

Universitätsexperte Intelligente Systeme

TECH ist Mitglied von:



tech global
university



Universitätsexperte Intelligente Systeme

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-intelligente-systeme

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

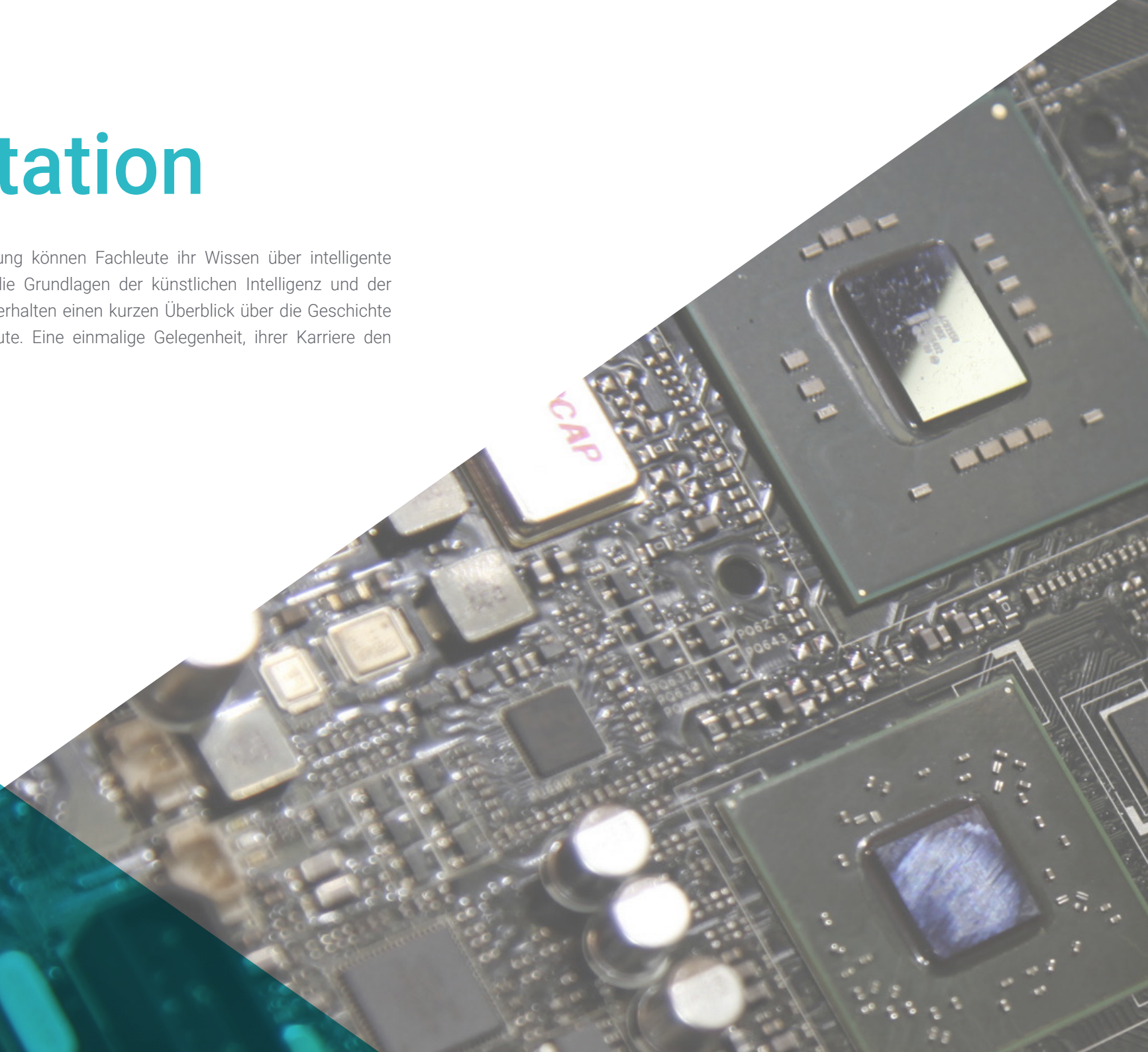
05

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Mit dieser renommierten Fortbildung können Fachleute ihr Wissen über intelligente Systeme auffrischen. Sie lernen die Grundlagen der künstlichen Intelligenz und der Wissensmodellierung kennen und erhalten einen kurzen Überblick über die Geschichte der künstlichen Intelligenz bis heute. Eine einmalige Gelegenheit, ihrer Karriere den nötigen Schub zu geben.



