

# Universitätsexperte Software im Unternehmen



## Universitätsexperte Software im Unternehmen

- » 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-software-unternehmen](http://www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-software-unternehmen)

# 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 diesem umfassenden Programm von TECH wird die Fachkraft die wesentlichen Konzepte in Bezug auf Unternehmensführung, Leadership, Unternehmenskontrolle und allgemein die verschiedenen Strategien der Unternehmensorganisation erlernen. Auf diese Weise wird sie dank der Online-Modalität ihre Kenntnisse in Unternehmenssoftware auf praktische und gründliche Weise erweitern.



```
if($_GET[type]==1)
    = "foto-galerija.php?t
<div id="left_sidebar">
    <div id="left_ico">
    <p <?if($_COOKIE['la
<?
if($_COOKIE['lang'] == 'eng'){
    echo "Wood-frame houses";
```



```
!!$_GET[type]]echo"current";  
type=1#text_margin">  
</div>  
ang'] == 'rus')est
```

“

*Dieser Universitätskurs ermöglicht es Ihnen,  
Ihre Kenntnisse über Unternehmenssoftware  
auf praktische Weise, zu 100% online und ohne  
Abstriche bei der akademischen Genauigkeit zu  
aktualisieren“*

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

Fachleute sollten diese Gelegenheit nutzen und diese Fortbildung zu 100% online 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.

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

- ♦ Entwicklung von 100 simulierten Szenarien, vorgestellt von Experten für Software im Unternehmen
- ♦ Die grafischen, schematischen und vor allem praktischen Inhalte enthalten wissenschaftliche und praktische Informationen über Software im Unternehmen
- ♦ Neuheiten zu den jüngsten Entwicklungen im Bereich Software im Unternehmen
- ♦ 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 Programm die neuesten Techniken und Strategien und werden Sie ein erfolgreicher Informatikingenieur"*



*Bilden Sie sich mit diesem  
Intensivprogramm bequem von zu  
Hause aus im Bereich Software im  
Unternehmen 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 Design dieses Programms basiert auf dem problemorientierten Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die ihr im Laufe des Kurses gestellt werden. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives System interaktiver Videos unterstützt, die von renommierten Experten für Software im Unternehmen mit umfangreicher Lehrerfahrung erstellt wurden.

*Nutzen Sie die neueste  
Bildungstechnologie, um sich zu Hause  
über Software im Unternehmen auf den  
neuesten Stand zu bringen.*

*Lernen Sie die neuesten Techniken im  
Bereich Software im Unternehmen 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 das gewünschte Wissensniveau  
und beherrschen Sie die grundlegenden Konzepte  
der Software im Unternehmen mit dieser  
hochwertigen Fortbildung“*



