

Universitätsexperte

Programmiersprachen für Mobile Anwendungen

```
        "program");  
    }  
    ;  
    er();  
    return sc.nextDouble();  
}  
  
public static double getNumber() {  
    Scanner sc = new Scanner(System.  
    System.out.println("Start");
```



Universitätsexperte Programmiersprachen für Mobile Anwendungen

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-programmiersprachen-mobile-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

Eines der weltweit meistgenutzten Geräte für den Internetzugang und die Erledigung wichtiger Alltagsaufgaben ist das Mobiltelefon, wobei Android-Betriebssysteme den Markt anführen, gefolgt von iOS. Daher ist es für Anwendungsentwickler wichtig, das Wissen und die Aktualisierungen, die innerhalb dieser Ökosysteme entstehen, zu vertiefen. Dieses Programm wird sich mit den notwendigen Werkzeugen für den Produktionsprozess in diesen Softwaresystemen befassen, sowie mit der plattformübergreifenden Webentwicklung für mobile Geräte, bis hin zur Veröffentlichung und Monetarisierung durch eine hochmoderne Methodik in einer E-Learning-Umgebung und mit exklusiven, von Experten ausgewählten Inhalten.



The image shows a large glass building facade with the Google logo prominently displayed in its multi-colored font. The building is surrounded by greenery, including trees and bushes. A large teal diagonal graphic element is overlaid on the right side of the image.

Google

“

Genießen Sie die Erfahrung, ein Profi in einer 100%igen Online-Umgebung zu werden, die weltweit als die größte digitale Universität anerkannt ist"

Die Zahl der Nutzer mobiler Geräte ist in den letzten Jahren exponentiell gestiegen und damit auch die Notwendigkeit, Anwendungen für die verschiedenen verfügbaren mobilen Plattformen zu entwickeln, um möglichst viele Nutzer zu erreichen. Obwohl jede Plattform ihr eigenes Entwicklungsmodell hat, müssen, um alle zu erreichen, verschiedene spezifische Versionen in verschiedenen Programmiersprachen und Entwicklungsumgebungen erstellt und gepflegt werden.

Es gibt Alternativen, die auf eine plattformübergreifende Entwicklung abzielen und die gleiche Codebasis für alle Benutzer wiederverwenden, unabhängig davon, auf welcher Plattform sie sich befinden. In diesem Programm werden sie vorgestellt, wobei die Kompatibilität mit mehreren mobilen Plattformen (und die Möglichkeit, sie im Internet oder sogar als Desktop-Anwendungen auf PCs zu nutzen) gewährleistet wird. Dazu ist Fachwissen über die Entwicklung von Apps mit einer gemeinsamen Codebasis erforderlich, damit sich die Entwickler auf das Hinzufügen neuer Funktionen konzentrieren können, die den Nutzern einen Mehrwert bieten.

In einigen Monaten werden die Fachleute die Entwicklungstools verbessern, die für die Erstellung einer Android-Anwendung, die Installation von Bibliotheken, die zu berücksichtigenden Faktoren für die Monetarisierung, das Hochladen verschiedener Versionen in den Play Store und deren Verwaltung mit Git erforderlich sind. Schließlich werden sie in der Lage sein, ihre eigene iOS-Anwendung zu erstellen und sie im Apple App Store zu veröffentlichen, indem sie den Stack der in der Branche verwendeten Technologien entwickeln, um funktionale und skalierbare Projekte zu erstellen.

All dies in einem vielfältigen Inhaltsformat, das an eine vollständige Online-Plattform angepasst werden kann, und einer revolutionären pädagogischen Methodik, die es ihnen ermöglicht, ihre beruflichen Fähigkeiten zu vertiefen oder zu verbessern, ohne ihre derzeitigen Tätigkeiten und Verantwortlichkeiten aufzugeben. Ohne das Haus oder das Büro verlassen zu müssen, was zu mehr Lebensqualität und Wohlbefinden führt. Innerhalb von 6 Monaten erwerben die Studierenden die notwendigen Grundlagen, um Beratungsaufgaben in allen Bereichen der Mobiltechnologie zu übernehmen, ihr eigenes Unternehmen zu gründen oder in ihrem Angestelltenverhältnis aufzusteigen.

