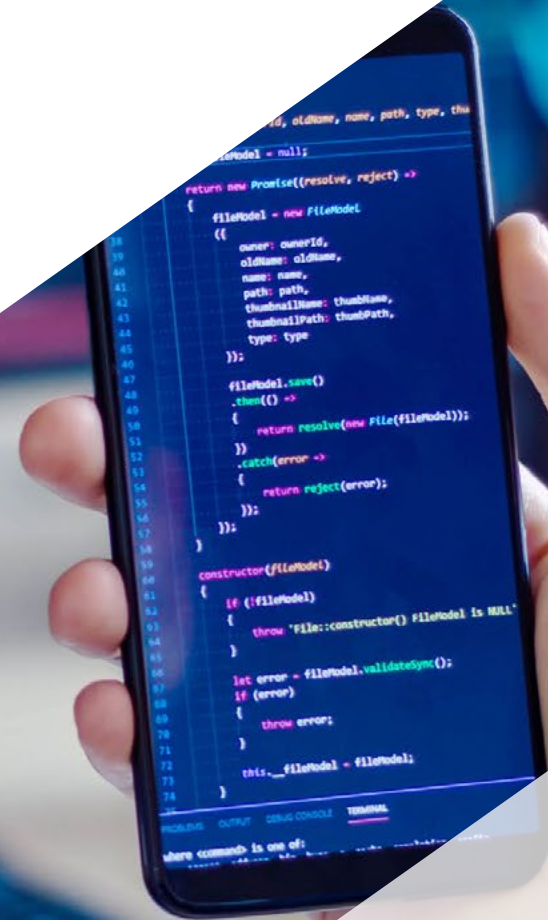


Esperto Universitario

Ciclo di Vita e Progettazione
dell'Applicazione per lo Sviluppo
di Dispositivi Mobili





Esperto Universitario

Ciclo di Vita e Progettazione
dell'Applicazione per lo Sviluppo
di Dispositivi Mobili

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-ciclo-vita-progettazione-applicazione-sviluppo-dispositivi-mobili

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Nell'area tecnologica, l'esperienza dell'utente ha riacquisito maggiore importanza, poiché da essa dipende il successo del prodotto. Per la stessa utilità, esistono infinite possibilità di applicazioni da scaricare. È la percezione che ne ha l'utente a fare la differenza, sia attraverso i riferimenti riflessi, sia attraverso la propria esperienza d'uso. Entrano in gioco i fattori imperativi della progettazione e della costruzione, rilevanti per le conoscenze del professionista di oggi, che vengono sollevati in questo programma. Per la preparazione e l'aggiornamento nell'ambito del Ciclo di Vita e della Progettazione di Applicazioni per lo Sviluppo di Dispositivi Mobili. Disponibile in modalità 100% online e con la metodologia di studio più all'avanguardia basata sul *Relearning*, per una comprensione e una padronanza in pochi mesi.





“

Se vuoi specializzarti nell'area dello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili, approfondendo il loro Ciclo di Vita e la Progettazione. Questa qualifica è per te"

Ogni piattaforma ha un proprio modello di sviluppo nativo, adattarsi alla grande varietà che esiste seguendo questo modello di sviluppo implica dover costruire e mantenere diverse versioni specifiche per la piattaforma, in diversi linguaggi di programmazione e con diversi ambienti di sviluppo. Esistono alternative che puntano allo sviluppo multiplatforma e riutilizzano la stessa base di codice per tutti gli utenti, indipendentemente dalla piattaforma su cui si trovano: si tratta delle cosiddette applicazioni ibride, che verranno approfondite in questo programma.

È importante che gli sviluppatori facilitino i loro processi di creazione di applicazioni per dispositivi mobili, al fine di fornire altri tipi di soluzioni e funzionalità che aggiungano valore agli utenti, poiché l'esperienza dell'utente è una parte importante del ciclo di vita delle Apps. La teoria visiva e il design delle interfacce hanno un'importanza che non è ben nota al mondo tecnico, ma che influisce direttamente sul comportamento dei clienti. La capacità di mostrare e mettere in relazione idee e progetti nella fase *Alpha* attraverso *Wireframes* e prototipi è fondamentale.

