

Universitätskurs

User Experience bei der Entwicklung
Mobiler Anwendungen



Universitätskurs

User Experience bei der Entwicklung Mobiler Anwendungen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/user-experience-entwicklung-mobiler-anwendungen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Der Erfolg mobiler Anwendungen hängt von der Benutzererfahrung ab. Einer der wichtigsten Bereiche, die in den letzten Jahren im Rahmen der digitalen Transformation und der neuen Rolle des Kunden entstanden sind, ist der mobile Kanal, der sich dank der technologischen Entwicklung von Geräten und Netzinfrastrukturen am schnellsten entwickelt hat. Eine wirklich differenzierte Erfahrung zu schaffen, ist eine echte Herausforderung für die Entwickler. Aus diesem Grund konzentriert sich dieses Programm auf die Methoden, die von den Unternehmen am meisten geschätzt werden, sowie auf die Werkzeuge, die es ermöglichen, großartige Ideen in Produktionsdesigns umzusetzen. All dies wird über einen Zeitraum von ca. 6 Wochen zu 100% online mit Experten auf diesem Gebiet vermittelt.





“

Beherrschen der Technologie, die erforderlich ist, um die User Experience während des gesamten Prozesses der Erstellung und Entwicklung optimaler Designs zu verändern. Nach Abschluss dieses Programms wird dies möglich sein. Schreiben Sie sich jetzt ein”

Das Ziel dieses Universitätskurses ist es, die Prinzipien der nutzerzentrierten Kultur zu definieren und zu zeigen, wie sie eine neue Position für Fachleute im Bereich der Kundenerfahrung schafft. Zu diesem Zweck werden die Technologien evaluiert, die notwendig sind, um die UX (*User Experience*) während des gesamten Prozesses der Erstellung und Entwicklung optimaler Designs zu transformieren, es wird mit den wichtigsten Prototyping- und *Wireframing*-Tools der Branche gearbeitet und schließlich werden Benutzeroberflächen aus der Perspektive der Designtheorie analysiert.

Die Teilnehmer werden in der Lage sein, die Perspektiven der Kundenerfahrung, Bidirektionalität und Mikrointeraktionen als Teil des Prozesses zu verstehen: *End-to-End*-Beziehung, Interaktion und Omnichannel. Er wird sich mit dem Nutzerverhalten, dem Stand der Technik, den technischen Komponenten, den Usability-Theorien, den verschiedenen UX-Techniken und den *Low-Code*-Tools auseinandersetzen, um nur einige der Aspekte zu nennen, die im Lehrplan dieses Studiengangs vertieft werden.

Es handelt sich um eine 100%ige Online-Weiterbildung, die von Experten im Bereich der Anwendungsentwicklung und der neuen Technologien mit mehr als 25 Jahren Erfahrung als Informatikingenieure konzipiert wurde, die ihre außergewöhnliche Erfahrung mit einem hohen fachlichen und menschlichen Wert weitergeben werden. Über einen Zeitraum von 6 Wochen werden die Studenten die verschiedenen Konzepte der *User Experience* bei der Entwicklung mobiler Anwendungen vertiefen, wobei eine innovative Methodik auf der Grundlage von *Relearning* und einer Vielzahl von Formaten zum Einsatz kommt, die den Lernprozess dynamischer und praktischer gestalten.

Dieser **Universitätskurs in User Experience bei der Entwicklung mobiler Anwendungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Erstellung von Fallstudien, die von Experten für die Entwicklung von Anwendungen für mobile Geräte vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



TECH fördert die Weiterbildungsprogramme, die heute und in Zukunft die größten beruflichen Chancen bieten“

“

Verstehen Sie das Verhalten des neuen Nutzertyps, seine Interaktionen und seine Navigation durch mobile Anwendungen und Websites in nur 6 Wochen”

Lernen Sie, wie man mit den wichtigsten Prototyping- und Wireframing-Tools der Branche arbeitet.

TECH Technologische Universität bietet Ihnen eine aktualisierte und 100%ige Online-Weiterbildung zu den am meisten gefragten Themen am Arbeitsplatz.