“

Dieser Universitätsexperte ermöglicht es Ihnen, Ihr Wissen über intelligente Systeme auf praktische Weise, zu 100% online und ohne Abstriche bei der akademischen Genauigkeit auf den neuesten Stand zu bringen“

Dieses Programm richtet sich an Personen, die daran interessiert sind, ein höheres Wissensniveau im Bereich der intelligenten Systeme zu erreichen. 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 im Bereich der intelligenten Systeme erwerben, vermittelt von Fachleuten aus der Branche.

Fachleute sollten diese Gelegenheit nutzen und diese Fortbildung zu 100% online absolvieren, ohne ihre Verpflichtungen aufgeben zu müssen, was Ihnen die Rückkehr an die Universität erleichtert. So können sie ihr Wissen auffrischen und einen Universitätsabschluss als Experte erwerben, um sich persönlich und beruflich weiterzuentwickeln.



*Dieses Programm wird Ihnen ermöglichen,
Ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ihr
Wissen über intelligente Systeme auf den
neuesten Stand zu bringen“*

Dieser **Universitätsexperte in Intelligente Systeme** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von 100 simulierten Szenarien, die von Experten für intelligente Systeme vorgestellt werden
- ♦ Sein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen über intelligente Systeme liefern
- ♦ Neuigkeiten über die jüngsten Entwicklungen im Bereich der intelligenten Systeme
- ♦ 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

“

*Bilden Sie sich mit diesem
Intensivprogramm bequem von
zu Hause aus im Bereich der
intelligenten Systeme weiter“*

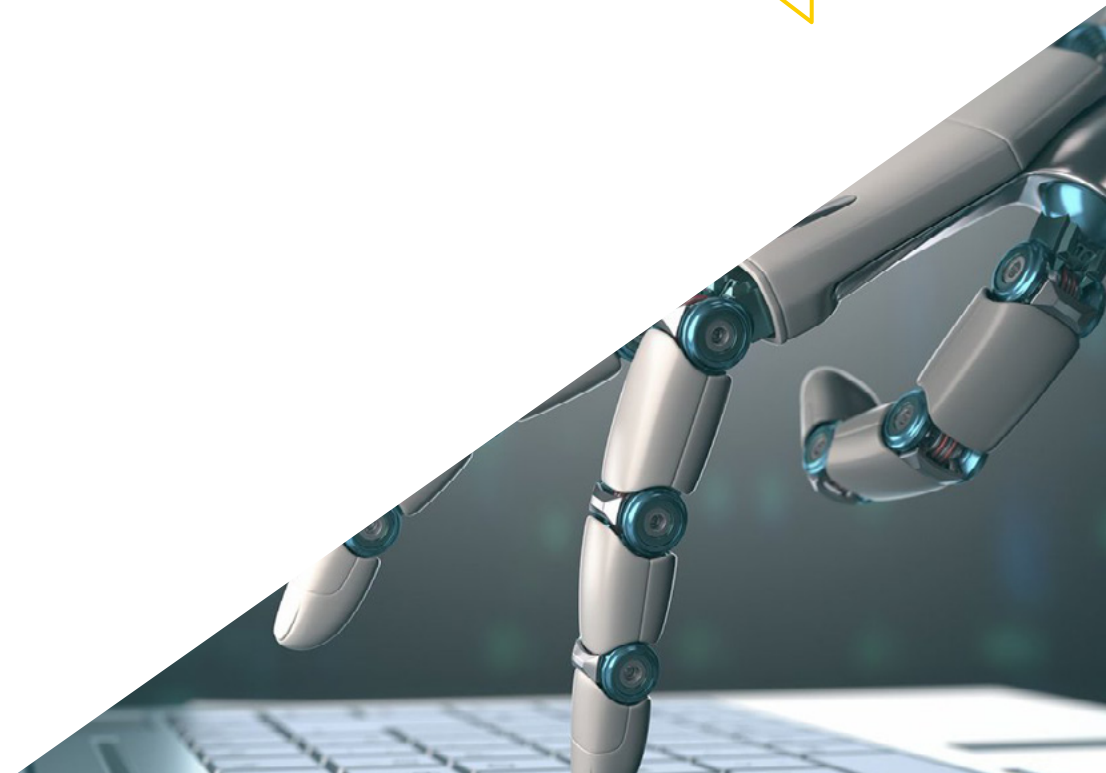
Der Lehrkörper besteht aus Fachleuten aus dem Bereich der Ingenieurinformatik, die ihre Erfahrung in diesen Studiengang einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

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 System interaktiver Videos zur Verfügung, die von anerkannten Experten für Informationssysteme mit langjähriger Lehrerfahrung erstellt wurden.

*Nutzen Sie die neueste
Bildungstechnologie, um sich von zu
Hause aus über intelligente Systeme
auf dem Laufenden zu halten.*

*Lernen Sie die neuesten Techniken im
Bereich intelligente Systeme 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.



