



Universitätskurs Computertechnik

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/computertechnik

Index

Präsentation

Seite 4

Ziele

Seite 8

O3

Struktur und Inhalt

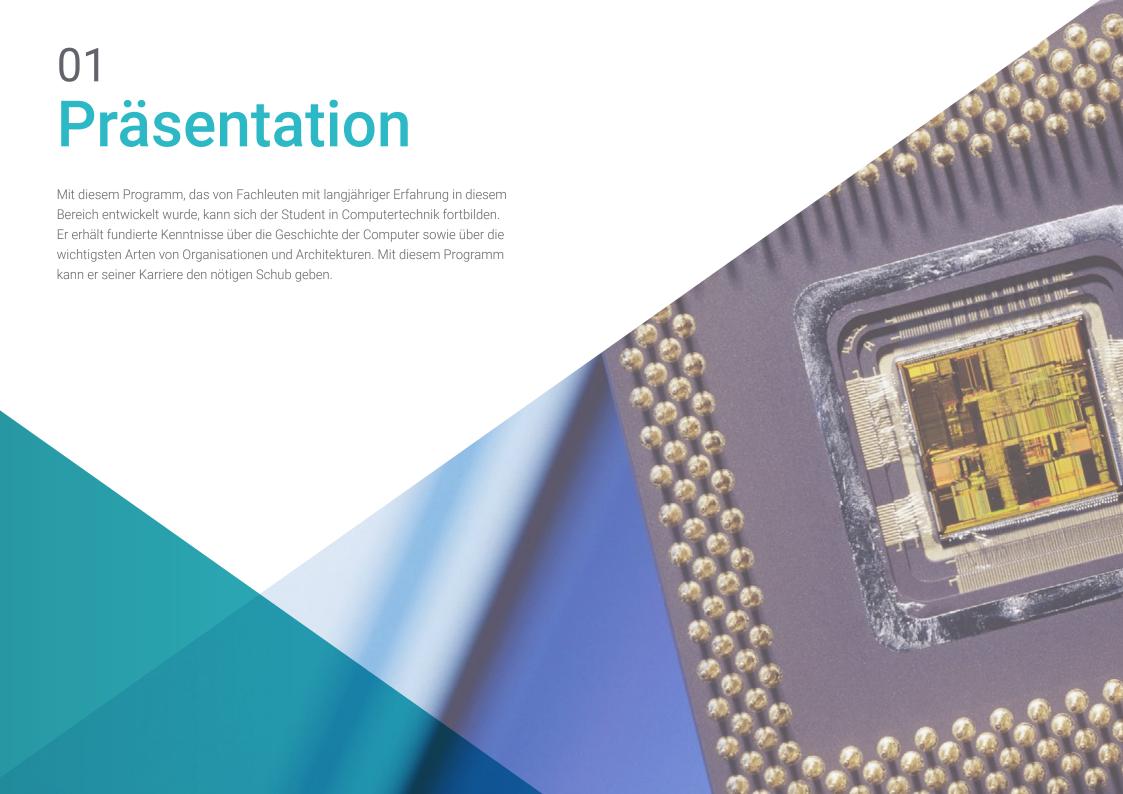
Seite 12

Seite 16

Seite 16

Seite 8

Qualifizierung





tech 06 | Präsentation

Dieses Programm richtet sich an Personen, die ein höheres Wissensniveau im Bereich Technologie erreichen möchten. Das Hauptziel besteht darin, die Studenten zu befähigen, die in diesem Universitätskurs erworbenen Kenntnisse in der Praxis anzuwenden, und zwar in einem Arbeitsumfeld, das die Bedingungen, denen sie in ihrer Zukunft begegnen werden, streng und realistisch nachbildet.

Dieser Universitätskurs bereitet die Studenten dank einer transversalen und vielseitigen Fortbildung, die an die neuen Technologien und Innovationen in diesem Bereich angepasst ist, auf die berufliche Ausübung der Ingenieurinformatik vor. Sie werden umfangreiche Kenntnisse im Bereich der Computertechnik 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.

Dieser **Universitätskurs in Computertechnik** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von 100 simulierten Szenarien, die von Experten für Computertechnik vorgestellt werden
- Die grafischen, schematischen und vor allem praktischen Inhalte enthalten wissenschaftliche und praktische Informationen über Computertechnik
- Neuheiten zu den jüngsten Fortschritten in der Computertechnik
- 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
- Die Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



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 der Computertechnik 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.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes 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 der Dozent versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Programms gestellt werden. Dazu steht der Fachkraft ein innovatives System interaktiver Videos zur Verfügung, die von anerkannten Experten für Computertechnik mit langjähriger Lehrerfahrung erstellt wurden.

