

# Corso Universitario

## User Experience nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili



## Corso Universitario

### User Experience nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 o.**

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/informatica/corso-universitario/user-experience-sviluppo-applicazioni-dispositivi-mobili](http://www.techtute.com/it/informatica/corso-universitario/user-experience-sviluppo-applicazioni-dispositivi-mobili)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Il successo delle applicazioni mobili è determinato dall'esperienza dell'utente. Una delle aree più importanti emerse negli ultimi anni nel contesto della trasformazione digitale e del nuovo ruolo del cliente è il canale mobile, che ha visto il maggiore sviluppo grazie all'evoluzione tecnologica dei dispositivi e delle infrastrutture di rete. Costruire un'esperienza veramente differenziata è una vera sfida per lo sviluppatore, pertanto questo programma approfondisce le metodologie più apprezzate nelle aziende, nonché gli strumenti che consentono di portare le grandi idee alla produzione di progetti. Un sistema di studio al 100% online e per circa 6 settimane con esperti del settore.





“

*Padroneggiare la tecnologia necessaria per trasformare la User Experience durante il processo di creazione e sviluppo di progetti ottimali. Sarà possibile dopo aver completato questo programma. Iscriviti subito”*

Determinare i principi della cultura centrata sull'utente e il modo in cui essa genera una nuova posizione per i professionisti della customer experience fa parte degli obiettivi di questo Corso Universitario. Si valuterà la tecnologia necessaria per trasformare la UX (*User Experience*) durante il processo di creazione e sviluppo di progetti ottimali, si lavorerà con gli strumenti di prototipazione e *Wireframing* più importanti del settore e infine si analizzeranno le interfacce utente dal punto di vista della teoria del design.

Il professionista sarà in grado di comprendere le prospettive della customer experience, la bidirezionalità, le microinterazioni come parte del processo: relazione *End-to-end*, interazioni e omnicanalità. Si studierà il comportamento dell'utente, lo stato dell'arte della tecnologia, le componenti tecniche coinvolte, le teorie dell'usabilità, le diverse tecniche UX e gli strumenti *Low-Code*, oltre ad altri aspetti approfonditi nel piano di studi.

Una qualifica 100% *online*, progettata da esperti nell'area dello sviluppo di applicazioni e nuove tecnologie, con oltre 25 anni di esperienza come ingegneri informatici, che condivideranno le loro esperienze più significative con un valore professionale e umano eccezionale. Nel corso di 6 settimane, lo studente approfondirà ciascuno dei concetti di User Experience nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili, utilizzando una metodologia all'avanguardia basata sul *Relearning* e una varietà di formati che renderanno il processo di apprendimento molto più dinamico e pratico.

Questo **Corso Universitario in User Experience nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti nello sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili.
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Enfasi speciale sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*TECH promuove i programmi di aggiornamento con le maggiori opportunità professionali oggi e per il futuro"*

“

*Capire il comportamento del nuovo tipo di utente, le sue interazioni e il suo percorso attraverso applicazioni mobili e siti web in sole 6 settimane”*

Il personale docente del programma comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Impara a lavorare con gli strumenti di Prototyping e Wireframing più importanti del settore.*

*TECH Università Tecnologica ti offre una preparazione aggiornata e 100% online sugli argomenti più richiesti in questo ambiente di lavoro.*



# 02 Obiettivi

Costruire un'esperienza realmente differenziata non è solo Marketing, ci sono una scienza e una tecnologia al riguardo. Questo Corso Universitario affronta le metodologie incentrate sull'utente più apprezzate dalle aziende, nonché gli strumenti che consentono di tradurre le grandi idee in progetti di produzione. Preparare il professionista con conoscenze esclusive e specifiche, per distinguersi grazie a soluzioni più efficienti in un ambiente così attuale e competitivo.