“

Erreichen Sie beruflichen Erfolg als Informatikingenieur mit diesem intensiven Programm, das von Fachleuten mit langjähriger Erfahrung in diesem Bereich entwickelt wurde“

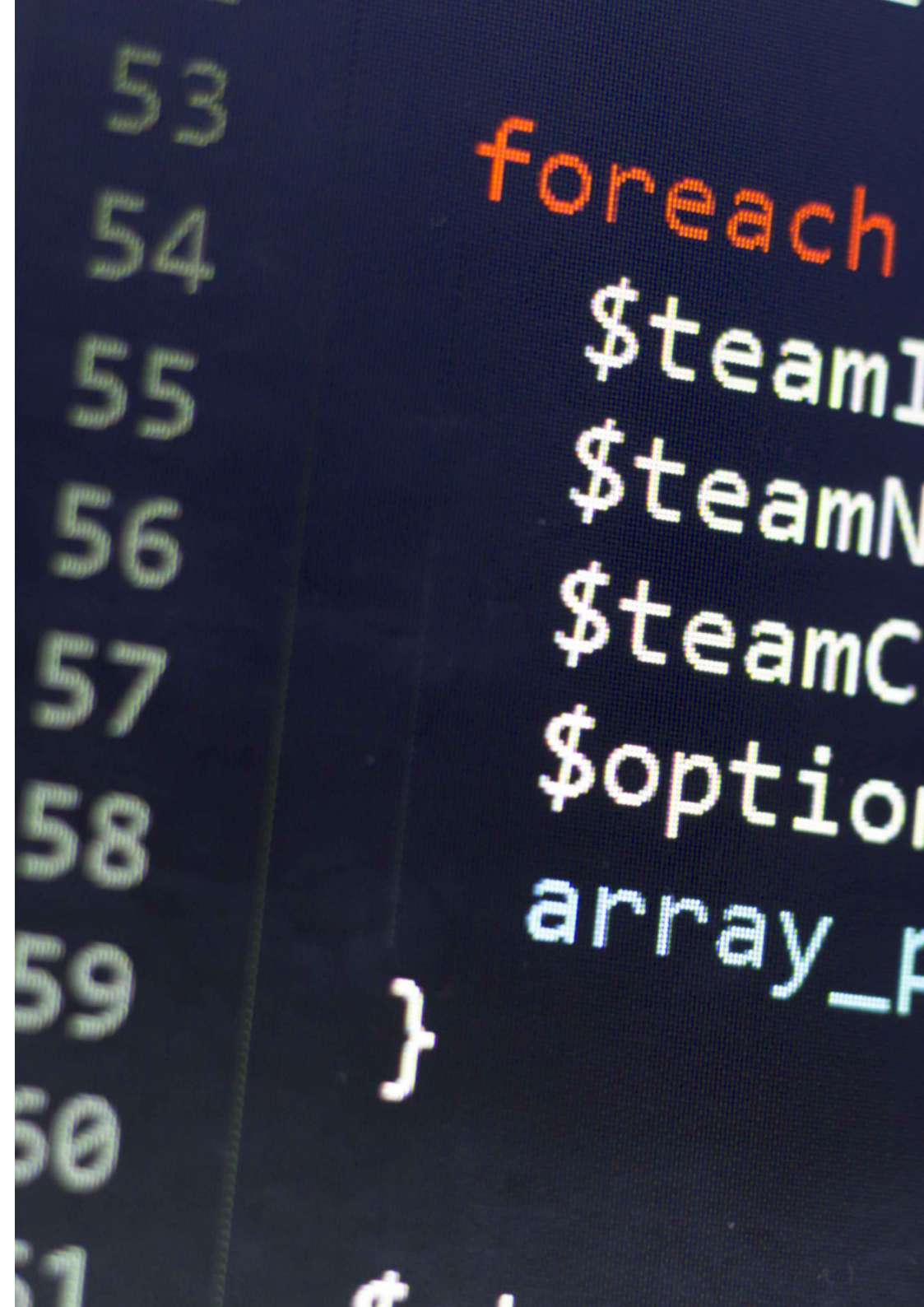


Allgemeine Ziele

- ♦ 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 umfassender Kenntnisse auf dem Gebiet der Informatik, der Computerstruktur und des Software-Engineering, einschließlich der mathematischen, statistischen und physikalischen Grundlagen, die für das Ingenieurwesen wesentlich sind



Schreiben Sie sich für das derzeit beste Studienprogramm für intelligente Systeme an einer Universität ein"