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

Lernen Sie die neuesten Techniken der Computertechnik von Experten auf diesem Gebiet kennen.







tech 10 | Ziele



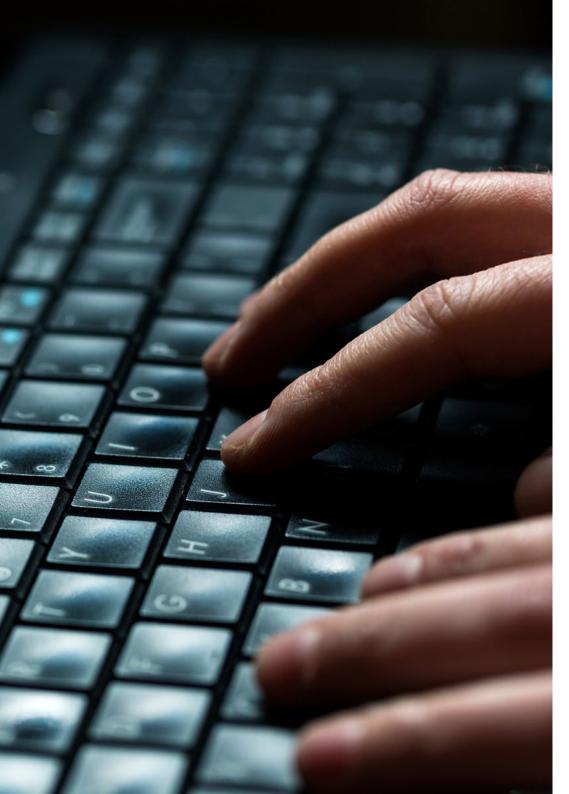
Allgemeine Ziele

- Wissenschaftliches und technologisches Fortbilden sowie Vorbereiten auf die Berufspraxis im Bereich der Ingenieurinformatik, und zwar mit einer interdisziplinären und vielseitigen akademischen Erfahrung, 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 Computertechnik, einschließlich der für das Ingenieurwesen unverzichtbaren Grundlagen der Mathematik, Statistik und Physik



Erreichen Sie beruflichen Erfolg als Informatikingenieur mit diesem Intensivprogramm, das von Fachleuten mit langjähriger Erfahrung in der Branche entwickelt wurde"







Spezifische Ziele

- Kennen der Geschichte der Computer sowie der wichtigsten Arten der bestehenden Organisationen und Architekturen
- Erwerben der notwendigen Kenntnisse zum Verständnis der Computerarithmetik und der Grundlagen des logischen Designs
- Verstehen der Funktionsweise und des Aufbaus eines Computers, von den verschiedenen Geräten, aus denen er besteht, bis hin zu den Möglichkeiten der Interaktion zwischen und mit diesen Geräten
- Kennenlernen der verschiedenen Speichertypen (interner Speicher, Cache-Speicher und externer Speicher, sowie der Funktionsweise von Eingabe-/Ausgabegeräten
- Verstehen der Struktur und Funktionsweise des Prozessors sowie der Funktionsweise der Steuereinheit und der Mikrooperationen
- Erlernen der Grundlagen von Maschinenbefehlen, Typen, Assemblersprache und Adressierung



