

Esperto Universitario

Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

```
public static double getNumber() {  
    Scanner sc = new Scanner(System.in);  
    System.out.println("Start");  
    while (true) {  
        String input = sc.nextLine();  
        if (input.equals("program")) {  
            return sc.nextDouble();  
        }  
    }  
}
```



Esperto Universitario Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per 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.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-linguaggi-sviluppo-applicazioni-dispositivi-mobili

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Uno dei dispositivi più utilizzati al mondo per accedere a Internet e svolgere azioni quotidiane essenziali è il telefono cellulare, con il sistema operativo Android in testa al mercato, seguito da iOS. Da qui l'importanza per gli sviluppatori di applicazioni di approfondire le conoscenze e gli aggiornamenti che emergono all'interno di questi ecosistemi. Questo programma affronterà gli strumenti necessari nel processo di produzione di questi software, così come nello sviluppo web multiplatforma orientato ai dispositivi mobili, fino a raggiungere la pubblicazione e la monetizzazione, attraverso una metodologia all'avanguardia nell'ambiente educativo online e con un contenuto esclusivo scelto da esperti.



The Google logo is displayed in its characteristic multi-colored font (blue, red, yellow, blue, green, red) on the glass facade of a modern building. The building's glass reflects the surrounding environment, including trees and the sky. The logo is partially obscured by a large teal geometric shape that overlaps the top right corner of the image.

Google

“

Goditi l'esperienza di diventare un professionista in un ambiente 100% online e riconosciuto a livello mondiale, con la più grande università digitale"

Il numero di utenti di dispositivi mobili è cresciuto in modo esponenziale negli ultimi anni, con esso la necessità di sviluppare applicazioni per le diverse piattaforme mobili disponibili, al fine di raggiungere il maggior numero di utenti possibile. Sebbene ogni piattaforma abbia il proprio modello di sviluppo nativo, raggiungerle tutte significa produrre e mantenere diverse versioni specifiche, in diversi linguaggi di programmazione e con diversi ambienti di sviluppo.

Esistono alternative che puntano allo sviluppo multipiattaforma e riutilizzano la stessa base di codice per tutti gli utenti, indipendentemente dalla piattaforma su cui si trovano. In questo programma saranno presentati, garantendo la compatibilità con più piattaforme mobili (e con la possibilità di distribuirli sul web o anche come applicazioni desktop su PC). È indispensabile disporre di conoscenze specialistiche per la costruzione di *App* con una base di codice comune, che consenta agli sviluppatori di concentrarsi sull'aggiunta di nuove funzionalità che apportino valore ai loro utenti.

Tra qualche mese, i professionisti miglioreranno gli strumenti di sviluppo necessari per creare un'applicazione Android, installare le librerie, i fattori da tenere in considerazione per monetizzarla e come caricare le diverse versioni sul Play Store e utilizzare Git per gestirle. Saranno in grado di creare la propria applicazione iOS e lanciarla sull'App Store di Apple, sviluppando le tecnologie *Stack* utilizzate nel settore per creare progetti funzionali e scalabili.

Distribuito in un formato di contenuti diversi, adattabili a una piattaforma completamente online, e in una metodologia pedagogica rivoluzionaria, in grado di preparare o migliorare le loro competenze professionali senza rinunciare a nessuna delle loro attuali attività e responsabilità. Non è necessario lasciare la casa o l'ufficio, con conseguente miglioramento della qualità della vita e del benessere. In 6 mesi, gli studenti acquisiranno le basi necessarie per intraprendere attività di consulenza in tutti gli aspetti legati alla tecnologia mobile, dimensionare la propria attività o scalare posizioni nel proprio status lavorativo.

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

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



La decisione migliore è nelle tue mani. Iscriviti ora a questo Esperto Universitario e ottieni le competenze professionali necessarie per dare forma alla tua carriera di sviluppatore di App"

“

Sapevi che iOS è il secondo sistema operativo mobile più utilizzato al mondo? Al termine di questo programma avrai creato la tua App iOS e sarai in grado di lanciarla sull'App Store di Apple"

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.

Sarai in grado di padroneggiare applicazioni ibride che combinano le proprietà delle applicazioni web e native, garantendo la compatibilità con diverse piattaforme mobili.

In questo Esperto Universitario creerai un'applicazione Android e padroneggerai tutti i fattori per monetizzarla e pubblicarla nel Play Store.