Spezifische Ziele

Modul 1. Intelligente Systeme

- ♦ Erlernen aller Konzepte im Zusammenhang mit der Agententheorie und der Agentenarchitektur sowie deren Argumentationsprozess
- ♦ Verstehen der Theorie und Praxis, die hinter den Konzepten von Information und Wissen stehen, sowie der verschiedenen Arten der Darstellung von Wissen
- ♦ Verstehen der Theorie der Ontologien, sowie Lernen von Sprachen für Ontologien und Software für die Erstellung von Ontologien
- ♦ Erlernen unterschiedlicher Modelle der Wissensdarstellung, wie Vokabulare, Taxonomien, Thesauri, Mindmaps und andere
- ♦ Verstehen, wie semantische Reasoner, wissensbasierte Systeme und Expertensysteme funktionieren
- ♦ Wissen, wie das semantische Web funktioniert, seinen aktuellen und zukünftigen Stand, sowie Anwendungen, die auf dem semantischen Web basieren

Modul 2. Künstliche Intelligenz und Wissensmodellierung

- ♦ Bestimmen der Grundlagen der künstlichen Intelligenz und der Wissensmodellierung durch einen kurzen Blick auf die Geschichte der künstlichen Intelligenz bis zum heutigen Tag
- ♦ Verstehen der wesentlichen Konzepte der Suche in der künstlichen Intelligenz, sowohl der informierten als auch der uninformierten Suche
- ♦ Verstehen, wie künstliche Intelligenz in Spielen funktioniert
- ♦ Erlernen der grundlegenden Konzepte von neuronalen Netzwerken und der Verwendung genetischer Algorithmen
- ♦ Aneignen geeigneter Mechanismen zur Darstellung von Wissen, insbesondere im Hinblick auf das semantische Web
- ♦ Verstehen der Funktionsweise von Expertensystemen und Systemen zur Entscheidungsunterstützung

Modul 3. Multiagentensysteme und rechnergestützte Wahrnehmung

- ♦ Verstehen der grundlegenden und fortgeschrittenen Konzepte im Zusammenhang mit Agenten und Multiagentensystemen
- ♦ Untersuchen des FIPA-Standards für Agenten unter Berücksichtigung der Kommunikation zwischen Agenten, der Agentenverwaltung und der Architektur sowie anderer Aspekte
- ♦ Vertiefen der Kenntnisse über die JADE-Plattform (*Java Agent DEvelopment Framework*) und Erlernen der Programmierung grundlegender und fortgeschrittener Konzepte, einschließlich der Themen Kommunikation und Agentenerkennung
- ♦ Vermitteln der Grundlagen der Verarbeitung natürlicher Sprache, wie z. B. der automatischen Spracherkennung und der Computerlinguistik
- ♦ Verstehen der Funktionsweise von maschinellem Sehen, digitaler Bildanalyse, Bildtransformation und -segmentierung in allen Einzelheiten

03

Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team aus Fachleuten der Ingenieurinformatik entwickelt, die sich der Bedeutung einer aktuellen Fortbildung bewusst sind, um dieses Wissensgebiet zu vertiefen, die Studenten humanistisch zu bereichern und ihr Wissen über intelligente Systeme mithilfe der neuesten verfügbaren Bildungstechnologien zu erweitern.



“

Dieser Universitätsexperte in Intelligente Systeme enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt”

