

Universitätsexperte Website-Engineering





Universitätsexperte Website-Engineering

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/ingenieurwissenschaften/spezialisierung/spezialisierung-website-engineering

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 26

06

Qualifizierung

Seite 34

01

Präsentation

Dieser Abschluss bietet den Studenten die Möglichkeit, sich auf die Programmierung und das Design von Webseiten zu spezialisieren und sich mit den Elementen zu befassen, die einen guten Ingenieur ausmachen, wenn er Webcodes schreibt. Jede Woche werden Millionen von Webseiten erstellt, und es werden Fachleute benötigt, die gut vorbereitet sind, um den Anforderungen der Kunden und Nutzer gerecht zu werden. Dieses Programm wurde speziell eingeführt, um den großen Markt für Webprogrammierung und -design zu nutzen, so dass die Absolventen in der bestmöglichen Position sind, um die Herausforderungen der heutigen digitalen und Online-Umgebung zu meistern.



“

Tausende von Unternehmen warten auf qualifizierte Fachleute, die ihre Webseiten erstellen, lernen Sie mit TECH und erreichen Sie Ihre Ziele"

Webseiten sind das wichtigste Werkzeug, das das Internet bietet. Sie sind der erste Kommunikationskanal, der von verschiedenen Unternehmen, Medien und verschiedenen Arten von Fachleuten genutzt wird, die einen individuellen Raum mit dem Rest der Nutzer teilen wollen. Aus diesem Grund ist dies heute eine der größten Beschäftigungsquellen, denn es besteht ein ständiger Bedarf an qualifizierten Personen, die die Programmierung und Gestaltung dieser Webseiten übernehmen.

Dieser Universitätsexperte in Website-Engineering bereitet die Studenten darauf vor, die notwendigen Fähigkeiten zu erwerben, um eine geschätzte Fachkraft in diesem sehr gefragten Bereich zu werden. Das Hauptziel besteht also darin, dass die Studenten alle Möglichkeiten der verschiedenen Programmiersprachen kennen, die in jeder Webseite vorhanden sind, so dass sie die besten Lösungen für jeden Fall wählen können.

Dieser Studiengang wendet fortschrittliche Lehrmethoden an, die sich stets an der Praxis orientieren, um alle ingenieurwissenschaftlichen Instrumente zu vermitteln, wodurch die Inhalte sehr tiefgründig, spezialisiert und auf hohem Niveau sind und sich durch ihre Qualität und Spezifität auszeichnen.

Auch die Struktur des Studiums wurde von bedeutenden Experten aus dem IT- und Ingenieurbereich vorbereitet, die über umfangreiche Erfahrungen in der Programmierung und im Webdesign verfügen, was diesen Abschluss zu einer Erfolgsgarantie macht, da diese Experten ihr gesamtes Wissen mit den Studenten teilen werden. Auf diese Weise können die Studenten von TECH die erworbenen Kenntnisse sofort anwenden, da sie aus spezialisierten Quellen stammen, die sich im Bereich der Computerprogrammierung gut auskennen.

Dieser **Universitätsexperte in Website-Engineering** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Innovative Inhalte, entwickelt, um mit den neuesten Entwicklungen in der Webprogrammierung Schritt zu halten
- ♦ Eine Lehrmethodik, die darauf ausgerichtet ist, das Beste aus dem Inhalt herauszuholen
- ♦ Eine Kombination aus Theorie und Praxis, bei der die Studenten in der Lage sein werden, die erlernten Konzepte anzuwenden, die ihnen in ihrer beruflichen Laufbahn von Nutzen sein werden
- ♦ Ein Überblick über die Bereiche Ingenieurwesen, Programmierung und Web-Entwicklung, der den Studenten ein Verständnis für den aktuellen Stand des Fachs vermittelt
- ♦ Praktische Aktivitäten und enge Unterstützung durch die Dozenten von TECH, die immer ein offenes Ohr für die Zweifel der Studenten haben
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Lernen Sie, wie Sie Ihren Code verbessern können, werden Sie zum Programmierungsexperten und erschließen Sie sich mit Ihren neuen Fähigkeiten neue Karrieremöglichkeiten"

“ *Die Kunden brauchen qualifizierte Webentwickler, und mit diesem Programm werden Sie sich von der Masse abheben*”

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen wird, 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 werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Aktualisieren Sie Ihre Kenntnisse in der Webentwicklung und schlagen Sie Ihren Kunden die besten Lösungen vor.

Mit diesem Abschluss lernen Sie, Webseiten zu programmieren wie ein Spezialist.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Studiengangs ist es, die Studenten zu erfahrenen Webentwicklern zu machen. Zu diesem Zweck setzt er eine Reihe von Instrumenten ein, die die Absolventen zu den am besten positionierten Fachkräften auf dem Arbeitsmarkt machen und die Aufmerksamkeit neuer Kunden auf sich ziehen. Dank der Lehrmethodik von TECH, der innovativen Inhalte und der fachkundigen Dozenten im Bereich des auf Websites angewandten Ingenieurwesens werden die Studenten am Ende dieses Programms echte Experten und angesehene Fachleute sein.