Dieser **Universitätsexperte in Programmiersprachen für Mobile Anwendungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung praktischer Fallstudien, die von Experten für die Entwicklung mobiler Anwendungen vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein 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



Die beste Entscheidung liegt in Ihren Händen. Schreiben Sie sich jetzt für diesen Universitätsexperten ein und erwerben Sie die beruflichen Fähigkeiten, die Sie für Ihre Karriere als App-Entwickler benötigen"



Wussten Sie, dass iOS das am zweithäufigsten verwendete mobile Betriebssystem der Welt ist? Am Ende dieses Programms werden Sie Ihre eigene iOS-App erstellt haben und in der Lage sein, sie im App Store von Apple zu veröffentlichen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden den Fachkräften 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 Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Programms gestellt werden. Zu diesem Zweck werden sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Sie werden Hybridanwendungen beherrschen, die die Eigenschaften von Web- und nativen Anwendungen kombinieren und die Kompatibilität mit mehreren mobilen Plattformen gewährleisten.

In diesem Universitätsexperten werden Sie eine Android-App erstellen und alle Faktoren beherrschen, um sie zu monetarisieren und im Play Store zu veröffentlichen.



Google Play

roid apps, c

02 Ziele

Ziel des Programms ist es, dass die Studenten die Programmiersprachen beherrschen, die für die Entwicklung von Anwendungen für mobile Geräte in den Ökosystemen Android, iOS und Multiplattform bis hin zur Veröffentlichung im Play Store verwendet werden. Das Programm ist so strukturiert, dass alle Anforderungen an die Professionalisierung des Entwicklers erfüllt werden, um sein Profil und seine Karriereaussichten auf einem so anspruchsvollen und wettbewerbsintensiven Markt zu verbessern.



“

Das Ziel von TECH ist es, Sie bei der Erreichung Ihrer Ziele zu unterstützen. Sie können die Entscheidung treffen, Ihre Professionalisierung jetzt zu beginnen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwerfen von Strukturen, Iterationen und Benutzeroberflächen in den Programmiersprachen der wichtigsten mobilen Plattformen auf dem Markt (Web, iOS und Android)
- ◆ Anwenden von Fehlerkontroll-, Test- und Debugging-Mechanismen bei der Entwicklung von mobilen Anwendungen
- ◆ Beherrschen des praktischen Wissens zur Planung und Verwaltung von Technologieprojekten im Zusammenhang mit mobilen Technologien
- ◆ Entwickeln von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Werkzeugen, die notwendig sind, um mobile Anwendungen auf Multiplattform-Geräten selbstständig und professionell zu entwickeln





Spezifische Ziele

Modul 1. Plattformübergreifende Webentwicklung für mobile Geräte

- ◆ Bestimmen der Vorteile und Grenzen des nativen und hybriden *App*-Entwicklungsmodells
- ◆ Untersuchen der Funktionen und Grenzen von *Progressive Web Apps* (PWAs)
- ◆ Analysieren der wichtigsten *Frameworks* für die Entwicklung von Webanwendungen: Angular, React, Vue
- ◆ Zusammenstellen der wichtigsten Technologien für die Entwicklung von plattformübergreifenden mobilen Anwendungen: Ionic und Flutter
- ◆ Analysieren der Möglichkeiten zur Bereitstellung dieser hybriden *Apps* als Web- oder Desktop-Anwendungen auf PCs
- ◆ Prüfen eines Modells, um die für die Entwicklung einer bestimmten Anwendung am besten geeignete Alternative auszuwählen

Modul 2. Anwendungsentwicklung für Android-Systeme

- ◆ Entwickeln einer Anwendung in Kotlin
- ◆ Verwenden von Gradle zur Verwaltung von Bibliotheken
- ◆ Nutzen von Retrofit zur Verbindung unserer Anwendung mit einer RESTful API
- ◆ Festlegen der Grundvoraussetzungen für die Wahl einer Bibliothek
- ◆ Analysieren eines Monetarisierungssystems
- ◆ Entwerfen von *Responsive Views*
- ◆ Veröffentlichen einer Anwendung im Play Store

