

Universitätsexperte

Freie Software und Wiederverwendung von Software





Universitätsexperte

Freie Software und Wiederverwendung von Software

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 18 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-freie-software-wiederverwendung-software

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten und Kenntnisse im Bereich der freien Software und der Wiederverwendung von Software mit dieser hochkarätigen Spezialisierung, die von Experten der Branche unterrichtet wird. So lernen Sie die neuesten Techniken und Entwicklungen im Bereich Software auf praktische und gründliche Weise, zu 100% online.



“

Dieser Universitätsexperte ermöglicht es Ihnen, Ihre Kenntnisse über freie Software und Wiederverwendung von Software auf praktische Weise, zu 100% online und ohne Abstriche bei der akademischen Genauigkeit zu aktualisieren“

Dieses Programm richtet sich an Personen, die ein höheres Niveau an Kenntnissen über freie Software und Wiederverwendung von Software erreichen möchten. Das Hauptziel besteht darin, die Studenten in die Lage zu versetzen, das im Rahmen dieses Universitätsexperten erworbene Wissen in der realen Welt anzuwenden, und zwar in einem Arbeitsumfeld, das die Bedingungen, denen sie in ihrer Zukunft begegnen könnten, auf genaue und realistische Weise wiedergibt.

Dieser Universitätsexperte bereitet die Studenten dank einer übergreifenden und vielseitigen Fortbildung, die an die neuen Technologien und Innovationen in diesem Bereich angepasst ist, auf die berufliche Ausübung der Ingenieurinformatik vor. Sie werden umfassende Kenntnisse über freie Software und Wiederverwendung von Software aus der Hand von Fachleuten in diesem Bereich erhalten.

Die Fachkräfte sollten diese Gelegenheit nutzen und diese zu 100% online durchgeführte Fortbildung absolvieren, ohne ihre beruflichen Verpflichtungen vernachlässigen zu müssen. Sie sollten ihr Wissen auffrischen und einen Abschluss als Universitätsexperte erwerben, um sich persönlich und beruflich weiterzuentwickeln.



Lernen Sie mit diesem Programm die neuesten Techniken und Strategien und werden Sie ein erfolgreicher Informatikingenieur"

Dieser **Universitätsexperte in Freie Software und Wiederverwendung von Software** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von 100 simulierten Szenarien, vorgestellt von Experten für freie Software und Wiederverwendung von Software
- ♦ Die grafischen, schematischen und vor allem praktischen Inhalte enthalten wissenschaftliche und praktische Informationen über freie Software und Wiederverwendung von Software
- ♦ Neuheiten zu den jüngsten Fortschritten im Bereich der freien Software und Wiederverwendung von Software
- ♦ Mit praktischen Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Interaktives Lernsystem auf der Grundlage der Fallmethode und ihre Anwendung in der Praxis
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit der Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit einer Internetverbindung

“ *Lernen Sie mit diesem Intensivprogramm bequem von zu Hause aus alles über freie Software und die Wiederverwendung von Software* ”

Der Lehrkörper besteht aus Fachleuten aus dem Bereich der Ingenieurinformatik, die ihre Erfahrung in diesen Studiengang einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, wird der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglicht, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Lernen ermöglicht, das auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, dem die Lehrkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die ihr während des Kurses gestellt werden. Dazu steht der Fachkraft ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten für freie Software und die Wiederverwendung von Software mit umfangreicher Unterrichtserfahrung entwickelt wurde.

Nutzen Sie die neueste Bildungstechnologie, um sich von zu Hause aus über freie Software und die Wiederverwendung von Software zu informieren.

Lernen Sie die neuesten Techniken im Bereich der freien Software und der Wiederverwendung von Software von Experten auf diesem Gebiet kennen.