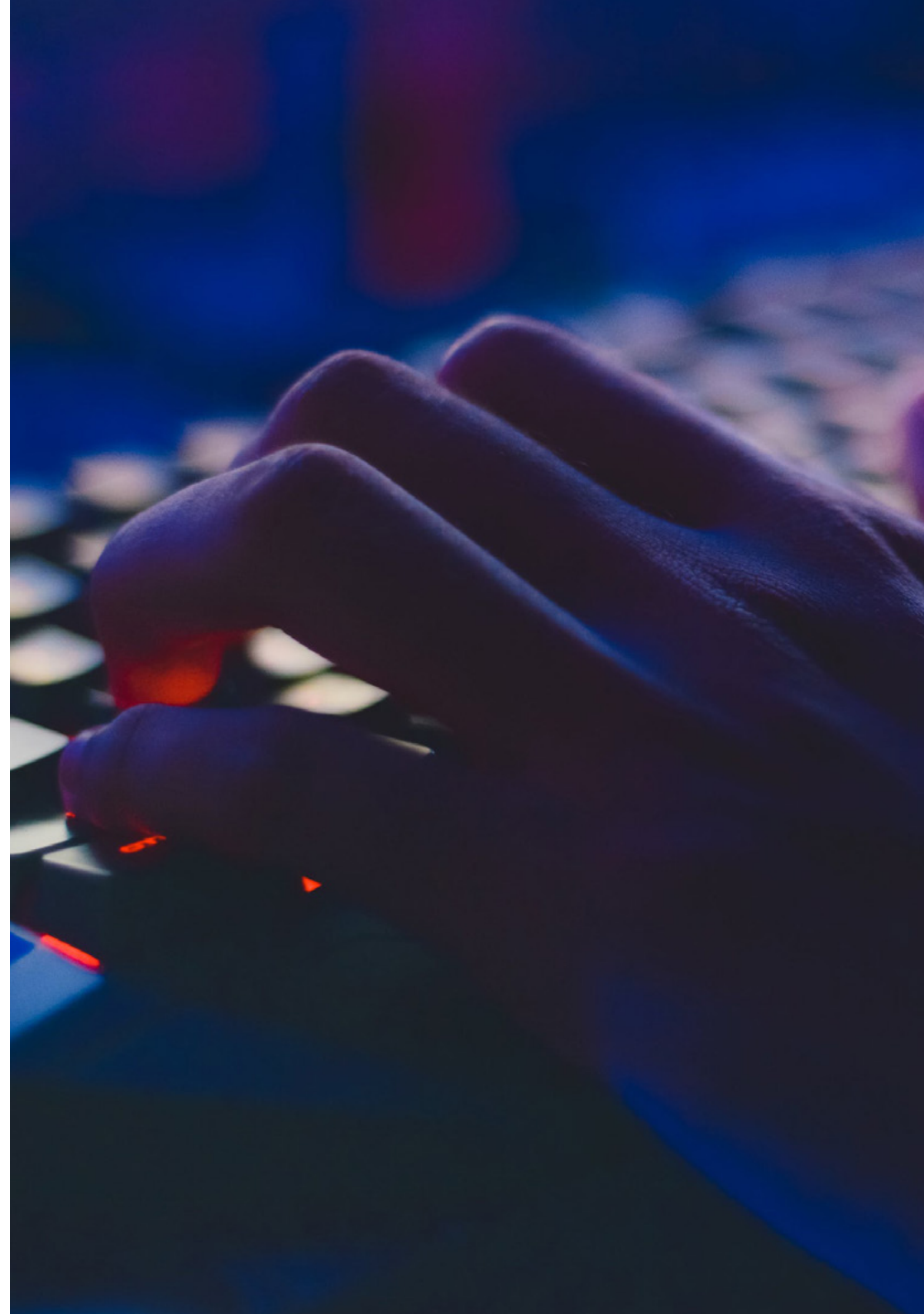
## Allgemeine Ziele

---

- ♦ 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 umfassender Kenntnisse im Bereich der Informatik, der Struktur von Computern und der Software im Unternehmen, einschließlich der für Unternehmen Ingenieurwesen unverzichtbaren Grundlagen der Mathematik, Statistik und Physik



*Schreiben Sie sich in das beste Programm zum Thema Software im Unternehmen ein, das es derzeit an den Universitäten gibt"*





## Spezifische Ziele

---

- ♦ Erlernen der Grundlagen des Unternehmens und der verschiedenen Unternehmensformen
- ♦ Erlernen der wesentlichen Konzepte zu Management, Führung, Unternehmenskontrolle und allgemein zu den verschiedenen Strategien der Unternehmensorganisation
- ♦ Aneignen der Konzepte von Angebot und Nachfrage sowie deren Analyse und des Marktgleichgewichts
- ♦ Kennen der verschiedenen Vergütungs- und Kostenrechnungssysteme sowie der Grundkonzepte der Finanzverwaltung, der Methoden zur Bewertung von Investitionen und der verschiedenen Finanzierungsquellen von Unternehmen
- ♦ Erwerben von Kenntnissen für die Personal- und Produktionsleitung im Unternehmen
- ♦ Erlernen der wesentlichen Konzepte des Marketings in der Unternehmenswelt
- ♦ Verstehen des Umfelds einer Unternehmensorganisation und der Art von Führungskräften, die aufstrebende Unternehmen benötigen
- ♦ Verstehen des Talentmanagements in Organisationen und der Kunst der Personalführung
- ♦ Erlernen der Grundlagen der Kommunikation und Führung in einem Unternehmen
- ♦ Verinnerlichen der Strategien einer erfolgreichen Führung in Teams sowie der Bedeutung der Konzepte Führung, Kommunikation und Engagement
- ♦ Erlernen des Umgangs mit Gefühlen in Teams innerhalb einer Unternehmensorganisation
- ♦ Kennen der grundlegenden Konzepte des Projektmanagements und des Lebenszyklus des Projektmanagements
- ♦ Verstehen der verschiedenen Phasen des Projektmanagements wie Initiierung, Planung, *Stakeholder*-Management und Scoping
- ♦ Lernen, einen Zeitplan für das Zeitmanagement, die Budgetentwicklung und die Reaktion auf Risiken zu erstellen
- ♦ Verstehen der Funktionsweise des Qualitätsmanagements in Projekten, einschließlich Planung, Sicherung, Kontrolle, statistischer Konzepte und verfügbarer Instrumente
- ♦ Verstehen, wie die Prozesse der Projektbeschaffung, -durchführung, -überwachung, -kontrolle und -abschluss funktionieren
- ♦ Aneignen der wesentlichen Kenntnisse im Zusammenhang mit der beruflichen Verantwortung, die sich aus dem Projektmanagement ergibt