month forward consensus

2023 = 2.23

2024 = 2.23

2025 = 2.23

2026 = 2.23

2027 = 2.23

2028 = 2.23

2029 = 2.23

2030 = 2.23

2031 = 2.23

2032 = 2.23

2033 = 2.23

2034 = 2.23

2035 = 2.23

2036 = 2.23

2037 = 2.23

2038 = 2.23

2039 = 2.23

2040 = 2.23

2041 = 2.23

2042 = 2.23

2043 = 2.23

2044 = 2.23

2045 = 2.23

2046 = 2.23

2047 = 2.23

2048 = 2.23

2049 = 2.23

2050 = 2.23

2051 = 2.23

2052 = 2.23

2053 = 2.23

2054 = 2.23

2055 = 2.23

2056 = 2.23

2057 = 2.23

2058 = 2.23

2059 = 2.23

2060 = 2.23

2061 = 2.23

2062 = 2.23

2063 = 2.23

2064 = 2.23

2065 = 2.23

2066 = 2.23

2067 = 2.23

2068 = 2.23

2069 = 2.23

2070 = 2.23

2071 = 2.23

2072 = 2.23

2073 = 2.23

2074 = 2.23

2075 = 2.23

2076 = 2.23

2077 = 2.23

2078 = 2.23

2079 = 2.23

2080 = 2.23

2081 = 2.23

2082 = 2.23

2083 = 2.23

2084 = 2.23

2085 = 2.23

2086 = 2.23

2087 = 2.23

2088 = 2.23

2089 = 2.23

2090 = 2.23

2091 = 2.23

2092 = 2.23

2093 = 2.23

2094 = 2.23

2095 = 2.23

2096 = 2.23

2097 = 2.23

2098 = 2.23

2099 = 2.23

2100 = 2.23

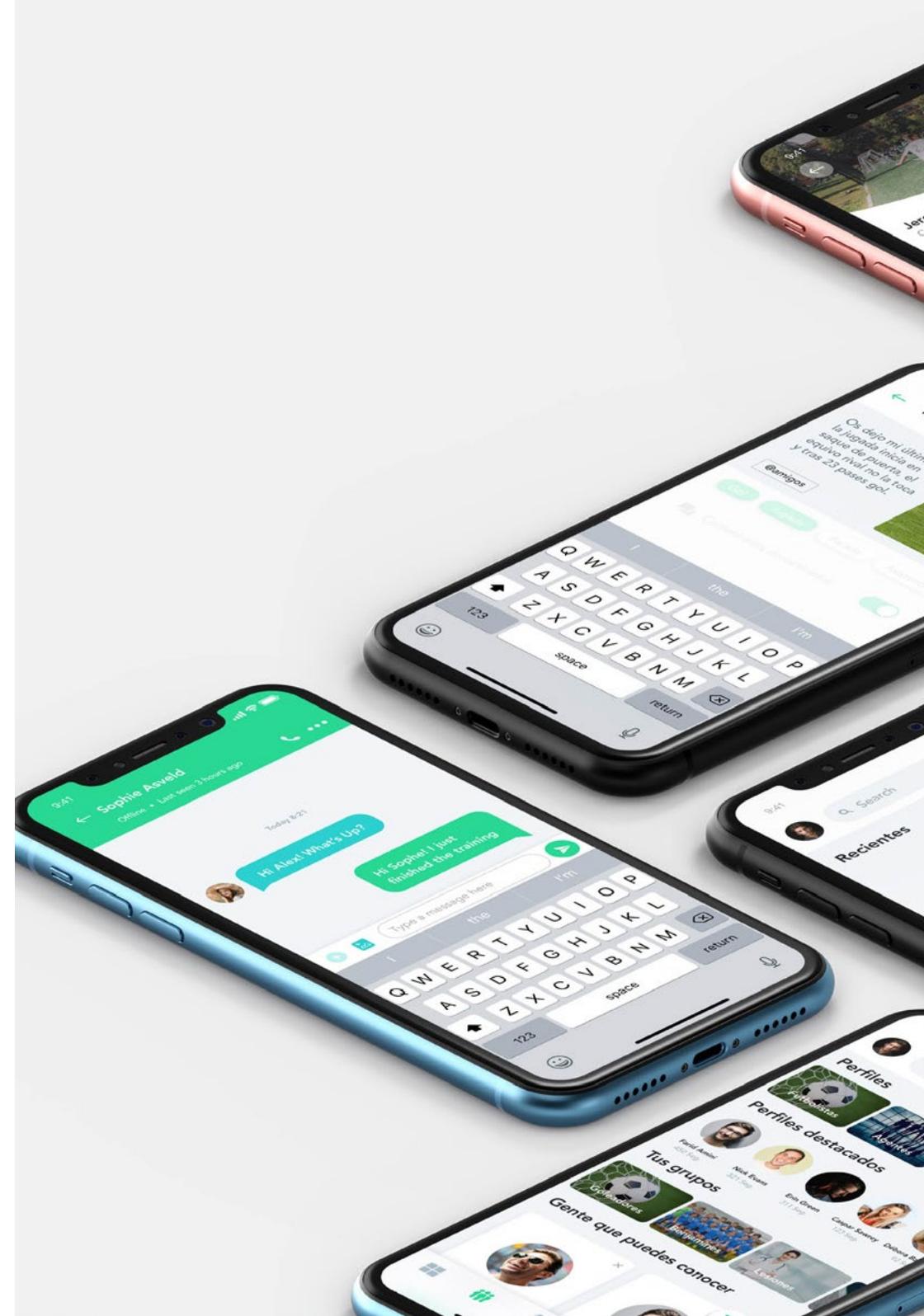
“

*Comprendi come la teoria visiva e il design dell'interfaccia influenzino il comportamento dei clienti"*