Modul 1. Intelligente Systeme

- 1.1. Agententheorie
 - 1.1.1. Geschichte des Konzepts
 - 1.1.2. Definition von Agent
 - 1.1.3. Agenten in der künstlichen Intelligenz
 - 1.1.4. Agenten in der Softwaretechnik
- 1.2. Agentenarchitekturen
 - 1.2.1. Der Denkprozess eines Agenten
 - 1.2.2. Reaktive Agenten
 - 1.2.3. Deduktive Agenten
 - 1.2.4. Hybride Agenten
 - 1.2.5. Vergleich
- 1.3. Informationen und Wissen
 - 1.3.1. Unterscheidung zwischen Daten, Informationen und Wissen
 - 1.3.2. Bewertung der Datenqualität
 - 1.3.3. Methoden der Datenerfassung
 - 1.3.4. Methoden der Informationsbeschaffung
 - 1.3.5. Methoden zum Wissenserwerb
- 1.4. Wissensrepräsentation
 - 1.4.1. Die Bedeutung der Wissensrepräsentation
 - 1.4.2. Definition der Wissensrepräsentation durch ihre Rollen
 - 1.4.3. Merkmale einer Wissensrepräsentation
- 1.5. Ontologien
 - 1.5.1. Einführung in Metadaten
 - 1.5.2. Philosophisches Konzept der Ontologie
 - 1.5.3. Computergestütztes Konzept der Ontologie
 - 1.5.4. Domänenontologien und Oberontologien
 - 1.5.5. Wie man eine Ontologie erstellt
- 1.6. Ontologiesprachen und Software für die Erstellung von Ontologien
 - 1.6.1. RDF-Tripel, Turtle und N3
 - 1.6.2. RDF-Schema
 - 1.6.3. OWL
 - 1.6.4. SPARQL
 - 1.6.5. Einführung in die verschiedenen Tools für die Erstellung von Ontologien
 - 1.6.6. Installation und Verwendung von Protégé
- 1.7. Das semantische Web
 - 1.7.1. Der aktuelle Stand und die Zukunft des semantischen Webs
 - 1.7.2. Anwendungen des semantischen Webs
- 1.8. Andere Modelle der Wissensrepräsentation
 - 1.8.1. Vokabulare
 - 1.8.2. Gesamtüberblick
 - 1.8.3. Taxonomie
 - 1.8.4. Thesauri
 - 1.8.5. Folksonomien
 - 1.8.6. Vergleich
 - 1.8.7. Mindmaps
- 1.9. Bewertung und Integration von Wissensrepräsentationen
 - 1.9.1. Aussagenlogik
 - 1.9.2. Prädikatenlogik erster Stufe
 - 1.9.3. Beschreibungslogik
 - 1.9.4. Beziehung zwischen verschiedenen Arten von Logik
 - 1.9.5. Prolog: Programmierung auf Basis der Prädikatenlogik erster Stufe
- 1.10. Semantische Reasoner, wissensbasierte Systeme und Expertensysteme
 - 1.10.1. Konzept des Reasoners
 - 1.10.2. Anwendungen eines Reasoners
 - 1.10.3. Wissensbasierte Systeme
 - 1.10.4. MYCIN, Geschichte der Expertensysteme
 - 1.10.5. Elemente und Architektur von Expertensystemen
 - 1.10.6. Erstellung von Expertensystemen

