.3. Test e2e
 - 2.7.4. Testgetriebene Entwicklung (TDD)
 - 2.7.5. Kontinuierliche Integration
- 2.8. Software-orientierte *Blockchain*
 - 2.8.1. Software-orientierte *Blockchain*
 - 2.8.2. Kryptowährungen
 - 2.8.3. Arten von *Blockchain*
- 2.9. *Big Data*-Software, künstliche Intelligenz, IoT
 - 2.9.1. *Big Data*, künstliche Intelligenz, IoT
 - 2.9.2. *Big Data*
 - 2.9.3. Künstliche Intelligenz
 - 2.9.4. Neuronale Netze
- 2.10. IT-Software-Sicherheit
 - 2.10.1. IT-Software-Sicherheit
 - 2.10.2. Server
 - 2.10.3. Ethische Aspekte
 - 2.10.4. Europäische Datenschutzverordnung (GDPR)
 - 2.10.5. Risikoanalyse und -management

Modul 3. Technologie und Entwicklung auf mobilen Geräten

- 3.1. Mobile Geräte
 - 3.1.1. Mobilität
 - 3.1.2. Verwaltbarkeit
 - 3.1.3. Operationalität
- 3.2. Arten von mobilen Geräten
 - 3.2.1. *Smartphones*
 - 3.2.2. Tablets
 - 3.2.3. *Smartwatches*
- 3.3. Komponenten von mobilen Geräten
 - 3.3.1. Displays
 - 3.3.2. Berührungsempfindliche Tastaturen
 - 3.3.3. Prozessoren
 - 3.3.4. Sensoren und Anschlüsse
 - 3.3.5. Batterien
- 3.4. Drahtlose Kommunikation
 - 3.4.1. Drahtlose Kommunikation
 - 3.4.2. Drahtlose Kommunikation. Vorteile
 - 3.4.3. Drahtlose Kommunikation. Beschränkungen
- 3.5. Drahtlose Kommunikation. Klassifizierung
 - 3.5.1. Persönliche Netzwerke
 - 3.5.2. Lokale Netzwerke
 - 3.5.3. Weitreichende Netzwerke
 - 3.5.4. Normen
- 3.6. Entwicklung mobiler Anwendungen
 - 3.6.1. Hybride und native Anwendungen
 - 3.6.2. Umgebung
 - 3.6.3. Programmiersprachen
 - 3.6.4. Vertrieb und Geschäft

- 3.7. Entwicklung von Android-Anwendungen
 - 3.7.1. Entwicklung von Android-Anwendungen
 - 3.7.2. Android System Kernel
 - 3.7.3. Android-Software-Tools
- 3.8. IOS Anwendungsentwicklung
 - 3.8.1. IOS Anwendungsentwicklung
 - 3.8.2. IOS-Anwendungskernel
 - 3.8.3. IOS-Anwendungstools
- 3.9. Sicherheit auf mobilen Geräten
 - 3.9.1. Sicherheitsebenen
 - 3.9.2. Kommunikation
 - 3.9.3. Benutzer
 - 3.9.4. Anwendungen
 - 3.9.5. Betriebssystem
- 3.10. Entwicklung mobiler Anwendungen. Trends. Anwendungsfälle
 - 3.10.1. Erweiterte Realität
 - 3.10.2. Künstliche Intelligenz
 - 3.10.3. Zahlungslösungen
 - 3.10.4. Vorteile von *Blockchain*





“

Bei TECH lernen Sie, wie Sie die Sicherheit mobiler Geräte durch Schichtenarchitektur verwalten können”

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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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 Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



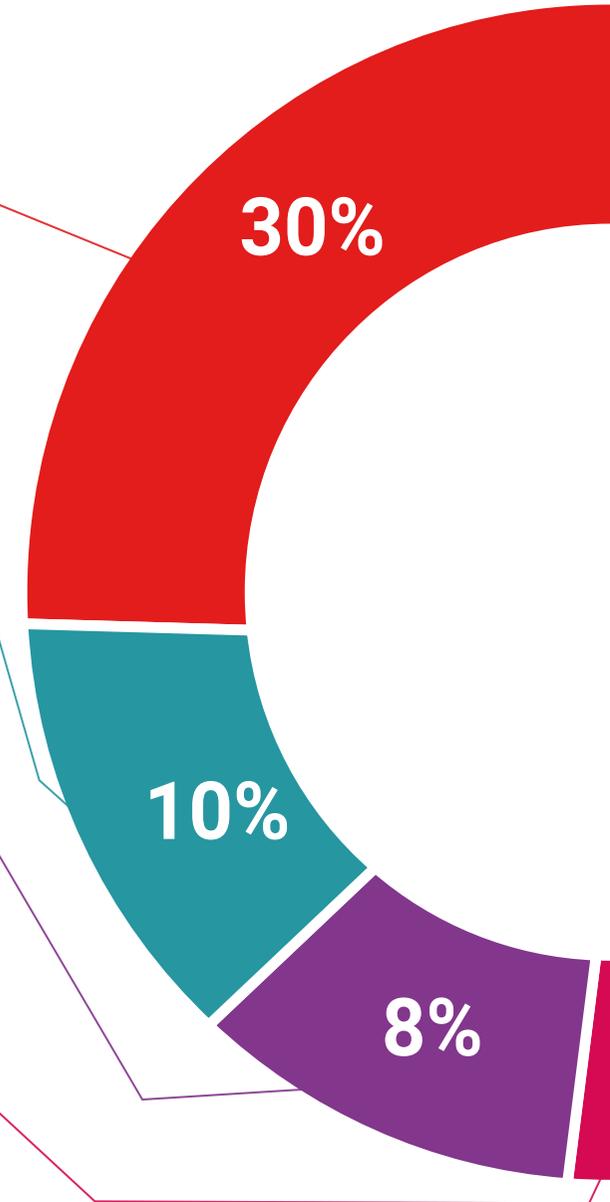
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Cloud-Software 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 **Universitätsexperte in Cloud-Software** 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 Cloud-Software**

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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Cloud-Software

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

Universitätsexperte Cloud-Software