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team aus Fachleuten der Ingenieurinformatik entwickelt, die sich der Bedeutung aktueller Fortbildungen für die Vertiefung dieses Wissensgebiets bewusst sind, um die Studenten humanistisch zu bereichern und ihr Wissen über Software im Unternehmen mithilfe der neuesten verfügbaren Bildungstechnologien zu erweitern.





“

*Dieser Universitätsexperte in Software im Unternehmen enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt”*

## Modul 1. Grundlagen des Unternehmens

- 1.1. Grundbegriffe der Unternehmensgrundlagen und Gesellschaftsformen
  - 1.1.1. Grundlegende Prämissen zum Konzept des Unternehmens: Merkmale des Unternehmens
  - 1.1.2. Kriterien für die Klassifizierung von Unternehmen
  - 1.1.3. Wirtschaftssysteme und das Umfeld des Unternehmens
  - 1.1.4. Theorien über das Unternehmen. Das Unternehmenssystem und der Unternehmer
  - 1.1.5. Das Einzelunternehmen
  - 1.1.6. Das Sozialunternehmen
  - 1.1.7. Das virtuelle Unternehmen
- 1.2. Management, Führung und Kontrolle im Unternehmen
  - 1.2.1. Das Konzept des Managements und die Führungsebenen
  - 1.2.2. Die Planung im Unternehmen
  - 1.2.3. Die Organisationsfunktion
  - 1.2.4. Führung im Unternehmen
  - 1.2.5. Die Kontrollfunktion
- 1.3. Die Organisation des Unternehmens, SWOT-Analyse und Unternehmensstrategien
  - 1.3.1. Die formale Organisation
  - 1.3.2. Arten von Organisationsstrukturen
  - 1.3.3. Die informelle Organisation
  - 1.3.4. SWOT-Analyse
  - 1.3.5. Die Formulierung von Unternehmensstrategien
- 1.4. Angebot und Nachfrage
  - 1.4.1. Der Preis und der Marktmechanismus
  - 1.4.2. Analyse der Nachfrage
  - 1.4.3. Analyse des Angebots
  - 1.4.4. Das Marktgleichgewicht
  - 1.4.5. Elastizitäten
- 1.5. Das Personalmanagement
  - 1.5.1. Ziele, Aktivitäten und Planungsprozess im Personalmanagement
  - 1.5.2. Rekrutierung und Auswahl
  - 1.5.3. Ausbildung
  - 1.5.4. Bewertung und Vergütung
- 1.6. Vergütungssysteme und Unternehmenskosten
  - 1.6.1. Das Gehalt und die zu erfüllenden Bedingungen
  - 1.6.2. Gehaltsstrukturen
  - 1.6.3. Gehälter mit individuellen und kollektiven Prämien
  - 1.6.4. Vorläufige Grundbegriffe
  - 1.6.5. Arten von Kosten und damit verbundene Konzepte
  - 1.6.6. Kostenkurven
- 1.7. Grundbegriffe der Finanzverwaltung und Methoden zur Bewertung von Investitionen
  - 1.7.1. Die Bilanz
  - 1.7.2. Der Aktienkurs und die Faktoren, von denen er abhängt
  - 1.7.3. Finanzielle Entscheidungen
  - 1.7.4. Andere grundlegende Konzepte
  - 1.7.5. Arten von Investitionen und zu berücksichtigende grundlegende Variablen
  - 1.7.6. Beurteilungsmethoden
- 1.8. Finanzierungsquellen des Unternehmens
  - 1.8.1. Konzept und Finanzierungsquellen nach Art der Vermögenswerte
  - 1.8.2. Die Finanzierung des Umlaufvermögens
  - 1.8.3. Mittel- und langfristige Finanzierung
  - 1.8.4. Selbstfinanzierung
- 1.9. Produktionsmanagement
  - 1.9.1. Grundkonzepte des Produktionsmanagements
  - 1.9.2. Hauptvariablen: Kosten, Produktivität und Qualität
  - 1.9.3. Abschreibung
- 1.10. Marketing
  - 1.10.1. Grundlegende Konzepte
  - 1.10.2. Elemente des Marketings
  - 1.10.3. Marktforschung
  - 1.10.4. Die 4 Ps des Marketings
  - 1.10.5. Marketingplan