Modul 2. Künstliche Intelligenz und Wissensmodellierung

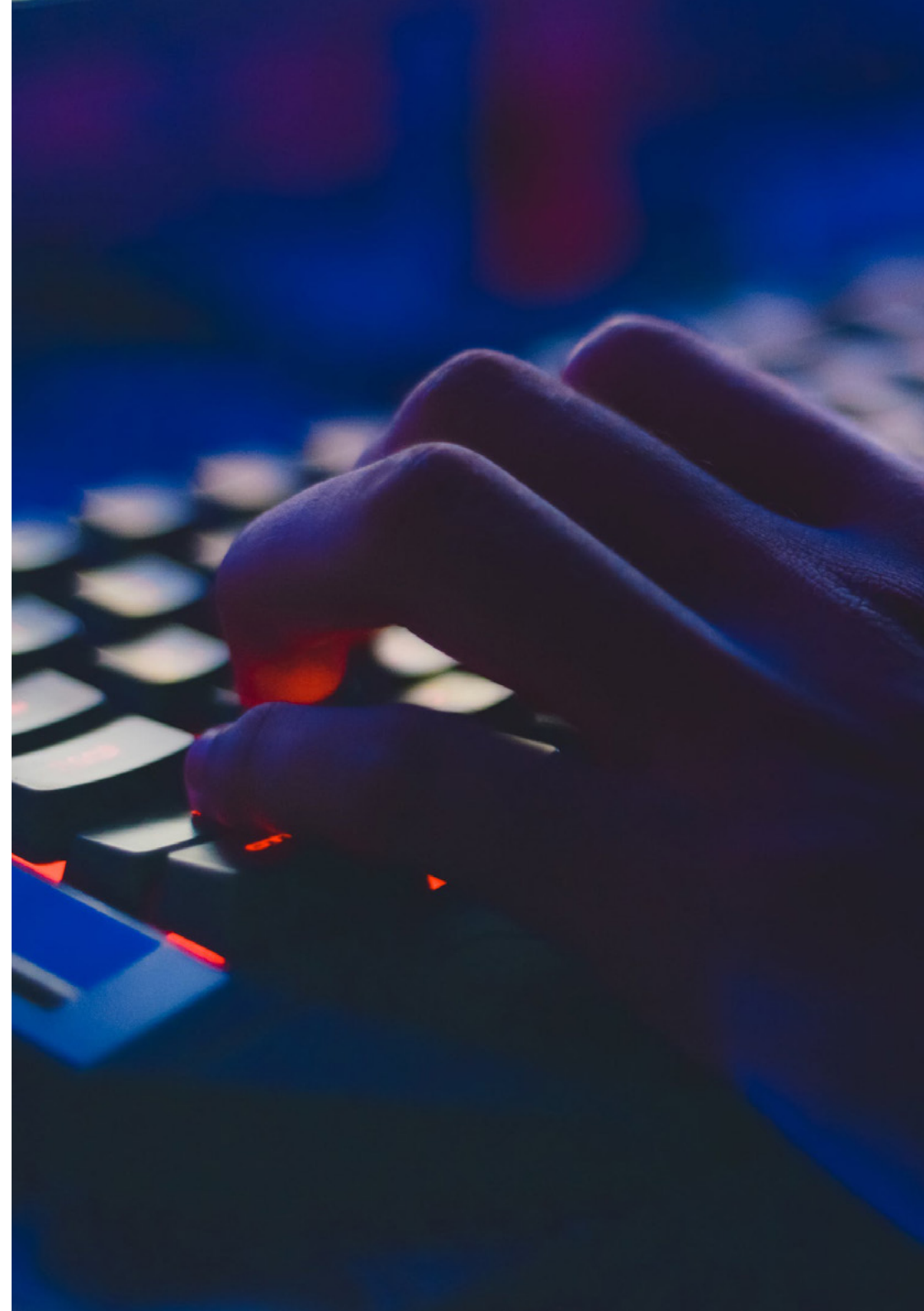
- 2.1. Einführung in die künstliche Intelligenz und Wissensmodellierung
 - 2.1.1. Kurze Geschichte der künstlichen Intelligenz
 - 2.1.2. Die künstliche Intelligenz in der Gegenwart
 - 2.1.3. Wissensmodellierung
- 2.2. Suche
 - 2.2.1. Allgemeine Suchkonzepte
 - 2.2.2. Uninformierte Suche
 - 2.2.3. Informierte Suche
- 2.3. Boolesche Erfüllbarkeit, Erfüllbarkeit von Nebenbedingungen und automatische Planung
 - 2.3.1. Boolesche Erfüllbarkeit
 - 2.3.2. Probleme mit der Erfüllung von Nebenbedingungen
 - 2.3.3. Automatische Planung und PDDL
 - 2.3.4. Planung als heuristische Suche
 - 2.3.5. Planung mittels SAT
- 2.4. Künstliche Intelligenz in Spielen
 - 2.4.1. Spieltheorie
 - 2.4.2. Minimax und Alpha-Beta-Suche
 - 2.4.3. Simulation: Monte Carlo
- 2.5. Überwachtes und unüberwachtes Lernen
 - 2.5.1. Einführung in das maschinelle Lernen
 - 2.5.2. Klassifizierung
 - 2.5.3. Regression
 - 2.5.4. Validierung der Ergebnisse
 - 2.5.5. Gruppierung (*Clustering*)
- 2.6. Neuronale Netze
 - 2.6.1. Biologische Grundlagen
 - 2.6.2. Berechnungsmodell
 - 2.6.3. Überwachte und nicht überwachte neuronale Netze
 - 2.6.4. Einfaches Perzeptron
 - 2.6.5. Mehrlagiges Perzeptron

- 2.7. Genetische Algorithmen
 - 2.7.1. Geschichte
 - 2.7.2. Biologische Grundlage
 - 2.7.3. Problemkodierung
 - 2.7.4. Erzeugung der Ausgangspopulation
 - 2.7.5. Hauptalgorithmus und genetische Operatoren
 - 2.7.6. Bewertung von Personen: *Fitness*
- 2.8. Thesauri, Vokabulare, Taxonomien
 - 2.8.1. Vokabulare
 - 2.8.2. Taxonomie
 - 2.8.3. Thesauri
 - 2.8.4. Ontologien
- 2.9. Wissensrepräsentation: semantisches Web
 - 2.9.1. Semantisches Web
 - 2.9.2. Spezifizierungen: RDF, RDFS und OWL
 - 2.9.3. Schlussfolgerung/Begründung
 - 2.9.4. *Linked Data*
- 2.10. Expertensysteme und DSS
 - 2.10.1. Expertensysteme
 - 2.10.2. Systeme zur Entscheidungshilfe

Modul 3. Multiagentensysteme und rechnergestützte Wahrnehmung

- 3.1. Agenten und Multiagentensysteme
 - 3.1.1. Konzept des Agenten
 - 3.1.2. Architekturen
 - 3.1.3. Kommunikation und Koordination
 - 3.1.4. Programmiersprachen und Tools
 - 3.1.5. Anwendungen von Agenten
 - 3.1.6. Die FIPA