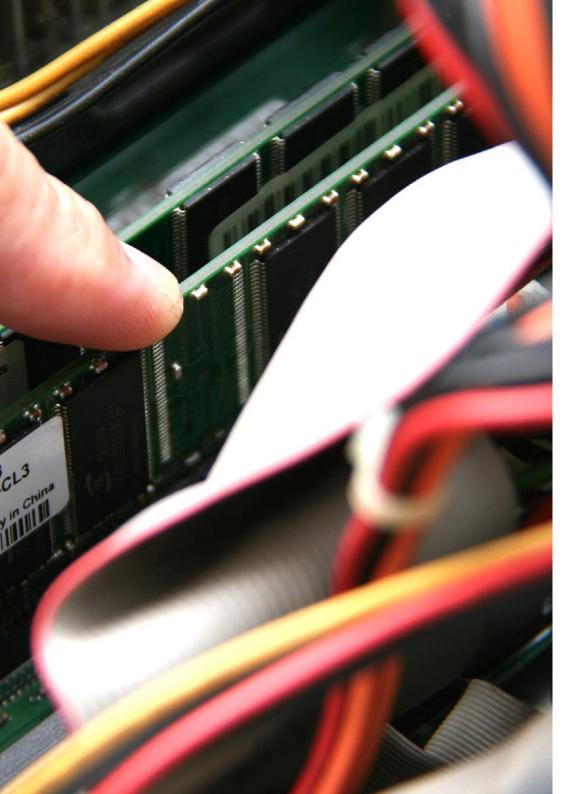


tech 14 | Struktur und Inhalt

Modul 1. Computertechnik

- 1.1. Allgemeine Informationen und kurze Geschichte der Computer
 - 1.1.1. Organisation und Architektur
 - 1.1.2. Kurze Geschichte der Computer
- 1.2. Computerarithmetik
 - 1.2.1. Die arithmetisch-logische Einheit
 - 1.2.2. Zahlensysteme
 - 1.2.3. Darstellung von ganzen Zahlen
 - 1.2.4. Arithmetik mit ganzen Zahlen
 - 1.2.5. Gleitkommadarstellung
 - 1.2.6. Gleitkommaarithmetik
- 1.3. Klassische Konzepte des logischen Entwurfs
 - 1.3.1. Boolesche Algebra
 - 1.3.2. Logikgatter
 - 1.3.3. Logische Vereinfachung
 - 1.3.4. Kombinatorische Schaltungen
 - 1.3.5. Sequentielle Schaltungen
 - 1.3.6. Konzept der sequentiellen Maschine
 - 1.3.7. Speicherelement
 - 1.3.8. Arten von Speicherelementen
 - 1.3.9. Synthese sequentieller Schaltungen
 - 1.3.10. Synthese von sequentiellen Schaltungen mit PLA
- 1.4. Aufbau und grundlegende Funktionsweise eines Computers
 - 1.4.1. Einführung
 - 1.4.2. Komponenten eines Computers
 - 1.4.3. Funktionsweise eines Computers
 - 1.4.4. Verbindungsstrukturen
 - 1.4.5. Verknüpfung mit Bussen
 - 1.4.6. PCI-Bus

- 1.5. Interner Speicher
 - 1.5.1. Einführung in Computerspeichersysteme
 - 1.5.2. Halbleiter-Hauptspeicher
 - 1.5.3. Fehlerkorrektur
 - 1.5.4. Fortgeschrittene Organisation von DRAM-Speichern
- 1.6. Input/Output
 - 1.6.1. Externe Geräte
 - 1.6.2. Input/Output-Module
 - 1.6.3. Programmiertes Input/Output
 - 1.6.4. Input/Output über Interrupts
 - 1.6.5. Direkter Speicherzugriff
 - 1.6.6. Input/Output-Kanäle und -Prozessoren
- 1.7. Maschinenbefehle: Merkmale und Funktionen
 - 1.7.1. Merkmale von Maschinenbefehlen
 - 1.7.2. Arten von Operanden
 - 1.7.3. Arten von Operationen
 - 1.7.4. Assemblersprache
 - 1.7.5. Adressierung
 - 1.7.6. Befehlsformate
- 1.8. Struktur und Funktionsweise des Prozessors
 - 1.8.1. Organisation des Prozessors
 - 1.8.2. Organisation der Register
 - 1.8.3. Befehlszyklus
 - 1.8.4. Segmentierung von Befehlen



Struktur und Inhalt | 15 tech

- 1.9. Cache und externer Speicher
 - 1.9.1. Grundlagen von Cache-Speichern
 - 1.9.2. Entwurfselemente des Cache-Speichers
 - 1.9.3. Magnetische Festplatten
 - 1.9.4. RAID
 - 1.9.5. Optischer Speicher
 - 1.9.6. Magnetband
- 1.10. Einführung in die Bedienung des Steuergeräts
 - 1.10.1. Mikrooperationen
 - 1.10.2. Prozessorsteuerung
 - 1.10.3. Verkabelte Implementierung



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





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 beguem 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 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"

tech 20 | Studienmethodik

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.



tech 22 | Studienmethodik

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.

Studienmethodik | 23 tech

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.

tech 24 | Studienmethodik

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



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräfte, 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

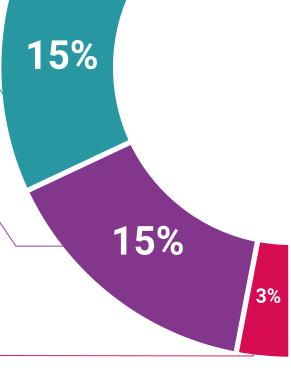
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Interaktive Zusammenfassungen

Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle 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.

17% 7%

Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.







tech 28 | Qualifizierung

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Universitätskurs in Computertechnik**.

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: Universitätskurs in Computertechnik

Modalität: **online**

Dauer: 6 Wochen

Akkreditierung: 6 ECTS



Hr./Fr. ______, mit der Ausweis-Nr. ______ hat erfolgreich bestanden und den folgenden Abschluss erworben:

Universitätskurs in Computertechnik

Es handelt sich um einen eigenen Abschluss mit einer Dauer von 180 Stunden, was 6 ECTS entspricht, mit Anfangsdatum am dd/mm/aaaa und Enddatum am dd/mm/aaaa.

TECH Global University ist eine von der Regierung Andorras am 31. Januar 2024 offiziell anerkannte Universität, die dem Europäischen Hochschulraum (EHR) angehört.

Andorra la Vella, den 28. Februar 2024



tech global university Universitätskurs Computertechnik » Modalität: online » Dauer: 6 Wochen Qualifizierung: TECH Global University » Akkreditierung: 6 ECTS

» Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo

» Prüfungen: online

