

Universitätskurs

Gestaltung und Programmierung
von Benutzeroberflächen



Universitätskurs

Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen

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

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 Nutzer von Webseiten und Anwendungen ist der endgültige Empfänger aller Arbeit, die in die Programmierung und Gestaltung aller Aspekte eines Online-Dienstes fließt. Aus diesem Grund muss der Endnutzer in der Lage sein, die Webseite bequem zu nutzen und die Funktionsweise aller angebotenen Elemente zu verstehen. Daher ist die Spezialisierung auf die Gestaltung von Benutzeroberflächen und die Benutzerfreundlichkeit eine wesentliche Aufgabe, um Kunden und Unternehmen die besten Lösungen für die Gewinnung von Nutzern zu bieten und die Elemente, aus denen ein digitaler Dienst besteht, verständlich und nutzbar zu machen.





“

Schnittstellen sind das Erscheinungsbild eines digitalen Dienstes: Vernachlässigen Sie sie nicht und werden Sie Experte mit diesem Universitätsexperten"

Obwohl die Bedeutung einer guten Schnittstelle in einem Online-Dienst wie einer Webseite oder einer Anwendung oft übersehen wird, ist sie eines der wichtigsten Elemente für den Erfolg dieses Dienstes. Ohne eine ästhetisch ansprechende, saubere, aufgeräumte und benutzerfreundliche Schnittstelle wird der Benutzer nicht lange genug verweilen, um die verschiedenen angebotenen Optionen zu nutzen, oder er wird nicht verstehen, wie sie funktionieren.

Deshalb sind Experten gefragt, die wissen, wie man maßgeschneiderte und spezifische Lösungen für die Gestaltung von Webseitenoberflächen anwendet. Die Elemente, aus denen sich eine Schnittstelle zusammensetzt, werden oft ohne Rücksicht darauf entworfen, wie Menschen ohne fortgeschrittene Computer- oder Ingenieurkenntnisse sie nutzen werden. Spezialisten mögen ihren Code kennen, aber dieser Code muss in einfache und intuitive Optionen für normale Benutzer übersetzt werden.

Dieser Universitätskurs in Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen zielt also nicht nur darauf ab, alles zu lernen, was für eine gute Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen notwendig ist, sondern auch darauf, sich der Bedeutung dieses Aspekts bewusst zu werden, wenn es darum geht, ob eine Webseite vom Benutzer gut aufgenommen wird oder ob sie wegen ihrer mangelhaften Gestaltung verworfen wird.

Das Programm dieses Studiengangs ist umfassend und hat einen praktischen Schwerpunkt, der es den Fachkräften ermöglichen wird, das erlernte Wissen schnell anzuwenden, so dass die Wissensvermittlung reibungslos und nicht nur theoretisch erfolgt.

Dieser **Universitätskurs in Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Spezialisierte Inhalte, die die Bedeutung von Internet-Schnittstellen hervorheben
- ◆ Ein praxisorientiertes Programm, das von den besten Dozenten geleitet wird
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Ihre Kunden werden mit Ihnen zusammenarbeiten wollen, wenn sie erst einmal entdeckt haben, dass Sie das Interface-Design beherrschen"

02 Ziele

Die Ziele dieses Programms konzentrieren sich darauf, den Studenten die Werkzeuge und Kenntnisse zu vermitteln, die ihnen helfen, die besten Benutzerschnittstellen zu entwerfen und zu programmieren, so dass sie von ihren Kunden und Arbeitgebern respektierte Fachleute werden.