02 Ziele

Ziel dieser Fortbildung ist es, IT-Fachleuten die Kenntnisse und Fähigkeiten zu vermitteln, die sie für die Ausübung ihrer Tätigkeit unter Verwendung der modernsten Protokolle und Techniken des Augenblicks benötigen. Durch einen vollständig an den Studenten anpassbaren Arbeitsansatz vermittelt dieser Universitätsexperte schrittweise die Kompetenzen, die ihn zu einem höheren beruflichen Niveau führen.

```
...se.png" alt="house" />&nbsp;&nbsp;&nbsp;<? if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){  
...at the company";}   
($_COOKIE['lang'] == 'rus') {  
...предприятия";  
  
echo "Par uzņēmumu";  
?></h3>  
  
<?php  
if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){  
echo $paruzneng;  
}  
elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {  
echo $paruznrus;  
}  
else  
echo $paruznlv;  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79
```

“

Erreichen Sie den gewünschten Wissensstand und beherrschen Sie die grundlegenden Konzepte der freien Software und der Wiederverwendung von Software mit dieser erstklassigen Fortbildung"



Allgemeine Ziele

- ♦ Wissenschaftliches und technologisches Fortbilden sowie Vorbereiten auf die Berufspraxis im Bereich der Ingenieurinformatik, und zwar mit einer transversalen und vielseitigen Fortbildung, die an die neuen Technologien und Innovationen in diesem Bereich angepasst ist
- ♦ Erwerben von umfassenden Kenntnissen auf dem Gebiet der Informatik, der Computerstruktur sowie der freien Software und der Wiederverwendung von Software, einschließlich der mathematischen, statistischen und physikalischen Grundlagen, die für das Ingenieurwesen unerlässlich sind



Schreiben Sie sich für das beste Programm in Freie Software und Wiederverwendung von Software ein, das derzeit an Universitäten angeboten wird"





Spezifische Ziele

Modul 1. Freie Software und Offenes Wissen

- ♦ Erlernen der Konzepte von freier Software und offenem Wissen sowie der verschiedenen damit verbundenen Lizenztypen
- ♦ Kennen der wichtigsten kostenlosen Tools für verschiedene Bereiche wie Betriebssysteme, Unternehmensführung, *Content Manager* und Erstellung von Multimedia-Inhalten
- ♦ Verstehen der Bedeutung und der Vorteile von freier Software in der Geschäftswelt, sowohl in Bezug auf ihre Eigenschaften als auch auf ihre Kosten
- ♦ Vertiefen der Kenntnisse des GNU/Linux-Betriebssystems sowie der verschiedenen existierenden Distributionen und wie man diese individuell anpasst
- ♦ Erlernen der Funktionsweise und Entwicklung von WordPress, da dieses CMS mehr als 35% der aktiven Websites in der Welt ausmacht, und mehr als 60% im besonderen Fall der CMS
- ♦ Verstehen, wie das Betriebssystem für Android-Mobilgeräte funktioniert, und Lernen der Grundlagen der Entwicklung mobiler Anwendungen sowohl nativ als auch mit plattformübergreifenden *Frameworks*

Modul 2. Wiederverwendung von Software

- ♦ Kennen des Gesamtbildes der Strategie der Wiederverwendung von Software
- ♦ Erlernen der verschiedenen Muster im Zusammenhang mit der Wiederverwendung von Software, sowohl in Bezug auf Design als auch auf Erstellung, Struktur und Verhalten
- ♦ Einführen in das Konzept des *Framework* sowie Kennenlernen der wichtigsten Typen, wie z. B. derjenigen, die für die Gestaltung von grafischen Benutzeroberflächen, die Entwicklung von Webanwendungen und die Verwaltung der Persistenz von Objekten in Datenbanken bestimmt sind
- ♦ Verstehen der Funktionsweise des derzeit weit verbreiteten Model-View-Controller-Musters (MVC)

Modul 3. Entwicklung von Netzanwendungen

- ♦ Kennen der Eigenschaften der Auszeichnungssprache HTML und ihrer Verwendung bei der Webgestaltung zusammen mit CSS-Stylesheets
- ♦ Lernen des Umgangs mit der browserorientierten Programmiersprache JavaScript und einiger ihrer wichtigsten Funktionen
- ♦ Verstehen der Konzepte der komponentenorientierten Programmierung und der Komponentenarchitektur
- ♦ Erlernen der Verwendung des *Frontend-Frameworks* Bootstrap für das Design von Websites
- ♦ Verstehen der Struktur des *Model-View-Controller*-Modells bei der Entwicklung dynamischer Websites
- ♦ Kennen der serviceorientierten Architektur und der Grundlagen des HTTP-Protokolls

03

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus dem Bereich der Computertechnik entworfen, die sich der Relevanz der Aktualisierung der Fortbildung bewusst sind, um diesen Wissensbereich zu vertiefen, um den Studenten humanistisch zu bereichern und das Niveau des Wissens über freie Software und Wiederverwendung von Software durch die neuesten verfügbaren Bildungstechnologien zu erhöhen.