Lo sviluppo di applicazioni e software sempre più complessi per dispositivi mobili, spesso sviluppati da team diversi e distribuiti, rappresenta una sfida tale che i processi manuali sono la causa principale dei ritardi di consegna. L'accento sarà posto sull'automazione dell'intero ciclo, chiamato integrazione e distribuzione continua, determinandone le diverse fasi.

I migliori contenuti sono stati selezionati in modo esaustivo dal personale docente incaricato di dirigere questo Esperto Universitario. Insegnamento online attraverso un moderno Campus Virtuale, in una varietà di formati e con la possibilità di scaricare per la consultazione quando necessario, applicando la metodologia del *Relearning* che permette la reiterazione di concetti e casi pratici, generando un processo di apprendimento agile ed efficiente.

Puesto **Esperto Universitario in Ciclo di Vita e Progettazione dell'Applicazione per lo Sviluppo di 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



Sperimenta un nuovo modo di imparare. Con TECH hai a disposizione la metodologia e la tecnologia più innovativa nell'ambiente universitario digitale"

“

Le applicazioni di musica, intrattenimento, shopping, messaggistica, produttività, business e finanza sono tra le più utilizzate oggi. Impara a progettare applicazioni più coinvolgenti con esperienze utente di lunga durata"

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.

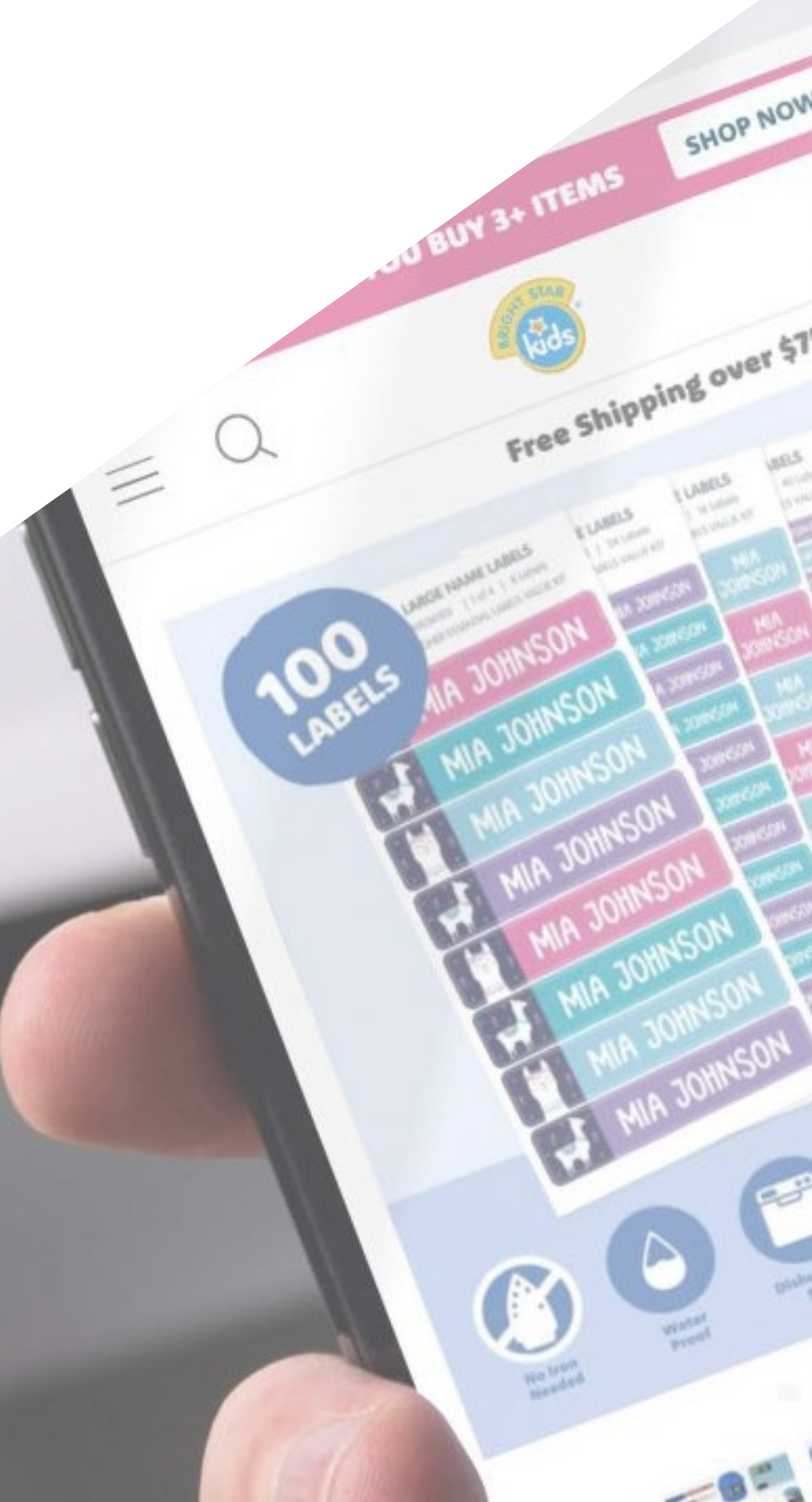
Questa qualifica consente di padroneggiare lo sviluppo di applicazioni e software sempre più complessi e automatizzati per i dispositivi mobili.