## Modul 2. Kommunikation und Führung

- 2.1. Das aktuelle Umfeld. Der Führungsstil, den aufstrebende Unternehmen benötigen
  - 2.1.1. Eine Organisation im ständigen Wandel
  - 2.1.2. Die Anforderungen der neuen Arbeitskontexte
  - 2.1.3. Personalführung
- 2.2. Talentmanagement in Organisationen
  - 2.2.1. Leitungsaufgaben
  - 2.2.2. Verantwortlichkeiten der Führungskraft
- 2.3. Die Kunst, Menschen zu führen. Geteilte Führung
  - 2.3.1. Teamentwicklung. Gestärktes Talent
  - 2.3.2. Förderung des Zusammenhalts
  - 2.3.3. Die Erfolgsformel der Führungskraft: Macht und Autorität
- 2.4. Kommunikation als Grundlage der Führung I
  - 2.4.1. Kommunikation zur Wertschöpfung
  - 2.4.2. Kommunikation und Wahrnehmung
- 2.5. Kommunikation als Grundlage der Führung II
  - 2.5.1. Der Kommunikationsprozess
  - 2.5.2. Es ist unmöglich, nicht zu kommunizieren
- 2.6. Führen, Kommunizieren und Engagement I
  - 2.6.1. Die Dimensionen der Organisation
  - 2.6.2. Entscheidungskriterien in der Kommunikation
- 2.7. Führen, Kommunizieren und Engagement II
  - 2.7.1. Das Wie, das Wozu und das Warum der Kommunikation
  - 2.7.2. Ein Rat: mit Emotion führen, aber nicht emotional reagieren
- 2.8. Führung in erfolgreichen Teams
  - 2.8.1. Teamarbeit: ein Wettbewerbsvorteil
  - 2.8.2. Definition des Teams
  - 2.8.3. Aufbau der Teamleistung
- 2.9. Emotionen in Teams I
  - 2.9.1. Werkzeuge für die intelligente Teamführung in Organisationen
  - 2.9.2. Positives Denken
- 2.10. Emotionen in Teams II
  - 2.10.1. Zukunftsvisionen
  - 2.10.2. Werte managen
  - 2.10.3. Vertrauen schenken