“

Dieser Universitätsexperte in Freie Software und Wiederverwendung von Software enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt”

Modul 1. Freie Software und Offenes Wissen

- 1.1. Einführung in freie Software
 - 1.1.1. Geschichte der freien Software
 - 1.1.2. „Freiheit“ in Software
 - 1.1.3. Lizenzen für die Nutzung von Software-Tools
 - 1.1.4. Geistiges Eigentum an Software
 - 1.1.5. Was ist die Motivation für die Verwendung freier Software?
 - 1.1.6. Mythen über freie Software
 - 1.1.7. Top500
- 1.2. Offenes Wissen und CC-Lizenzen
 - 1.2.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.2.2. *Creative-Commons*-Lizenzen
 - 1.2.3. Andere Inhaltslizenzen
 - 1.2.4. Wikipedia und andere Projekte des offenen Wissens
- 1.3. Wichtige Werkzeuge Freier Software
 - 1.3.1. Betriebssysteme
 - 1.3.2. Office-Anwendungen
 - 1.3.3. Unternehmensmanagement-Anwendungen
 - 1.3.4. Web-Content-Manager
 - 1.3.5. Tools zur Erstellung von Multimedia-Inhalten
 - 1.3.6. Andere Anwendungen
- 1.4. Das Unternehmen: freie Software und ihre Kosten
 - 1.4.1. Freie Software: Ja oder Nein?
 - 1.4.2. Wahrheiten und Lügen über freie Software
 - 1.4.3. Unternehmenssoftware auf der Grundlage freier Software
 - 1.4.4. Softwarekosten
 - 1.4.5. Freie-Software-Modelle
- 1.5. Das GNU/Linux-Betriebssystem
 - 1.5.1. Architektur
 - 1.5.2. Grundlegende Verzeichnisstruktur
 - 1.5.3. Merkmale und Struktur des Dateisystems
 - 1.5.4. Interne Darstellung von Dateien
- 1.6. Das mobile Betriebssystem Android
 - 1.6.1. Geschichte
 - 1.6.2. Architektur
 - 1.6.3. Android-Forks
 - 1.6.4. Einführung in die Android-Entwicklung
 - 1.6.5. *Frameworks* für die Entwicklung mobiler Anwendungen
- 1.7. Erstellung von Websites mit WordPress
 - 1.7.1. WordPress-Funktionen und -Struktur
 - 1.7.2. Erstellung von Websites auf wordpress.com
 - 1.7.3. Installation und Konfiguration von WordPress auf einem eigenen Server
 - 1.7.4. Installation von Plugins und Erweiterung von WordPress
 - 1.7.5. Erstellung von Plugins für WordPress
 - 1.7.6. Erstellung von Themes für WordPress
- 1.8. Trends bei freier Software
 - 1.8.1. Cloud-Umgebungen
 - 1.8.2. Tools zur Überwachung
 - 1.8.3. Betriebssysteme
 - 1.8.4. *Big Data* und *Open Data 2.0*
 - 1.8.5. Quantencomputing
- 1.9. Versionskontrolle
 - 1.9.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.9.2. Git
 - 1.9.3. Cloud- und selbstgehostete Git-Dienste
 - 1.9.4. Andere Versionskontrollsysteme

- 1.10. Benutzerdefinierte GNU/Linux-Distributionen
 - 1.10.1. Wichtige Distributionen
 - 1.10.2. Von Debian abgeleitete Distributionen
 - 1.10.3. Erstellung von .deb-Paketen
 - 1.10.4. Ändern der Distribution
 - 1.10.5. Erzeugen von ISO-Images