## Obiettivi generali

- ◆ Analizzare le esigenze e il comportamento degli utenti in relazione ai dispositivi mobili e alle loro applicazioni
- ◆ Eseguire la progettazione di architetture, iterazioni e interfacce utente attraverso i linguaggi di programmazione delle piattaforme mobili più rappresentative del mercato (Web, iOS e Android)
- ◆ Applicare meccanismi di controllo degli errori, test e debug nello sviluppo di applicazioni mobili
- ◆ Affrontare diversi casi pratici e commerciali per la pubblicazione, la distribuzione e la diffusione di applicazioni mobili nei principali marketplace di applicazioni
- ◆ Acquisire le conoscenze pratiche per pianificare e gestire progetti tecnologici legati alle tecnologie mobili
- ◆ Sviluppare le competenze, le attitudini e gli strumenti necessari per imparare a sviluppare applicazioni mobili in modo autonomo e professionale, su dispositivi multiplatforma
- ◆ Esplorare i contenuti relativi alla monetizzazione delle applicazioni e al Marketing mobile





## Obiettivi specifici

- ◆ Analizzare il nuovo tipo di utente, le sue interazioni e il suo percorso attraverso le applicazioni mobili e i siti web
- ◆ Determinare gli strumenti fondamentali per la web analytics, la mobilità e l'accessibilità
- ◆ Concretizzare le tecniche di valutazione delle micro-interazioni e la progettazione di esperienze personalizzate
- ◆ Stabilire come le nuove tecnologie dirompenti come l'AI e l'IoT abbiano portato l'esperienza del cliente a nuovi standard
- ◆ Mostrare come l'analisi comportamentale generi una quantità e una qualità di dati sconosciuta all'analitica tradizionale
- ◆ Sviluppare nuove metodologie, come il *Design Thinking*, incentrate sull'utente
- ◆ Proporre strumenti di prototipazione e *Wireframing* di base e avanzati



*Questo programma è per tutti coloro che desiderano generare soluzioni efficienti nei loro prossimi progetti e che vogliono distinguersi nell'ambiente competitivo delle nuove tecnologie"*

# 03

## Direzione del corso

Un programma di aggiornamento che cerca di avvantaggiare tutti i professionisti che lavorano in ambienti IT, progettato sotto la prospettiva di docenti con più di 25 anni di esperienza nell'area dello sviluppo di applicazioni, nuove tecnologie, architettura di soluzioni e infrastrutture digitali. Questi sono stati scelti da TECH per accompagnare lo studente durante tutto il processo di apprendimento, fornendo un supporto reale grazie al loro profilo rispettabile e alla loro profonda conoscenza.





“

*Oltre 2 decenni di esperienza nelle soluzioni informatiche supportano i contenuti sviluppati in questo programma”*

## Direzione



### Dott. Olalla Bonal, Martín

- ◆ Responsabile Senior della Pratica Blockchain presso EY
- ◆ Specialista Tecnico Blockchain Client per IBM
- ◆ Direttore dell'Architettura di Blocknitive
- ◆ Coordinatore del Team per i Database Distribuiti Non-Relazionali per wedoIT (filiale di IBM)
- ◆ Architetto di Infrastrutture presso Bankia
- ◆ Responsabile del Dipartimento di Layout di T-Systems
- ◆ Coordinatore del Dipartimento per Bing Data España SL

## Personale docente

### Dott. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ◆ Direttore di Customer Experience per IBM
- ◆ Ingegnere tecnico di prevendita attraverso il portafoglio *Watson Customer Engagement*
- ◆ Ingegnere di rete R&D presso Telefónica
- ◆ Laurea in Ingegneria delle Telecomunicazioni presso l'Università di Alcalá e la *Danish Technical University*



# 04

## Struttura e contenuti

Per imparare tutto sulla User Experience nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili, TECH ha progettato un programma esclusivo con i contenuti più aggiornati e funzionali per tutti gli informatici che desiderano aumentare il proprio livello di professionalità. Un piano di studi descritto in modo approfondito, con molteplici risorse multimediali e materiale teorico pratico che renderà il processo di apprendimento molto più dinamico e agile. Adatto a una metodologia 100% online e basato sul *Relearning*, che sarà disponibile fin dal primo giorno e con la possibilità di scaricarlo per consultarlo quando necessario.