## Modul 3. Projektmanagement

- 3.1. Grundlegende Konzepte des Projektmanagements und des Lebenszyklus des Projektmanagements
  - 3.1.1. Was ist ein Projekt?
  - 3.1.2. Gemeinsame Methodik
  - 3.1.3. Was ist Projektmanagement?
  - 3.1.4. Was ist ein Projektplan?
  - 3.1.5. Vorteile
  - 3.1.6. Projektlebenszyklus
  - 3.1.7. Prozessgruppen oder Lebenszyklus des Projektmanagements
  - 3.1.8. Die Beziehung zwischen Prozessgruppen und Wissensgebieten
  - 3.1.9. Beziehung zwischen Produkt- und Projektlebenszyklus
- 3.2. Initiierung und Planung
  - 3.2.1. Von der Idee zum Projekt
  - 3.2.2. Entwicklung der Projektcharta
  - 3.2.3. Kick-off-Meeting des Projekts
  - 3.2.4. Aufgaben, Kenntnisse und Fähigkeiten im Initiierungsprozess
  - 3.2.5. Der Projektplan
  - 3.2.6. Entwicklung des Basisplans. Schritte
  - 3.2.7. Aufgaben, Kenntnisse und Fähigkeiten im Planungsprozess
- 3.3. Management der *Stakeholder* und des Umfangs
  - 3.3.1. Identifizierung der *Stakeholder*
  - 3.3.2. Entwicklung des *Stakeholder*-Managementplans
  - 3.3.3. Management des Engagements der *Stakeholder*
  - 3.3.4. Überwachung des Engagements der *Stakeholder*
  - 3.3.5. Das Projektziel
  - 3.3.6. Umfangsmanagement und sein Plan
  - 3.3.7. Erfassen von Anforderungen
  - 3.3.8. Definieren der Umfangsbeschreibung
  - 3.3.9. Erstellung des WBS (Arbeitsstrukturplan)
  - 3.3.10. Überprüfung und Kontrolle des Umfangs

### 3.4. Die Entwicklung des Zeitplans

- 3.4.1. Zeitmanagement und sein Plan
- 3.4.2. Definieren der Aktivitäten
- 3.4.3. Festlegung der Reihenfolge der Aktivitäten
- 3.4.4. Schätzung der Ressourcen für die Aktivitäten
- 3.4.5. Geschätzte Dauer der Aktivitäten
- 3.4.6. Entwicklung des Zeitplans und Berechnung des kritischen Pfades
- 3.4.7. Überwachung des Zeitplans

### 3.5. Entwicklung des Budgets und Reaktion auf Risiken

- 3.5.1. Schätzung der Kosten
- 3.5.2. Entwicklung des Budgets und der S-Kurve
- 3.5.3. Kostenkontrolle und Earned-Value-Methode
- 3.5.4. Risikokonzepte
- 3.5.5. Durchführung einer Risikoanalyse
- 3.5.6. Die Entwicklung des Reaktionsplans

### 3.6. Qualitätsmanagement

- 3.6.1. Qualitätsplanung
- 3.6.2. Qualitätssicherung
- 3.6.3. Qualitätskontrolle
- 3.6.4. Grundlegende statistische Konzepte
- 3.6.5. Werkzeuge des Qualitätsmanagements

### 3.7. Kommunikation und Personalwesen

- 3.7.1. Planung des Kommunikationsmanagements
- 3.7.2. Analyse der Kommunikationsanforderungen
- 3.7.3. Technologie der Kommunikation
- 3.7.4. Kommunikationsmodelle
- 3.7.5. Kommunikationsmethoden
- 3.7.6. Plan für das Kommunikationsmanagement
- 3.7.7. Verwaltung der Kommunikation
- 3.7.8. Verwaltung des Personalwesens
- 3.7.9. Hauptakteure und ihre Rolle in den Projekten
- 3.7.10. Arten von Organisationen
- 3.7.11. Projektorganisation
- 3.7.12. Das Projektteam

```

1         elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {
2             echo "Руководство проектов";
3         }
4     else
5     {
6         echo "Projektu vadiba";
7         ?></a> </li>
8         <li><a href="foto-galerija.php">
9             | <? if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){
10             echo "Foto galery";
11             elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {
12             echo "Фотораберя";
13         }
14     else
15     {
16         echo "Foto galerija";
17         ?></a> </li>
18         <li><a href="sadarbibas-partneri.php">
19             | <? if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){
20             echo "Partners";
21             elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {
22             echo "Партнеры";
23         }
24     else
25     {
26         echo "Sadarbibas partneri";
27         ?></a> </li>
28         <li><a href="kontakti.php"><? if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){
29             echo "Contacts";
30             elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {
31             echo "Контакты";
32         }
33     else
34     {
35         echo "Kontakti";
36         ?></a> </li>
37         <li><a>&nbsp;</a></li>
38     }
39 }
40 </div>
41 </div>
42 <?
43 include("includes/slider.php");
44 ?>
45 <div id="text_margin">
46
47 <div id="sidebar">
48 <div class="text1">
49 <h3>&nbsp;&nbsp;<? if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){
50     echo "About the company";
51     elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {
52     echo "О предприятия";
53 }
54 else
55 {
56     echo "Par uzņēmumu";
57     ?></h3>
58
59 <?php
60 if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){
61     echo $paruzneng;
62 }
63 elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {
64     echo $paruznrus;
65 }
66 else
67 {
68     echo $paruznlv;
69 }
70 ?>
71
72 </div>