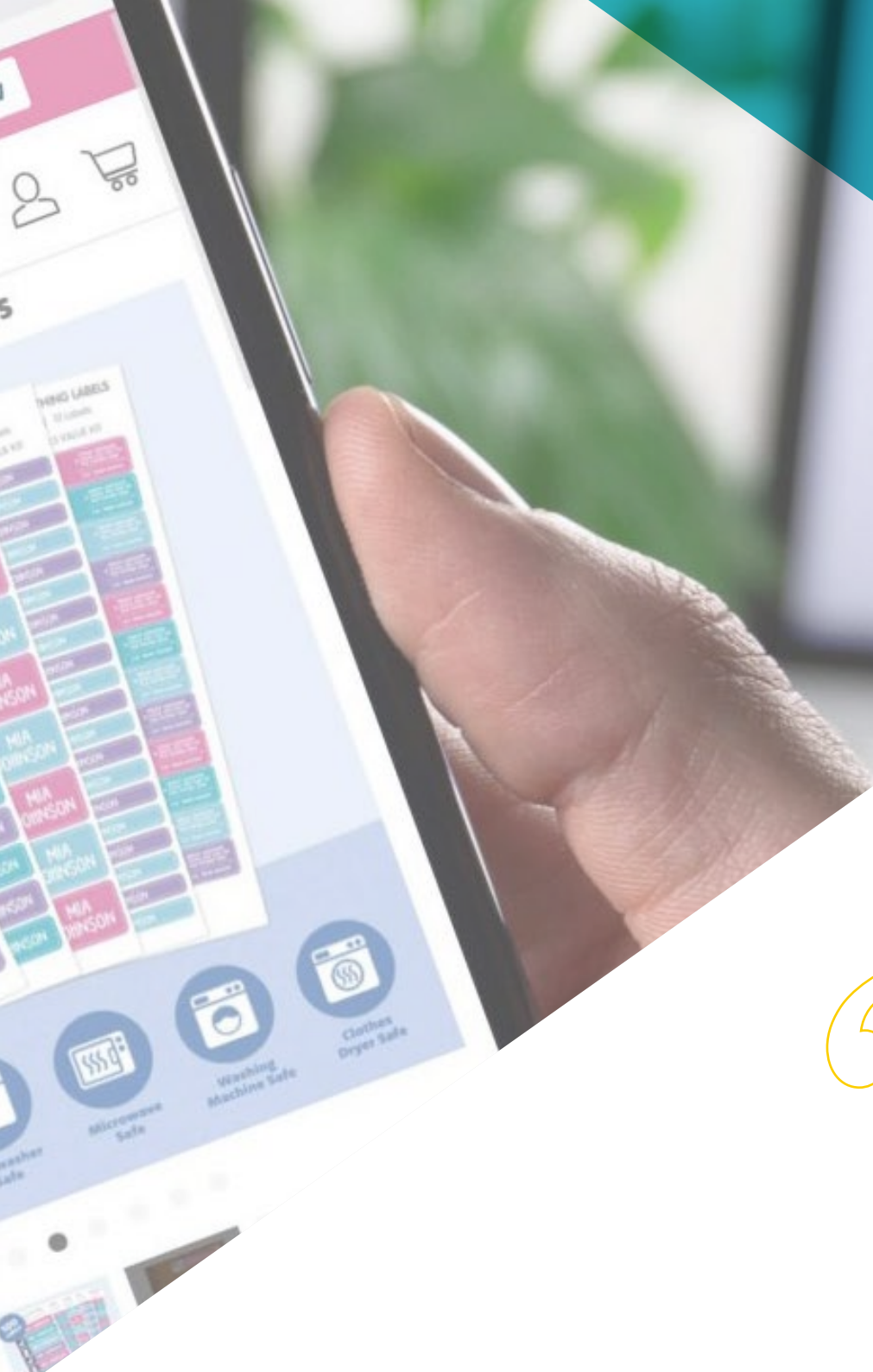
La rivoluzione accademica è arrivata. Diventa un esperto in pochi mesi e al 100% online.