“

TECH weiß, dass Sie sich verbessern und ein größeres Gebiet abdecken wollen: dieser Universitätskurs ist die Antwort"

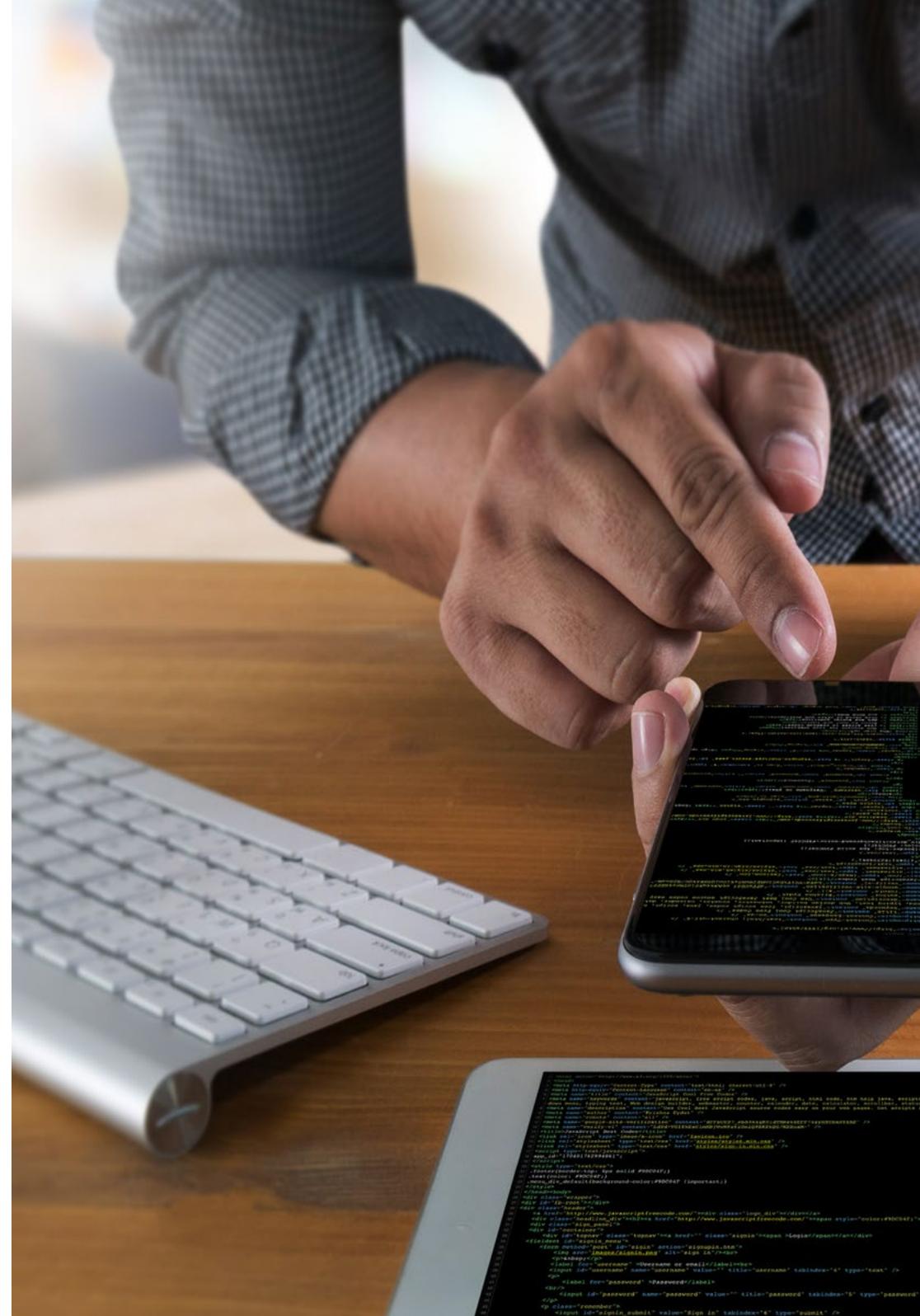


Allgemeine Ziele

- ◆ Analysieren der Bedeutung der Benutzererfahrung als eine Disziplin, die Technologie, Design und Interaktion erfolgreich umfasst
- ◆ Umsetzen der Phasen des *User Experience Design*
- ◆ Anwenden der wichtigsten Forschungsinstrumente, -methoden und -techniken zur Gestaltung nutzerzentrierter digitaler Erfahrungen
- ◆ Erstellen attraktiver, benutzerfreundlicher und zugänglicher digitaler Umgebungen, um ein zufriedenstellendes Nutzererlebnis zu gewährleisten