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden 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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



02 Ziele

Die Schaffung eines wirklich differenzierten Erlebnisses ist nicht nur eine Frage des Marketings, sondern auch der Wissenschaft und Technologie. Dieser Universitätskurs befasst sich mit den nutzerzentrierten Methoden, die von den Unternehmen am meisten geschätzt werden, sowie mit den Werkzeugen, die es ermöglichen, herausragende Ideen in Produktionsdesigns umzusetzen. Er bereitet den Profi mit exklusivem und spezifischem Wissen darauf vor, sich durch effizientere Lösungen in einem so aktuellen und wettbewerbsintensiven Umfeld abzuheben.

Month forward consensus

2023 = 2.23

2024 = 2.23





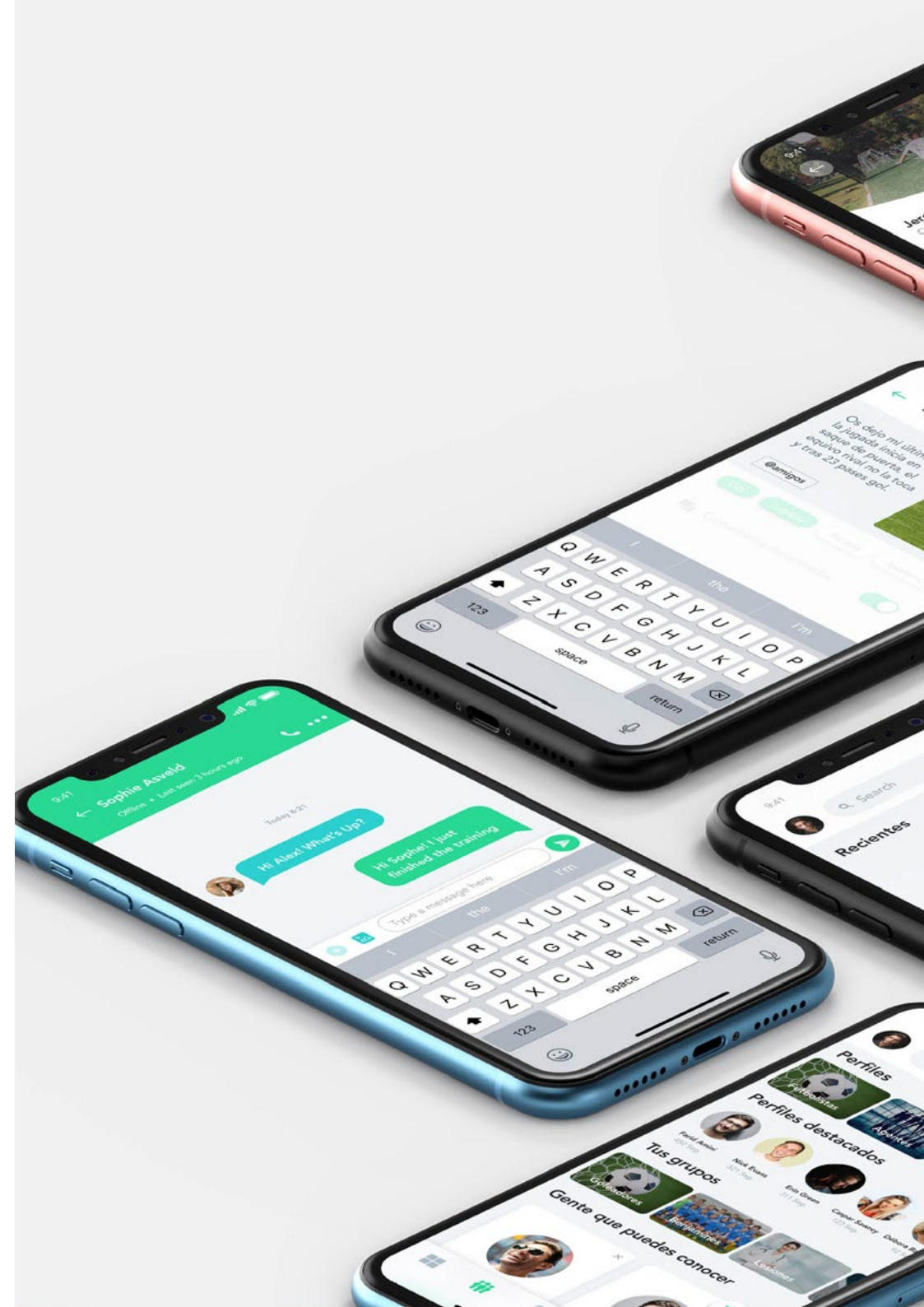
“

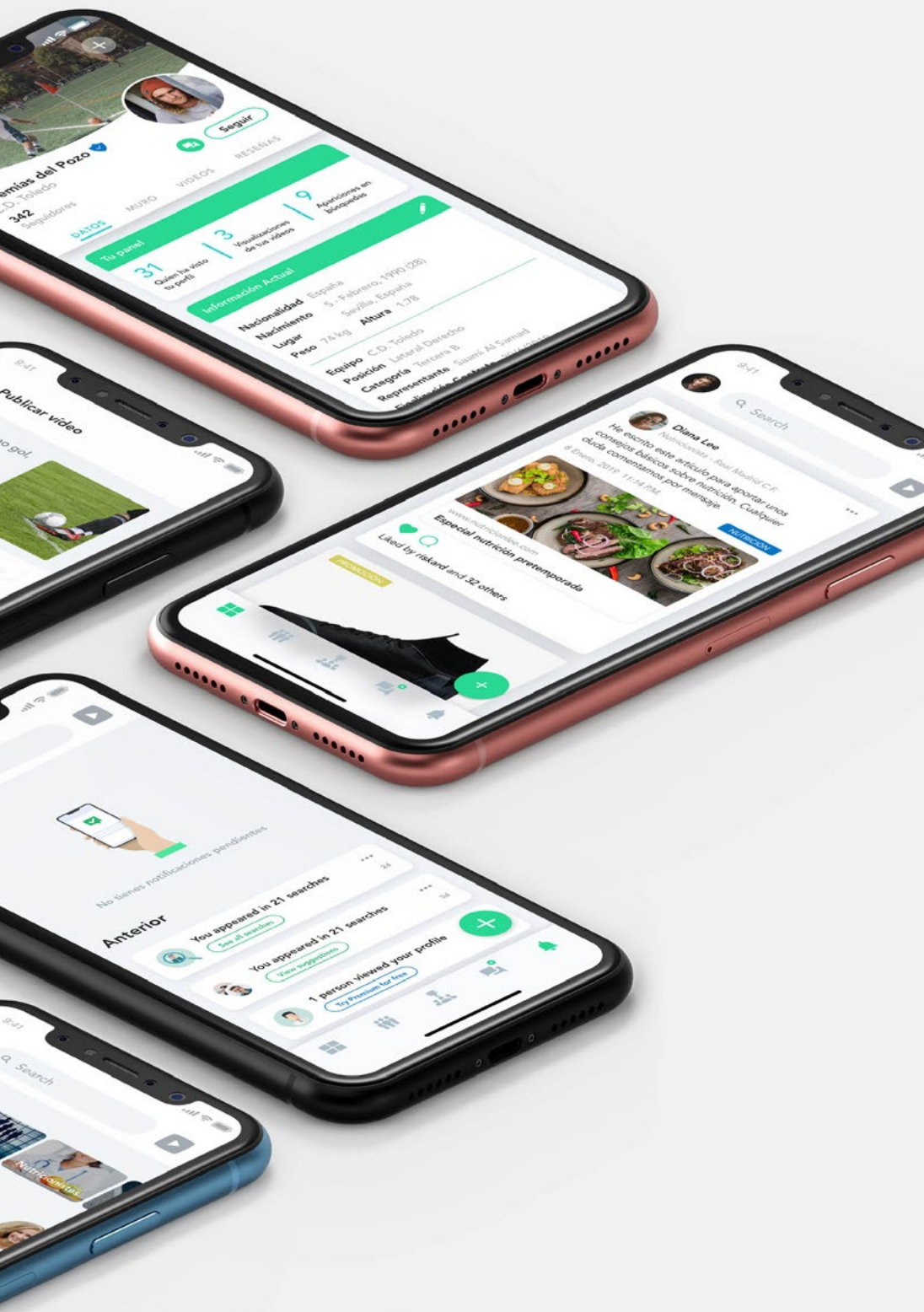
*Verstehen, wie visuelle Theorie
und Schnittstellendesign das
Kundenverhalten beeinflussen”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Analysieren der Bedürfnisse und des Verhaltens der Nutzer in Bezug auf mobile Geräte und ihre Anwendungen
- ◆ Entwerfen von Strukturen, Iterationen und Benutzeroberflächen in den Programmiersprachen der wichtigsten mobilen Plattformen auf dem Markt (Web, iOS und Android)
- ◆ Anwenden von Fehlerkontroll-, Test- und Debugging-Mechanismen bei der Entwicklung von mobilen Anwendungen
- ◆ Behandeln verschiedener praktischer und geschäftlicher Fälle für die Veröffentlichung, Verteilen und Verbreiten mobiler Anwendungen auf den wichtigsten Anwendungsmarktplätzen
- ◆ Beherrschen des praktischen Wissens zur Planung und Verwaltung von Technologieprojekten im Zusammenhang mit mobilen Technologien
- ◆ Entwickeln von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Werkzeugen, die notwendig sind, um mobile Anwendungen auf Multiplattform-Geräten selbstständig und professionell zu entwickeln
- ◆ Erforschen der Inhalte im Zusammenhang mit der Monetarisierung von Anwendungen und mobilem Marketing





