

Maestría Oficial Universitaria Programación de Interfaces de Perfil Híbrido

Nº de RVOE: 20231284

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20231284

Maestría Oficial Universitaria Programación de Interfaces de Perfil Híbrido

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **11/05/2023**

Acceso web: www.techtute.com/mx/informatica/maestria-universitaria/maestria-universitaria-programacion-interfaces-perfil-hibrido

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 24

05

Objetivos docentes

pág. 30

06

Salidas profesionales

pág. 36

07

Idiomas gratuitos

pág. 40

08

Metodología de estudio

pág. 44

09

Cuadro docente

pág. 54

10

Titulación

pág. 58

11

Homologación del título

pág. 62

12

Requisitos de acceso

pág. 66

13

Proceso de admisión

pág. 70

01

Presentación del programa

En un entorno digital cada vez más interconectado y con la proliferación de dispositivos y plataformas, la capacidad de crear interfaces de usuario eficaces, intuitivas y funcionales se ha convertido en un factor clave para garantizar la competitividad y el éxito de cualquier aplicación o plataforma digital. En este contexto, TECH ha desarrollado una titulación universitaria de primer nivel en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido, que brinda a los profesionales los conocimientos y habilidades necesarias para dominar las principales herramientas y tecnologías utilizadas en el desarrollo de aplicaciones híbridas modernas. Todo ello, a través de un plan de estudios 100% online, impartido por reconocidos expertos en el campo y con la metodología pedagógica más innovadora: el *Relearning*.

Este es el momento, te estábamos esperando



Gracias a esta Maestría Oficial Universitaria, dominarás los principales lenguajes de backend para crear arquitecturas de páginas web con una gran funcionalidad”

La Programación de Interfaces de Perfil Híbrido no solo involucra el diseño y desarrollo de interfaces visuales, sino también la integración de herramientas de desarrollo avanzadas y la implementación de tecnologías que permiten la creación de aplicaciones altamente eficientes y escalables. Entre estas herramientas se encuentran lenguajes de programación como JavaScript, junto con sus populares bibliotecas y *frameworks* como ReactJS, Angular y NodeJS, que son fundamentales para la creación de aplicaciones web interactivas y con alto rendimiento.

De acuerdo con el Informe de Desarrollo de Software de la UNESCO, el número de desarrolladores de software a nivel mundial está en constante aumento, y las tecnologías relacionadas con la creación de interfaces de usuario siguen siendo uno de los aspectos más demandados por las empresas. Esto se debe a que, en la actualidad, las aplicaciones y los servicios digitales no solo deben ser funcionales, sino también atractivos, intuitivos y fáciles de usar, lo que requiere de un enfoque multidisciplinario y una sólida comprensión tanto del *front-end* como de la interacción con el *back-end*.

Ante este panorama, TECH ha diseñado esta Maestría Oficial Universitaria que aborda de manera integral las habilidades técnicas y teóricas necesarias para desempeñarse con éxito en este campo. Este programa académico se estructura en asignaturas que cubren aspectos fundamentales del desarrollo de interfaces, comenzando con los conceptos básicos de programación y avanzando hacia el uso de herramientas y *frameworks* específicos de alto impacto en la industria.

Además, gracias a la modalidad 100% online con la que se imparte este posgrado, el informático obtendrá la posibilidad de manejar sus propios horarios de estudio. Asimismo, gozará de recursos didácticos diseñados por los mejores expertos en el desarrollo de Interfaces de Perfil Híbrido, por lo que los conocimientos asimilados dispondrán de una plena aplicabilidad profesional. Igualmente, tras la finalización de esta Maestría Oficial, el egresado contará con un título con validez oficial en México y convalidable en otros países.



“

Optimizarás tu capacidad para diseñar interfaces accesibles y responsivas, alcanzando un alto nivel de especialización en el desarrollo de aplicaciones web”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículum de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria ha sido diseñado con el fin de proporcionar una especialización integral en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido. A lo largo de este programa universitario, los profesionales explorarán una amplia variedad de herramientas y tecnologías clave en este campo, como *JavaScript*, *ReactJS*, *Angular* y *Node.js*, así como los métodos de integración de bases de datos y la optimización de la experiencia de usuario (UX) y la experiencia del cliente (CX).

*Un temario
completo y bien
desarrollado*



“

Dominarás las herramientas más avanzadas en Programación de Interfaces híbridas, ofreciéndote una experiencia de aprendizaje flexible, con la ayuda de la metodología Relearning”

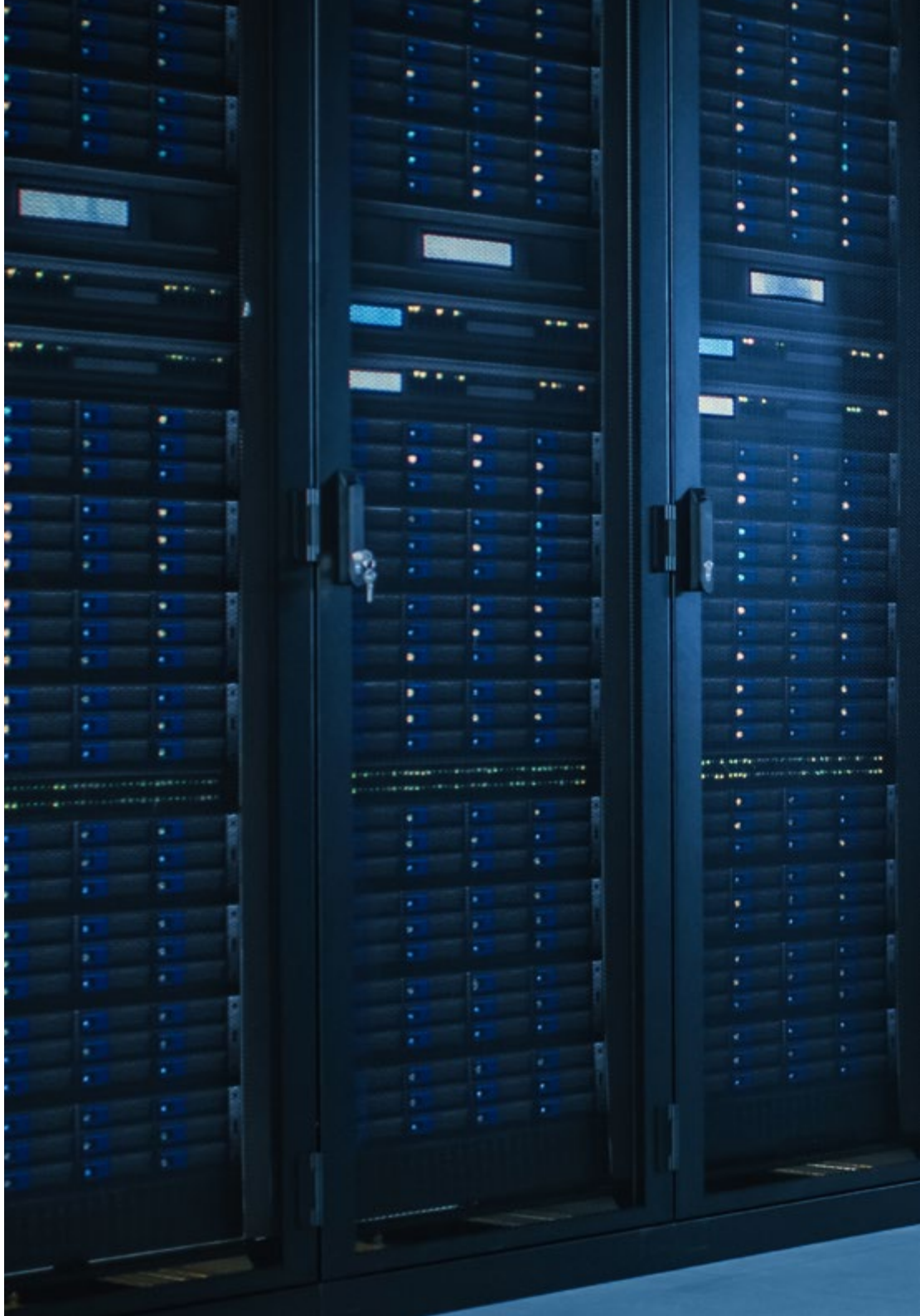
Este programa se fundamenta en una metodología completamente online, que promueve un aprendizaje flexible y asincrónico, adaptado a las necesidades de cada profesional. El enfoque incluye actividades prácticas, acceso a material adicional, videos explicativos, clases magistrales y presentaciones multimedia. Todo esto tiene como objetivo simplificar conceptos complejos y crear una dinámica de trabajo que facilite la adquisición efectiva de habilidades, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo mientras desarrollan competencias clave para su futuro profesional.