Modul 2. Wiederverwendung von Software

- 2.1. Überblick über die Wiederverwendung von Software
 - 2.1.1. Was ist die Wiederverwendung von Software?
 - 2.1.2. Vor- und Nachteile der Wiederverwendung von Software
 - 2.1.3. Wichtigste Techniken der Wiederverwendung von Software
- 2.2. Einführung in die Entwurfsmuster
 - 2.2.1. Was ist ein Entwurfsmuster?
 - 2.2.2. Katalog der wichtigsten Entwurfsmuster
 - 2.2.3. Wie setzt man Entwurfsmuster zur Lösung von Designproblemen ein?
 - 2.2.4. Wie wählt man das beste Entwurfsmuster aus?
- 2.3. Erzeugungsmuster I
 - 2.3.1. Erzeugungsmuster
 - 2.3.2. *Abstract-Factory*-Muster
 - 2.3.3. Beispiel für die Implementierung des *Abstract-Factory*-Musters
 - 2.3.4. *Builder*-Muster
 - 2.3.5. Beispiel für die Implementierung des *Builder*-Muster
 - 2.3.6. *Abstract-Factory*-Muster vs. *Builder*-Muster
- 2.4. Erzeugungsmuster II
 - 2.4.1. *Factory-Method*-Muster
 - 2.4.2. *Factory Method* vs *Abstract Factory*
 - 2.4.3. *Singleton*-Muster
- 2.5. Strukturmuster
 - 2.5.1. Strukturmuster
 - 2.5.2. *Adapter*-Muster
 - 2.5.3. *Bridge*-Muster
- 2.6. Strukturmuster II
 - 2.6.1. *Composite*-Muster
 - 2.6.2. *Decorator*-Muster
- 2.7. Strukturmuster III
 - 2.7.1. *Facade*-Muster
 - 2.7.2. *Proxy*-Muster
- 2.8. Verhaltensmuster
 - 2.8.1. Konzept der Verhaltensmuster
 - 2.8.2. Verhaltensmuster: *Chain of Responsibility*
 - 2.8.3. Verhaltensmuster *Command*
- 2.9. Verhaltensmuster II
 - 2.9.1. *Interpreter*-Muster
 - 2.9.2. *Iterator*-Muster
 - 2.9.3. *Observer*-Muster
 - 2.9.4. *Strategy*-Muster
- 2.10. *Frameworks*
 - 2.10.1. Konzepte des *Frameworks*
 - 2.10.2. Entwicklung mit *Frameworks*
 - 2.10.3. *Model-View-Controller*-Muster
 - 2.10.4. *Framework* für die Gestaltung grafischer Benutzeroberflächen
 - 2.10.5. *Frameworks* für die Entwicklung von Webanwendungen
 - 2.10.6. *Frameworks* für die Verwaltung der Objektpersistenz in Datenbanken

Modul 3. Entwicklung von Netzerkanwendungen

- 3.1. Auszeichnungssprachen – HTML5
 - 3.1.1. Grundlegende Konzepte der HTML
 - 3.1.2. Neue HTML 5-Elemente
 - 3.1.3. Formulare: neue Steuerelemente
- 3.2. Einführung in CSS-Stylesheets
 - 3.2.1. Erste Schritte mit CSS
 - 3.2.2. Einführung in CSS3
- 3.3. Browser-Skriptsprache: JavaScript
 - 3.3.1. Grundkonzepte von JavaScript
 - 3.3.2. DOM
 - 3.3.3. Ereignisse
 - 3.3.4. jQuery
 - 3.3.5. Ajax
- 3.4. Konzept der komponentenorientierten Programmierung
 - 3.4.1. Kontext
 - 3.4.2. Komponenten und Schnittstellen
 - 3.4.3. Zustände einer Komponente
- 3.5. Architektur von Komponenten
 - 3.5.1. Zeitgenössische Architekturen
 - 3.5.2. Integration und Bereitstellung von Komponenten
- 3.6. *Front-End-Framework: Bootstrap*
 - 3.6.1. Rasterbasiertes Design
 - 3.6.2. Formulare
 - 3.6.3. Komponenten
- 3.7. Model-View-Controller
 - 3.7.1. Methoden der Webentwicklung
 - 3.7.2. Entwurfsmuster: MVC