Spezifische Ziele

- ◆ Analysieren des neuen Nutzertyps, seiner Interaktionen und seines Aufenthalts in mobilen Anwendungen und Websites
- ◆ Bestimmen der grundlegenden Werkzeuge für Webanalyse, Mobilität und Zugänglichkeit
- ◆ Konkretisieren der Techniken zur Bewertung von Mikrointeraktionen und der Gestaltung von personalisierten Erfahrungen
- ◆ Erfahren, wie neue disruptive Technologien wie KI und IoT das Kundenerlebnis auf ein neues Niveau heben
- ◆ Zeigen, wie die Verhaltensanalyse eine Datenmenge und -qualität generiert, die in der herkömmlichen Analyse nicht zu sehen ist
- ◆ Entwickeln neuer Methoden wie *Design Thinking*, die sich auf den Nutzer konzentrieren
- ◆ Vorschlagen von grundlegenden und fortgeschrittenen Prototyping- und *Wireframing*-Tools



Dieses Programm ist genau das Richtige für Sie, wenn Sie bei Ihren nächsten Projekten nach effizienten Lösungen suchen und sich im Wettbewerb der neuen Technologien profilieren wollen

03

Kursleitung

Ein Weiterbildungsprogramm, das sich an alle Fachleute richtet, die im IT-Umfeld tätig sind. Es wurde von Dozenten mit mehr als 25 Jahren Erfahrung in den Bereichen Anwendungsentwicklung, neue Technologien, Lösungsarchitekturen und digitale Infrastrukturen konzipiert, die von TECH ausgewählt wurden, um die Studenten während des gesamten Lernprozesses zu begleiten und ihr seriöses Profil und ihr fundiertes Wissen wirksam zu unterstützen.





“

Mehr als 2 Jahrzehnte Erfahrung mit IT-Lösungen unterstützen die in diesem Programm entwickelten Inhalte”

Leitung



Hr. Olalla Bonal, Martín

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

Professoren

Hr. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ♦ Direktor für Kundenerfahrung bei IBM
- ♦ Technischer Vorverkaufingenieur durch das *Watson Customer Engagement* Portfolio
- ♦ FuE-Netzwerkingenieur bei Telefónica
- ♦ Hochschulabschluss in Telekommunikationstechnik an der Universität von Alcalá und der Danish Technical University



1 EMPATHIZE

Train

AWARE

APPLY

Process



04

Struktur und Inhalt

Um alles über die *User Experience* bei der Entwicklung mobiler Anwendungen zu erfahren, hat TECH ein exklusives Programm mit den aktuellsten und funktionellsten Inhalten für alle Informatiker entwickelt, die ihre Professionalität verbessern möchten. Ein detaillierter Lehrplan mit zahlreichen Multimedia-Ressourcen und praktischem theoretischem Material, das den Lernprozess dynamischer und flexibler macht. Angepasst an eine 100%ige Online-Methodik und basierend auf *Relearning*, das ebenfalls vom ersten Tag an zur Verfügung steht und bei Bedarf heruntergeladen werden kann.