- 3.2. Der Standard für Agenten: FIPA
 - 3.2.1. Kommunikation zwischen Agenten
 - 3.2.2. Die Verwaltung der Agenten
 - 3.2.3. Abstrakte Architektur
 - 3.2.4. Andere Spezifikationen
- 3.3. Die JADE-Plattform
 - 3.3.1. Softwareagenten gemäß JADE
 - 3.3.2. Architektur
 - 3.3.3. Installation und Ausführung
 - 3.3.4. JADE-Pakete
- 3.4. Grundlegende Programmierung mit JADE
 - 3.4.1. Die Verwaltungskonsole
 - 3.4.2. Grundlegende Erstellung von Agenten
- 3.5. Fortgeschrittene Programmierung mit JADE
 - 3.5.1. Erweiterte Agentenerstellung
 - 3.5.2. Kommunikation zwischen Agenten
 - 3.5.3. Agentenerkennung
- 3.6. Maschinelles Sehen
 - 3.6.1. Digitale Bildverarbeitung und -analyse
 - 3.6.2. Bildanalyse und maschinelles Sehen
 - 3.6.3. Bildverarbeitung und menschliches Sehen
 - 3.6.4. Bildaufnahmesystem
 - 3.6.5. Bildentstehung und Wahrnehmung
- 3.7. Analyse digitaler Bilder
 - 3.7.1. Phasen des Bildanalyseprozesses
 - 3.7.2. Vorverarbeitung
 - 3.7.3. Grundlegende Operationen
 - 3.7.4. Räumliche Filterung



- 3.8. Transformation digitaler Bilder und Bildsegmentierung
 - 3.8.1. Fourier-Transformationen
 - 3.8.2. Frequenzfilterung
 - 3.8.3. Grundlegende Konzepte
 - 3.8.4. Schwellenwertbildung
 - 3.8.5. Kantenerkennung
- 3.9. Formerkennung
 - 3.9.1. Merkmalsextraktion
 - 3.9.2. Klassifizierungsalgorithmen
- 3.10. Verarbeitung natürlicher Sprache
 - 3.10.1. Automatische Spracherkennung
 - 3.10.2. Computerlinguistik

“*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

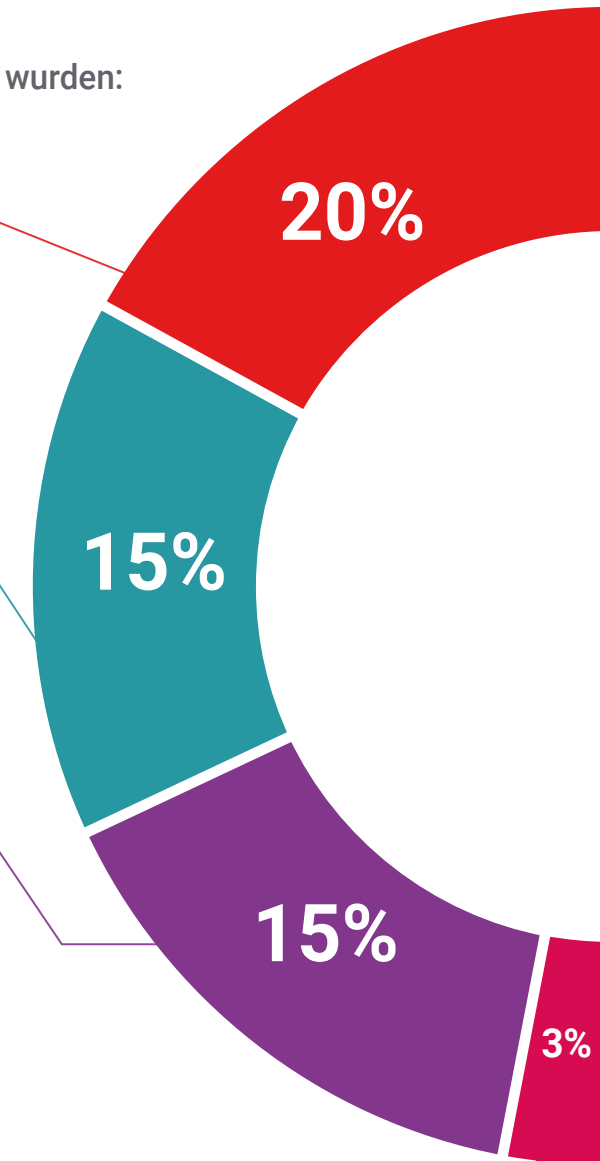
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagrammen und konzeptionellen Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