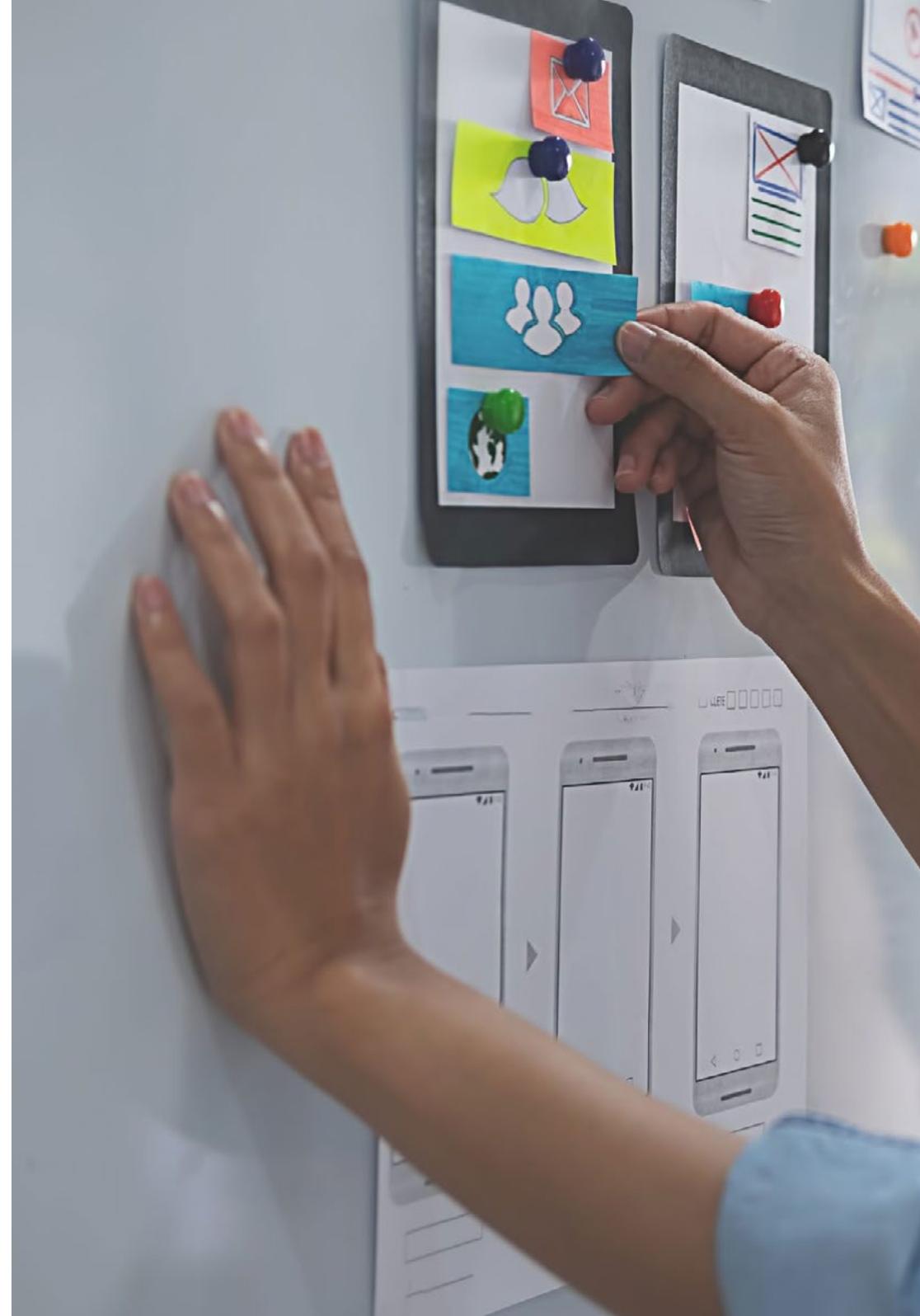


“

*Il professionista di oggi ha bisogno di una preparazione che garantisca un apprendimento facile ed efficace. La metodologia 100% online e basata sul Relearning di questo programma lo rende possibile”*