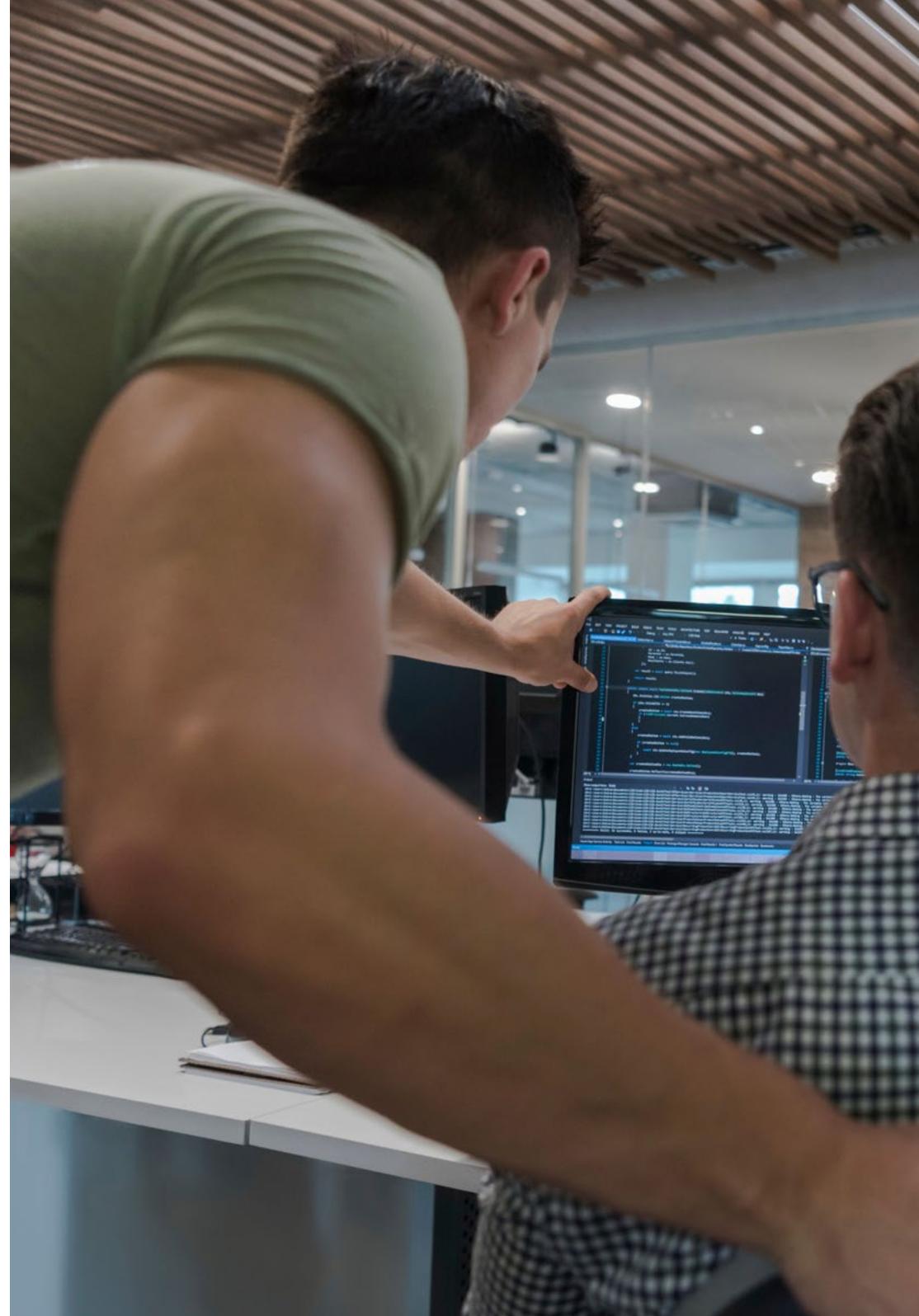
“

TECH möchte, dass Sie Ihre Ziele erreichen. Deshalb ist dieser Abschluss Ihre beste Gelegenheit, einen Qualitätssprung in Ihrer Karriere als Webprogrammierer zu machen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verschaffen eines Überblicks über den aktuellen Stand der Webentwicklung
- ◆ Entdecken der besten Tools für die Webprogrammierung
- ◆ Finden von optimalen Webdesign-Lösungen unter Berücksichtigung der Kundenpräferenzen
- ◆ Entdecken und Erlernen neuer Web-Programmiersprachen
- ◆ Beherrschen des Schreibens von Code in Standard Web-Programmiersprachen
- ◆ Erwerben von Werkzeugen für die flexible Programmierung
- ◆ Lernen auf die Bedeutung der Webschnittstelle zu achten
- ◆ Eine herausragende Fachkraft auf dem Gebiet der Webprogrammierung sein