02 Obiettivi

Grazie a questo Esperto Universitario, i professionisti acquisiranno le conoscenze e le tecniche necessarie per comprendere il Ciclo di Vita e la Progettazione di Applicazioni per lo Sviluppo su Dispositivi Mobili. Raggiungendo l'eccellenza e la preparazione necessarie in un mercato in costante crescita ed evoluzione. Accedendo a infinite possibilità.





“

In soli 6 mesi sarai in grado di qualificarti con questo Esperto Universitario in Ciclo di Vita e Progettazione di Applicazioni per lo Sviluppo su Dispositivi Mobili. Iscriviti subito”



Obiettivi generali

- ◆ Analizzare le esigenze e il comportamento degli utenti in relazione ai dispositivi mobili e alle loro applicazioni
- ◆ Eseguire la progettazione di architetture, iterazioni e interfacce utente attraverso i linguaggi di programmazione delle piattaforme mobili più rappresentative del mercato (Web, iOS e Android)
- ◆ Applicare meccanismi di controllo degli errori, test e debug nello sviluppo di applicazioni mobili
- ◆ 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. Sviluppo web multiplatforma per dispositivi mobili

- ◆ Determinare i vantaggi e i limiti del modello di sviluppo nativo e dello sviluppo di *Apps* ibride
- ◆ Esaminare le caratteristiche e i limiti delle *Progressive Web Apps* (PWA)
- ◆ Analizzare i principali *Framework* per lo sviluppo di applicazioni Web: Angular, React, Vue
- ◆ Compilare le principali tecnologie per lo sviluppo di applicazioni mobili multiplatforma: Ionic y Flutter
- ◆ Analizzare le capacità di distribuire queste *Apps* ibride come applicazioni web o desktop sui PC
- ◆ Esaminare un modello per scegliere l'alternativa più adatta allo sviluppo di un'applicazione specifica

Modulo 2. Distribuzioni a integrazione continua per dispositivi mobili

- ◆ Determinare lo scenario peggiore che dà origine alla necessità di questa metodologia
- ◆ Specificare i requisiti che il software da integrare deve soddisfare
- ◆ Stabilire cosa si intende per integrazione continua, consegna continua e distribuzione continua
- ◆ Analizzare DevSecOps
- ◆ Esaminare il monitoraggio in corso
- ◆ Sviluppare le implementazioni delle diverse fasi

Modulo 3. *User Experience* su dispositivi mobili

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



Imparerai le tecniche per progettare applicazioni più efficienti con una migliore esperienza utente"