```



- 3.8. Beschaffung
  - 3.8.1. Der Beschaffungsprozess
  - 3.8.2. Planung
  - 3.8.3. Lieferantensuche und Angebotsanforderung
  - 3.8.4. Vertragsvergabe
  - 3.8.5. Vertragsverwaltung
  - 3.8.6. Verträge
  - 3.8.7. Vertragsarten
  - 3.8.8. Vertragsverhandlung
- 3.9. Durchführung, Überwachung und Steuerung sowie Abschluss
  - 3.9.1. Die Prozessgruppen
  - 3.9.2. Durchführung des Projekts
  - 3.9.3. Projektüberwachung und -steuerung
  - 3.9.4. Abschluss des Projekts
- 3.10. Berufliche Verantwortung
  - 3.10.1. Berufliche Verantwortung
  - 3.10.2. Merkmale der sozialen und beruflichen Verantwortung
  - 3.10.3. Ethischer Kodex für Projektleiter
  - 3.10.4. Verantwortung vs. PMP®
  - 3.10.5. Beispiele für Verantwortlichkeit
  - 3.10.6. Vorteile der Professionalisierung



*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.



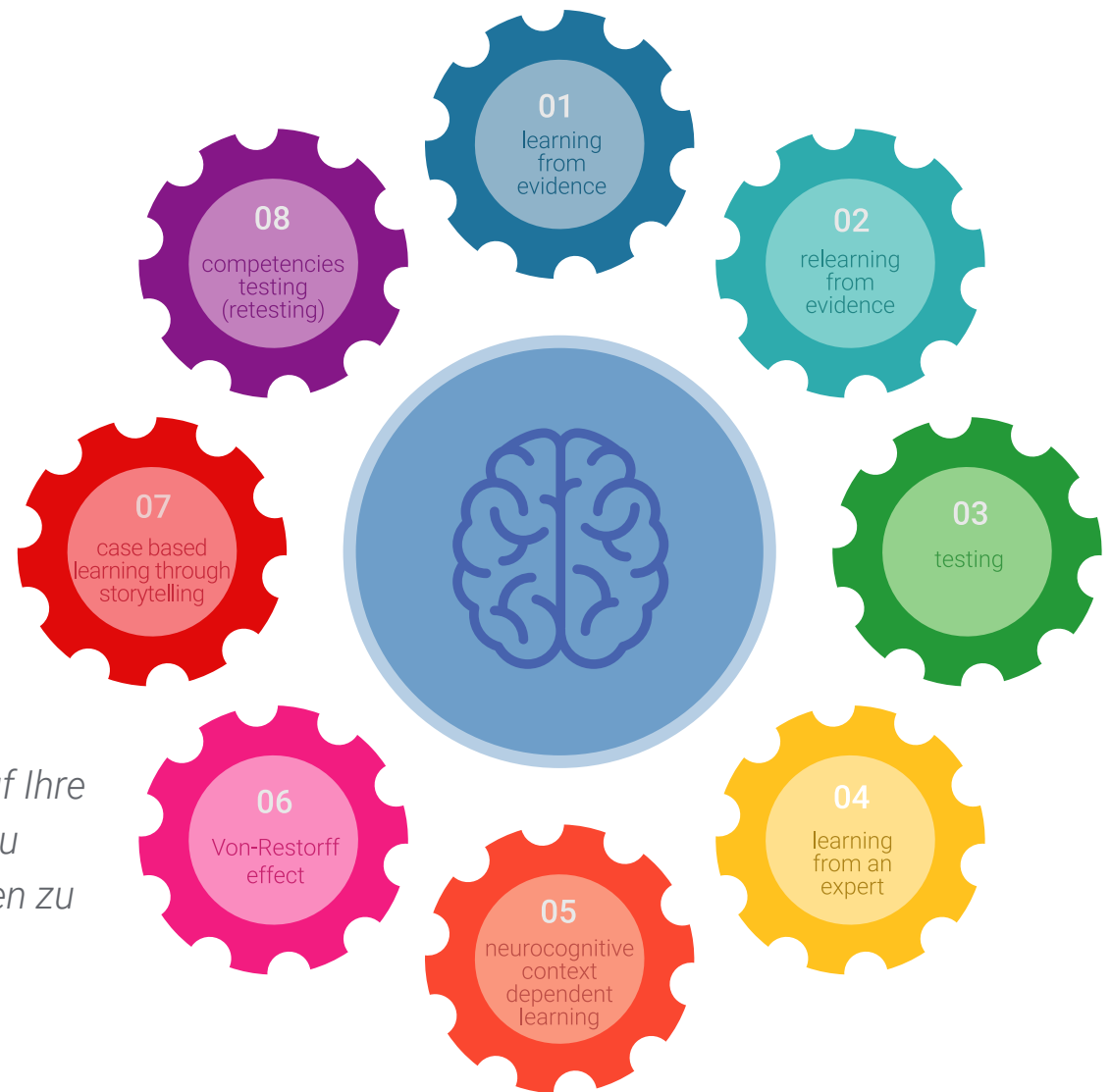
## Relearning-Methode

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.

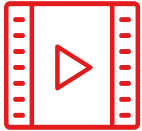
Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

*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

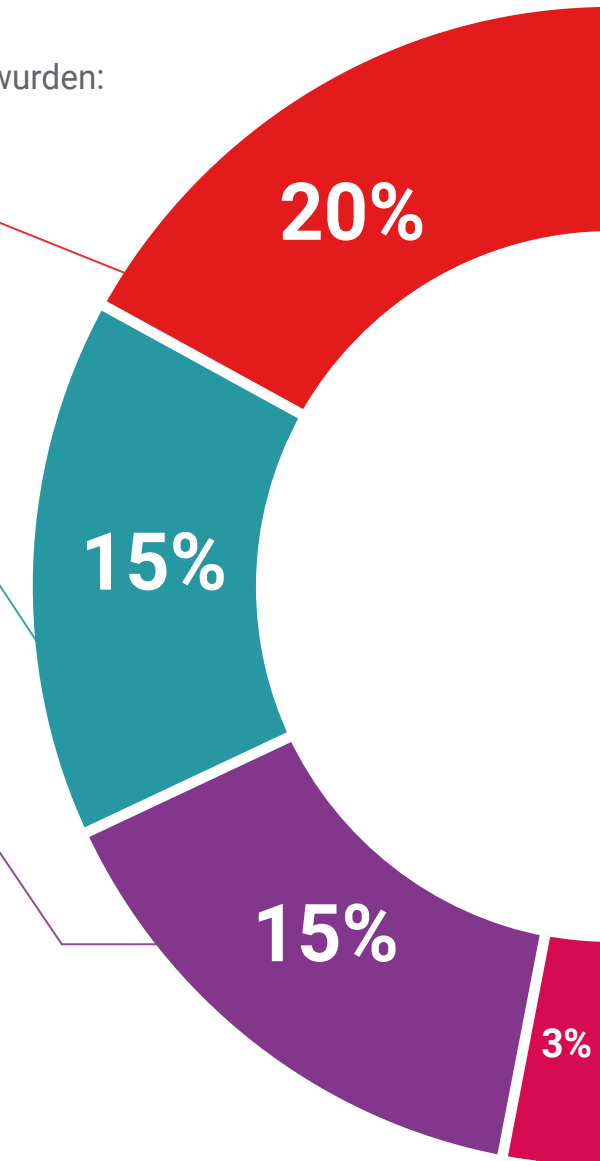
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagrammen und konzeptionellen Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