Spezifische Ziele

Modul 1. Web-Programmiersprachen

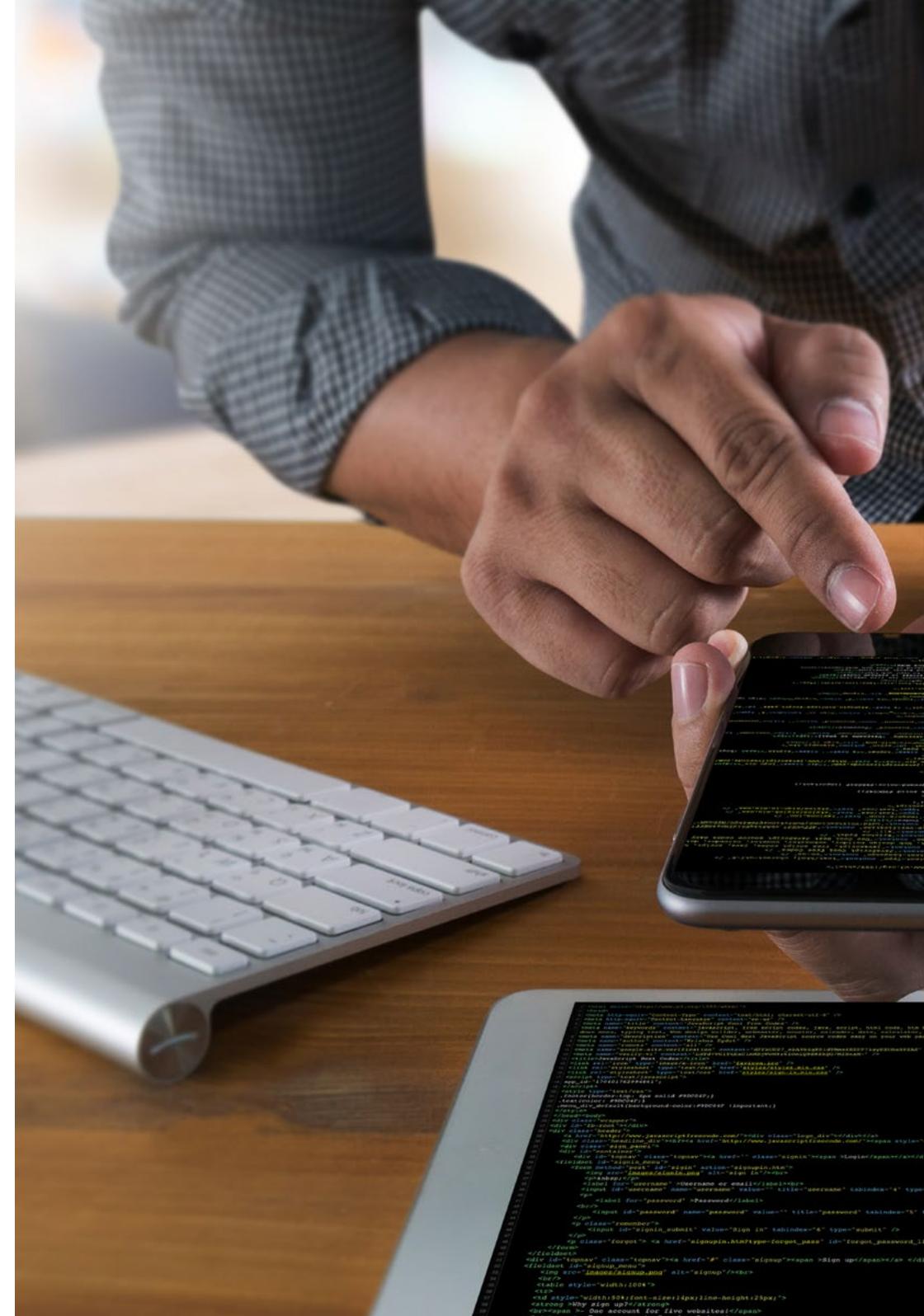
- ◆ Integrieren von in PHP entwickelten Anwendungen mit MySQL-Datenbanken
- ◆ Beherrschen des Prozesses der Kundeninteraktion mit Formularen, Cookies und Sitzungen
- ◆ Entwickeln von Fachkenntnissen in der Entwicklung von Webanwendungen und Webseiten, sowohl clientseitig als auch serverseitig
- ◆ Untersuchen von Web-Programmiersprachen und deren Implementierung in Entwicklungsumgebungen
- ◆ Analysieren der verschiedenen Frameworks und Bibliotheken der wichtigsten Web-Programmiersprachen
- ◆ Bestimmen der verschiedenen Optimierungstechniken, die bei der Entwicklung eines Webprojekts berücksichtigt werden müssen

Modul 2. Website-Engineering und -Architektur

- ◆ Bestimmen des Ursprungs der Web-Architektur und ihrer Rolle in der Web-Entwicklung
- ◆ Untersuchen der drei Säulen der Web-Architektur, um die Bedeutung der einzelnen Säulen bei der Gestaltung und Erstellung von Web-Projekten zu erkennen
- ◆ Entwickeln der verschiedenen Arten von Web-Architekturen, ihrer Vorteile und ihres Zusammenspiels
- ◆ Bewerten der Phasen, aus denen sich die Web-Architektur zusammensetzt, sowie der Zusammenhänge zwischen ihnen und ihrer Entwicklung
- ◆ Optimieren des Verhältnisses zwischen Webarchitektur und Benutzererfahrung sowie des Verhältnisses zwischen Webarchitektur und SEO
- ◆ Analysieren der Organisation der Navigation und des Inhalts vor der Modellierungsphase