Google Play

roid apps, c

02

Obiettivi

L'obiettivo di questo piano di studi è quello di far acquisire agli studenti la padronanza dei Linguaggi implementati nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili, all'interno degli ecosistemi Android, iOS e Multiplatforma, in qualità di esperti, fino al lancio nel Play Store. 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.



“

L'obiettivo di TECH è aiutarti a raggiungere i tuoi obiettivi. Potrai decidere di iniziare ora la tua professionalizzazione"



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. 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. Sviluppo di applicazioni per sistemi Android

- ◆ Sviluppare un'applicazione in Kotlin
- ◆ Usare Gradle per gestire le librerie
- ◆ Utilizzare Retrofit per collegare la nostra applicazione a un'API RESTful
- ◆ Specificare i requisiti di base per la scelta di una libreria
- ◆ Analizzare un sistema di monetizzazione
- ◆ Progettare viste *Responsive*
- ◆ Pubblicare un'applicazione su Play Store

Modulo 3. Sviluppo di applicazioni per sistemi iOS

- ◆ Sviluppare un'applicazione in Swift
- ◆ Usare Cocoa Pods per gestire le librerie
- ◆ Fare uso di Alamofire per collegare la nostra applicazione a un'API RESTful
- ◆ Specificare i requisiti di base per la scelta di una libreria
- ◆ Sviluppare un sistema di monetizzazione con ADMOB
- ◆ Progettare le viste dal codice
- ◆ Pubblicare un'applicazione su App Store



Acquisirai le conoscenze specialistiche sulle diverse alternative per la costruzione di applicazioni multiplatforma"

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 dei professionisti che cercano in questo spazio, il contributo necessario per il loro successo professionale e accompagnandoli durante tutto il processo.



“

Esperti nello Sviluppo di Applicazioni e con una pedagogia applicata alla metodologia implementata da TECH, saranno le tue guide durante tutto il processo"

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. Noguera Rodríguez, Pablo

- ◆ Ingegnere software applicato alle soluzioni Blockchain presso EY
- ◆ Sviluppatore di app mobili presso Bitnovo
- ◆ Sviluppatore di applicazioni native iOS presso Umani e Stef
- ◆ Programmatore freelance, creatore dell'App Aviaze, in collaborazione con Starman Aviation



Google Play

Android apps
& more

04

Struttura e contenuti

Per ottimizzare il processo di apprendimento in questo Esperto Universitario in Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili, il personale docente ha scelto rigorosamente un contenuto esclusivo che permetterà allo studente di comprendere in pochi mesi lo sviluppo di applicazioni all'interno di ecosistemi iOS, Android e Multipiattaforma orientati ai Dispositivi Mobili. Ci saranno 3 moduli in cui verranno esposti i concetti e gli strumenti necessari che i professionisti devono padroneggiare, mostrati in diversi formati e con sale riunioni, chat private, comunità di esperti e forum aperti che segneranno un prima e un dopo la preparazione.



```
private final TooltipManager tooltipManager;
private final TooltipContact tooltipContact;
private Builder tooltipPassport;
private Builder tooltipMailTooltip;
private Builder tooltipBillingTooltip;
private static final int TOOLTIP_ID_CONTACT = 101;
private static final int TOOLTIP_ID_PASSPORT = 102;
private static final int TOOLTIP_ID_EMAIL = 103;
private static final int TOOLTIP_ID_BILLING = 104;

private void onCreate() {
    mTooltipContact = tooltipManager.create(this, TOOLTIP_ID_CONTACT)
        .anchor(findViewById(R.id.btnContact), TooltipManager.Gravity.BOTTOM)
        .closePolicy(TooltipManager.ClosePolicy.TouchOutside, 3000)
        .activateDelay(500)
        .fitToScreen(true)
        .withStyleId(R.style.TooltipLayoutStyle)
        .text(R.string.label_tips_contact);
    mTooltipContact.show();
}

@Override
public void onBackPressed() {
    super.onBackPressed();
}

private String validationRegisterForm() {
    String errorMessage = null;
}
```

“

*Potrai interagire con professionisti specializzati
e ampliare le tue conoscenze”*

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. Sviluppo di applicazioni per sistemi Android

- 2.1. *Android Studio*
 - 2.1.1. Creazione di un progetto
 - 2.1.2. Impostazione di un emulatore per la compilazione
 - 2.1.3. Impostazione di un telefono fisico per la compilazione
- 2.2. Linguaggio di programmazione Kotlin
 - 2.2.1. Kotlin I: Linguaggio di programmazione Kotlin
 - 2.2.2. Kotlin II: funzioni e *Loops*
 - 2.2.3. Kotlin III: Lambdas e interfaces
- 2.3. Librerie e Gradle
 - 2.3.1. Libreria di programmazione Gradle
 - 2.3.2. Implementazione di biblioteche
 - 2.3.3. *Build Flavors*