03

Direzione del corso

TECH ha scelto professionisti di spicco nel campo delle nuove tecnologie, dell'architettura delle soluzioni e delle infrastrutture digitali. Esperti di programmazione Android e sviluppatori di applicazioni per guidare questo Esperto Universitario. 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 attraverso la piattaforma virtuale.

```
11 require 'capybara/rspec'
12 require 'capybara/reails'
13
14 Capybara.javascript_driver = :webkit
15 Category.delete_all; Category.create
16 Shoulda::Matchers.configure do |config|
17   config.integrate do |with|
18     with.test_framework :rspec
19     with.library :rails
20   end
21 end
```

“

*TECH offre un'istruzione d'élite per tutti.
E lo fa con i più alti standard accademici.
Con il miglior personale docente"*

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. Villot Guisán, Pablo

- ◆ Direttore dell'Informazione, Direttore Tecnico e Fondatore di New Tech & Talent
- ◆ Esperto Tecnologico presso KPMG Spagna
- ◆ Architetto *Blockchain* presso Everis
- ◆ Sviluppatore J2EE Area Logistica Commerciale presso Inditex
- ◆ Laureato in Ingegneria Informatica presso l'Università della Coruña
- ◆ Certificato Microsoft presso MSCA: *Cloud Platform*

Dott. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

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

Dott. Ceballos van Grieken, Ángel

- ◆ Ricercatore specializzato nell'applicazione delle TIC nell'istruzione
- ◆ Autore del Progetto per la Creazione di Contenuti Educativi per Dispositivi Mobili
- ◆ Docente di studi post-laurea relativi alle TIC
- ◆ Docente di studi universitari relativi all'Informatica
- ◆ Dottorato in Educazione presso la Università di Los Andes
- ◆ Specialista in Informatica Educativa presso l'Università Simón Bolívar

04

Struttura e contenuti

Per ottimizzare il processo di apprendimento in questo programma, il personale docente ha scelto rigorosamente un contenuto esclusivo, che permetterà agli studenti di comprendere in soli 6 mesi il Ciclo di vita e la Progettazione di Applicazioni per lo Sviluppo di Dispositivi Mobili. Dalla comprensione delle tecnologie per la creazione di *Apps* ibride, alla loro integrazione e distribuzione continua, fino alla costruzione di un'esperienza utente davvero differenziata. Tutto questo è 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 i contenuti più aggiornati ed esclusivi di questa preparazione. 100% online e scaricabile per comodità”

Modulo 1. Sviluppo web multiplatforma per dispositivi mobili

- 1.1. Sviluppo web multiplatforma
 - 1.1.1. Sviluppo web multiplatforma
 - 1.1.2. App ibride vs. App native
 - 1.1.3. Tecnologie per la creazione di App ibride
- 1.2. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.1. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.2. Progressive Web Apps (PWA). Caratteristiche
 - 1.2.3. Progressive Web Apps (PWA). Costruzione
 - 1.2.4. Progressive Web Apps (PWA). Limiti
- 1.3. Framework Ionic
 - 1.3.1. Framework Ionic. Analisi
 - 1.3.2. Framework Ionic. Caratteristiche
 - 1.3.3. Costruzione di una App con Ionic
- 1.4. Framework di sviluppo web
 - 1.4.1. Analisi delle Framework nello sviluppo web
 - 1.4.2. Framework di sviluppo web
 - 1.4.3. Confronto tra Frameworks web
- 1.5. Framework Angular
 - 1.5.1. Framework Angular
 - 1.5.2. Uso di Angular nello sviluppo di applicazioni multiplatforma
 - 1.5.3. Angular + Ionic
 - 1.5.4. Costruzione di App in Angular
- 1.6. Libreria di sviluppo React
 - 1.6.1. Libreria di JavaScript React
 - 1.6.2. Libreria di JavaScript React. Uso
 - 1.6.3. React Native
 - 1.6.4. React + Ionic
 - 1.6.5. Costruzione di App in React
- 1.7. Framework di sviluppo Vue
 - 1.7.1. Framework di sviluppo Vue
 - 1.7.2. Framework di sviluppo Vue. Uso
 - 1.7.3. Vue + Ionic
 - 1.7.4. Costruzione di App in Vue