“

Con este itinerario académico abordarás desde el dominio de ReactJS y Angular hasta la integración de bases de datos y UX”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.



En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1	Paquete tecnológico para el desarrollador
Asignatura 2	Fundamentos de programación para la capa de presentación
Asignatura 3	Lenguaje <i>JavaScript</i> aplicado al desarrollo web del paquete tecnológico
Asignatura 4	Maquetación web aplicado al paquete tecnológico del desarrollador
Asignatura 5	Herramientas de <i>JavaScript</i> . Librería <i>ReactJS</i>
Asignatura 6	Herramienta Angular en el entorno de JavaScript
Asignatura 7	Programación en lenguaje <i>Node JavaScript</i>
Asignatura 8	Base de datos para desarrolladores de capa de presentación
Asignatura 9	Experiencia de cliente (CX). Experiencia de usuario (UX)
Asignatura 10	Integración continua y despliegue de aplicaciones

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. Paquete tecnológico para el desarrollador

- 1.1. Fundamentos para el desarrollo I. Programación y lenguajes
 - 1.1.1. Programación
 - 1.1.2. Roles de programación
 - 1.1.3. Lenguajes y entornos
 - 1.1.4. Algoritmo
 - 1.1.5. Características de un algoritmo
- 1.2. Fundamentos para el desarrollo II. Tipología
 - 1.2.1. Variables y constantes
 - 1.2.2. Tipos
 - 1.2.3. Operadores
 - 1.2.4. Declaraciones
 - 1.2.5. Bucles
 - 1.2.6. Funciones y objetos
- 1.3. Estructura de datos en el desarrollo
 - 1.3.1. Tipos de estructura lineales
 - 1.3.2. Tipos de estructura funcionales
 - 1.3.3. Tipos de estructuras de árbol
- 1.4. Diseño e interpretación de algoritmos
 - 1.4.1. Paralelismo en desarrollo
 - 1.4.2. Algoritmos Voraces
 - 1.4.3. Programación dinámica
- 1.5. Entorno y herramientas para el desarrollador
 - 1.5.1. Preparación del entorno para *Mac OS*
 - 1.5.2. Preparación del entorno para *linux*
 - 1.5.3. Preparación del entorno para Windows
- 1.6. Línea de Comando. Tipología y funcionamiento
 - 1.6.1. La terminal
 - 1.6.2. Emuladores
 - 1.6.3. Intérprete de comandos
 - 1.6.4. Primeros comandos

- 1.6.5. Navegación
- 1.6.6. Gestión de archivos y carpetas utilizando la interfaz de línea de comandos
- 1.6.7. Protocolo de administración remota "*Secure Shell*"
- 1.6.8. Comandos Avanzados
- 1.7. Sistema de control de versiones git
 - 1.7.1. Git repositorio de *software*
 - 1.7.2. Uso de git
 - 1.7.3. Repositorios de *software*
 - 1.7.4. Ramas
 - 1.7.5. Ciclo de trabajo
 - 1.7.6. Comandos
- 1.8. Servicio de alojamiento de versionado de código
 - 1.8.1. Características
 - 1.8.2. Proveedores
 - 1.8.3. Repositorios
- 1.9. Internet
 - 1.9.1. Características e importancia de Internet
 - 1.9.2. Protocolos utilizados en WWW
 - 1.9.3. Protocolo HTTP
- 1.10. Metodologías en desarrollo
 - 1.10.1. Marco de trabajo colaborativo "*Scrum*"
 - 1.10.2. Programación extrema XP
 - 1.10.3. Metodología de desarrollo "*Design sprint*"

Asignatura 2. Fundamentos de programación para la capa de presentación

- 2.1. Lenguaje HTML
 - 2.1.1. Generación de un documento HTML
 - 2.1.2. Elemento cabecera del documento
 - 2.1.3. Elemento cuerpo del documento
 - 2.1.4. Texto. Características

- 2.1.5. Hipervínculos. Características
- 2.1.6. Imágenes. Características
- 2.1.7. Primera página o Site
- 2.2. Lenguaje HTML. Plantillas
 - 2.2.1. Lenguaje HTML. Elementos
 - 2.2.2. Plantilla tradicional en lenguaje HTML
 - 2.2.3. Plantilla semántica
- 2.3. Hojas de estilo en cascada o CSS
 - 2.3.1. Inclusión de estilo en cascada en un documento HTML
 - 2.3.2. Comentarios
 - 2.3.3. Selectores
 - 2.3.4. Selectores avanzados
- 2.4. Propiedades de las hojas de estilo en cascada
 - 2.4.1. Color
 - 2.4.2. Texto
 - 2.4.3. Pseudo clases
 - 2.4.4. Transiciones
 - 2.4.5. Animaciones
 - 2.4.6. Animación de elementos
 - 2.4.7. Animación avanzada
- 2.5. Modelo de caja
 - 2.5.1. Alto y ancho
 - 2.5.2. Margen
 - 2.5.3. Relleno
- 2.6. Posicionamiento
 - 2.6.1. Posicionamiento estático
 - 2.6.2. Posicionamiento relativo
 - 2.6.3. Posicionamiento absoluto
 - 2.6.4. Posicionamiento fijo
 - 2.6.5. Elementos de flotar

- 2.7. Diseño adaptable
 - 2.7.1. Ventana disponible
 - 2.7.2. Herramienta consultas de medios o “*Media queries*”
 - 2.7.3. Unidades de hoja en cascada
 - 2.7.4. Imágenes
 - 2.7.5. Entornos
- 2.8. Plantilla o *Layout* Moderno
 - 2.8.1. Característica de flexibilidad o *flex*
 - 2.8.2. Sistema bidimensional grid
 - 2.8.3. Flex vs grid
- 2.9. Preprocesador
 - 2.9.1. Preprocesador sass
 - 2.9.2. Variables
 - 2.9.3. Herramienta mixins
 - 2.9.4. Bucles
 - 2.9.5. Funciones
- 2.10. Sistema de diseño
 - 2.10.1. Entorno bootstrap
 - 2.10.2. Grilla de bootstrap. Colección de líneas
 - 2.10.3. Formularios
 - 2.10.4. Tarjetas
 - 2.10.5. Modales

Asignatura 3. Lenguaje JavaScript aplicado al desarrollo web del paquete tecnológico

- 3.1. Tipos primitivos y operadores
 - 3.1.1. Lenguaje *JavaScript*
 - 3.1.2. Números y sus operadores
 - 3.1.3. Cadenas de texto y sus operadores
 - 3.1.4. Valores booleanos
 - 3.1.5. Conversión entre tipos

- 3.2. Controladores de flujo y estructura
 - 3.2.1. Expresiones y sentencias
 - 3.2.2. Variables y constantes
 - 3.2.3. Sentencia "If"
 - 3.2.4. Sentencias "for, while"
- 3.3. Funciones
 - 3.3.1. Funciones
 - 3.3.2. Parámetros
 - 3.3.3. Funciones como parámetros
 - 3.3.4. Ámbito de las variables
 - 3.3.5. Ámbitos o "Scopes anidados"
 - 3.3.6. Característica "Hoisting"
 - 3.3.7. Clausuras
 - 3.3.8. Recursividad
- 3.4. Estructuras de datos I
 - 3.4.1. Creación de objetos
 - 3.4.2. Acceso a los valores de un objeto
 - 3.4.3. Añadido o eliminación de propiedades
 - 3.4.4. Objetos anidados
 - 3.4.5. Destrucción de objetos
 - 3.4.6. Inmutabilidad
- 3.5. Estructuras de datos II
 - 3.5.1. Estructura
 - 3.5.2. Tipología
 - 3.5.3. Anidación
 - 3.5.4. Métodos
- 3.6. Programación orientada a objetos
 - 3.6.1. Prototipos
 - 3.6.2. Clases
 - 3.6.3. Datos privados
 - 3.6.4. Subclases
 - 3.6.5. Funciones o métodos "Call y Apply"