- 2.4. Librerie di sviluppo orientate ai dispositivi mobili Android
 - 2.4.1. *Retrofit*
 - 2.4.2. *Picasso*
 - 2.4.3. Librerie di progettazione *Material Design*
- 2.5. Progettazione dello schermo
 - 2.5.1. XML: Design su Android
 - 2.5.2. *Responsive & Constraint Layout*
 - 2.5.3. Stili e valori Predefiniti
 - 2.5.4. Posizione delle *Strings*
- 2.6. *Activity, Fragment*. Cicli di vita
 - 2.6.1. *Activity*
 - 2.6.2. *Fragment*
 - 2.6.3. Transazioni, *Fragment Manager*
- 2.7. Servizi in primo piano, localizzazione e sensori
 - 2.7.1. Accesso ai sensori
 - 2.7.2. Accesso alla posizione in primo piano
 - 2.7.3. Accesso alla posizione di sfondo
 - 2.7.4. Servizio in primo piano per accedere alla posizione in background
- 2.8. Architetture di programmazione per lo sviluppo di applicazioni su dispositivi mobili Android
 - 2.8.1. MVC
 - 2.8.2. MVVM
 - 2.8.3. MCV vs. MVVM
- 2.9. Monetizzazione e *Analytics*
 - 2.9.1. *Firebase Analytics*
 - 2.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 2.9.3. Monetizzazione e pubblicità
- 2.10. Play Store e versioning
 - 2.10.1. Impostazione di un account Play Store
 - 2.10.2. Preparazione di versioni di prova e account beta
 - 2.10.3. Lancio in produzione

Modulo 3. Sviluppo di applicazioni per sistemi iOS

- 3.1. Ambiente di Sviluppo Xcode
 - 3.1.1. Creazione di un progetto
 - 3.1.2. Impostazione di un emulatore per la compilazione
 - 3.1.3. Impostazione di un telefono fisico per la compilazione
- 3.2. Linguaggio di programmazione Swift
 - 3.2.1. Swift I: linguaggio di programmazione
 - 3.2.2. Swift II: funzioni e *Loops*
 - 3.2.3. Swift III: Lambdas e Structs
- 3.3. Librerie e Cocoa Pods
 - 3.3.1. Pods: installazione
 - 3.3.2. Configurazione di Cocoa Pods
 - 3.3.3. Struttura di Cocoa Pods
- 3.4. Librerie: Api, Database e R.swift
 - 3.4.1. *Alamofire*
 - 3.4.2. Database SQL con GRDB
 - 3.4.3. R.swift
- 3.5. Progettazione dello schermo
 - 3.5.1. Progettazione con *Storyboard*
 - 3.5.2. Progettazione *Responsive*
 - 3.5.3. Progettazione di viste tramite codice e *SwiftUI*
- 3.6. Assemblaggio di una vista
 - 3.6.1. *UIViewController* e il suo ciclo di vita
 - 3.6.2. Interazione tra schermi diversi
 - 3.6.3. Tipi di transizioni e modi di fare
- 3.7. Sensori e localizzazione
 - 3.7.1. Accesso ai sensori
 - 3.7.2. Accesso alla posizione in primo piano
 - 3.7.3. Accesso alla posizione di sfondo



- 3.8. Architettura
 - 3.8.1. MVP
 - 3.8.2. VIPER
 - 3.8.3. Architettura di sviluppo iOS
- 3.9. Monetizzazione e *Analytics*
 - 3.9.1. *Firebase Analytics*
 - 3.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 3.9.3. Monetizzazione e annunci con Google ADMob
- 3.10. App Store e versioning
 - 3.10.1. Impostazione di un account App Store
 - 3.10.2. Versioni di prova (*Test Flight*)
 - 3.10.3. Lancio in produzione

“

Scegli da dove studiare, in quanto questa qualifica è al 100% online. E con i migliori contenuti per diventare un Esperto Universitario"

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 Linguaggi di Sviluppo 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 Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **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 Linguaggi di Sviluppo 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 qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Linguaggi di Sviluppo
di Applicazioni per
Dispositivi Mobili

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

Esperto Universitario
Linguaggi di Sviluppo
di Applicazioni per
Dispositivi Mobili