Modul 3. Anwendungsentwicklung für iOS-Systeme

- ◆ Entwickeln einer Anwendung in Swift
- ◆ Verwenden von Cocoa Pods zur Verwaltung von Bibliotheken
- ◆ Nutzen von Alamofire zur Verbindung unserer Anwendung mit einer RESTful API
- ◆ Festlegen der Grundvoraussetzungen für die Wahl einer Bibliothek
- ◆ Entwickeln eines Monetarisierungssystems mit ADMOB
- ◆ Entwerfen von Ansichten aus Code
- ◆ Veröffentlichen einer Anwendung im App Store



Sie werden Fachkenntnisse über die verschiedenen Alternativen für die Erstellung von Multiplattform-Anwendungen erwerben"

03

Kursleitung

Dieser Universitätsexperte wird von Dozenten geleitet, die über umfangreiche Kenntnisse und Erfahrungen in den Bereichen neue Technologien, Lösungsarchitekturen und digitale Infrastrukturen verfügen, sowie von Android-Programmierexperten und Anwendungsentwicklern. Ihre umfangreichen Lebensläufe sind eine Garantie für die Qualität der für dieses Programm ausgewählten Inhalte, mit dem Ziel, den Lernprozess für Berufstätige zu optimieren, die den für ihren beruflichen Erfolg erforderlichen Beitrag suchen, und sie während des gesamten Prozesses zu begleiten.



“

*Experten für Anwendungsentwicklung
und Pädagogik, die sich auf die von
TECH angewandte Methodik stützen,
werden Sie während des gesamten
Prozesses begleiten"*

Leitung



Hr. Olalla Bonal, Martín

- Senior Manager der Blockchain-Praxis bei EY
- Technischer Spezialist für Blockchain-Kunden bei IBM
- Direktor für Architektur bei Blocknitive
- Teamkoordinator für nicht relationale verteilte Datenbanken bei wedoIT (Tochtergesellschaft von IBM)
- Infrastruktur-Architekt bei Bankia
- Leiter der Layout-Abteilung bei T-Systems
- Abteilungsleiter für Bing Data España SL



Professoren

Hr. Villot Guisán, Pablo

- ◆ Leiter der Abteilung Information, Leiter der Abteilung Technik und Gründer von New Tech & Talent
- ◆ Technologie-Experte bei KPMG Spanien
- ◆ Blockchain-Architekt bei Everis
- ◆ J2EE Entwickler, Kommerzieller Logistikbereich bei Inditex
- ◆ Hochschulabschluss in Computertechnik an der Universität von La Coruña
- ◆ Microsoft MSCA-Zertifizierung: *Cloud Platform*

Hr. Noguera Rodríguez, Pablo

- ◆ Software-Ingenieur für Blockchain-Lösungen bei EY
- ◆ Entwickler für mobile Anwendungen bei Bitnovo
- ◆ Entwickler nativer iOS-Anwendungen bei Umani y Stef
- ◆ Freiberuflicher Programmierer, Schöpfer der Aviaze App, in Zusammenarbeit mit Starman Aviation

04

Struktur und Inhalt

Um den Lernprozess in diesem Universitätsexperten in Programmiersprachen für Mobile Anwendungen zu optimieren, haben die Dozenten exklusive Inhalte ausgewählt, die es den Studenten ermöglichen, in wenigen Monaten die Entwicklung von Anwendungen für iOS, Android und Multiplattform-Ökosysteme für mobile Geräte zu verstehen. Es wird 3 Module geben, in denen die notwendigen Konzepte und Werkzeuge, die von den Fachleuten beherrscht werden müssen, in verschiedenen Formaten vorgestellt werden, mit Besprechungsräumen, privaten Chats, Expertengemeinschaften und offenen Foren, die ein Vorher und Nachher der Weiterbildung markieren.



```
private TooltipManager mTooltipManager;
private TooltipContact mTooltipContact;
private Builder mBuilder;
private Builder mBuilder;
private Builder mBuilder;
private static final int TOOLTIP_ID_CONTACT = 101;
private static final int TOOLTIP_ID_PASSPORT = 102;
private static final int TOOLTIP_ID_EMAIL = 103;
private static final int TOOLTIP_ID_STILLING = 104;

private void onCreate() {
    mTooltipContact = tooltipManager.create(this, TOOLTIP_ID_CONTACT)
        .anchor(findViewById(R.id.btnContact), TooltipManager.Gravity.BOTTOM)
        .closePolicy(TooltipManager.ClosePolicy.TouchOutside, 3000)
        .activateDelay(500)
        .fitToScreen(true)
        .withStyleId(R.style.TooltipLayoutStyle)
        .text(R.string.label_tips_contact);
    mTooltipContact.show();
}

@Override
public void onBackPressed() {
    super.onBackPressed();
}

private String validationRegisterForm() {
    String errorMessage = null;
}
```