- 3.7. Tipos de JavaScript
 - 3.7.1. Estructura de datos "Set"
 - 3.7.2. Estructura de datos "WeakSet"
 - 3.7.3. Estructura de datos "Map"
 - 3.7.4. Estructura de datos "WeakMap"
 - 3.7.5. Expresiones regulares
- 3.8. Utilidades de JavaScript
 - 3.8.1. Clase date
 - 3.8.2. Objeto incorporado estándar Math
 - 3.8.3. Función symbol
 - 3.8.4. Formato JSON
- 3.9. JavaScript en el browser
 - 3.9.1. Inclusión de JavaScript en una Web
 - 3.9.2. Modelo de objeto de documento o DOM
 - 3.9.3. Eventos
 - 3.9.4. Herramienta storage en el navegador
- 3.10. Programación asíncrona
 - 3.10.1. Características
 - 3.10.2. Bucle de eventos
 - 3.10.3. Función "Callbacks"
 - 3.10.4. Función Promises
 - 3.10.5. Funciones Async / Await

Asignatura 4. Maquetación web aplicado al paquete tecnológico del desarrollador

- 4.1. Hojas de estilo en cascada y maquetación
 - 4.1.1. Maquetación con tablas
 - 4.1.2. Diseño fluido
 - 4.1.3. La era del adaptable o "responsive"
 - 4.1.4. Primero móvil vs primero escritorio
- 4.2. Hojas de estilo en cascada y las reglas del diseño web
 - 4.2.1. Selectores
 - 4.2.2. Pseudo clases
 - 4.2.3. Pseudo elementos

- 4.3. Maquetación con página en cascada
 - 4.3.1. Reglas del modelo box
 - 4.3.2. Tipografías
 - 4.3.3. Colores
 - 4.3.4. Imágenes
 - 4.3.5. Fondos
 - 4.3.6. Tablas
 - 4.3.7. Formularios
 - 4.3.8. Mostrando y ocultando elementos
 - 4.3.9. Variables
- 4.4. Diseño adaptable y diseño fluido
 - 4.4.1. Elementos flotantes
 - 4.4.2. Modelo de rejilla
 - 4.4.3. Consulta de medios
 - 4.4.4. Modelo de diseño *FlexBox*
- 4.5. La Cascada de CSS
 - 4.5.1. Prioridad de reglas
 - 4.5.2. Sobrescribiendo reglas
 - 4.5.3. Elementos de programas vs Identificadores
- 4.6. Preprocesador SaSS
 - 4.6.1. Software como servicio (SaSS)
 - 4.6.2. Instalación de SaSS
 - 4.6.3. Ejecutando y compilando SaSS
 - 4.6.4. Estructura de un directorio SaSS
- 4.7. Uso de SaSS
 - 4.7.1. Variables en SaSS
 - 4.7.2. Modularizado de un proyecto
 - 4.7.3. Sintaxis de SaSS
- 4.8. Lógica de SaSS
 - 4.8.1. Los Mixins
 - 4.8.2. Los Mapas
 - 4.8.3. Funciones y estructuras de control

- 4.9. Maquetación con herramienta *Bootstrap*
 - 4.9.1. Características
 - 4.9.2. Plantillas de bootstrap
 - 4.9.3. Formularios
 - 4.9.4. Colores y tipografías
 - 4.9.5. Enlaces y botones
 - 4.9.6. Mostrar y ocultar elementos
 - 4.9.7. Componentes
- 4.10. Temas y plantillas
 - 4.10.1. Re-escribiendo con SaSS (*Software as a Service*)
 - 4.10.2. Estructura de archivos
 - 4.10.3. Creación de nuestro propio entorno

Asignatura 5. Herramientas de *JavaScript*. Librería ReactJS

- 5.1. Herramienta de *Javascript ReactJS*
 - 5.1.1. Características
 - 5.1.2. Uso de herramienta "*Create React App*"
 - 5.1.3. Sintaxis extendida de *JavaScript*
- 5.2. Herramienta ReactJS
 - 5.2.1. Componentes
 - 5.2.2. Propiedades
 - 5.2.3. Imagen fotorrealista o "renderizado"
- 5.3. Eventos en la librería *ReactJS*
 - 5.3.1. Manejo de eventos
 - 5.3.2. Manejo de eventos en línea
 - 5.3.3. Eventos en la librería ReactJS
- 5.4. Configurando herramienta de enganchado o "*Hooks*" de ReactJS
 - 5.4.1. Estado de un componente
 - 5.4.2. Enganchado de estado
 - 5.4.3. Enganchado de efecto
 - 5.4.4. Enganchados personalizados
 - 5.4.5. Otros enganchados

- 5.5. Componente "context" en ReactJS
 - 5.5.1. Uso de componente context en ReactJS
 - 5.5.2. Estructura del componente context
 - 5.5.3. Aplicación práctica del componente context
- 5.6. Enrutado en ReactJs
 - 5.6.1. Instalación
 - 5.6.2. Enrutado básico
 - 5.6.3. Enrutado dinámico
 - 5.6.4. Componentes primarios
- 5.7. Uso de Listas y formularios con ReactJS
 - 5.7.1. Carácter
 - 5.7.2. Listas y bucles
 - 5.7.3. Formularios y validaciones
- 5.8. Uso de estilos en ReactJS
 - 5.8.1. Estilizado tradicional
 - 5.8.2. Estilos en línea
 - 5.8.3. Agregado de librería de sistema de diseño
- 5.9. Realización de pruebas en Javascript
 - 5.9.1. Herramientas
 - 5.9.2. Entorno de pruebas JavaScript
 - 5.9.3. Prueba visual y *documentation*
- 5.10. Despliegue de código con ReactJS
 - 5.10.1. Alojamiento o "*Hosting*"
 - 5.10.2. Proveedores
 - 5.10.3. Preparación del proyecto

Asignatura 6. Herramienta angular en el entorno de JavaScript

- 6.1. El entorno angular y su arquitectura
 - 6.1.1. Angular interfaz en línea de comandos
 - 6.1.2. Arquitectura
 - 6.1.3. Espacio de trabajo
 - 6.1.4. Estructura
- 6.2. Componentes del entorno angular
 - 6.2.1. Ciclo de vida
 - 6.2.2. Encapsulación de la vista
 - 6.2.3. Interacción entre componentes
 - 6.2.4. Proyección de contenido
- 6.3. Plantillas del entorno angular
 - 6.3.1. Interpolación de texto
 - 6.3.2. Declaraciones
 - 6.3.3. Herramienta Enlazado de propiedades
 - 6.3.4. Clase, estilo y atributos
 - 6.3.5. Procesos
- 6.4. Directivas del entorno angular
 - 6.4.1. Componentes
 - 6.4.2. Directivas de atributo
 - 6.4.3. Directivas de estructura
- 6.5. Servicios e inyección de dependencias
 - 6.5.1. Características
 - 6.5.2. Inyección de dependencias
 - 6.5.3. Servicios
- 6.6. Enrutamiento y navegación
 - 6.6.1. Aplicación con enrutamiento
 - 6.6.2. Enrutamiento básico
 - 6.6.3. Rutas anidadas
 - 6.6.4. Parámetros
 - 6.6.5. Acceso y autorización
 - 6.6.6. Carga diferida
- 6.7. Programación reactiva
 - 6.7.1. Observables
 - 6.7.2. Suscripciones
 - 6.7.3. Operadores
- 6.8. Formularios
 - 6.8.1. Formularios reactivos
 - 6.8.2. Validación de campos

- 6.8.3. Formularios dinámicos
- 6.8.4. Peticiones
- 6.8.5. Seguridad
- 6.9. Animaciones
 - 6.9.1. Transiciones y disparadores
 - 6.9.2. Transiciones de rutas
 - 6.9.3. Diferencias entre Transiciones
- 6.10. Pruebas en el entorno angular
 - 6.10.1. Pruebas de servicios
 - 6.10.2. Pruebas de componentes
 - 6.10.3. Pruebas de directivas y pipe

