

Experto Universitario Programación





Experto Universitario Programación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-programacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología

pág. 18

05

Titulación

pág. 26

01

Presentación

Este Experto Universitario está orientado a lograr un alto dominio en Programación, a través de la última tecnología educativa 100% online. Con esta capacitación se aprenderá la estructura básica de un ordenador, el software y de los lenguajes de Programación de propósito general. Una oportunidad única para alcanzar éxito profesional como programador.





Este Experto Universitario te permitirá actualizar tus conocimientos sobre Programación de un modo práctico, 100% online, sin renunciar al máximo rigor académico”

Este programa está dirigido a aquellas personas interesadas en alcanzar un nivel de conocimiento superior sobre Programación. El principal objetivo es capacitar al alumno para que aplique en el mundo real los conocimientos adquiridos en este Experto Universitario, en un entorno de trabajo que reproduzca las condiciones que se puede encontrar en su futuro, de manera rigurosa y realista.

Este Experto Universitario preparará al alumno para el ejercicio profesional de la Ingeniería Informática, gracias a una capacitación transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo. Así pues, obtendrá amplios conocimientos en Programación de la mano de profesionales en el sector.

El profesional debe aprovechar la oportunidad y cursar este programa en un formato 100% online, sin tener que renunciar a sus obligaciones, y haciendo fácil su regreso a la universidad. Actualice sus conocimientos y consiga su título de Experto Universitario para seguir creciendo personal y profesionalmente.

Este **Experto Universitario en Programación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- ◆ El desarrollo de 100 escenarios simulados presentados por expertos en Programación
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre Programación
- ◆ Novedades sobre los últimos avances en Programación
- ◆ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Un sistema interactivo de aprendizaje basado en el método del caso y su aplicación a la práctica real
- ◆ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y actualizar tus conocimientos en Programación”

“

Capacítate en Programación con este programa intensivo, desde la comodidad de tu casa”

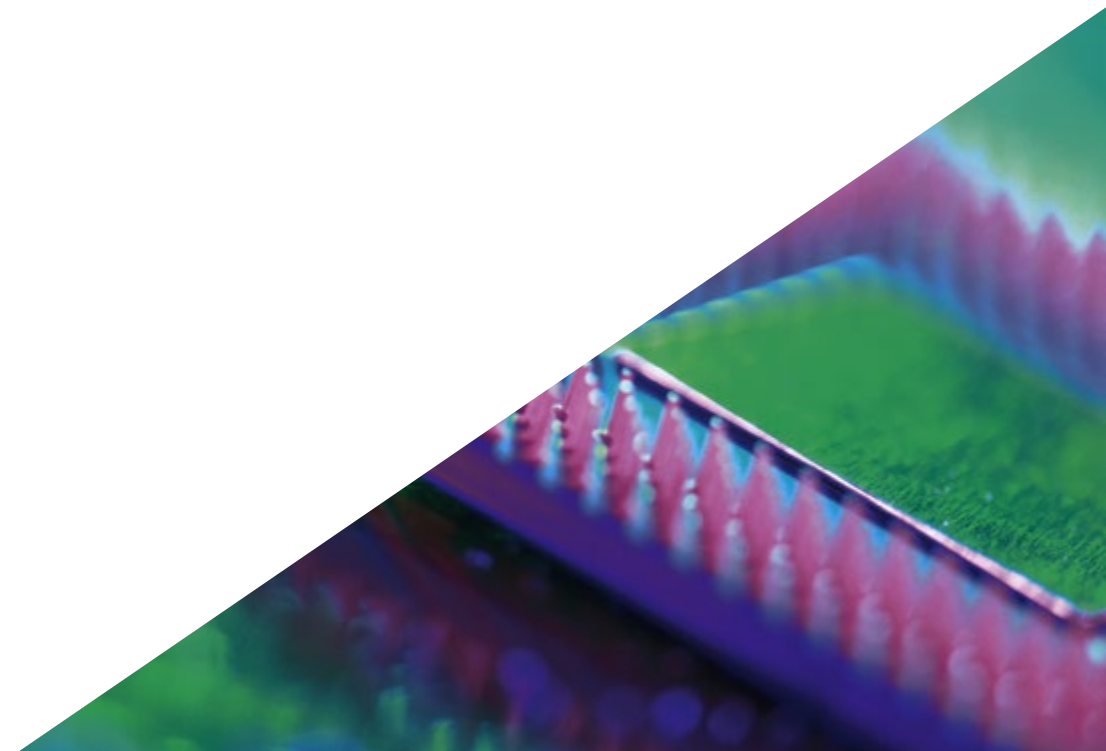
Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de Ingeniería Informática, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el docente deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos en Sistemas de Información con gran experiencia docente.