“

*Sie werden sich mit spezialisierten
Fachleuten austauschen und Ihr
Wissen erweitern können"*

Modul 1. Plattformübergreifende Webentwicklung für mobile Geräte

- 1.1. Plattformübergreifende Webentwicklung
 - 1.1.1. Plattformübergreifende Webentwicklung
 - 1.1.2. Hybride Apps vs. Native Apps
 - 1.1.3. Technologien zur Erstellung hybrider Apps
- 1.2. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.1. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.2. Progressive Web Apps (PWA). Eigenschaften
 - 1.2.3. Progressive Web Apps (PWA). Aufbau
 - 1.2.4. Progressive Web Apps (PWA). Beschränkungen
- 1.3. Framework Ionic
 - 1.3.1. Framework Ionic. Analyse
 - 1.3.2. Framework Ionic. Eigenschaften
 - 1.3.3. Erstellen einer App mit Ionic
- 1.4. Frameworks in der Webentwicklung
 - 1.4.1. Framework-Analyse in der Webentwicklung
 - 1.4.2. Frameworks in der Webentwicklung
 - 1.4.3. Vergleich von Web-Frameworks
- 1.5. Framework Angular
 - 1.5.1. Framework Angular
 - 1.5.2. Verwendung von Angular in der plattformübergreifenden Anwendungsentwicklung
 - 1.5.3. Angular + Ionic
 - 1.5.4. Apps in Angular erstellen
- 1.6. React-Komponentenbibliothek
 - 1.6.1. JavaScript-React-Bibliothek
 - 1.6.2. JavaScript-React-Bibliothek Nutzung
 - 1.6.3. React Native
 - 1.6.4. React + Ionic
 - 1.6.5. Apps in React erstellen

- 1.7. Entwicklungs-Framework Vue
 - 1.7.1. Entwicklungs-Framework Vue
 - 1.7.2. Entwicklungs-Framework Vue. Nutzung
 - 1.7.3. Vue + Ionic
 - 1.7.4. Apps in Vue erstellen
- 1.8. Framework-Entwicklung Electron
 - 1.8.1. Framework-Entwicklung Electron
 - 1.8.2. Framework-Entwicklung Electron. Nutzung
 - 1.8.3. Bereitstellen unserer Apps auch auf dem Desktop
- 1.9. Tool zur Entwicklung mobiler Geräte Flutter
 - 1.9.1. Tool zur Entwicklung mobiler Geräte Flutter
 - 1.9.2. Verwendung des Flutter SDK
 - 1.9.3. Apps in Flutter erstellen
- 1.10. Entwicklungstools für mobile Geräte. Vergleich
 - 1.10.1. Tools für die Entwicklung von Anwendungen auf mobilen Geräten
 - 1.10.2. Flutter vs. Ionic
 - 1.10.3. Auswahl des am besten geeigneten Stack für die Erstellung einer App