Asignatura 7. Programación en lenguaje Node JavaScript

- 7.1. Node y su arquitectura
 - 7.1.1. Manejo de paquetes en NODE
 - 7.1.2. Ejecución de un programa
 - 7.1.3. Módulos
 - 7.1.4. Creación de un módulo
 - 7.1.5. Bucles de eventos
- 7.2. Servidor, protocolo HTTP, herramientas Express y Socket
 - 7.2.1. Módulo HTTP
 - 7.2.2. Herramienta express
 - 7.2.3. Librería Socket.io
- 7.3. Bases de datos y caché
 - 7.3.1. Base de datos MongoDB
 - 7.3.2. Base de datos Mongoose
 - 7.3.3. Lenguaje de consulta estructurado o SQL
 - 7.3.4. Herramienta Sequelize
 - 7.3.5. Almacén de datos en memoria redis
- 7.4. Sistema de ficheros y sistema operativo
 - 7.4.1. Módulo del sistema de archivos
 - 7.4.2. El módulo de sistema operativo
 - 7.4.3. Módulo agrupado
- 7.5. Eventos, Buffers y Streams
 - 7.5.1. Eventos
 - 7.5.2. Espacio de memoria o buffer
 - 7.5.3. Transmisión de archivos o stream
- 7.6. Pruebas
 - 7.6.1. Librería de pruebas Jest
 - 7.6.2. Entorno de pruebas mocha
 - 7.6.3. Herramienta cucumber
- 7.7. Arquitectura y buenas prácticas
 - 7.7.1. Principio de No Repetición o DRY
 - 7.7.2. Principio SOLID de Martin
 - 7.7.3. Principio CRUD: Crear, Leer, Actualizar, Eliminar
 - 7.7.4. Principio Modelo-Vista-Controlador o MVC
 - 7.7.5. Monolitos
 - 7.7.6. Microservicios
 - 7.7.7. Arquitecturas hexagonales
- 7.8. Lenguaje de programación typescript
 - 7.8.1. Tipos, interfaces y clases
 - 7.8.2. Funciones y módulos
 - 7.8.3. Genéricos
 - 7.8.4. Espacio de nombre
 - 7.8.5. Decoradores
- 7.9. Interfaz de programación REST API
 - 7.9.1. Petición
 - 7.9.2. Autoprueba de arranque
 - 7.9.3. Actualización de recursos
 - 7.9.4. Eliminar
 - 7.9.5. Construcción con herramienta express
- 7.10. Creación y contenerización de una aplicación con herramienta NestJS
 - 7.10.1. Entorno Nest
 - 7.10.2. Sistema operativo docker
 - 7.10.3. Construcción de una aplicación

Asignatura 8. Base de datos para desarrolladores de capa de presentación

- 8.1. Base de datos para desarrolladores de capa de presentación
 - 8.1.1. Base de datos dentro del desarrollo de aplicaciones
 - 8.1.2. Capacidades de bases de datos
 - 8.1.3. Lenguaje de consulta estructurada o SQL
- 8.2. Elección de base de datos
 - 8.2.1. Aplicación o servicio a considerar
 - 8.2.2. Categorías de bases de datos
 - 8.2.3. Panorama de base de datos
- 8.3. Desarrollo con MySQL
 - 8.3.1. Sistema de gestión de bases de datos o MySQL
 - 8.3.2. Despliegue de modelo relacional con MySQL
 - 8.3.3. Conexión a MySQL
- 8.4. Desarrollo con base de datos Oracle
 - 8.4.1. Desarrollo con base de datos Oracle DB
 - 8.4.2. Despliegue del modelo
 - 8.4.3. Conexión a base de datos Oracle DB
- 8.5. Desarrollo con base de datos Oracle SQL Server
 - 8.5.1. Características
 - 8.5.2. Despliegue del modelo
 - 8.5.3. Conexión a SQL Server
- 8.6. Desarrollo con bases no relacionales o NoSQL
 - 8.6.1. Comparación con bases de datos SQL
 - 8.6.2. Creación de base de datos en MongoDB
 - 8.6.3. Conexión a MongoDB
- 8.7. Desarrollo con grafos
 - 8.7.1. Desarrollo con herramienta grafos
 - 8.7.2. Creación de base de datos con software libre Neo4j
 - 8.7.3. Conexión con Neo4j

- 8.8. Desarrollo con base de datos Clave-Valor
 - 8.8.1. Características de base de datos k-v
 - 8.8.2. Creación de base de datos con almacén de datos Redis
 - 8.8.3. Conexión con redis
- 8.9. Bases de datos con otros tipos de datos
 - 8.9.1. Almacenamiento "ElasticSearch"
 - 8.9.2. Base de datos en memoria
 - 8.9.3. Desarrollo con datos espaciales
- 8.10. Base de Datos. Aspectos avanzados
 - 8.10.1. Bases de datos en desarrollos "Nube Nativa"
 - 8.10.2. Bases de datos en arquitectura microservicios
 - 8.10.3. Integración/Distribución Continuas (CI/CD) y las Bases de Datos

Asignatura 9. Experiencia de cliente (CX). Experiencia de usuario (UX)

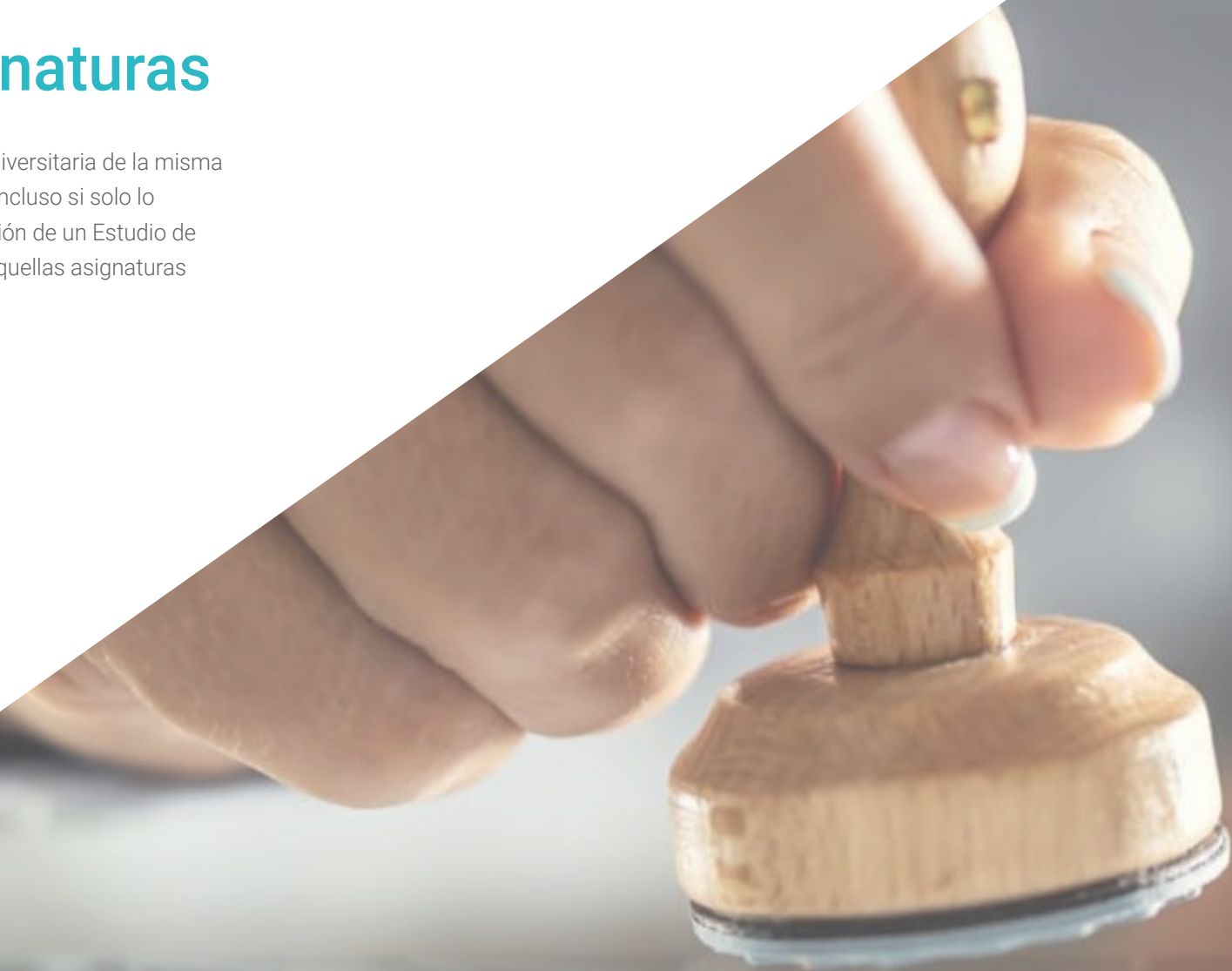
- 9.1. Experiencia de cliente
 - 9.1.1. Características
 - 9.1.2. Nuevas necesidades en el consumo
 - 9.1.3. Retroalimentación en la experiencia del cliente
- 9.2. Tecnologías Innovadoras
 - 9.2.1. Máquinas que piensan
 - 9.2.2. Nuevas formas de compartir información
 - 9.2.3. Aspectos de medición
- 9.3. Canales de interacción con el usuario
 - 9.3.1. Análisis del cliente
 - 9.3.2. Personalización
 - 9.3.3. Múltiples canales de interacción con el usuario
- 9.4. Analítica de usuario
 - 9.4.1. Estructura de la web
 - 9.4.2. Analítica de usuario
 - 9.4.3. Analítica de usuario avanzada
- 9.5. Nielsen y su impacto en la experiencia del cliente
 - 9.5.1. Antecedentes
 - 9.5.2. Impacto en la experiencia del cliente
 - 9.5.3. Técnicas de pruebas de usuario