Modul 3. Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen

- ♦ 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*





Modul 4. Methoden zur Entwicklung von Webanwendungen

- ◆ Bestimmen der Schlüsselemente eines *Business Case*, einer Produktvision und von Anwendergeschichten
- ◆ Planen von Iterationen basierend auf der Geschwindigkeit des Teams und der Länge der Iteration
- ◆ Erfassen und Priorisieren von Anforderungen für ein agiles Projekt
- ◆ Erkennen von Richtlinien für die Zerlegung, Schätzung und Zuweisung von *User Stories*
- ◆ Entwickeln agiler Praktiken für das Qualitäts- und Risikomanagement von Projekten
- ◆ Berechnen der Kosten- und Zeitplanleistungsindikatoren für das agile Projekt
- ◆ Analysieren der Schlüssel zum *Contracting* für agile Projekte
- ◆ Verwenden von Instrumenten und Strategien zur aktiven Einbeziehung von Interessengruppen während der gesamten Projektlaufzeit
- ◆ Untersuchen der Führungsstrategien von leistungsstarken selbstverwalteten Teams

“ *TECH weiß, dass Sie ein gefragter Spezialist sein möchten, erreichen Sie Ihr Ziel mit diesem Universitätsexperten*”

03

Kursleitung

Das beste Dozententeam steht bereit, um seine Studenten mit den besten und aktuellsten Kenntnissen und einer Methodik zu unterrichten, die den Erwartungen der Fachleute entspricht, die sich spezialisieren wollen. Auf diese Weise wissen die Studenten, dass sie in den bestmöglichen Händen sind und dass ihr Lernprozess optimal verläuft.



Leitung



Hr. Gris Ramos, Alejandro

- ◆ Direktor von Persatrace, einer Agentur für Webentwicklung und digitales Marketing
- ◆ Direktor des Talentclubs
- ◆ Computer-Ingenieur, 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. Miralles, David Vicente

- ◆ (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, 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, Nortempo
- ◆ Grafikdesigner, Intergon2000
- ◆ Grafikdesigner, Ibertex
- ◆ Projektleiter für Informationstechnologie, Xion Animation
- ◆ Direktor für Vertrieb und Marketing, 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 Navarro, 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

Der Lehrplan wurde unter dem Gesichtspunkt der pädagogischen Effizienz entwickelt, wobei die Inhalte sorgfältig ausgewählt wurden, um einen vollständigen Kurs anzubieten, der alle für die Erlangung echter Kenntnisse des Themas wesentlichen Bereiche umfasst und die neuesten Aktualisierungen und Aspekte des Sektors berücksichtigt. Auf diese Weise wurde ein Studienplan erstellt, dessen Module eine breite Perspektive auf das Website-Engineering bieten. Vom ersten Modul an werden die Studenten ihr Wissen erweitern und sich beruflich weiterentwickeln können, da sie sich auf ein Expertenteam stützen können.



“

Ein Universitätsexperte, der es Ihnen ermöglicht, sich schnell und kontinuierlich Wissen anzueignen, mit der wissenschaftlichen Strenge einer weltweiten Qualitätslehre"

Modul 1. Web-Programmiersprachen

- 1.1. Webprogrammierung
 - 1.1.1. Das Web
 - 1.1.2. Webdesign
 - 1.1.3. Webentwicklung
 - 1.1.3.1. *FrontEnd*
 - 1.1.3.2. *BackEnd*
 - 1.1.3.3. *FullStack*
 - 1.1.4. Arten von Programmiersprachen
 - 1.1.4.1. Programmiersprachen
 - 1.1.4.2. Auszeichnungssprachen
 - 1.1.4.3. *Scripting*-Sachen
 - 1.1.5. Framework vs. Bibliothek
 - 1.1.6. Entwicklungsumgebungen (IDEs)
 - 1.1.7. Browser
- 1.2. HTML
 - 1.2.1. HTML
 - 1.2.2. Tags
 - 1.2.2.1. Verschachtelung
 - 1.2.2.2. Attribute
 - 1.2.3. Struktur der Dokumente
 - 1.2.3.1. Kopfzeile
 - 1.2.3.2. Körper
 - 1.2.4. Semantische Elemente
 - 1.2.4.1. Wurzelemente
 - 1.2.4.2. Metadaten
 - 1.2.4.3. *Scripting*
 - 1.2.4.4. Rubriken
 - 1.2.4.5. Kommentare
 - 1.2.5. Textlicher Inhalt
 - 1.2.5.1. Titel
 - 1.2.5.2. Absatz
 - 1.2.5.3. Listen
 - 1.2.5.4. Textformate
 - 1.2.5.5. Besondere Zeichen
 - 1.2.6. Blöcke
 - 1.2.7. Hyperlinks
 - 1.2.8. Eingebetteter Inhalt
 - 1.2.9. Tabellen
 - 1.2.10. Formulare
- 1.3. CSS
 - 1.3.1. CSS
 - 1.3.2. Anwendung von Stilen
 - 1.3.3. Regeln
 - 1.3.3.1. Selektoren
 - 1.3.3.2. Eigenschaften und Werte
 - 1.3.3.3. Kommentare
 - 1.3.4. Stil-Kollisionen
 - 1.3.4.1. Vererbung
 - 1.3.4.2. Kaskade
 - 1.3.5. Selektoren
 - 1.3.6. Kombinatoren
 - 1.3.7. Pseudoklassen
 - 1.3.8. Pseudoelemente
 - 1.3.9. Box-Modell
 - 1.3.10. Attribute
 - 1.3.11. Maßeinheiten
 - 1.3.11.1. Absolute Einheiten
 - 1.3.11.2. Relative Einheiten