Modul 2. Anwendungsentwicklung für Android-Systeme

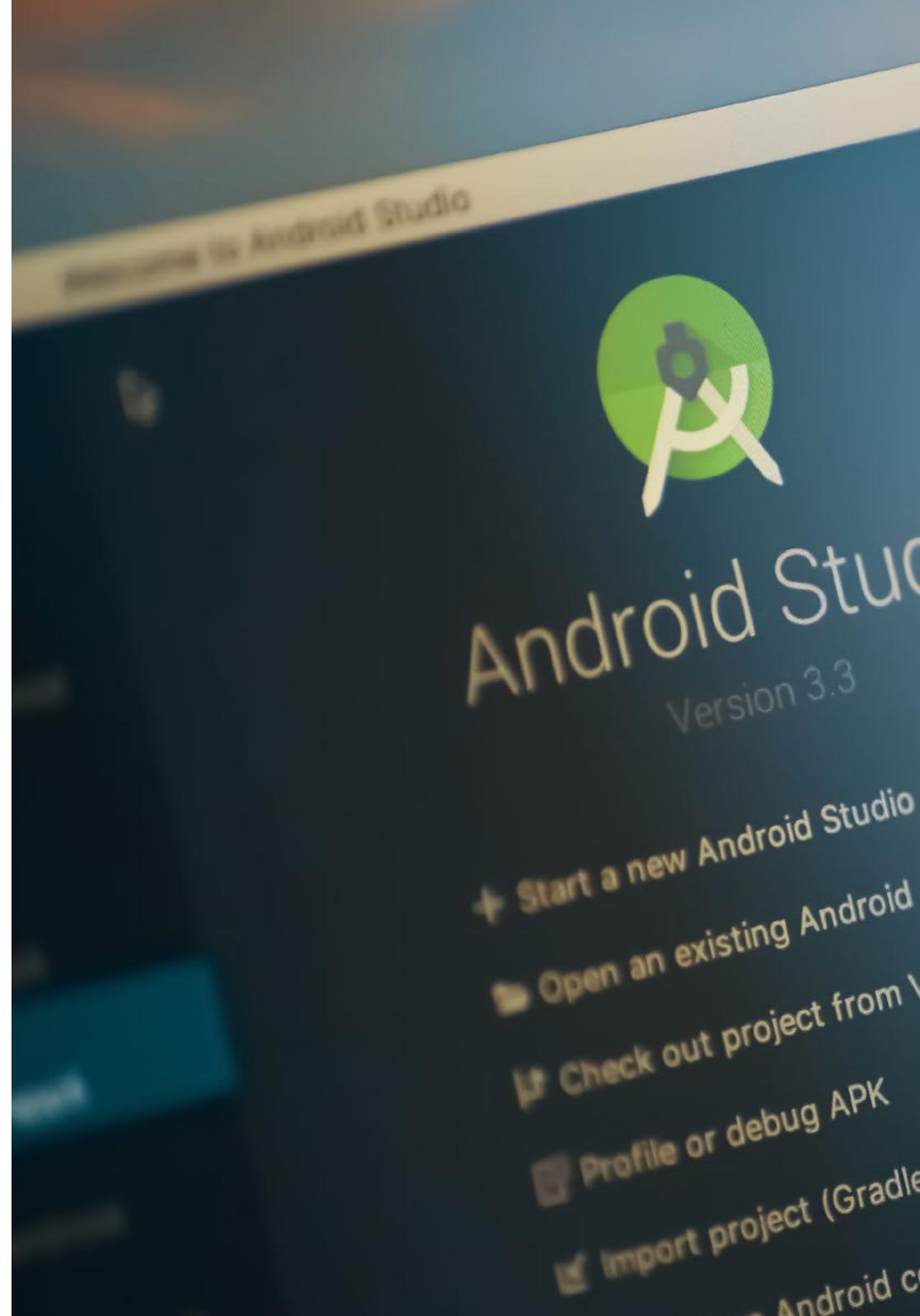
- 2.1. Android Studio
 - 2.1.1. Ein Projekt erstellen
 - 2.1.2. Einrichten eines Emulators zum Kompilieren
 - 2.1.3. Einrichten eines physischen Telefons zum Kompilieren
- 2.2. Programmiersprache Kotlin
 - 2.2.1. Kotlin I: Die Programmiersprache Kotlin
 - 2.2.2. Kotlin II: Funktionen und Loops
 - 2.2.3. Kotlin III: Lambdas und Schnittstellen
- 2.3. Bibliotheken und Gradle
 - 2.3.1. Gradle Programmierbibliothek
 - 2.3.2. Implementierung von Bibliotheken
 - 2.3.3. Build Flavors