- 9.6. Herramientas de experiencia del cliente
 - 9.6.1. Herramientas avanzadas
 - 9.6.2. Movilidad
 - 9.6.3. Accesibilidad
 - 9.7. Nuevas metodologías
 - 9.7.1. El reto del usuario
 - 9.7.2. Proceso de experiencia del usuario
 - 9.7.3. Investigación de usuario
 - 9.8. Comunicación de un diseño
 - 9.8.1. Representación visual
 - 9.8.2. Herramientas de comunicación de un diseño
 - 9.8.3. Herramientas avanzadas de comunicación de un diseño
 - 9.9. Diseño de interfaz de usuario
 - 9.9.1. Características
 - 9.9.2. Interfaces web y móvil
 - 9.9.3. Componentes web y móvil
 - 9.10. Elaboración de una experiencia de cliente
 - 9.10.1. Características
 - 9.10.2. Diseño de nuevas experiencias
 - 9.10.3. Interface
- Asignatura 10. Integración continua y despliegue de aplicaciones**
- 10.1. Integración continua y despliegue continuo: CI/CD
 - 10.1.1. Uso de integración continua y despliegue continuo
 - 10.1.2. Diferencias entre integración continua y despliegue Continuo
 - 10.1.3. Beneficios
 - 10.2. Los nuevos paradigmas de desarrollo
 - 10.2.1. De cascada a desarrollo de operaciones (DevOps)
 - 10.2.2. Guía de estilo: Los 12 factores
 - 10.2.3. Nube nativa, microservicios y tecnología “Serverless”
 - 10.3. DevOps, más allá de CI/CD
 - 10.3.1. DevOps
 - 10.3.2. DevOps. Proceso continuo
 - 10.3.3. DevOps vs Ingeniería de confiabilidad de sitios
 - 10.4. Tecnología de contenedores I: Docker
 - 10.4.1. Aportación
 - 10.4.2. Arquitectura
 - 10.4.3. Proceso de despliegue con Docker
 - 10.5. Tecnología de contenedores II: Kubernetes
 - 10.5.1. Orquestación
 - 10.5.2. Características
 - 10.5.3. Ecosistema
 - 10.6. Configuración de infraestructura con herramienta de programación GitOps
 - 10.6.1. Infraestructura inmutable
 - 10.6.2. Características
 - 10.6.3. Complementos GitOps
 - 10.7. Casos de Uso de CI/CD
 - 10.7.1. Integración continua
 - 10.7.2. Despliegue y entrega continua
 - 10.7.3. Validaciones automáticas
 - 10.7.4. Buenas prácticas en CI/CD
 - 10.8. CI/CD con Jenkins. Referencia
 - 10.8.1. CI/CD con el Servidor Jenkins
 - 10.8.2. Cadena de procesos conectados en servidor Jenkins
 - 10.8.3. Buenas prácticas con Jenkins
 - 10.9. Ecosistema CI/CD
 - 10.9.1. Organización del ecosistema
 - 10.9.2. Herramientas avanzadas
 - 10.9.3. Herramienta Dagger. El futuro
 - 10.10. Fases finales del ciclo de software orientado a CI/CD
 - 10.10.1. Aplicación de inteligencia artificial al proceso de CI/CD
 - 10.10.2. Proceso de integración de la seguridad o *DevSecOps*
 - 10.10.3. Herramientas de Ingeniería del caos o *Chaos Engineering*

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

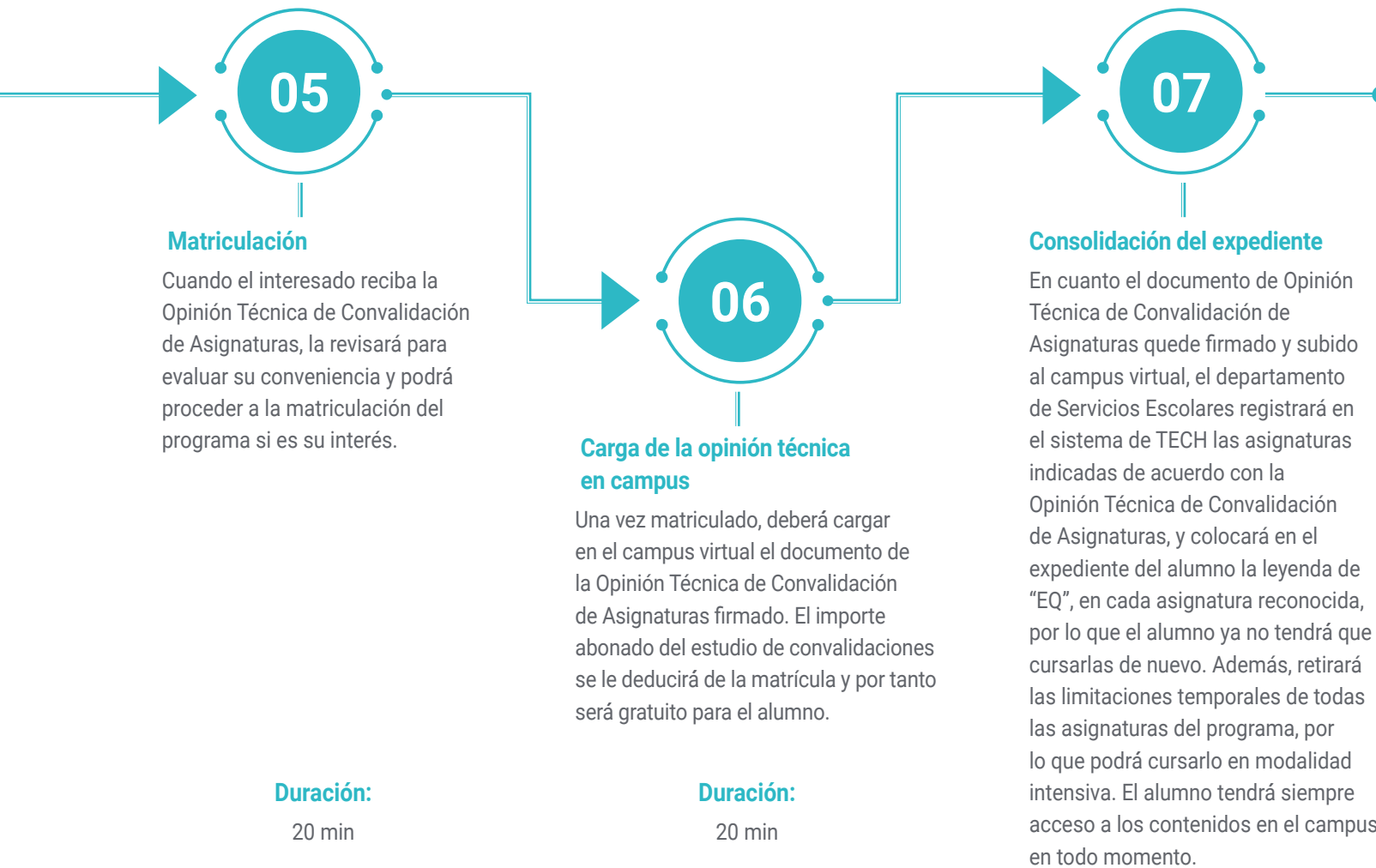


¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Esta Maestría Oficial Universitaria proporciona al informático las habilidades y conocimientos necesarios para diseñar y desarrollar interfaces de usuario innovadoras y eficientes. De este modo, se enfocará en la integración de soluciones tecnológicas, la gestión de bases de datos y las mejores prácticas de despliegue continuo, capacitando al egresado para liderar el desarrollo de aplicaciones web interactivas y escalables en entornos multidispositivo.