TECH hilft Ihnen, Ihre Ziele zu erreichen, indem wir Ihnen den besten Fachunterricht bieten"





Spezifische Ziele

- ◆ Erkennen von Nutzerbedürfnissen und Verhaltensmustern im Internet
- ◆ Interpretieren von Analysedaten, um Entscheidungen zu treffen
- ◆ Anwenden der verschiedenen Methoden und nutzerzentrierten Werkzeuge
- ◆ Identifizieren und Umsetzen von *Usability*-Prinzipien zur Gestaltung effektiver und effizienter Anwendungen
- ◆ Berücksichtigen der möglichen Behinderungen des Nutzers, um eine zugängliche Umgebung zu schaffen
- ◆ Entwickeln der verschiedenen Theorien, Grundsätze und Arten des Webdesigns
- ◆ Detailliertes Beschreiben der verschiedenen Prototyping-Methoden
- ◆ Antizipieren von Fehlern in Schnittstellen und in der Lage sein zu reagieren, wenn sie auftreten
- ◆ Organisieren und Priorisieren von Informationen im Internet
- ◆ Bereitstellen einer intuitiven Navigation für den Benutzer
- ◆ Erlangen eines Einblicks in *UX Writing* jenseits des Schreibens
- ◆ Herstellen der Beziehung zwischen Benutzererfahrung und organischer Positionierung (SEO)
- ◆ Festlegen der Ziele und des Prozesses der Ausarbeitung von *Styleguides*

03

Kursleitung

Die besten Dozenten mit umfassender Berufserfahrung auf dem Gebiet der Gestaltung und Entwicklung von Benutzeroberflächen geben den Studenten die besten Werkzeuge und Kenntnisse an die Hand, damit sie den Herausforderungen in einem sich wandelnden und wettbewerbsorientierten Umfeld wie der Programmierung und insbesondere der Web-Programmierung begegnen können.



“

Die besten Experten bieten Ihnen ihr Wissen an, um Ihnen zu beruflichem Erfolg zu verhelfen"

Leitung



Hr. Gris Ramos, Alejandro

- ◆ Direktor von Persatrace, einer Agentur für Webentwicklung und digitales Marketing
- ◆ Direktor des Talentclubs
- ◆ Computer-Ingenieur bei UNED
- ◆ Masterstudiengang in Digital Teaching and Learning Tech Education
- ◆ Masterstudiengang in Hochbegabung und Integrative Bildung
- ◆ Manager für Geschäftsentwicklung bei Alenda Golf
- ◆ Leiter der Abteilung für Webanwendungstechnik bei Brilogic
- ◆ Webprogrammierer bei der Ibergest-Gruppe
- ◆ Software-/Webprogrammierer bei Reebok Spanien

Professoren

Hr. Méndez Martínez, Brandon

- ◆ Universitätsexperte in Entwicklung von Webanwendungen und -diensten an der Universität von Alicante
- ◆ Web-Design und -Entwicklung, HIADIS
- ◆ Hochschulabschluss in Multimedia Engineering an der Universität von Alicante
- ◆ Verarbeitung natürlicher Sprache (NLP), GPLSI (Universität von Alicante)
- ◆ Masterstudiengang in Web Services und Anwendungsentwicklung an der Universität von Alicante
- ◆ "Analyse von Gamification-Techniken zum Erlernen komplexer Themen durch kollaborative Anwendungen", Bulletin des Technischen Ausschusses für Lerntechnologie

- ◆ "Grama: eine Webanwendung zum Lernen und Erzeugen kreativer Sprache", INTED Proceedings
- ◆ Forschung im Bereich der Menschlichen Sprachtechnologien (HLT), GPLSI (Universität von Alicante)

Hr. Vicente Miralles, David

- ◆ (CSO) Leiter für Expansionsstrategien bei ICU Medical Technologies
- ◆ (CEO) Geschäftsführender Direktor/Mitgründer bei CE Informática
- ◆ Lehrer/Ausbilder in privaten Einrichtungen
- ◆ Hochschulabschluss in Technischer Informatik an der Universität Miguel Hernández von Elche
- ◆ Entwicklungsingenieur bei Computer Elche