Aprovecha la última tecnología educativa para ponerte al día en Programación sin moverte de casa.

Conoce las últimas técnicas en Programación de la mano de expertos en la materia.



02

Objetivos

El objetivo de esta capacitación es ofrecer a los profesionales de Informática los conocimientos y habilidades necesarios para realizar su actividad utilizando los protocolos y técnicas más avanzados del momento. Mediante un planteamiento de trabajo totalmente adaptable al alumno, este Experto Universitario lo llevará progresivamente a adquirir las competencias que lo impulsarán hacia un nivel profesional superior.



“

Profundizarás en el campo de la computación y la estructura de computadores, materias esenciales para cualquier desarrollador de softwares”



Objetivos generales

- ◆ Capacitar científica y tecnológicamente, así como preparar para el ejercicio profesional de la Ingeniería Informática, todo ello con una especialización transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo
- ◆ Obtener amplios conocimientos en el campo de la computación, la estructura de computadoras y la ingeniería del software, todo ello incluyendo la base matemática, estadística y física imprescindible en una ingeniería



Alcanza el nivel de conocimiento que deseas y domina el Programación con esta capacitación de alto nivel





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos de Programación

- ◆ Comprender la estructura básica de un ordenador, el software y de los lenguajes de Programación de propósito general
- ◆ Aprender a diseñar e interpretar algoritmos, que son la base necesaria para poder desarrollar programas informáticos
- ◆ Entender los elementos esenciales de un programa informático, como son los distintos tipos de datos, operadores, expresiones, sentencias, E/S y sentencias de control
- ◆ Comprender las distintas estructuras de datos disponibles en los lenguajes de Programación de propósito general tanto estáticas como dinámicas, así como adquirir los conocimientos esenciales para el manejo de ficheros
- ◆ Conocer las distintas técnicas de pruebas en los programas informáticos y la importancia de generar una buena documentación junto con un buen código fuente
- ◆ Aprender los conceptos básicos del lenguaje de Programación C++, uno de los más usados a nivel mundial

Módulo 2. Estructura de datos

- ◆ Aprender los fundamentos de la Programación en el lenguaje C++, incluyendo clases, variables, expresiones condicionales y objetos
- ◆ Entender los tipos abstractos de datos, los tipos de estructuras de datos lineales, estructuras de datos jerárquicas simples y complejas, así como su implementación en C++
- ◆ Comprender el funcionamiento de estructuras de datos avanzadas distintas de las habituales
- ◆ Conocer la teoría y la práctica relacionada con el uso de montículos y colas de prioridad
- ◆ Aprender el funcionamiento de las tablas *Hash*, como tipos abstractos de datos y funciones
- ◆ Entender la teoría de grafos, así como algoritmos y concepto avanzados sobre grafos

Módulo 3. Programación avanzada

- ◆ Profundizar en los conocimientos de Programación, especialmente con relación a la Programación orientada a objetos, y los distintos tipos de relaciones entre clases existentes
- ◆ Conocer los distintos patrones de diseño para problemas orientados a objetos
- ◆ Aprender sobre la Programación orientada a eventos y el desarrollo de interfaces de usuario con Qt
- ◆ Adquirir los conocimientos esenciales de la Programación concurrente, los procesos y los hilos
- ◆ Aprender a gestionar el uso de los hilos y la sincronización, así como la resolución de los problemas comunes dentro de la Programación concurrente
- ◆ Entender la importancia de la documentación y las pruebas en el desarrollo del software