*Living
SUCCESS*



“

Adquirirás las mejores habilidades en el manejo de las herramientas de JavaScript, convirtiéndote en un profesional de referencia en el campo del desarrollo de interfaces”



Objetivos generales

- Generar conocimiento especializado sobre aspectos clave de Programación
- Fomentar el pensamiento de forma algorítmica
- Dotar de las herramientas y habilidades necesarias para el desarrollo
- Promover la adopción de Metodologías Ágiles para la ejecución de proyecto
- Desarrollar conocimiento especializado sobre los fundamentos de la Web
- Fomentar el uso de técnicas y herramientas de desarrollo de interfaces modernas
- Desarrollar un Diseño Web para abordar la maquetación correctamente
- Evaluar los conocimientos adquiridos



Garantizarás el cumplimiento de las regulaciones vigentes sobre protección de datos y uso ético de la Programación en la Nube”





Objetivos específicos

Asignatura 1. Paquete tecnológico para el desarrollador

- ◆ Conocer las estructuras lógicas de programación
- ◆ Indagar en los principios de diseño y análisis de algoritmos mediante el estudio del binomio cliente y servidor
- ◆ Profundizar en las herramientas clave para desarrollar software, tal como Git, GitHub, terminal de comandos y las metodologías ágiles
- ◆ Formular de manera efectiva la planificación, ejecución y el desarrollo de proyectos de programación dentro de la web

Asignatura 2. Fundamentos de programación para la capa de presentación

- ◆ Describir los aspectos fundamentales de las tecnologías HTML y CSS y ahondar en sus características, elementos, funcionamiento y uso
- ◆ Ahondar en conceptos clave como el modelo de caja, posicionamiento, los selectores, la especificidad o el flexbox

Asignatura 3. Lenguaje JavaScript aplicado al desarrollo web del paquete tecnológico

- ◆ Analizar las características que componen el lenguaje de programación JavaScript, sus orígenes, evolución y usos en todos los ámbitos de la programación actual
- ◆ Identificar los tipos básicos y complejos que ofrece, así como las diferentes formas de programar

Asignatura 4. Maquetación web aplicado al paquete tecnológico del desarrollador

- ♦ Comprobar la eficacia de las técnicas de maquetación
- ♦ Comprender su función estratégica entre el diseño y el desarrollo web
- ♦ Considerar los elementos del lenguaje CSS y la librería Bootstrap
- ♦ Contar con las herramientas que permitan el desarrollo de sitios web y de aplicaciones móviles

Asignatura 5. Herramientas de JavaScript. Librería ReactJS

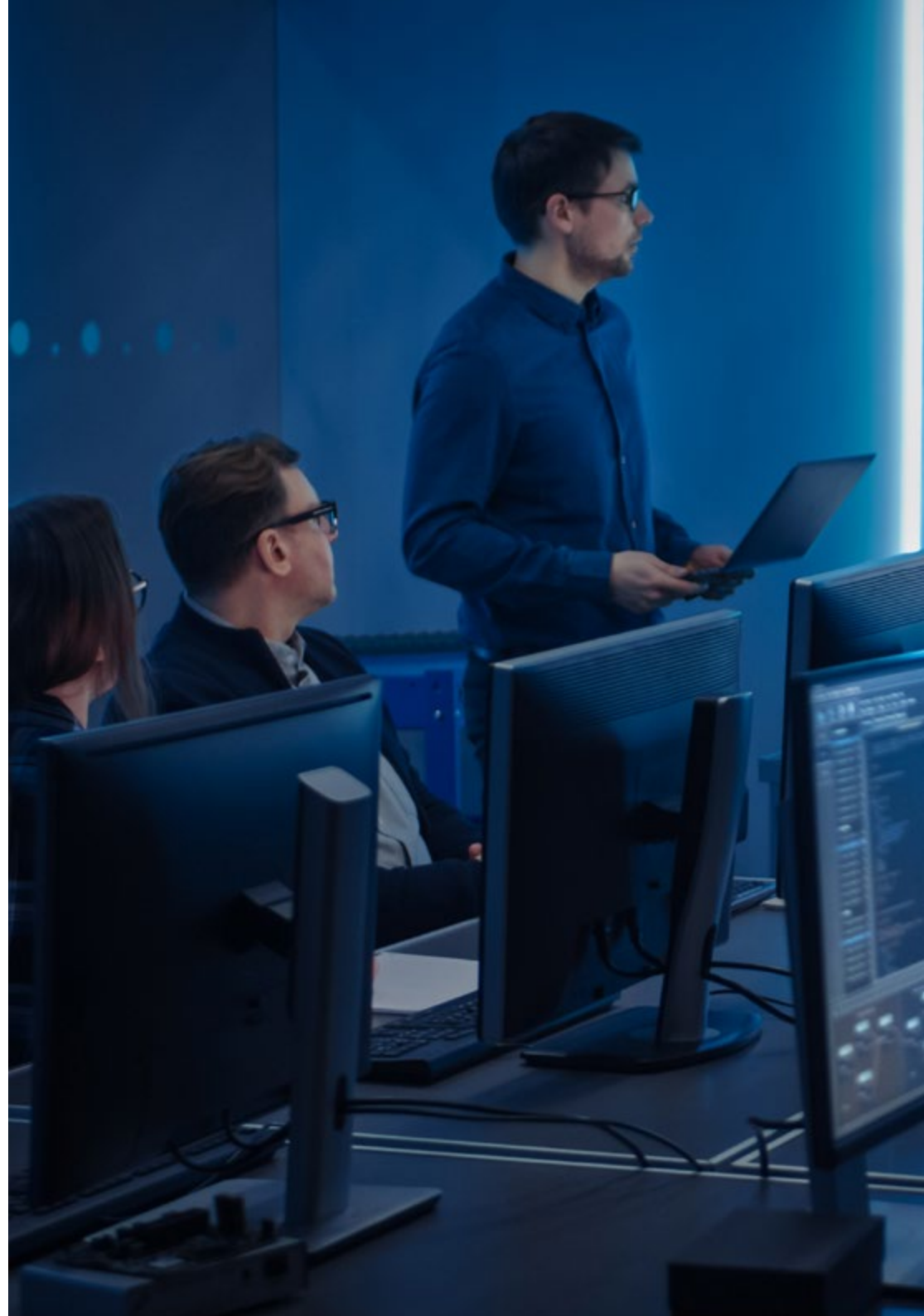
- ♦ Aplicar las herramientas de JavaScript más empleadas en el mercado
- ♦ Profundizar en el estudio de los tópicos de prueba, la prueba de interfaz de usuarios, la depuración y el despliegue

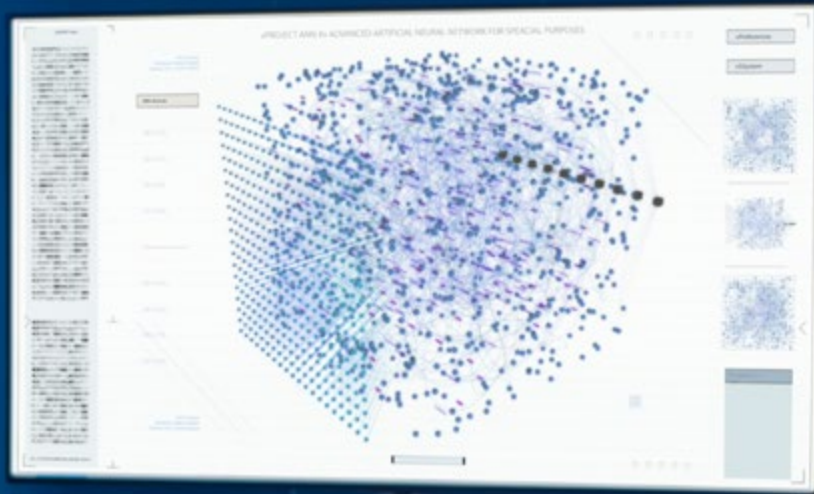
Asignatura 6. Herramienta Angular en el entorno de JavaScript