- 1.3.12. Positionierung
- 1.3.13. Farbe
- 1.3.14. Variablen
- 1.3.15. Animationen
- 1.4. JavaScript
 - 1.4.1. JavaScript
 - 1.4.2. HTML-Code-Eingliederung
 - 1.4.3. Syntax
 - 1.4.3.1. Sätze
 - 1.4.3.2. Kommentare
 - 1.4.4. Datentypen
 - 1.4.5. Variablen und Domänen
 - 1.4.6. Betreiber
 - 1.4.7. Strukturen zur Flusskontrolle
 - 1.4.8. Funktionen
 - 1.4.9. DOM-Manipulation
 - 1.4.10. Events
 - 1.4.11. Objektorientierte Programmierung
 - 1.4.11.1. Klassen
 - 1.4.11.2. Objekte
 - 1.4.11.2.1. Eigenschaften
 - 1.4.11.2.2. Methoden
 - 1.4.12. AJAX
- 1.5. PHP
 - 1.5.1. PHP
 - 1.5.2. Struktur der Dokumente
 - 1.5.3. Erzeugung von HTML-Inhalten
 - 1.5.4. Konstanten und Variablen
 - 1.5.5. Betreiber
 - 1.5.6. Datentypen
 - 1.5.7. Strukturen zur Flusskontrolle
 - 1.5.8. Funktionen
 - 1.5.9. Formulare, Cookies und Sessions
- 1.6. MySQL
 - 1.6.1. MySQL
 - 1.6.2. Datenbanken
 - 1.6.3. Zeichencodierung
 - 1.6.4. Datentypen
 - 1.6.5. Benutzer und Privilegien
 - 1.6.6. Zugang zu einer Datenbank
 - 1.6.7. Erstellung und Manipulation einer Datenbank
 - 1.6.8. Klauseln
 - 1.6.9. Konsultation
- 1.7. Bibliotheken und Frameworks von HTML und CSS
 - 1.7.1. Bootstrap
 - 1.7.2. Foundation
 - 1.7.3. Skeleton
 - 1.7.4. Bulma
 - 1.7.5. Materialize
 - 1.7.6. PureCSS
 - 1.7.7. TailwindCSS
 - 1.7.8. Susy
 - 1.7.9. UIKit
- 1.8. Bibliotheken und Frameworks von JavaScript
 - 1.8.1. Angular
 - 1.8.2. jQuery
 - 1.8.3. React
 - 1.8.4. Meteor
 - 1.8.5. Polymer
 - 1.8.6. Mithril
 - 1.8.7. Aurelia
 - 1.8.8. Vue.js
 - 1.8.9. Ember.js
 - 1.8.10. Node.js
 - 1.8.11. Backbone.js

- 1.9. Bibliotheken und Frameworks von PHP
 - 1.9.1. Laravel
 - 1.9.2. Symfony
 - 1.9.3. Zend
 - 1.9.4. CodeIgniter
 - 1.9.5. FuelPHP
 - 1.9.6. CakePHP
 - 1.9.7. Phalcon
 - 1.9.8. Yii
 - 1.9.9. Slim
- 1.10. Techniken der Webprogrammierung
 - 1.10.1. *Beautify*
 - 1.10.2. Minimierung des Codes
 - 1.10.3. Bildoptimierung
 - 1.10.3.1. Dateiformate
 - 1.10.3.2. Komprimierungsqualität vs. Größe
 - 1.10.4. Code-Standardisierung und browserübergreifende Kompatibilität
 - 1.10.5. Fehlersuche und Code-Validierung
 - 1.10.6. *Bundling*
 - 1.10.7. Versionskontrolle und Repositories

Modul 2. Website-Engineering und -Architektur

- 2.1. Entwicklung und Architektur von Webseiten
 - 2.1.1. Website-Architektur
 - 2.1.2. Anwendungen und Einsatzmöglichkeiten
- 2.2. Die Säulen der Web-Architektur
 - 2.2.1. Publikum
 - 2.2.2. Inhalt
 - 2.2.3. Kontext
- 2.3. Horizontale Web-Architektur
 - 2.3.1. Vorteile
 - 2.3.2. Beispiele