- 2.4. Entwicklungsbibliotheken für Android-Mobilgeräte
 - 2.4.1. *Retrofit*
 - 2.4.2. *Picasso*
 - 2.4.3. *Material Design* Bibliotheken
- 2.5. Bildschirmdesign
 - 2.5.1. XML: Design bei Android
 - 2.5.2. *Responsive & Constraint Layout*
 - 2.5.3. Stile und Standardeinstellungen
 - 2.5.4. Position der *Strings*
- 2.6. *Activity, Fragment*. Lebenszyklen
 - 2.6.1. *Activity*
 - 2.6.2. *Fragment*
 - 2.6.3. Transaktionen, *Fragment Manager*
- 2.7. Dienste im Vordergrund, Ortung und Sensoren
 - 2.7.1. Zugang zu den Sensoren
 - 2.7.2. Zugang zur Standortermittlung im Vordergrund
 - 2.7.3. Zugang zur Standortermittlung im Hintergrund
 - 2.7.4. Dienste im Vordergrund für den Zugriff auf die Standortermittlung im Hintergrund
- 2.8. Programmierarchitekturen für die Anwendungsentwicklung auf mobilen Android-Geräten
 - 2.8.1. MVC
 - 2.8.2. MVVM
 - 2.8.3. MCV vs. MVVM
- 2.9. Monetarisierung und *Analytics*
 - 2.9.1. *Firebase Analytics*
 - 2.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 2.9.3. Monetarisierung und Werbung
- 2.10. Play Store und Versionierung
 - 2.10.1. Einrichten eines Play Store-Kontos
 - 2.10.2. Vorbereitung von Testversionen und Betakonten
 - 2.10.3. Produktionsstart

Modul 3. Anwendungsentwicklung für iOS-Systeme

- 3.1. Xcode Entwicklungsumgebung
 - 3.1.1. Ein Projekt erstellen
 - 3.1.2. Einrichten eines Emulators zum Kompilieren
 - 3.1.3. Einrichten eines physischen Telefons zum Kompilieren
- 3.2. Programmiersprache Swift
 - 3.2.1. Swift I: Programmiersprache
 - 3.2.2. Swift II: Funktionen und *Loops*
 - 3.2.3. Swift III: Lambdas und Structs
- 3.3. Bibliotheken und Cocoa Pods
 - 3.3.1. Pods: Installation
 - 3.3.2. Konfiguration der Cocoa Pods
 - 3.3.3. Struktur der Cocoa Pods
- 3.4. Bibliotheken: Api, Datenbank und R.swift
 - 3.4.1. *Alamofire*
 - 3.4.2. SQL-Datenbanken mit GRDB
 - 3.4.3. R.swift
- 3.5. Bildschirmdesign
 - 3.5.1. Design mit *Storyboard*
 - 3.5.2. Design *Responsive*
 - 3.5.3. Design von Ansichten durch Code und *SwiftUI*
- 3.6. Aufbau einer Ansicht
 - 3.6.1. *UIViewController* und sein Lebenszyklus
 - 3.6.2. Interaktion zwischen verschiedenen Bildschirmen
 - 3.6.3. Arten von Übergängen und Verhaltensweisen
- 3.7. Sensoren und Standortbestimmung
 - 3.7.1. Zugang zu den Sensoren
 - 3.7.2. Zugang zur Standortermittlung im Vordergrund
 - 3.7.3. Zugang zur Standortermittlung im Hintergrund



- 3.8. Architekturen
 - 3.8.1. MVP
 - 3.8.2. VIPER
 - 3.8.3. iOS-Entwicklungsarchitektur
- 3.9. Monetarisierung und *Analytics*
 - 3.9.1. *Firebase Analytics*
 - 3.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 3.9.3. Monetarisierung und Anzeigen mit Google ADMob
- 3.10. App Store und Versionierung
 - 3.10.1. Einrichten eines App Store-Kontos
 - 3.10.2. Testversionen (*Test Flight*)
 - 3.10.3. Produktionsstart

“

*Wählen Sie, wo Sie studieren möchten,
denn dieser Abschluss ist zu 100% online.
Und mit dem besten Inhalt, damit Sie ein
Universitätsexperte werden"*

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 Programmiersprachen für Mobile Anwendungen 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 Programmiersprachen für Mobile 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 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 Programmiersprachen für Mobile 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Programmiersprachen für
Mobile Anwendungen

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

Universitätsexperte

Programmiersprachen für
Mobile Anwendungen