- 1.8. Framework di Sviluppo Electron
 - 1.8.1. Framework di Sviluppo Electron
 - 1.8.2. Framework di Sviluppo Electron. Uso
 - 1.8.3. Distribuire le nostre App anche su desktop
- 1.9. Strumento di sviluppo per dispositivi mobili Flutter
 - 1.9.1. Strumento di Sviluppo per Dispositivi Mobili Flutter
 - 1.9.2. Utilizzo del SDK Flutter
 - 1.9.3. Costruzione di App in Flutter
- 1.10. Strumento di sviluppo per dispositivi mobili. Confronto
 - 1.10.1. Strumenti per lo sviluppo di applicazioni sui dispositivi mobili
 - 1.10.2. Flutter vs. Ionic
 - 1.10.3. Selezione dello Stack più adatto per la creazione di una App

Modulo 2. Distribuzioni a integrazione continua per dispositivi mobili

- 2.1. Ciclo di vita del software
 - 2.1.1. Ciclo di Vita del Software
 - 2.1.2. Metodologie agili
 - 2.1.3. Il ciclo continuo del software agile
- 2.2. Sviluppo manuale del prodotto
 - 2.2.1. Integrazione manuale
 - 2.2.2. Consegna manuale
 - 2.2.3. Distribuzione manuale
- 2.3. Integrazione supervisionata
 - 2.3.1. Integrazione continua
 - 2.3.2. Integrazione supervisionata. Revisione manuale
 - 2.3.3. Revisioni automatiche statiche
- 2.4. Prove logiche
 - 2.4.1. Test unitari
 - 2.4.2. Test di integrazione
 - 2.4.3. Test comportamentali
- 2.5. Integrazione continua
 - 2.5.1. Ciclo di integrazione continua
 - 2.5.2. Dipendenze tra integrazioni
 - 2.5.3. Integrazione continua come Metodologia di Gestione del Deposito

- 2.6. Consegna continua
 - 2.6.1. Consegna continua
 - 2.6.2. Soluzioni con consegna continua
 - 2.6.3. Consegna continua. Vantaggi
 - 2.7. Distribuzione continua
 - 2.7.1. Distribuzione continua
 - 2.7.2. Soluzioni continuamente implementabili
 - 2.7.3. Distribuzione continua. Tipologia
 - 2.8. DevSecOps
 - 2.8.1. DevSecOps. Uso
 - 2.8.2. Analizzatori statici
 - 2.8.3. Test di sicurezza con analisi dinamica
 - 2.9. Monitoraggio continuo
 - 2.9.1. Monitoraggio continuo
 - 2.9.2. Monitoraggio continuo. Analisi e Vantaggi
 - 2.9.3. Monitoraggio continuo. Piattaforme
 - 2.10. Implementazione
 - 2.10.1. Implementazione della macchina locale
 - 2.10.2. Implementazione della macchina condivisa
 - 2.10.3. Implementazione basata su servizi cloud
 - 2.10.4. Gestione della configurazione
- Modulo 3. User Experience su Dispositivi Mobili**
- 3.1. *User Experience*
 - 3.1.1. *Client Experience*
 - 3.1.2. *Client Experience*. Requisiti
 - 3.1.3. Bidirezionale con il cliente
 - 3.2. *Client Experience*. Obiettivi e Attrezzature
 - 3.2.1. *Client Experience*. Obiettivi e Strumentazione
 - 3.2.2. Processi iterativi
 - 3.2.3. Informazione necessaria
 - 3.3. Micro-interazioni
 - 3.3.1. Relazioni *End-to-end*
 - 3.3.2. Interazioni
 - 3.3.3. Omnicanale
 - 3.4. Comportamento dell'utente
 - 3.4.1. Progetto di fondazione
 - 3.4.2. Analitica web e di sessione
 - 3.4.3. Esperti di analisi
 - 3.5. Stato dell'arte della tecnologia
 - 3.5.1. *Machine Learning*
 - 3.5.2. Blockchain
 - 3.5.3. Internet of Things
 - 3.6. Componenti tecnici
 - 3.6.1. Componenti tecnici
 - 3.6.2. Componenti avanzati: Dispositivi
 - 3.6.3. Componenti avanzati: Diversi profili
 - 3.7. Usabilità
 - 3.7.1. Euristiche di Nielsen
 - 3.7.2. Test utente
 - 3.7.3. Usabilità. Errori
 - 3.8. Tecniche di UX. *User Experience*
 - 3.8.1. Regole
 - 3.8.2. *Prototyping*
 - 3.8.3. Strumenti *Low-Code*
 - 3.9. Strategia visuale
 - 3.9.1. Progettazione del *User Interface*
 - 3.9.2. Lavoro di *User Interface* sul web
 - 3.9.3. Lavoro di *User Interface* sulle Applicazioni
 - 3.10. *Developer Frameworks*
 - 3.10.1. *Frameworks* di CX
 - 3.10.2. *Frameworks* di UX
 - 3.10.3. *Frameworks* di UI