- 3.8. Grid-Informationstechnologien
 - 3.8.1. Erhöhung der Rechenressourcen
 - 3.8.2. Konzept der Grid-Technologie
- 3.9. Serviceorientierte Architektur
 - 3.9.1. SOA und Webdienste
 - 3.9.2. Topologie eines Webdienstes
 - 3.9.3. Plattformen für Webdienste
- 3.10. HTTP-Protokoll
 - 3.10.1. Nachrichten
 - 3.10.2. Persistente Sitzungen
 - 3.10.3. Kryptographisches System
 - 3.10.4. Funktionsweise des HTTP-Protokolls

“ Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Fortbildungserfahrung, die Ihre berufliche Entwicklung fördert”

04 Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseitelässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

*Bei TECH gibt es KEINE
Präsenzveranstaltungen (an denen man nie
teilnehmen kann)“*



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



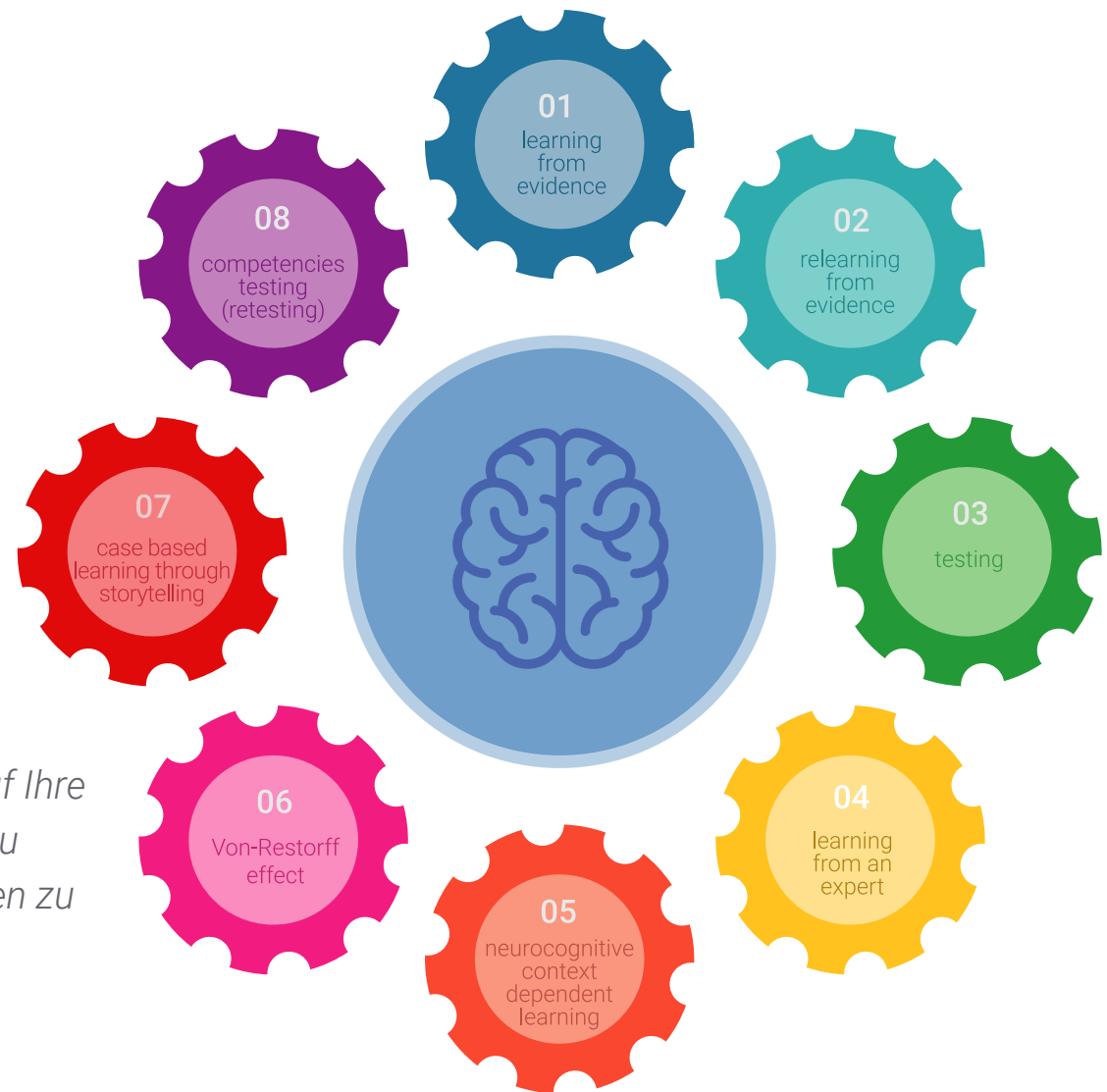
Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um ihre Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