- ♦ Aplicar la herramienta Angular en el entorno propio de JavaScript
- ♦ Analizar sus características para permitir al desarrollador implementar todas las posibilidades que ofrece

Asignatura 7. Programación en lenguaje Node JavaScript

- ♦ Establecer una relación entre el lenguaje de programación Node y el entorno JavaScript
- ♦ Analizar su funcionamiento, su instalación y su configuración
- ♦ Indagar en las utilidades avanzadas del lenguaje, la programación orientada a
- ♦ Eventos y el acceso al sistema de ficheros, con el fin de diseñar y construir una aplicación con Node





Asignatura 8. Base de datos para desarrolladores de capa de presentación

- ♦ Evaluar los diferentes sistemas de bases de datos actuales y determinar cuándo y por qué usar un sistema u otro
- ♦ Construir una aplicación dotada de disponibilidad, escalabilidad, tiempo de respuesta, rendimiento y consistencia de los datos

Asignatura 9. Experiencia de cliente (CX). Experiencia de usuario (UX)

- ♦ Analizar las características y los componentes técnicos avanzados en las herramientas software más empleadas en la industria
- ♦ Aplicar las nuevas metodologías centradas en el usuario y otras formas de trabajar adaptadas a un entorno de cambio para construir aplicaciones y productos que proporcionen destacadas experiencias de usuario y de cliente

Asignatura 10. Integración continua y despliegue de aplicaciones

- ♦ Establecer una relación práctica entre integración continua y despliegue continuo
- ♦ Aplicar las tecnologías clave, herramientas y tendencias en el ecosistema DevOps para construir aplicaciones preparadas para soportar los procesos CI/CD

06

Salidas profesionales

Gracias a su dominio de herramientas avanzadas y metodologías ágiles, los egresados de esta Maestría Oficial Universitaria estarán capacitados para liderar proyectos de desarrollo de interfaces interactivas, optimizando la experiencia del usuario y garantizando aplicaciones escalables y eficientes. Su perfil les permitirá trabajar como desarrolladores *front-end*, ingenieros de software o arquitectos de aplicaciones web, en sectores como el comercio electrónico, la banca digital, la educación en línea y la salud.

Upgrading...

“

Accederás a un mundo de oportunidades profesionales como desarrollador web o ingeniero de software, liderando proyectos innovadores en empresas tecnológicas de vanguardia”

Perfil del egresado

El perfil del egresado de esta titulación será un profesional altamente capacitado para enfrentarse con solvencia a los retos que se presente en la Programación de Interfaces de Perfil Híbrido. Para ello, adquirirá una serie de competencias que le avalarán para acometer el diseño de páginas web o aplicaciones móviles de primer nivel. De este modo, obtendrán la posibilidad de desempeñar un amplio número de puestos de trabajo vinculados con el desarrollo de interfaces, garantizando su presencia en un demandado sector.

Tu perfil se adaptará a las últimas tendencias del mercado, posicionándote como un profesional capaz de crear aplicaciones interactivas y accesibles en entornos ágiles.

- ♦ **Dominio técnico:** Capacidad para comprender y aplicar correctamente la sintaxis de lenguajes como HTML y CSS, asegurando un desarrollo web limpio y eficiente
- ♦ **Prácticas responsables:** Habilidad para implementar buenas prácticas de desarrollo web, garantizando la calidad, escalabilidad y mantenimiento de los proyectos
- ♦ **Especialización técnica:** Habilidad para adquirir y aplicar un conocimiento profundo del lenguaje JavaScript, tanto en teoría como en su implementación práctica
- ♦ **Versatilidad creativa:** Capacidad para desarrollar aplicaciones con JavaScript, adaptándose a las necesidades de diferentes proyectos y contextos de programación



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Desarrollador full stack:** Se encarga de diseñar y desarrollar aplicaciones web tanto en el front-end como en el *back-end*.
Responsabilidades: Asegura la integración eficiente entre las diferentes capas de la aplicación y optimiza su rendimiento.
- 2. Ingeniero de Interfaces de Usuario (UI):** Diseña y desarrolla la interfaz visual de aplicaciones web, garantizando que sean intuitivas, atractivas y fáciles de usar.
Responsabilidades: Trabaja estrechamente con diseñadores gráficos y desarrolladores back-end para asegurar la cohesión entre la estética y la funcionalidad, mejorando la experiencia del usuario (UX).
- 3. Desarrollador Front-end:** Su trabajo se centra en la programación de la parte visible y funcional de las aplicaciones web.
Responsabilidades: Utiliza HTML, CSS, *JavaScript* y *frameworks* como Angular o ReactJS para desarrollar interfaces interactivas, asegurándose de que sean responsivas, accesibles y compatibles con diferentes dispositivos y navegadores.
- 4. Desarrollador Back-end:** Se enfoca en el desarrollo del servidor y las bases de datos de las aplicaciones.
Responsabilidades: Utiliza tecnologías como Node.js y bases de datos SQL y NoSQL para crear APIs, gestionar la lógica del negocio y garantizar la seguridad y el rendimiento de las aplicaciones web.
- 5. Arquitecto de Soluciones Web:** Diseña la estructura y arquitectura de aplicaciones web a gran escala, asegurándose de que sean escalables, seguras y eficientes.
Responsabilidades: Toma decisiones clave sobre las tecnologías y herramientas a utilizar, optimizando la integración de interfaces front-end con el *back-end* y bases de datos.

- 6. Especialista en Experiencia de Usuario (UX):** Se dedica a investigar y mejorar la experiencia del usuario de una aplicación web o móvil.
Responsabilidades: Realiza pruebas de usabilidad, entrevistas con usuarios y análisis de comportamiento para identificar puntos de mejora, buscando siempre la forma de hacer que la interacción con la aplicación sea más eficiente, agradable y accesible.
- 7. Consultor de Tecnología Web:** Ofrece asesoramiento experto a empresas que desean implementar o mejorar sus soluciones tecnológicas web.
Responsabilidades: Analiza las necesidades del cliente, evalúa las mejores tecnologías a utilizar, diseña arquitecturas y procesos de desarrollo, y ayuda a gestionar equipos para garantizar el éxito del proyecto.
- 8. Desarrollador de Aplicaciones Móviles Híbridas:** Desarrolla aplicaciones móviles utilizando tecnologías web como JavaScript, que pueden ejecutarse en múltiples plataformas (iOS, Android).
Responsabilidades: Utiliza herramientas y *frameworks* como React Native o Ionic para crear aplicaciones móviles eficientes y de alto rendimiento sin necesidad de crear versiones separadas para cada sistema operativo.

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de este Máster Oficial Universitario de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