- 2.4. Vertikale Web-Architektur
 - 2.4.1. Vorteile
 - 2.4.2. Beispiele
- 2.5. Phasen der Web-Architektur
 - 2.5.1. Taxonomie
 - 2.5.2. Kennzeichnung
 - 2.5.3. Sitemap
- 2.6. Web-Architektur und -Design
 - 2.6.1. Arten von Seiten
 - 2.6.2. Vorhandensein von Elementen
 - 2.6.3. Verknüpfungsbedarf
- 2.7. Web-Architektur und -Navigation
 - 2.7.1. Struktur
 - 2.7.2. Kategorisierung
 - 2.7.3. Kennzeichnung
 - 2.7.4. Benutzerfreundlichkeit
- 2.8. Web-Architektur und SEO
 - 2.8.1. *Benchmark*
 - 2.8.2. *Keyword Research*
 - 2.8.3. URLs
 - 2.8.4. Interne Links
 - 2.8.5. Kannibalisierung
- 2.9. Werkzeuge für die Web-Architektur
 - 2.9.1. Mind Maps mit Mindmeister
 - 2.9.2. Screaming Frog SEO Spider URL-Analyse
 - 2.9.3. Analyse des Webverkehrs mit Google Analytics
- 2.10. Google Search Console
 - 2.10.1. Schlüsselwort-Analyse
 - 2.10.2. Schlüsselwörter für Gelegenheiten
 - 2.10.3. Leistung der Webseite

Modul 3. Gestaltung und Programmierung von Benutzeroberflächen

- 3.1. Benutzererfahrung
 - 3.1.1. Benutzererfahrung (UX)
 - 3.1.2. Schnittstellengestaltung (UI)
 - 3.1.3. Interaktionsdesign (IXD)
 - 3.1.4. Kontext und neue Paradigmen
- 3.2. Gestaltung der Benutzeroberfläche
 - 3.2.1. Design und sein Einfluss auf UX
 - 3.2.2. Psychologie des Web-Designs
 - 3.2.3. *Design Thinking*
 - 3.2.4. Arten von Web-Design
 - 3.2.4.1. Festes Design
 - 3.2.4.2. Elastisches Design
 - 3.2.4.3. Flüssiges Design
 - 3.2.4.4. Reaktionsfähiges Design
 - 3.2.4.5. Flexibles Design
 - 3.2.5. *Design System & Atomic Design*
- 3.3. Nutzerforschung oder UX-Forschung
 - 3.3.1. UX Research
 - 3.3.2. Bedeutung und Verfahren
 - 3.3.3. Forschung und Analyse
 - 3.3.4. Heuristische Bewertung
 - 3.3.5. *Eye Tracking*
 - 3.3.6. Test A/B
 - 3.3.7. *Crazy Egg*
 - 3.3.8. *Card Sorting*
 - 3.3.9. *Customer Journey*
 - 3.3.10. Andere Techniken

- 3.4. *UX Writing*
 - 3.4.1. *UX Writing*
 - 3.4.2. *UX Writing* vs. Copyrighting
 - 3.4.3. Nutzen und Vorteile
 - 3.4.4. Microcopy
 - 3.4.5. Schreiben für das Internet
- 3.5. Interaktionsdesign und Web-Prototyping
 - 3.5.1. Prototyping-Phase
 - 3.5.2. Methoden
 - 3.5.2.1. *Sketches*
 - 3.5.2.2. *Wireframes*
 - 3.5.2.3. *Mockups*
 - 3.5.3. Navigationsflüsse
 - 3.5.4. Interaktion
 - 3.5.5. Verwaltung von Online-Tools
- 3.6. Benutzerfreundlichkeit
 - 3.6.1. Auswirkungen der Benutzerfreundlichkeit auf die Benutzererfahrung
 - 3.6.2. Metriken
 - 3.6.3. Tests
 - 3.6.3.1. Interne Tests zur Benutzerfreundlichkeit
 - 3.6.3.2. Unmoderierte Ferntests zur Benutzerfreundlichkeit
 - 3.6.3.3. Moderate Ferntests der Benutzerfreundlichkeit
 - 3.6.4. Bewertungsinstrumente
- 3.7. Zugänglichkeit
 - 3.7.1. Web-Zugänglichkeit
 - 3.7.2. Begünstigte
 - 3.7.3. Behinderungen
 - 3.7.3.1. Sehschwäche
 - 3.7.3.2. Beeinträchtigungen des Hörvermögens
 - 3.7.3.3. Motorische Behinderung
 - 3.7.3.4. Sprachbehinderung
 - 3.7.3.5. Kognitive Behinderung
 - 3.7.4. Leitlinien für die Zugänglichkeit von Webinhalten
 - 3.7.4.1. WCAG 2,1 und Prioritäten
 - 3.7.4.2. Wahrnehmbar
 - 3.7.4.3. Bedienbar
 - 3.7.4.4. Nachvollziehbar
 - 3.7.4.5. Robust
 - 3.7.5. Validierungsinstrumente und -techniken
- 3.8. Informationsarchitektur
 - 3.8.1. Organisatorische Systeme
 - 3.8.2. Etikettierungssysteme
 - 3.8.3. Navigationssysteme
 - 3.8.4. Suchsysteme
- 3.9. SXO: UX und SEO
 - 3.9.1. Ähnlichkeiten zwischen UX und SEO
 - 3.9.2. SEO Faktoren
 - 3.9.3. Auswirkungen und Vorteile der UX-Optimierung für SEO
 - 3.9.4. UX-Tipps zur Verbesserung von SEO
- 3.10. Stilrichtlinien
 - 3.10.1. Ziele
 - 3.10.2. Kontext
 - 3.10.3. Farbpalette
 - 3.10.4. Typografie
 - 3.10.5. Ikonographie
 - 3.10.6. Komponenten
 - 3.10.6.1. Grundlegende Komponenten
 - 3.10.6.2. Komplexe Komponenten
 - 3.10.7. *Layout*
 - 3.10.8. Kohärenz und Identität
 - 3.10.9. Nützliche Erweiterungen
 - 3.10.10. Beispiele