- ◆ (COO) Betriebsleiter bei VinoTrade

Hr. Del Moral García, Fransisco José

- ◆ Sicherheitsanalyst bei Page Group
- ◆ Hochschulabschluss in Telekommunikationstechnik an der Universität von Granada
- ◆ Spezialist für Telekommunikationssysteme
- ◆ Masterstudiengang in Computersicherheit, Internationale Universität von La Rioja
- ◆ Cyber Security Analyst bei Roca Sanitario
- ◆ Information Security Analyst bei Allianz Technology
- ◆ IT Security Airbus Defence and Space bei Clover Technologies
- ◆ Solutions Assistant bei EVERIS

Hr. Boix Tremiño, Jorge

- ◆ Gründer von HostingTG, einem Unternehmen für professionelle Webhostingdienste
- ◆ Gründer von GrupoTG, einem Unternehmen für digitales Marketing und Web-Design
- ◆ Mitgründer von TiendaWebOnline, einem Unternehmen für die Erstellung digitaler Dropshipping-Geschäfte
- ◆ Ausbilder im Bereich Programmierung und Marketingstrategien bei Nortempo
- ◆ Grafikdesigner bei Intergon2000
- ◆ Grafikdesigner bei Ibertex
- ◆ Projektleiter für Informationstechnologie bei Xion Animation
- ◆ Direktor für Vertrieb und Marketing bei Kingest
- ◆ Computeringenieur an der UNED
- ◆ Business Excellence Award des Institutes für berufliche Exzellenz
- ◆ Europäische Verdienstmedaille für lebenslange Leistungen im Berufsleben von der Europäischen Vereinigung für Wirtschaft und Wettbewerbsfähigkeit

- ◆ Gold Star für professionelle Exzellenz durch das Institut für professionelle Exzellenz

Hr. Alfaro, José

- ◆ *Team Leader* in DisneyLand Paris
- ◆ Hochschulabschluss in Journalismus
- ◆ Kurs in *Project Management Methodologies*

Hr. Herrero García, Diego

- ◆ Analyst, Manager und Entwickler von Computeranwendungen
- ◆ Hochschulabschluss in Technischem Wirtschaftsingenieurwesen an der Universität von La Rioja
- ◆ Hochschulabschluss in Wirtschaftsingenieurwesen an der Universität von La Rioja
- ◆ Universitätsexperte in Innovationsmanagement an der Universität von La Rioja



Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden"

04

Struktur und Inhalt

Dieser Studiengang wurde mit Blick auf die praktische Anwendung seiner Inhalte konzipiert, so dass die Studenten sicher sein können, dass das in diesem Universitätskurs erworbene Wissen eine direkte Anwendung in ihren Berufsfeldern findet. Darüber hinaus hilft seine Struktur, die vom Allgemeinen zum Besonderen geht, dabei, immer tiefer in sehr spezifische Aspekte der Gestaltung von Benutzeroberflächen und der Programmierung einzudringen.





“*Ein Lehrplan, der so gestaltet ist, dass Sie Ihr Wissen sofort in Ihrer Arbeit anwenden können*”