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.



Interaktive Zusammenfassungen

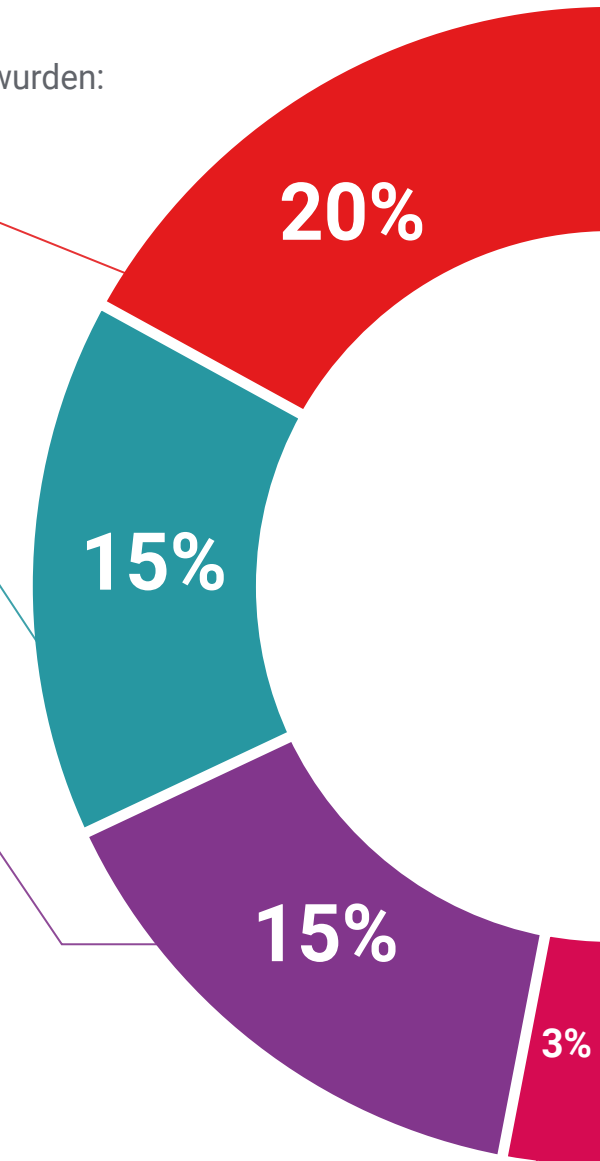
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagrammen und konzeptionellen Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