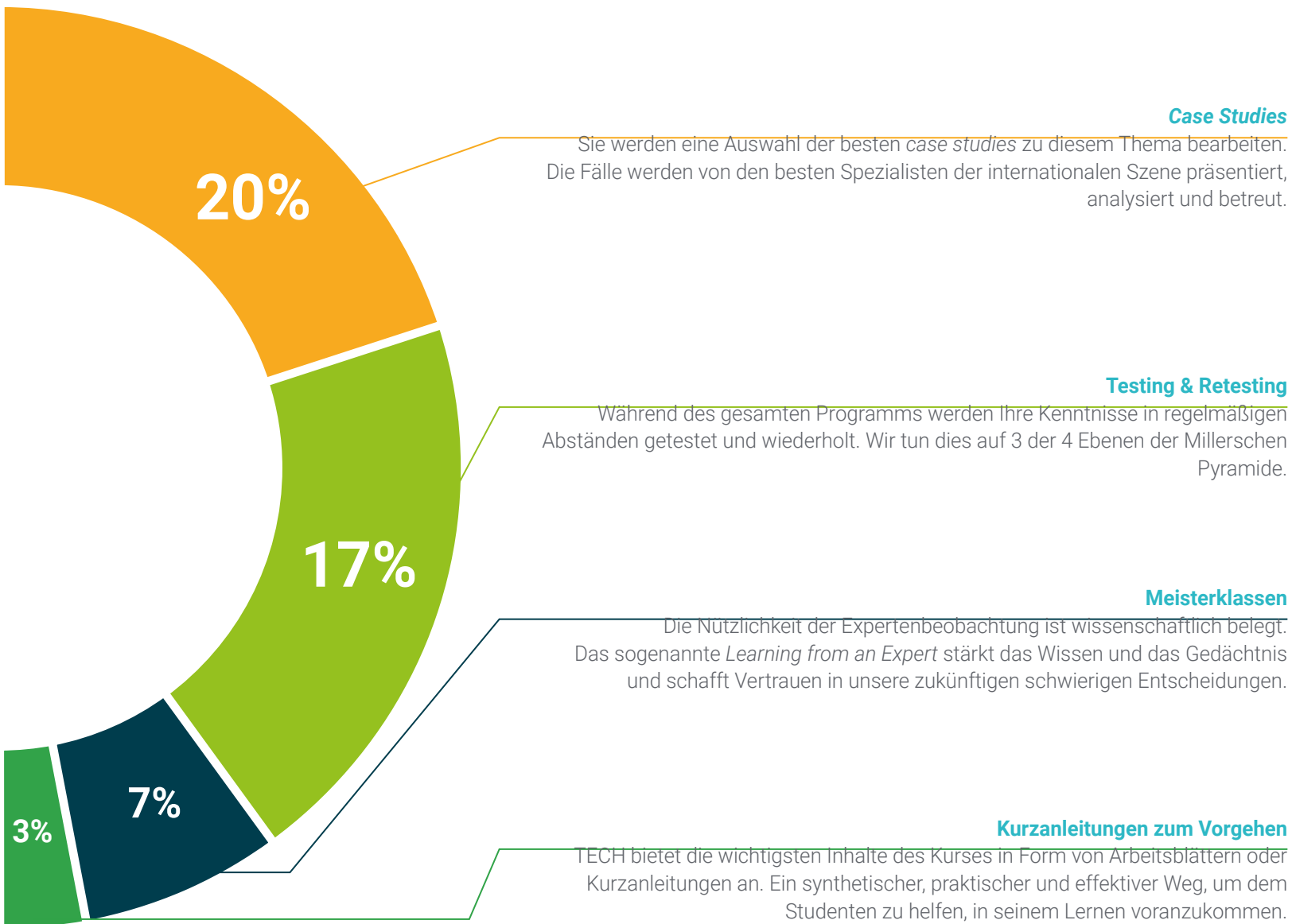
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



#### Weitere Lektüren

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







# 05 Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Software im Unternehmen 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 Software im Unternehmen**.

**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 Software im Unternehmen**

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 innovativen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer



Universitätsexperte  
Software im Unternehmen

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

# Universitätsexperte

## Software im Unternehmen