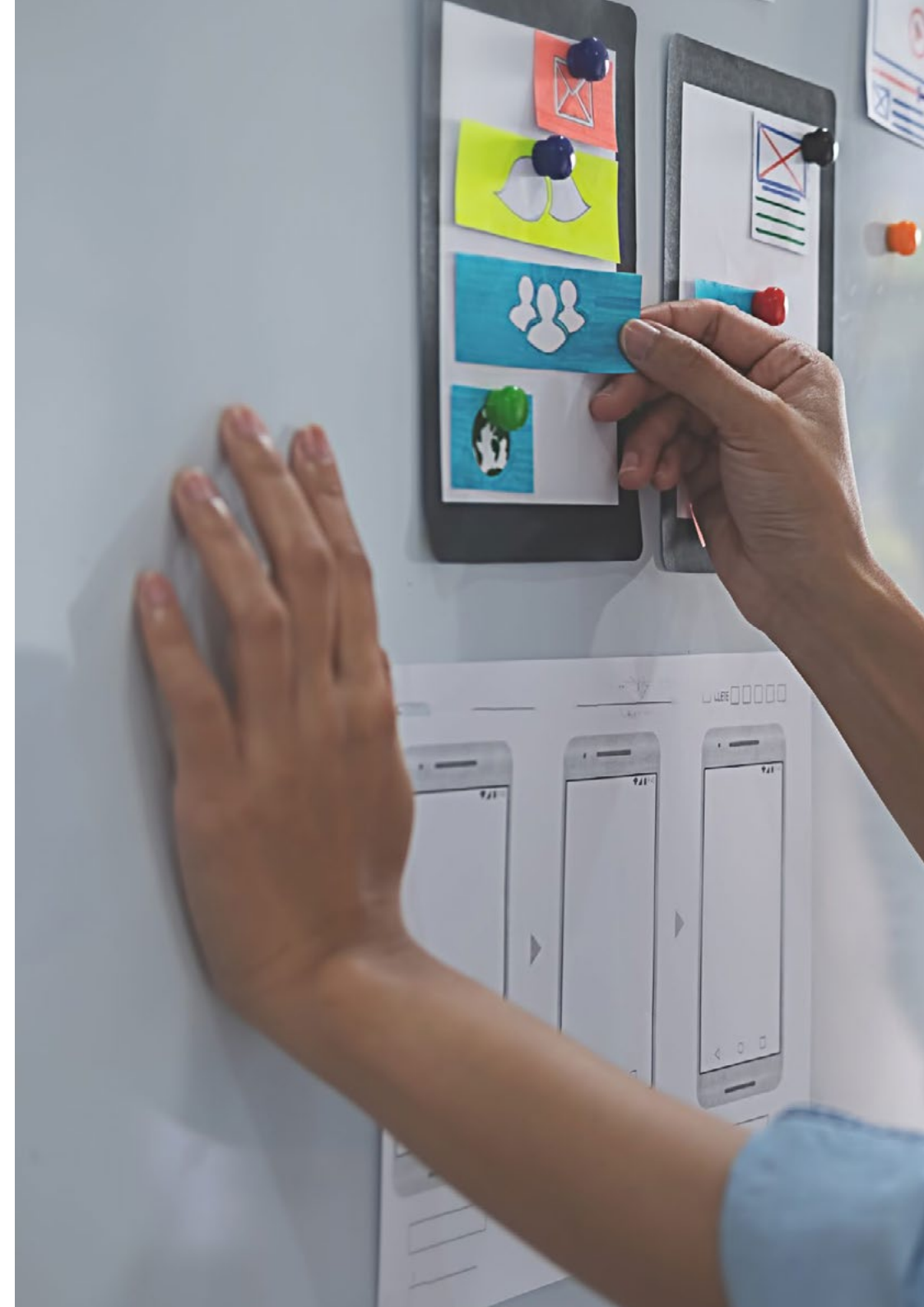


“

Der Berufstätige von heute braucht eine Weiterbildung, die einfaches und effizientes Studium ermöglicht. Die 100%ige Online- und Relearning-Methode dieses Programms macht es möglich”