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

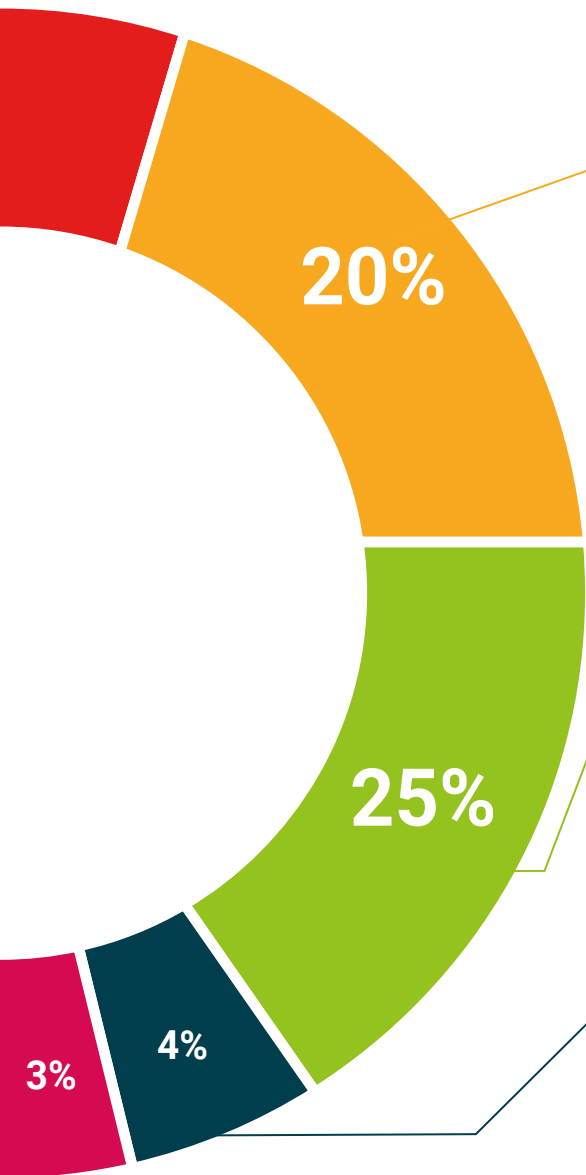
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Ciclo di Vita e Progettazione dell'Applicazione per lo Sviluppo di 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 Ciclo di Vita e Progettazione dell'Applicazione per lo Sviluppo di 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 Ciclo di Vita e Progettazione dell'Applicazione per lo Sviluppo di Dispositivi Mobili 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 Ciclo di Vita e Progettazione dell'Applicazione per lo Sviluppo di 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.



Esperto Universitario

Ciclo di Vita e Progettazione
dell'Applicazione per lo Sviluppo
di Dispositivi Mobili

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Ciclo di Vita e Progettazione
dell'Applicazione per lo Sviluppo
di Dispositivi Mobili