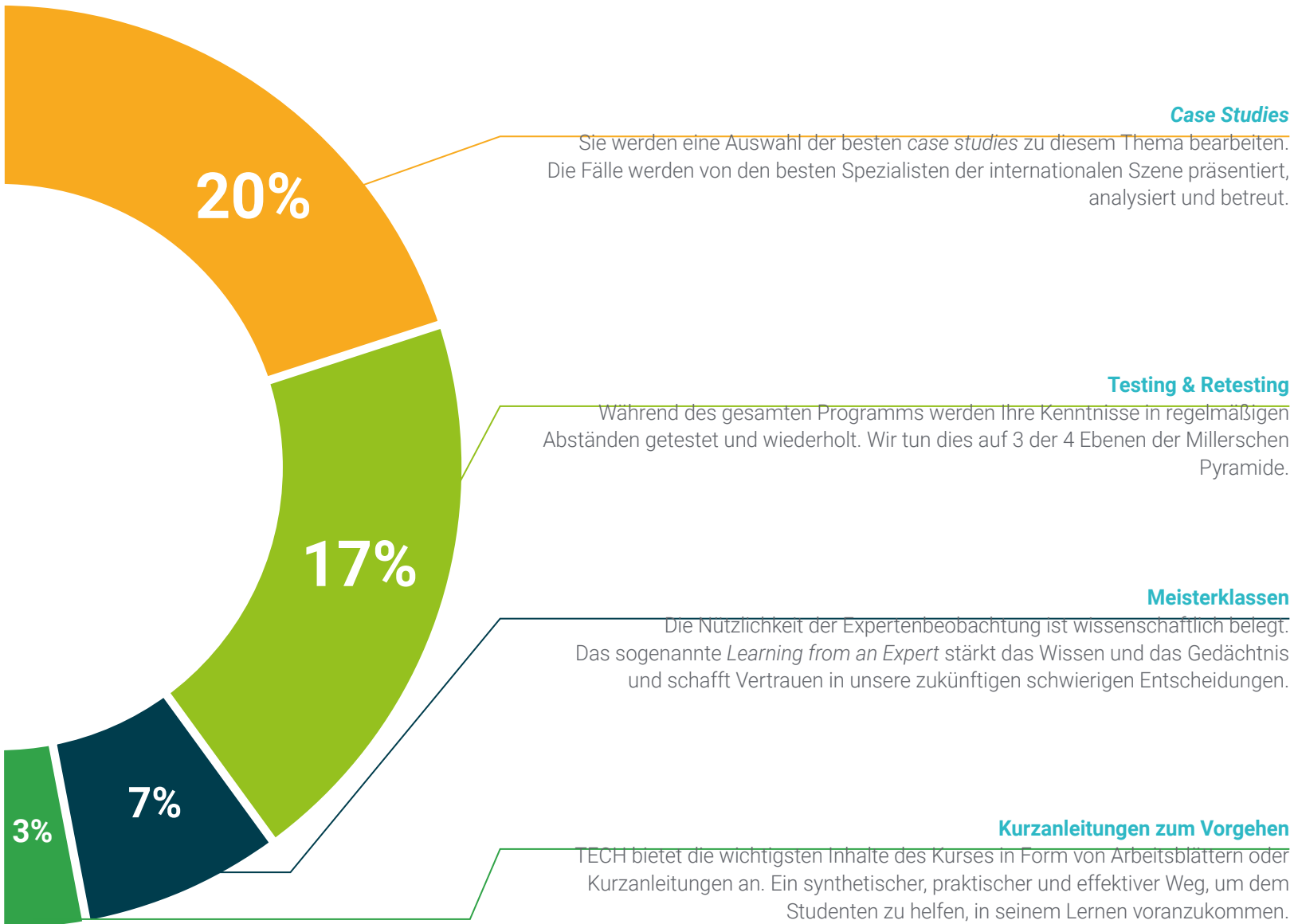
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





Case Studies



Testing & Retesting



Meisterklassen



Kurzanleitungen zum Vorgehen



05 Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Freie Software und Wiederverwendung von Software garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren
Universitätsabschluss ohne lästige Reisen
oder Formalitäten”*

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätsexperte in Freie Software und Wiederverwendung von Software**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra (Amtsblatt) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: **Universitätsexperte in Freie Software und Wiederverwendung von Software**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**

Akkreditierung: **18 ECTS**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtungen
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer spirit

tech global
university

Universitätsexperte
Freie Software und
Wiederverwendung von
Software

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 18 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Freie Software und Wiederverwendung von Software

```
if [type] echo "current";  
type=1;text_margin">  
</div>  
_COOKIE['lang'] == 'rus') echo "style='margin-top: 10px';"  
lang'] == 'eng'){  
    echo "Wood-frame houses";  
if ($_COOKIE['lang'] == 'rus'){  
    echo "Деревянные каркасные дома";  
}else{  
    echo "Koka karkasa mājas";
```