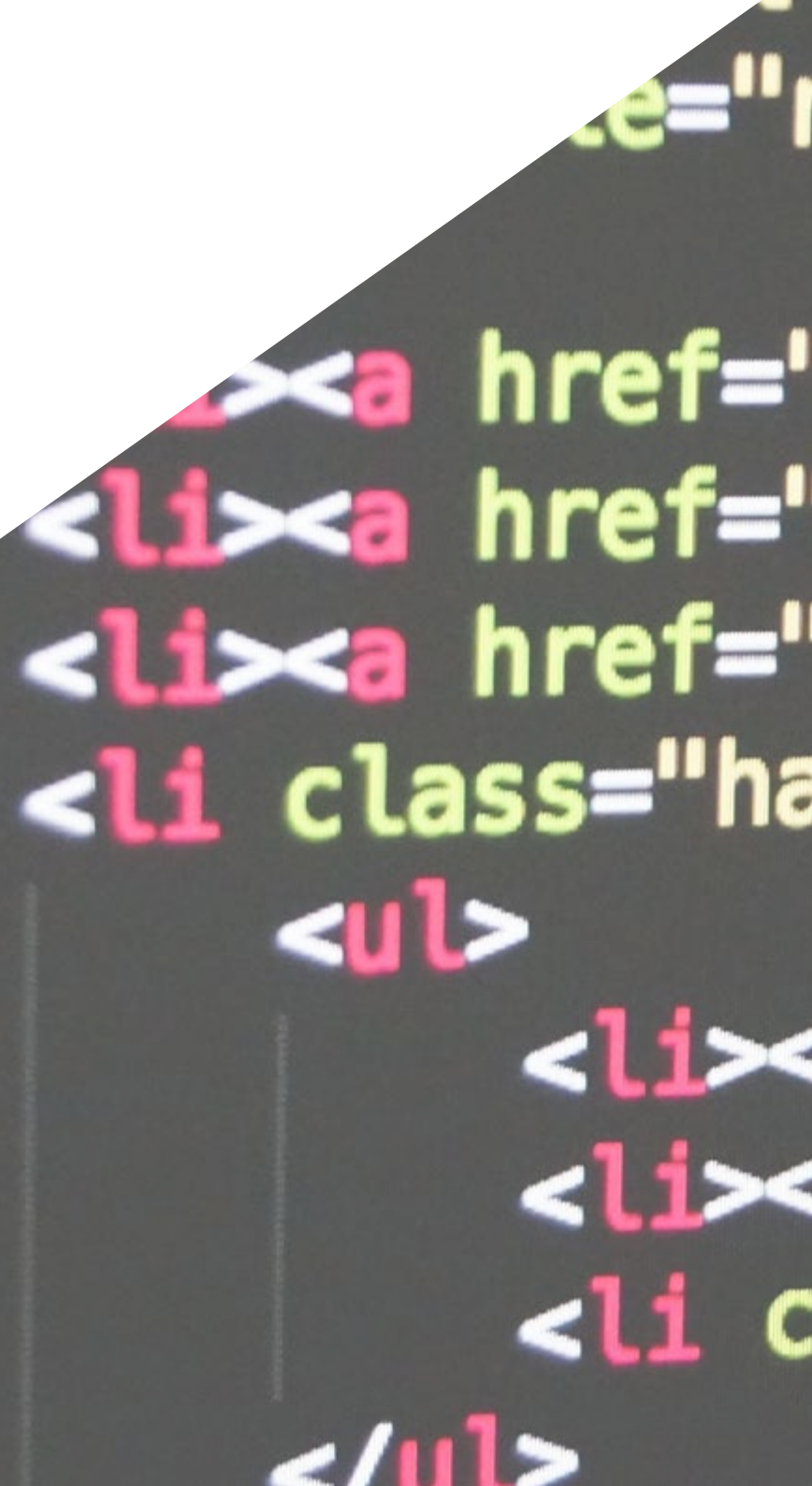
Módulo 4. Desarrollo de aplicaciones en red

- ◆ Conocer las características del lenguaje de marcado HTML y su uso en la creación web junto con las hojas de estilo CSS
- ◆ Aprender a utilizar el lenguaje de Programación orientado al navegador JavaScript, y algunas de sus principales características
- ◆ Entender los conceptos de la Programación orientada a componentes y de la arquitectura de componentes
- ◆ Aprender a usar el *Framework* para *Front-end* Bootstrap para el diseño de sitios web
- ◆ Entender la estructura del modelo vista controlador en el desarrollo de sitios web dinámicos
- ◆ Conocer la arquitectura orientada a servicios y las bases del protocolo HTTP

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de Ingeniería Informática, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación para poder profundizar en esta área de conocimiento, con el fin de enriquecer humanísticamente al estudiante y elevarle el nivel de conocimiento en Programación mediante las últimas tecnologías educativas disponibles.



```
navigation">
```

```
'index.html">Home</a></li>
```

```
'home-events.html">Home Events
```

```
'multi-col-menu.html">Multi
```

```
as-children"> <a href
```

```
a href="tall
```

```
a href="i
```

```
lass="
```

“

Este Experto Universitario en Programación contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Fundamentos de Programación

- 1.1. Introducción a la Programación
 - 1.1.1. Estructura básica de un ordenador
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Lenguajes de Programación
 - 1.1.4. Ciclo de vida de una aplicación informática
- 1.2. Diseño de algoritmos
 - 1.2.1. La resolución de problemas
 - 1.2.2. Técnicas descriptivas
 - 1.2.3. Elementos y estructura de un algoritmo
- 1.3. Elementos de un programa
 - 1.3.1. Origen y características del lenguaje C++
 - 1.3.2. El entorno de desarrollo
 - 1.3.3. Concepto de programa
 - 1.3.4. Tipos de datos fundamentales
 - 1.3.5. Operadores
 - 1.3.6. Expresiones
 - 1.3.7. Sentencias
 - 1.3.8. Entrada y salida de datos
- 1.4. Sentencias de control
 - 1.4.1. Sentencias
 - 1.4.2. Bifurcaciones
 - 1.4.3. Bucles
- 1.5. Abstracción y modularidad: funciones
 - 1.5.1. Diseño modular
 - 1.5.2. Concepto de función y utilidad
 - 1.5.3. Definición de una función
 - 1.5.4. Flujo de ejecución en la llamada de una función
 - 1.5.5. Prototipo de una función
 - 1.5.6. Devolución de resultados
 - 1.5.7. Llamada a una función: parámetros
 - 1.5.8. Paso de parámetros por referencia y por valor
 - 1.5.9. Ámbito identificador
- 1.6. Estructuras de datos estáticas
 - 1.6.1. *Arrays*
 - 1.6.2. Matrices.Poliedros
 - 1.6.3. Búsqueda y ordenación
 - 1.6.4. Cadenas.Funciones de E/S para cadenas
 - 1.6.5. Estructuras.Uniones
 - 1.6.6. Nuevos tipos de datos
- 1.7. Estructuras de datos dinámicas: punteros
 - 1.7.1. Concepto.Definición de puntero
 - 1.7.2. Operadores y operaciones con punteros
 - 1.7.3. *Arrays* de punteros
 - 1.7.4. Punteros y *Arrays*
 - 1.7.5. Punteros a cadenas
 - 1.7.6. Punteros a estructuras
 - 1.7.7. Indirección múltiple
 - 1.7.8. Punteros a funciones
 - 1.7.9. Paso de funciones, estructuras y *Arrays* como parámetros de funciones
- 1.8. Ficheros
 - 1.8.1. Conceptos básicos
 - 1.8.2. Operaciones con ficheros
 - 1.8.3. Tipos de ficheros
 - 1.8.4. Organización de los ficheros
 - 1.8.5. Introducción a los ficheros C++
 - 1.8.6. Manejo de ficheros
- 1.9. Recursividad
 - 1.9.1. Definición de recursividad
 - 1.9.2. Tipos de recursión
 - 1.9.3. Ventajas e inconvenientes
 - 1.9.4. Consideraciones
 - 1.9.5. Conversión recursivo-iterativa
 - 1.9.6. La pila de recursión

- 1.10. Prueba y documentación
 - 1.10.1. Pruebas de programas
 - 1.10.2. Prueba de la caja blanca
 - 1.10.3. Prueba de la caja negra
 - 1.10.4. Herramientas para realizar las pruebas
 - 1.10.5. Documentación de programas

Módulo 2. Estructura de datos

- 2.1. Introducción a la Programación en C++
 - 2.1.1. Clases, constructores, métodos y atributos
 - 2.1.2. Variables
 - 2.1.3. Expresiones condicionales y bucles
 - 2.1.4. Objetos
- 2.2. Tipos Abstractos de Datos (TAD)
 - 2.2.1. Tipos de datos
 - 2.2.2. Estructuras básicas y TAD
 - 2.2.3. Vectores y *Arrays*
- 2.3. Estructuras de datos lineales
 - 2.3.1. TAD lista. Definición
 - 2.3.2. Listas enlazadas y doblemente enlazadas
 - 2.3.3. Listas ordenadas
 - 2.3.4. Listas en C++
 - 2.3.5. TAD pila
 - 2.3.6. TAD cola
 - 2.3.7. Pila y cola en C++
- 2.4. Estructuras de datos jerárquicas
 - 2.4.1. TAD árbol
 - 2.4.2. Recorridos
 - 2.4.3. Árboles n-arios
 - 2.4.4. Árboles binarios
 - 2.4.5. Árboles binarios de búsqueda
- 2.5. Estructuras de datos jerárquicas: árboles complejos
 - 2.5.1. Árboles perfectamente equilibrados o de altura mínima
 - 2.5.2. Árboles multicamino
 - 2.5.3. Referencias bibliográficas
- 2.6. Montículos y cola de prioridad
 - 2.6.1. TAD montículos
 - 2.6.2. TAD cola de prioridad
- 2.7. Tablas *Hash*
 - 2.7.1. TAD Tabla *Hash*
 - 2.7.2. Funciones *Hash*
 - 2.7.3. Función *Hash* en tablas *Hash*
 - 2.7.4. Redispersión
 - 2.7.5. Tablas *Hash* abiertas
- 2.8. Grafos
 - 2.8.1. TAD grafo
 - 2.8.2. Tipos de grafo
 - 2.8.3. Representación gráfica y operaciones básicas
 - 2.8.4. Diseño de grafos
- 2.9. Algoritmos y conceptos avanzados sobre grafos
 - 2.9.1. Problemas sobre grafos
 - 2.9.2. Algoritmos sobre caminos
 - 2.9.3. Algoritmos de búsqueda o recorridos
 - 2.9.4. Otros algoritmos
- 2.10. Otras estructuras de datos
 - 2.10.1. Conjuntos
 - 2.10.2. *Arrays* paralelos
 - 2.10.3. Tablas de símbolos
 - 2.10.4. Tries

Módulo 3. Programación avanzada

- 3.1. Introducción a la Programación orientada a objetos
 - 3.1.1. Introducción a la Programación orientada a objetos
 - 3.1.2. Diseño de clases
 - 3.1.3. Introducción a UML para el modelado de los problemas
- 3.2. Relaciones entre clases
 - 3.2.1. Abstracción y herencia
 - 3.2.2. Conceptos avanzados de herencia
 - 3.2.3. Polimorfismo
 - 3.2.4. Composición y agregación
- 3.3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos
 - 3.3.1. Qué son los patrones de diseño
 - 3.3.2. Patrón *Factory*
 - 3.3.3. Patrón *Singleton*
 - 3.3.4. Patrón *Observer*
 - 3.3.5. Patrón *Composite*
- 3.4. Excepciones
 - 3.4.1. ¿Qué son las excepciones?
 - 3.4.2. Captura y gestión de excepciones
 - 3.4.3. Lanzamiento de excepciones
 - 3.4.4. Creación de excepciones
- 3.5. Interfaces de usuarios
 - 3.5.1. Introducción a Qt
 - 3.5.2. Posicionamiento
 - 3.5.3. ¿Qué son los eventos?
 - 3.5.4. Eventos: definición y captura
 - 3.5.5. Desarrollo de interfaces de usuario
- 3.6. Introducción a la Programación concurrente
 - 3.6.1. Introducción a la Programación concurrente
 - 3.6.2. El concepto de proceso e hilo
 - 3.6.3. Interacción entre procesos o hilos
 - 3.6.4. Los hilos en C++
 - 3.6.5. Ventajas e inconvenientes de la Programación concurrente

- 3.7. Gestión de hilos y sincronización
 - 3.7.1. Ciclo de vida de un hilo
 - 3.7.2. La clase *Thread*
 - 3.7.3. Planificación de hilos
 - 3.7.4. Grupos hilos
 - 3.7.5. Hilos de tipo demonio
 - 3.7.6. Sincronización
 - 3.7.7. Mecanismos de bloqueo
 - 3.7.8. Mecanismos de comunicación
 - 3.7.9. Monitores
- 3.8. Problemas comunes dentro de la Programación concurrente
 - 3.8.1. El problema de los productores consumidores
 - 3.8.2. El problema de los lectores y escritores
 - 3.8.3. El problema de la cena de los filósofos
- 3.9. Documentación y pruebas de software
 - 3.9.1. ¿Por qué es importante documentar el software?
 - 3.9.2. Documentación de diseño
 - 3.9.3. Uso de herramientas para la documentación
- 3.10. Pruebas de software
 - 3.10.1. Introducción a las pruebas del software
 - 3.10.2. Tipos de pruebas
 - 3.10.3. Prueba de unidad
 - 3.10.4. Prueba de integración
 - 3.10.5. Prueba de validación
 - 3.10.6. Prueba del sistema

Módulo 4. Desarrollo de aplicaciones en red

- 4.1. Lenguajes de marcado HTML5
 - 4.1.1. Conceptos básicos de HTML
 - 4.1.2. Nuevos elementos HTML 5
 - 4.1.3. Formularios: nuevos controles
- 4.2. Introducción a hojas de estilo CSS
 - 4.2.1. Primeros pasos con CSS
 - 4.2.2. Introducción a CSS3

- 4.3. Lenguaje *Script* de navegador: JavaScript
 - 4.3.1. Conceptos básicos de JavaScript
 - 4.3.2. DOM
 - 4.3.3. Eventos
 - 4.3.4. JQuery
 - 4.3.5. Ajax
- 4.4. Concepto de la Programación orientada a componentes
 - 4.4.1. Contexto
 - 4.4.2. Componentes e interfaces
 - 4.4.3. Estados de un componente
- 4.5. Arquitectura de componentes
 - 4.5.1. Arquitecturas actuales
 - 4.5.2. Integración y despliegue de componentes
- 4.6. *Framework Front-End: Bootstrap*
 - 4.6.1. Diseño con rejilla
 - 4.6.2. Formularios
 - 4.6.3. Componentes
- 4.7. Modelo vista controlador
 - 4.7.1. Métodos de desarrollo web
 - 4.7.2. Patrón de diseño: MVC
- 4.8. Tecnologías Grid de la información
 - 4.8.1. Incremento de recursos en computación
 - 4.8.2. Concepto de tecnología Grid
- 4.9. Arquitectura orientada a servicios
 - 4.9.1. SOA y servicios Web
 - 4.9.2. Topología de un servicio web
 - 4.9.3. Plataformas para los servicios web
- 4.10. Protocolo HTTP
 - 4.10.1. Mensajes
 - 4.10.2. Sesiones persistentes
 - 4.10.3. Sistema criptográfico
 - 4.10.4. Funcionamiento del protocolo HTTP

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



05

Titulación

El Experto Universitario en Programación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Programación** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Programación**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario Programación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Programación