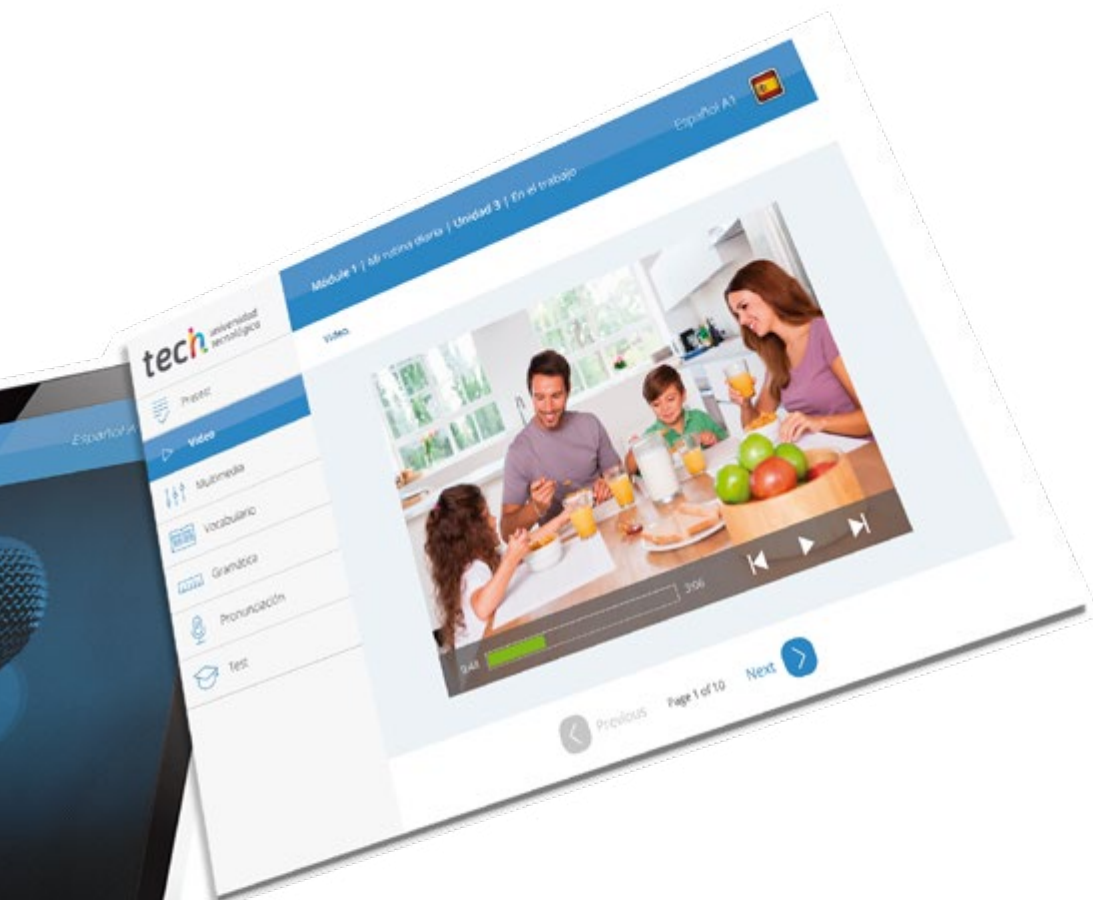
En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”

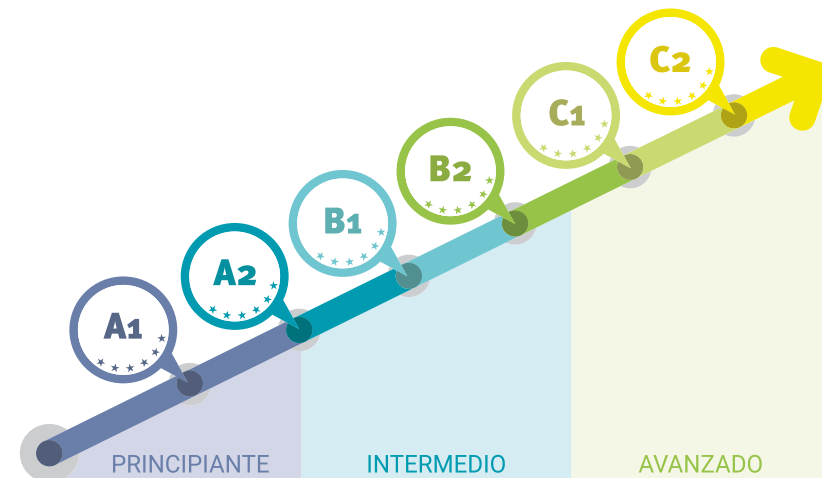




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



09

Cuadro docente

El claustro docente de esta Maestría Oficial Universitaria está compuesto por un equipo de profesionales altamente cualificados, con amplia experiencia tanto en el ámbito académico como en la industria tecnológica. Su enfoque práctico y multidisciplinario permite a los informáticos capacitarse de manera efectiva y aplicar sus conocimientos en entornos reales, preparando a los futuros egresados para afrontar los desafíos tecnológicos más exigentes.



“

*Accederás a una titulación universitaria
vanguardista, impartida por reconocidos
expertos en programación de interfaces”*

Dirección



D. Olalla Bonal, Martín

- ♦ Gerente Senior de Práctica de *Blockchain* en EY
- ♦ Especialista Técnico Cliente *Blockchain* para IBM
- ♦ Director de Arquitectura para Blocknitive
- ♦ Coordinador Equipo Bases de Datos Distribuidas no Relacionales para wedoIT (Subsidiaria de IBM)
- ♦ Arquitecto de Infraestructuras en Bankia
- ♦ Responsable del Departamento de Maquetación en T-Systems
- ♦ Coordinador de Departamento para Bing Data España S.L.

Profesores

D. Reyes Oliva, Luis

- ♦ Arquitecto de *Software* y *Cloud*
- ♦ Promotor de desarrollo y arquitecto *cloud* en IBM
- ♦ Responsable técnico de clientes para cuentas integradas del BBVA en IBM
- ♦ Arquitecto *cloud* y *DevOps* en IBM
- ♦ Arquitecto de *software* para clientes en Telefónica
- ♦ Arquitecto de soluciones técnicas para Rational
- ♦ *Software Engineering Manager* en Borland
- ♦ *Project Manager* en Altana Consulting
- ♦ Licenciado en Ingeniería Informática en la Universidad Pontificia de Salamanca

D. Gómez Rodríguez, Antonio

- ♦ Ingeniero Principal de Soluciones Cloud para Oracle
- ♦ Coorganizador de Malaga Developer Meetup
- ♦ Consultor Especialista para Sopra Group y Everis
- ♦ Líder de equipos en System Dynamics
- ♦ Desarrollador de Softwares en SGO Software
- ♦ Máster en E-Business por la Escuela de Negocios La Salle
- ♦ Postgrado en Tecnologías y Sistemas de Información, Instituto Catalán de Tecnología
- ♦ Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad Politécnica de Cataluña

D. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ♦ Director de Experiencia de Clientes para IBM
- ♦ Ingeniero Técnico de Preventa a través de *Watson Customer Engagement* portfolio
- ♦ Ingeniero de redes de I+D en Telefónica
- ♦ Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad de Alcalá y la *Danish Technical University*

D. Calzada Martínez, Jesús

- ♦ Ingeniero de software senior en Devo
- ♦ Desarrollador *Full Stack* en Blocknitive
- ♦ Responsable de *FrontEnd* en Infinia
- ♦ Desarrollador *Full Stack* en Resem
- ♦ Desarrollador Java en Hitec
- ♦ Graduado en Ingeniería Informática por la Universidad Complutense de Madrid

D. Frias Favero, Pedro Luis

- ♦ Arquitecto Líder de Blockchain en EY
- ♦ Cofundador y Director Técnico de Swear IT Technologies
- ♦ Director de Soporte IT para Key Business One. México, Colombia y España
- ♦ Licenciado en Ingeniería Industrial por la Universidad Yacambú
- ♦ Experto en Blockchain y Aplicaciones Descentralizadas por la Universidad de Alcalá

D. Pintado San Claudio, Bruno

- ♦ Coordinador de desarrollo en iDavinci
- ♦ Desarrollador Java en la Biblioteca Nacional de España
- ♦ Desarrollador de apoyo y técnico de redes N1 en Sanitas
- ♦ Técnico de apoyo de sistemas en el Ayuntamiento de Alcobendas
- ♦ Técnico de comunicaciones N1 para ADIF en el Centro de Telecomunicaciones de Atocha
- ♦ Graduado en Ingeniería Técnica de Telecomunicaciones con especialidad en Sistemas Electrónicos en la Universidad Politécnica de Valencia
- ♦ Graduado en Ingeniería de Electrónica de Comunicaciones en la Universidad Politécnica de Madrid



Todos los docentes de este programa acumulan una amplia experiencia, ofreciéndote una perspectiva innovadora sobre los principales avances en este campo de estudios”

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de Maestría en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20231284, de fecha 11/05/2023 en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Programación de Interfaces de Perfil Híbrido”

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica.

Título: **Maestría en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido**

No. de RVOE: **20231284**

Fecha de vigencia RVOE: **11/05/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Programación de Interfaces de Perfil Híbrido** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas.

Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)

- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado
Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtitute.com.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20231284

Maestría Oficial
Universitaria
Programación de Interfaces
de Perfil Híbrido

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **11/05/2023**

Maestría Oficial Universitaria Programación de Interfaces de Perfil Híbrido

Nº de RVOE: 20231284

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad