

Esperto Universitario

Architettura di Applicazioni
per Dispositivi Mobili



Esperto Universitario Architettura di Applicazioni per Dispositivi Mobili

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mesi
- » Diplôme: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Heures de cours: 450 h.
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-architettura-applicazioni-dispositivi-mobili

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Nell'ambito dello sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili, vi è un fattore imprescindibile che è la gestione e la conoscenza delle piattaforme attualmente disponibili, nella loro ampia diversità, così come la corretta gestione della persistenza dei dati con le particolarità che ciò comporta, oltre alla padronanza dei rischi di sicurezza e delle minacce alla privacy presenti nell'uso dei dispositivi mobili. Per raggiungere questo livello di conoscenza, è stato sviluppato un programma specifico sull'Architettura delle Applicazioni per Dispositivi Mobili, che per 6 mesi in modalità 100% online mostrerà tutto il necessario per ottimizzare la gestione attuale e futura dei professionisti.



“

Vivi l'esperienza di diventare un professionista online e dalle mani di esperti, che condivideranno contenuti esclusivi e le migliori esperienze per il tuo apprendimento"

La palpabile familiarità con cui i dispositivi mobili accompagnano l'utente ogni giorno può indurre a credere che essi conoscano già e sfruttino appieno il loro potenziale. Gli aggiornamenti regolari dei dispositivi dei marchi più diffusi o l'arrivo di routine di nuovi prodotti clonati sul mercato, dimostrano che gli scenari sono ancora molti e diversi.

In molte delle interazioni già mediate da questi dispositivi mobili, c'è ancora margine di miglioramento, possono essere rese più efficienti. È innegabile che i dispositivi mobili abbiano cambiato il mondo per sempre, ma il loro potere di trasformazione non si è esaurito, così come l'immaginazione umana, quindi ci sono infinite possibilità per le quali è necessaria la professionalizzazione.

Una delle parti essenziali dello sviluppo di applicazioni mobili è la gestione della persistenza dei dati. Tipico di qualsiasi applicazione che gestisce i dati degli utenti, non solo delle applicazioni desktop o web. Questo programma affronterà le modalità di utilizzo di ciascuno dei database più comuni, i casi in cui ciascuno di essi è più appropriato e le modalità per testare le loro capacità a livello locale.

Verrà sviluppata la questione non meno importante della sicurezza. Questo Esperto Universitario svilupperà gli aspetti più avanzati delle minacce alla sicurezza e alla privacy presenti nell'uso dei dispositivi mobili. Fornirà suggerimenti pratici e trucchi per migliorare la protezione del dispositivo mobile, sensibilizzando l'opinione pubblica sulla sua importanza.

Tutto questo in un formato di contenuto vario, adattabile a una piattaforma completamente online, e una metodologia pedagogica rivoluzionaria da studiare in 6 mesi. Potersi preparare o migliorare le proprie competenze professionali senza rinunciare a nessuna delle proprie attività e responsabilità attuali. Gli studenti acquisiranno le basi necessarie per intraprendere attività di consulenza in tutti gli aspetti legati alla tecnologia mobile, per dimensionare la propria attività o per scalare la carriera.

Puesto **Esperto Universitario in Architettura di Applicazioni per Dispositivi Mobili** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

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



Imparerai a conoscere in modo approfondito le principali piattaforme di Dispositivi Mobili, identificando i loro vantaggi, le loro componenti differenzianti, le loro capacità e i loro limiti"

“

Le attività mobili più popolari sono la messaggistica istantanea e i social network (74%), lo shopping (60%) e il controllo di notizie e informazioni (59%). Sviluppare applicazioni con un'architettura adatta a ogni esigenza"

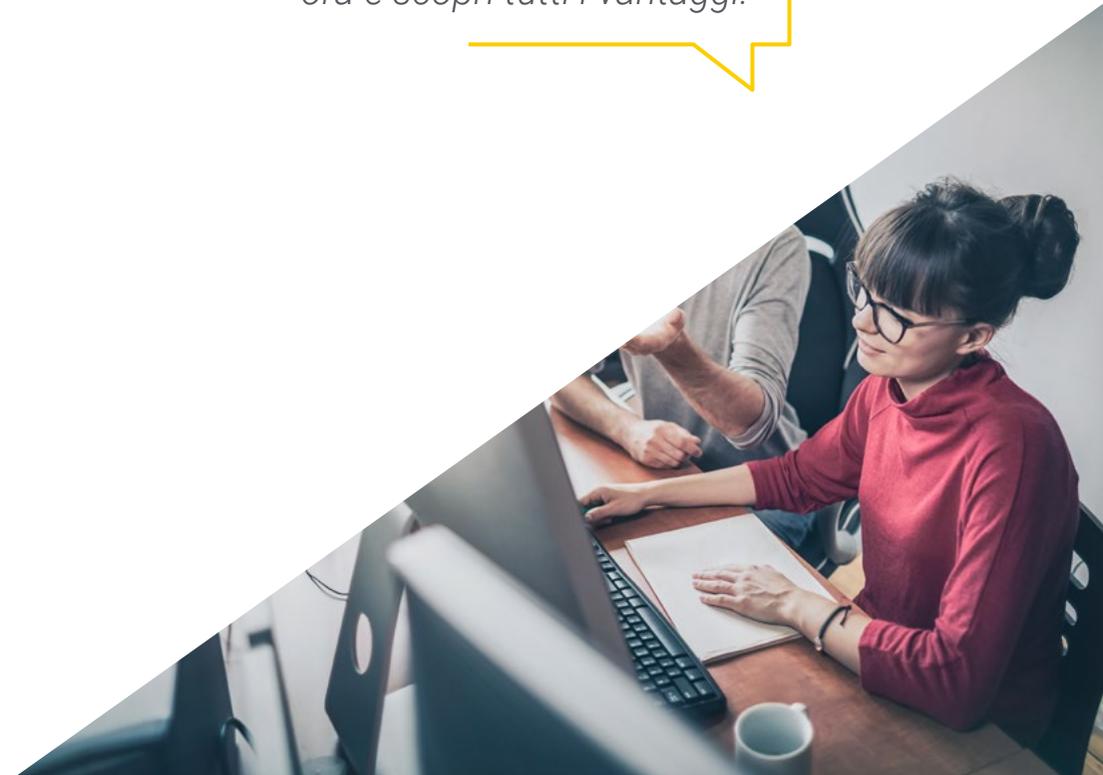
Il personale docente del programma comprende professionisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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

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

Grazie a TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo.

TECH è l'unica università autorizzata ad usare il Relearning come metodo di studio. Iscriviti ora e scopri tutti i vantaggi.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario è quello di fornire agli studenti le competenze necessarie per una corretta architettura durante la fase di sviluppo dell'applicazione, che consentirà loro di implementare la manutenzione, nonché di validare nuove funzioni in parallelo al progetto pubblico ed evitare possibili incidenti. È stato strutturato in modo da soddisfare tutti i requisiti per la professionalizzazione dello sviluppatore e consentirgli di aumentare il proprio profilo e le proprie aspirazioni lavorative in un mercato altamente richiesto e competitivo.





“

Inizia subito questo Esperto Universitario e approcciatvi verso un futuro di successo nella tua carriera professionale”



Obiettivi generali

- » Eseguire la progettazione di architetture, iterazioni e interfacce utente attraverso i linguaggi di programmazione delle piattaforme mobili più rappresentative del mercato (Web, IOS e Android)
- » Applicare meccanismi di controllo degli errori, test e debug nello sviluppo di applicazioni mobili
- » Acquisire le conoscenze pratiche per pianificare e gestire progetti tecnologici legati alle tecnologie mobili
- » Sviluppare le competenze, le attitudini e gli strumenti necessari per imparare a sviluppare applicazioni mobili in modo autonomo e professionale, su dispositivi multiplatforma





Obiettivi specifici

Modulo 1. Tecnologie per lo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili

- » Stabilire i concetti per i dispositivi mobili
- » Elencare le piattaforme principali
- » Esaminare i loro componenti comuni
- » Identificare i componenti differenzianti, le loro capacità e i loro limiti
- » Delimitare i diversi scenari in cui possono operare Approfondire i vantaggi
- » Analizzare le diverse interazioni che questi dispositivi possono mediare
- » Sensibilizzare sui diversi abusi che possono essere commessi

Modulo 2. Database per lo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili

- » Identificare il modello di database migliore in relazione alle caratteristiche dell'applicazione mobile
- » Stabilire le capacità di ciascun sistema di database
- » Determinare le differenze tra i vari database
- » Esaminare come connettersi e caricare/estrarre dati da diversi tipi di database
- » Analizzare le funzionalità di base degli ambienti di sviluppo, comprese quelle del database

Modulo 3. Sicurezza sui dispositivi mobili

- » Determinare le caratteristiche e i livelli di sicurezza di un dispositivo mobile
- » Stabilire le tecniche da utilizzare per proteggere un dispositivo
- » Analizzare gli errori di sicurezza più comuni
- » Esaminare i meccanismi abilitati nella programmazione per evitare violazioni della sicurezza
- » Concretizzare le raccomandazioni fornite dalle agenzie di sicurezza
- » Compilare le diverse soluzioni disponibili sul mercato per la gestione della sicurezza dei dispositivi mobili all'interno delle aziende
- » Analizzare i processi crittografici applicabili alla sicurezza mobile



Imparerai le tecniche per proteggere i dispositivi mobili e rendere più sicura l'esperienza dell'utente e dell'azienda"

03

Direzione del corso

Questo Esperto Universitario è guidato da un personale docente con una vasta conoscenza ed esperienza nelle nuove tecnologie, nell'architettura delle soluzioni e nell'infrastruttura digitale, da esperti di programmazione Android e da sviluppatori di applicazioni. Grazie ai loro ampi curriculum, offrono una garanzia della qualità dei contenuti selezionati per questo programma, impegnandosi a ottimizzare il processo di apprendimento degli studenti che cercano in questo spazio il contributo necessario per il loro successo professionale e accompagnandoli durante tutto il processo.





“

TECH sceglie i migliori specialisti per fornire contenuti di qualità ai suoi studenti. Accompagnandoli nel loro processo di apprendimento in modo efficace”

Direzione



Dott. Olalla Bonal, Martín

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



Personale docente

Dott. Gómez Rodríguez, Antonio

- » Ingegnere Capo per le Soluzioni Cloud per Oracle
- » Co-organizzatore del Malaga Developer Meetup
- » Consulente Specialista per Sopra Group ed Everis
- » Team manager presso System Dynamics
- » Sviluppatore software presso SGO Software
- » Master in E-Business presso la Business School La Salle
- » Specializzazione in Tecnologie e Sistemi Informatici presso l'Istituto Catalano di Tecnologia
- » Laurea in Ingegneria delle Telecomunicazioni presso l'Università Politecnica della Catalogna

Dott. Gozalo Fernández, Juan Luis

- » Responsabile dei Prodotti Blockchain per Open Canarias
- » Direttore Blockchain DevOps presso Alastria
- » Direttore della Tecnologia a Livello di Servizio presso Santander Spagna
- » Responsabile per lo Sviluppo dell'Applicazione Mobile di Tinkerlink presso Cronos Telecom
- » Direttore della Tecnologia di Gestione dei Servizi IT presso Barclays Bank Spagna
- » Laurea in Ingegneria Informatica presso l'UNED
- » Specializzazione in Deep Learning presso DeepLearning.ai

Dott. Rodríguez Fuentes, Alberto

- » Ingegnere dei Processi e dei Sistemi presso NTTData
- » Tecnico di Ingegneria dei Processi e dei Sistemi presso NTTData
- » Master in Cibersicurezza e Sicurezza dell'informazione
- » Laurea in Ingegneria Informatica
- » Certificazione CCNA Security

04

Struttura e contenuti

Per ottimizzare il processo di apprendimento di questo programma, il personale docente ha scelto rigorosamente un contenuto esclusivo che permetterà agli studenti di comprendere in pochi mesi le Tecnologie di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili, la gestione di database e la sicurezza come elemento chiave nella progettazione e creazione di *Apps*. Il tutto distribuito in 3 moduli con contenuti esclusivi che possono essere scaricati dal campus virtuale per una maggiore comodità ed efficienza nel processo di apprendimento.





“

Avrai a disposizione contenuti esclusivi per la tua preparazione in Architettura di Applicazioni per Dispositivi Mobili con la tecnologia più aggiornata”

Modulo 1. Tecnologie per lo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili

- 1.1. Dispositivi mobili
 - 1.1.1. Dispositivi mobili
 - 1.1.2. Infrastruttura di un dispositivo mobile
 - 1.1.3. Produttori di hardware
 - 1.1.4. Sviluppatori di software
 - 1.1.5. Fornitori di servizi
 - 1.1.6. Fornitori di piattaforme
 - 1.1.7. Piattaforme principali
- 1.2. Componenti fisici dei dispositivi mobili
 - 1.2.1. Conservazione
 - 1.2.1.1. Immutabile
 - 1.2.1.2. Mutevole
 - 1.2.1.3. Temporanea
 - 1.2.1.4. Esterna
 - 1.2.2. Presentatori
 - 1.2.2.1. Display, altoparlanti, risposte aptiche
 - 1.2.3. Metodi di ingresso
 - 1.2.3.1. Pulsanti/tastiere
 - 1.2.3.2. Schermi
 - 1.2.3.3. Microfoni
 - 1.2.3.4. Sensori di movimento
 - 1.2.4. Fonti di energia
 - 1.2.4.1. Fonti di energia
 - 1.2.4.2. Uso adattativo delle risorse
 - 1.2.4.3. Programmazione efficiente
 - 1.2.4.4. Sviluppo sostenibile
- 1.3. Processori
 - 1.3.1. Processore centrale
 - 1.3.2. Altri processori astratti
 - 1.3.3. Processori di intelligenza artificiale
- 1.4. Trasmettitori di informazioni
 - 1.4.1. Lungo raggio
 - 1.4.2. Medio raggio
 - 1.4.3. Corto raggio
 - 1.4.4. Campo ultracorto
- 1.5. Sensori
 - 1.5.1. Interno al dispositivo
 - 1.5.2. Ambientali
 - 1.5.3. Medici
- 1.6. Componenti logici
 - 1.6.1. Immutabili
 - 1.6.2. Produttore mutabile
 - 1.6.3. A disposizione dell'utente
- 1.7. Categorizzazione
 - 1.7.1. Portatili
 - 1.7.2. Smartphone
 - 1.7.2.1. Tablet
 - 1.7.2.2. Dispositivi multimediali
 - 1.7.2.3. Componenti aggiuntivi intelligenti
 - 1.7.3. Assistenti robotici
- 1.8. Modalità di funzionamento
 - 1.8.1. Offline
 - 1.8.2. Online
 - 1.8.3. Sempre disponibile
 - 1.8.4. Da punto a punto
- 1.9. Interazioni
 - 1.9.1. Interazioni mediate dall'utente
 - 1.9.2. Interazioni mediate dal fornitore
 - 1.9.3. Interazioni mediate da dispositivi
 - 1.9.4. Interazioni mediate dall'ambiente
- 1.10. Sicurezza
 - 1.10.1. Misure attuate dal produttore
 - 1.10.2. Misure attuate dai fornitori
 - 1.10.3. Sicurezza implementata dall'utente
 - 1.10.4. La privacy

Modulo 2. Database per lo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili

- 2.1. Database su dispositivi mobili
 - 2.1.1. Persistenza dei dati nello sviluppo di applicazioni mobili
 - 2.1.2. Funzionalità di database per le *Apps* mobili
 - 2.1.3. SQL. *Structured Query Language*
- 2.2. Scelta del database per le applicazioni mobili
 - 2.2.1. Analisi guidata da database di applicazioni su dispositivi mobili
 - 2.2.2. Categorie di database
 - 2.2.3. Panorami di database
- 2.3. Sviluppo con SQLite
 - 2.3.1. Database SQLite
 - 2.3.2. Distribuzione del Modello
 - 2.3.3. Connessione a SQLite
- 2.4. Sviluppo con Oracle Berkeley DB
 - 2.4.1. Database Berkeley DB
 - 2.4.2. Distribuzione del modello
 - 2.4.3. Connessione a Berkeley DB
- 2.5. Sviluppo con Realm
 - 2.5.1. Capacità del Realm
 - 2.5.2. Creazione del database in Realm
 - 2.5.3. Connessione al Realm
- 2.6. Sviluppo con CouchDB Lite
 - 2.6.1. Database CouchDB Lite
 - 2.6.2. Creare database con CouchDB Lite
 - 2.6.3. Connessione con CouchDB Lite
- 2.7. Sviluppo con database centralizzati MySQL
 - 2.7.1. Database MySQL
 - 2.7.2. Distribuzione del modello relazionale con MySQL
 - 2.7.3. Connessione a MySQL
- 2.8. Sviluppi centralizzati. Oracle, MS SQL Server, MongoDB
 - 2.8.1. Sviluppo con Oracle
 - 2.8.2. Sviluppo con MS SQL Server
 - 2.8.3. Sviluppo con MongoDB

- 2.9. Dati di tipo Grafico
 - 2.9.1. Database orientata al Grafico
 - 2.9.2. Creazione di database con Neo4j
 - 2.9.3. Connettersi a Neo4j da *App* mobile
- 2.10. Ambienti con capacità di stoccaggio
 - 2.10.1. Sviluppi con *Firebase*
 - 2.10.2. Sviluppi con i *Core Data*
 - 2.10.3. Sviluppo con *Visual Builder Cloud Service*

Modulo 3. Sicurezza sui dispositivi mobili

- 3.1. Architettura di sicurezza di dispositivi mobili
 - 3.1.1. Sicurezza fisica dei dispositivi
 - 3.1.2. Sicurezza di sistema operativo
 - 3.1.3. Sicurezza delle applicazioni
 - 3.1.4. Sicurezza dei dati
 - 3.1.5. Sicurezza delle comunicazioni
 - 3.1.6. Sicurezza dei dispositivi aziendali
- 3.2. Protezione dell'hardware mobile
 - 3.2.1. Dispositivi mobili
 - 3.2.2. Dispositivi Wearables
 - 3.2.3. Automobili
 - 3.2.4. Dispositivi IOT
 - 3.2.5. Dispositivi TV
- 3.3. Protezione del sistema operativo
 - 3.3.1. Dispositivi mobili Android
 - 3.3.2. Dispositivi mobili Apple IOS
 - 3.3.3. Altri dispositivi mobili esistenti: Blackberry, ecc.
 - 3.3.4. Dispositivi Wearables
 - 3.3.5. Sistemi operativi per autoveicoli
 - 3.3.6. Dispositivi mobili nel *Internet of Things* (IoT)
 - 3.3.7. Dispositivi *SmatTV*

- 3.4. Protezione delle applicazioni mobili
 - 3.4.1. Dispositivi mobili Android
 - 3.4.2. Dispositivi mobili Apple IOS
 - 3.4.3. Altri dispositivi mobili. Blackberry
 - 3.4.4. Dispositivi *Wearables*
 - 3.4.5. Sistemi operativi per autoveicoli
 - 3.4.6. Dispositivi mobili nel *Internet of Things* (IoT)
 - 3.4.7. Dispositivi *SmatTV*
- 3.5. Protezione dei dati nelle applicazioni mobili
 - 3.5.1. Dispositivi mobili Android
 - 3.5.2. Dispositivi mobili Apple IOS
 - 3.5.3. Altri dispositivi mobili. Blackberry
 - 3.5.4. Dispositivi *Wearables*
 - 3.5.5. Sistemi operativi per autoveicoli
 - 3.5.6. Dispositivi mobili nel *Internet of Things* (IoT)
 - 3.5.7. Dispositivi *SmatTV*
- 3.6. Sicurezza nei *Market Places* mobili
 - 3.6.1. *Google Play* di Google
 - 3.6.2. *Play Store* di Apple
 - 3.6.3. Altri *Market Places*
 - 3.6.4. *Rooting* dei dispositivi mobili
- 3.7. Soluzioni di sicurezza multiplatforma
 - 3.7.1. *Mobile Device Management* (MDM) unico
 - 3.7.2. Tipi di soluzioni presenti sul mercato
 - 3.7.3. Protezione dei dispositivi tramite MDM (*Master Data Management*)
- 3.8. Sviluppo sicuro di applicazioni mobili
 - 3.8.1. Utilizzo di standard per uno sviluppo sicuro
 - 3.8.2. Gestione integrata dei test di sicurezza
 - 3.8.3. Distribuzione sicuro di applicazioni





- 3.9. Gestione delle autorizzazioni sui dispositivi mobili
 - 3.9.1. Sistema di permessi
 - 3.9.2. Firme digitali nei *Android Application Package* (APK)
 - 3.9.3. Processi in esecuzione nel kernel
 - 3.9.4. Filo di esecuzione ed eventi
- 3.10. Raccomandazioni di sicurezza per dispositivi mobili
 - 3.10.1. Raccomandazioni di NSA sui dispositivi mobili
 - 3.10.2. Raccomandazioni di INCIBE sui dispositivi mobili
 - 3.10.3. ISO 27001:2013 Allegato
 - 3.10.3.1. Politica d'Uso di dispositivi mobili

“

Sarai tu a decidere come e dove studiare, perché questa preparazione è completamente online e utilizza la metodologia Relearning per facilitare il processo di apprendimento"

05 Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

“

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

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

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



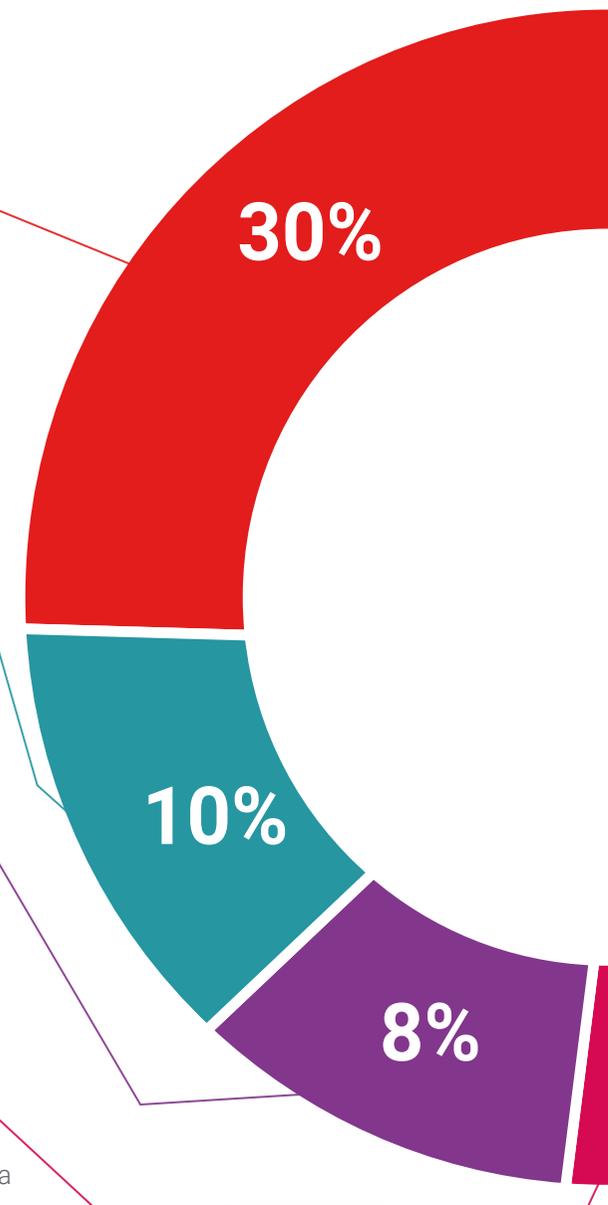
Pratiche di competenze e competenze

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



Letture complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Architettura di Applicazioni per Dispositivi Mobili garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Architettura di Applicazioni per Dispositivi Mobili** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Esperto Universitario in Architettura di Applicazioni per Dispositivi Mobili**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



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

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

tech università
tecnologica

Esperto Universitario Architettura di Applicazioni per Dispositivi Mobili

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mesi
- » Diplôme: TECH Université
Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Heures de cours: 450 h.
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Esperto Universitario

Architettura di Applicazioni per Dispositivi Mobili