Modul 4. Methoden zur Entwicklung von Webanwendungen

- 4.1. Agiles Projektmanagement - die Grundlage für die Entwicklung von Webanwendungen
 - 4.1.1. Agiler Ansatz
 - 4.1.2. Agile Werte und Prinzipien
 - 4.1.3. Traditionelles und agiles Projektmanagement
 - 4.1.4. Das agile Modell des Projektmanagements
 - 4.1.5. Agile Methoden
- 4.2. Einführung eines agilen Ansatzes für die Entwicklung von Webanwendungen
 - 4.2.1. Mythen und Fakten über Agilität
 - 4.2.2. Agile Praktiken
 - 4.2.3. Auswahl von agilen Praktiken für ein Projekt
 - 4.2.4. Entwicklung einer agilen Denkweise
 - 4.2.5. Umsetzung und Kommunikation der Einführung agiler Grundsätze
- 4.3. Agile Methoden für die Entwicklung von Webanwendungen
 - 4.3.1. *Lean* Entwicklung
 - 4.3.2. *Extreme Programming* (XP)
 - 4.3.3. *Crystal*-Methoden
 - 4.3.4. *Features Driven Development* (FDD)
 - 4.3.5. DSDM und der *Agile Unified Process*
- 4.4. Agile Methoden für die Entwicklung fortgeschrittener Webanwendungen
 - 4.4.1. Kanban-Methode
 - 4.4.2. Scrum und Scrumban
 - 4.4.3. DA *Disciplined Agile*
 - 4.4.4. Hybride Methodiken
 - 4.4.5. Vergleich der agilen Methoden
- 4.5. Web-Entwicklungsprojekt. Der Planungsprozess
 - 4.5.1. Start eines agilen Projekts
 - 4.5.2. Agiler Planungsprozess
 - 4.5.3. Sammeln von Anforderungen und Anwenderberichten
 - 4.5.4. Festlegung des Projektumfangs mit Hilfe agiler Methoden. *Product Backlog*
 - 4.5.5. Agile Werkzeuge für die Priorisierung von Anforderungen
- 4.6. *Stakeholder* von agilen Projekten zur Entwicklung von Webanwendungen
 - 4.6.1. *Stakeholder* in agilen Projekten
 - 4.6.2. Förderung der effektiven Beteiligung von Interessengruppen
 - 4.6.3. Partizipative Entscheidungsfindung
 - 4.6.4. Agiler Austausch und Sammlung von Wissen
- 4.7. Einführungsplan und Erstellung von Kostenvoranschlägen
 - 4.7.1. Einführungsplan
 - 4.7.2. Schätzung des Umfangs der *User Story*
 - 4.7.3. Schätzung der Geschwindigkeit
 - 4.7.4. Agile Schätzungstechniken
 - 4.7.5. Priorisierung von Anwendergeschichten
- 4.8. Planung und Überwachung von Iterationen
 - 4.8.1. Iteration und progressive Entwicklung
 - 4.8.2. Iterationsplanungsprozess
 - 4.8.3. Erstellen des Iterationsbacklogs
 - 4.8.4. Der agile Zeitplan und Puffer
 - 4.8.5. Verfolgung des Fortschritts der Iteration
 - 4.8.6. Verfolgung und Berichterstattung zum Fortschritt des *Releases*
- 4.9. Leitung eines Entwicklungsteams für Webanwendungen
 - 4.9.1. Agile Teams
 - 4.9.2. Der agile Projektleiter
 - 4.9.3. Agile Teams
 - 4.9.4. Management von virtuellen agilen Teams
 - 4.9.5. Coaching zur Verbesserung der Teamleistung
- 4.10. Management und Wertschöpfung bei Webentwicklungsprojekten
 - 4.10.1. Prozesse für eine wertorientierte Lieferung
 - 4.10.2. Die Qualität des Produkts
 - 4.10.3. Agile Qualitätspraktiken
 - 4.10.4. Risikomanagement
 - 4.10.5. Agile Verträge
 - 4.10.6. Earned-Value-Management in agilen Projekten

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.