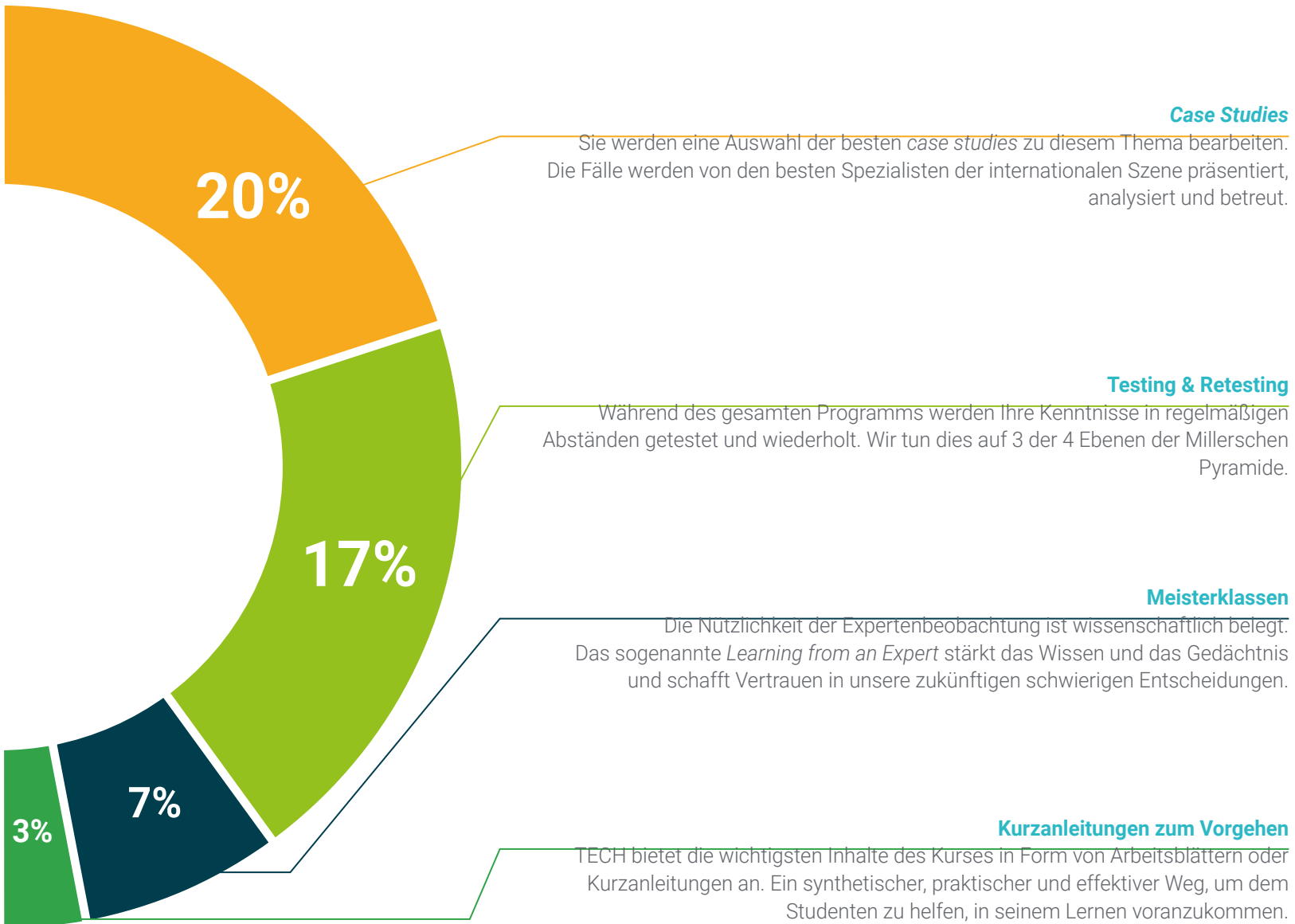
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



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 Intelligente Systeme 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 Intelligente Systeme**.

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.

TECH ist Mitglied der **Society for the Study of Artificial Intelligence and Simulation of Behavior (AISB)**, der größten Organisation für Forschung und Entwicklung im Bereich der künstlichen Intelligenz in Europa. Als Mitglied dieser Vereinigung bietet TECH dem Studenten Zugang zu einer Vielzahl von Forschungsarbeiten auf Doktorandenebene, Online-Konferenzen, Meisterklassen und einem Netzwerk von Dozenten und Fachleuten, die durch kontinuierliche Unterstützung und Begleitung zur beruflichen Entwicklung des Studenten beitragen.

TECH ist Mitglied von:



Titel: Universitätsexperte in Intelligente Systeme

Modalität: online

Dauer: 6 Monate

Akkreditierung: 18 ECTS



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

tech global
university

Universitätsexperte
Intelligente Systeme

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

Universitätsexperte Intelligente Systeme

TECH ist Mitglied von:



tech global
university