Modul 1. User Experience bei mobilen Geräten

- 1.1. *User Experience*
 - 1.1.1. *Client Experience*
 - 1.1.2. *Client Experience*. Anforderungen
 - 1.1.3. Bidirektionalität mit dem Kunden
- 1.2. *Client Experience*. Zielsetzung und Ausstattung
 - 1.2.1. *Client Experience*. Zielsetzung und Ausstattung
 - 1.2.2. Iterative Prozesse
 - 1.2.3. Erforderliche Informationen
- 1.3. Mikrointeraktionen
 - 1.3.1. *End-To-End-Beziehung*
 - 1.3.2. Interaktionen
 - 1.3.3. Omnichannel
- 1.4. Benutzerverhalten
 - 1.4.1. Entwurf des Fundaments
 - 1.4.2. Web- und Sitzungsanalytik
 - 1.4.3. Analytik-Experten
- 1.5. Stand der Technik
 - 1.5.1. *Machine Learning*
 - 1.5.2. Blockchain
 - 1.5.3. Internet der Dinge
- 1.6. Technische Komponenten
 - 1.6.1. Technische Komponenten
 - 1.6.2. Erweiterte Komponenten: Geräte
 - 1.6.3. Erweiterte Komponenten: verschiedene Profile
- 1.7. Benutzerfreundlichkeit
 - 1.7.1. Heuristiken nach Nielsen
 - 1.7.2. Benutzerprüfungen
 - 1.7.3. Benutzerfreundlichkeit. Fehler



- 1.8. UX-Techniken. *User Experience*
 - 1.8.1. Regeln
 - 1.8.2. *Prototyping*
 - 1.8.3. *Low-Code-Tools*
- 1.9. Visuelle Strategie
 - 1.9.1. Designer des *User Interface*
 - 1.9.2. Arbeit am *User Interface* im Web
 - 1.9.3. Arbeit am *User Interface* in Anwendungen
- 1.10. *Developer Frameworks*
 - 1.10.1. *CX-Frameworks*
 - 1.10.2. *UX-Frameworks*
 - 1.10.3. *UI-Frameworks*

“Lernen Sie die aktuellsten Themen, ohne Ihre gegenwärtigen Aktivitäten zu vernachlässigen. Schreiben Sie sich jetzt ein und entdecken Sie die neue Art zu studieren”



05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

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

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



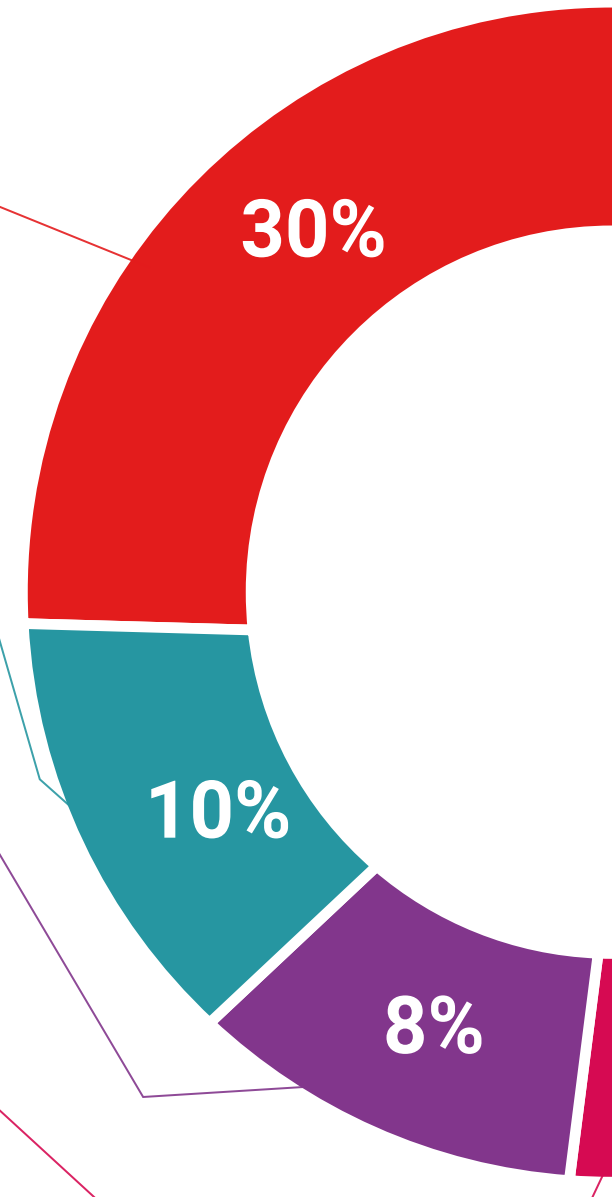
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in User Experience bei der Entwicklung Mobiler Anwendungen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in User Experience bei der Entwicklung Mobiler Anwendungen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in User Experience bei der Entwicklung Mobiler Anwendungen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

tech technologische
universität

Universitätskurs

User Experience bei der
Entwicklung Mobiler
Anwendungen

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

Universitätskurs

User Experience bei der Entwicklung Mobiler Anwendungen