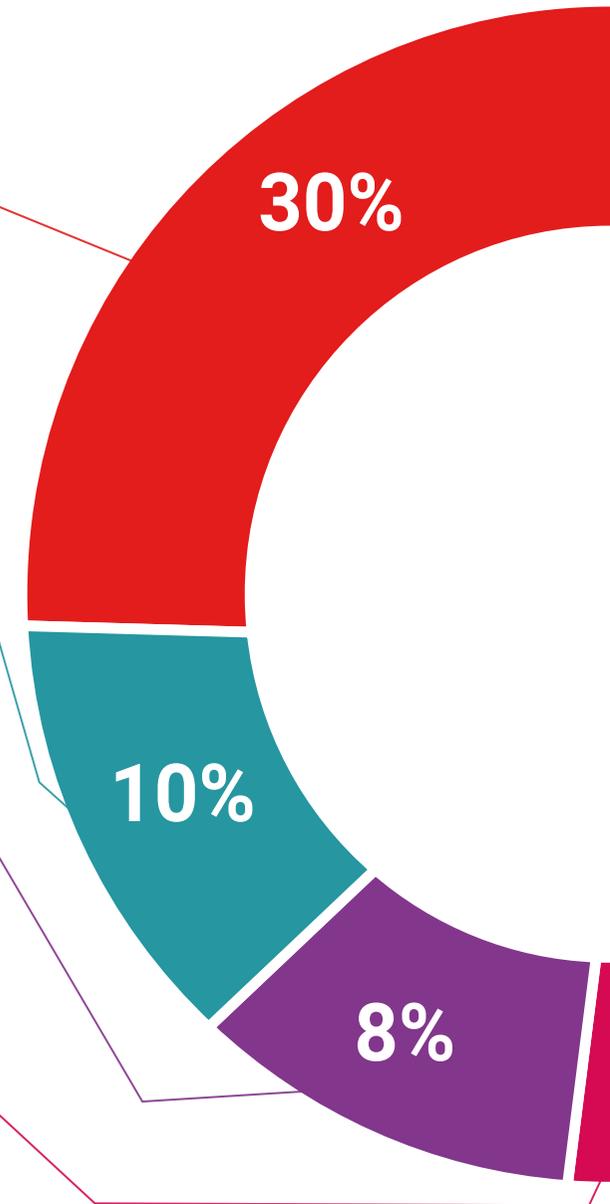
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

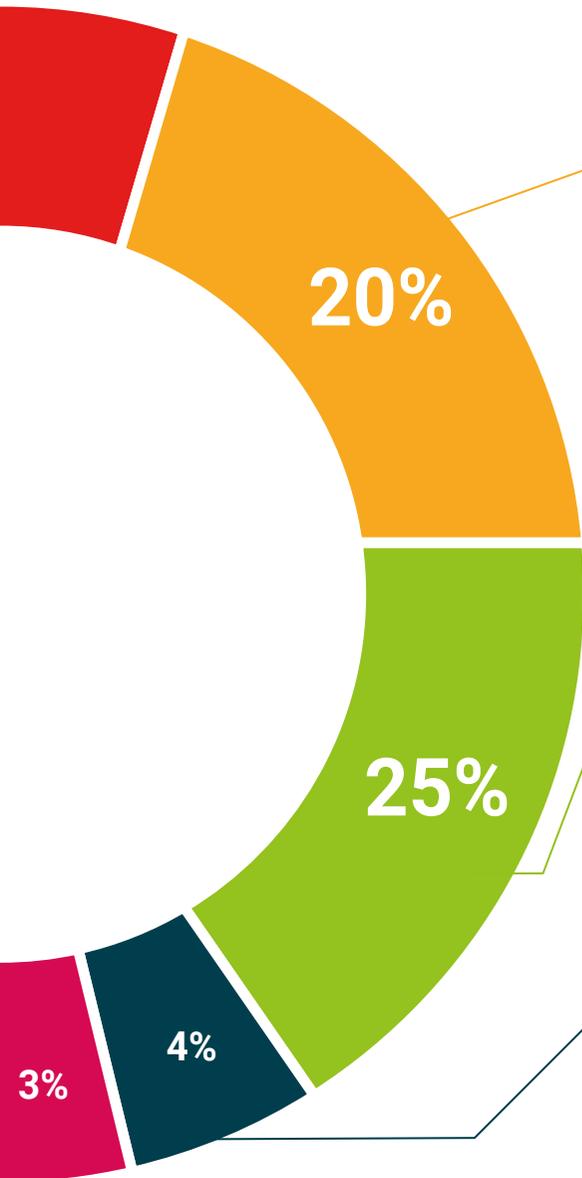
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätsexperte in Website-Engineering 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 **Universitätsexperte in Website-Engineering** 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 Technologische 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: **Universitätsexperte in Website-Engineering**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **600 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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Website-Engineering

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

Universitätsexperte Website-Engineering