Modul 1. Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen

- 1.1. Benutzererfahrung
 - 1.1.1. Benutzererfahrung (UX)
 - 1.1.2. Schnittstellengestaltung (UI)
 - 1.1.3. Interaktionsdesign (IxD)
 - 1.1.4. Kontext und neue Paradigmen
- 1.2. Gestaltung der Benutzeroberfläche
 - 1.2.1. Design und sein Einfluss auf UX
 - 1.2.2. Psychologie des Web-Designs
 - 1.2.3. *Design Thinking*
 - 1.2.4. Arten von Web-Design
 - 1.2.4.1. Festes Design
 - 1.2.4.2. Elastisches Design
 - 1.2.4.3. Flüssiges Design
 - 1.2.4.4. Reaktionsfähiges Design
 - 1.2.4.5. Flexibles Design
 - 1.2.5. *Design System & Atomic Design*
- 1.3. Nutzerforschung oder UX-Forschung
 - 1.3.1. *UX Research*
 - 1.3.2. Bedeutung und Verfahren
 - 1.3.3. Forschung und Analyse
 - 1.3.4. Heuristische Bewertung
 - 1.3.5. *Eye Tracking*
 - 1.3.6. Test A/B
 - 1.3.7. *Crazy Egg*
 - 1.3.8. *Card Sorting*
 - 1.3.9. *Customer Journey*
 - 1.3.10. Andere Techniken
- 1.4. *UX Writing*
 - 1.4.1. *UX Writing*
 - 1.4.2. *UX Writing* vs. Copyrighting
 - 1.4.3. Nutzen und Vorteile
 - 1.4.4. Microcopy
 - 1.4.5. Schreiben für das Internet
- 1.5. Interaktionsdesign und Web-Prototyping
 - 1.5.1. Prototyping-Phase
 - 1.5.2. Methoden
 - 1.5.2.1. Sketches
 - 1.5.2.2. *Wireframes*
 - 1.5.2.3. *Mockups*
 - 1.5.3. Navigationsflüsse
 - 1.5.4. Interaktion
 - 1.5.5. Verwaltung von Online-Tools
- 1.6. Benutzerfreundlichkeit
 - 1.6.1. Auswirkungen der Benutzerfreundlichkeit auf die Benutzererfahrung
 - 1.6.2. Metriken
 - 1.6.3. Tests
 - 1.6.3.1. Interne Tests zur Benutzerfreundlichkeit
 - 1.6.3.2. Unmoderierte Ferntests zur Benutzerfreundlichkeit
 - 1.6.3.3. Moderierte Ferntests der Benutzerfreundlichkeit
 - 1.6.4. Bewertungsinstrumente
- 1.7. Zugänglichkeit
 - 1.7.1. Web-Zugänglichkeit
 - 1.7.2. Begünstigte
 - 1.7.3. Behinderungen
 - 1.7.3.1. Sehschwäche
 - 1.7.3.2. Beeinträchtigungen des Hörvermögens
 - 1.7.3.3. Motorische Behinderung
 - 1.7.3.4. Sprachbehinderung
 - 1.7.3.5. Kognitive Behinderung
 - 1.7.4. Leitlinien für die Zugänglichkeit von Webinhalten
 - 1.7.4.1. WCAG 2,1 und Prioritäten
 - 1.7.4.2. Wahrnehmbar
 - 1.7.4.3. Bedienbar
 - 1.7.4.4. Nachvollziehbar
 - 1.7.4.5. Robust
 - 1.7.5. Validierungsinstrumente und -techniken



- 1.8. Informationsarchitektur
 - 1.8.1. Organisatorische Systeme
 - 1.8.2. Etikettierungssysteme
 - 1.8.3. Navigationssysteme
 - 1.8.4. Suchsysteme
- 1.9. SXO: UX und SEO
 - 1.9.1. Ähnlichkeiten zwischen UX und SEO
 - 1.9.2. SEO Faktoren
 - 1.9.3. Auswirkungen und Vorteile der UX-Optimierung für SEO
 - 1.9.4. UX-Tipps zur Verbesserung von SEO
- 1.10. Stilrichtlinien
 - 1.10.1. Ziele
 - 1.10.2. Kontext
 - 1.10.3. Farbpalette
 - 1.10.4. Typografie
 - 1.10.5. Ikonographie
 - 1.10.6. Komponenten
 - 1.10.6.1. Grundlegende Komponenten
 - 1.10.6.2. Komplexe Komponenten
 - 1.10.7. *Layout*
 - 1.10.8. Kohärenz und Identität
 - 1.10.9. Nützliche Erweiterungen
 - 1.10.10. Beispiele

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 aufgibt 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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



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



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

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 von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

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

Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 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 auszubilden. 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 Online-Universität in Spanisch 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 ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken 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 haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

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.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen** 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 Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen**

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

Gestaltung und
Programmierung von
Benutzeroberflächen

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

Universitätskurs

Gestaltung und Programmierung
von Benutzeroberflächen