## Modulo 1. User Experience su dispositivi mobili

- 1.1. *User Experience*
  - 1.1.1. *Client Experience*
  - 1.1.2. *Client Experience*. Requisiti
  - 1.1.3. Bidirezionale con il cliente
- 1.2. *Client Experience*. Obiettivi e attrezzature
  - 1.2.1. *Client Experience*. Obiettivi e attrezzature
  - 1.2.2. Processi iterativi
  - 1.2.3. Informazione necessaria
- 1.3. Micro-interazioni
  - 1.3.1. Relazioni *End-to-end*
  - 1.3.2. Interazioni
  - 1.3.3. Omnicanale
- 1.4. Comportamento dell'utente
  - 1.4.1. Progetto di fondazione
  - 1.4.2. Analitica web e di sessione
  - 1.4.3. Esperti di analisi
- 1.5. Stato dell'arte della tecnologia
  - 1.5.1. *Machine Learning*
  - 1.5.2. Blockchain
  - 1.5.3. Internet of Things
- 1.6. Componenti tecnici
  - 1.6.1. Componenti tecnici
  - 1.6.2. Componenti avanzati: dispositivi
  - 1.6.3. Componenti avanzati: diversi profili
- 1.7. Usabilità
  - 1.7.1. Euristiche di Nielsen
  - 1.7.2. Test utente
  - 1.7.3. Usabilità. Errori





- 1.8. Tecniche di UX. *User Experience*
  - 1.8.1. Regole
  - 1.8.2. *Prototyping*
  - 1.8.3. Strumenti *Low-Code*
- 1.9. Strategia Visuale
  - 1.9.1. Progettazione del *User Interface*
  - 1.9.2. Lavoro di *User Interface* sul web
  - 1.9.3. Lavoro di *User Interface* sulle applicazioni
- 1.10. *Developer Frameworks*
  - 1.10.1. *Frameworks* di CX
  - 1.10.2. *Frameworks* di UX
  - 1.10.3. *Frameworks* di UI

“

*Impara gli argomenti più attuali senza sacrificare le tue attività correnti. Iscriviti ora e scopri il nuovo modo di studiare"*

# 05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*



*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



#### Pratiche di competenze e competenze

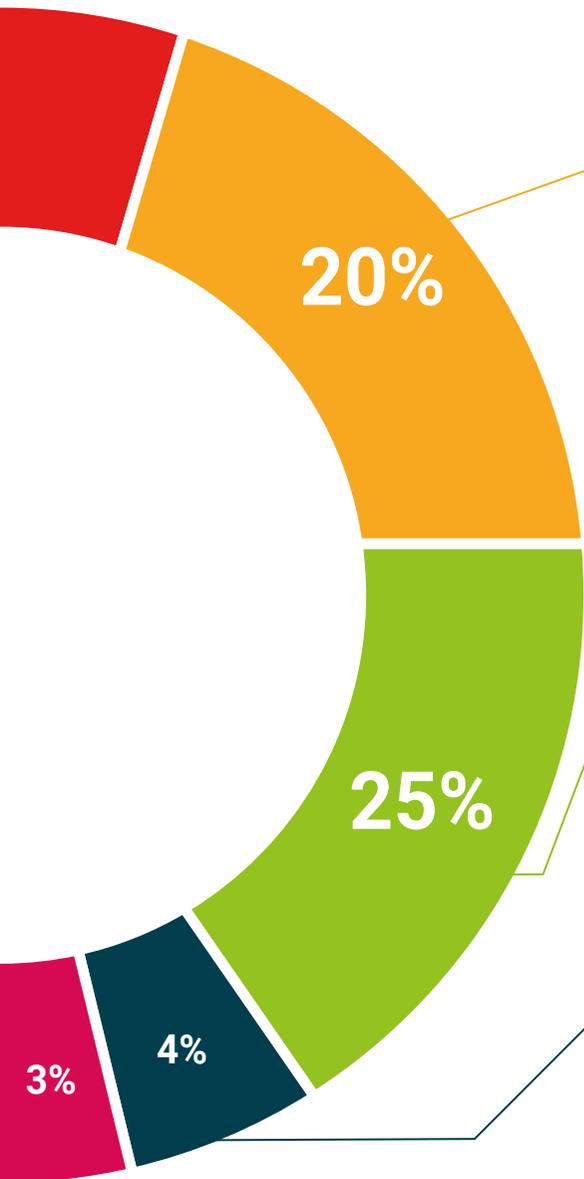
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in User Experience nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in User Experience nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da TECH Università Tecnologica esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in User Experience nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili**

N. Ore Ufficiali: **150 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
User Experience nello  
Sviluppo di Applicazioni  
per Dispositivi Mobili

Modalità: **Online**

Durata: **6 settimane**

Titolo: **TECH Università Tecnologica**

Ore teoriche: **150 o.**

# Corso Universitario

User Experience nello  
Sviluppo di Applicazioni  
per Dispositivi Mobili