

Esperto Universitario

Programmazione dello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

```
-add back the deselected mirror modifier object
```

```
...objects.active = modifier_ob  
...ed" + str(modifier_ob)) # modifier ob is the active ob  
...ob.select = 0
```



Esperto Universitario Programmazione dello 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.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-programmazione-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

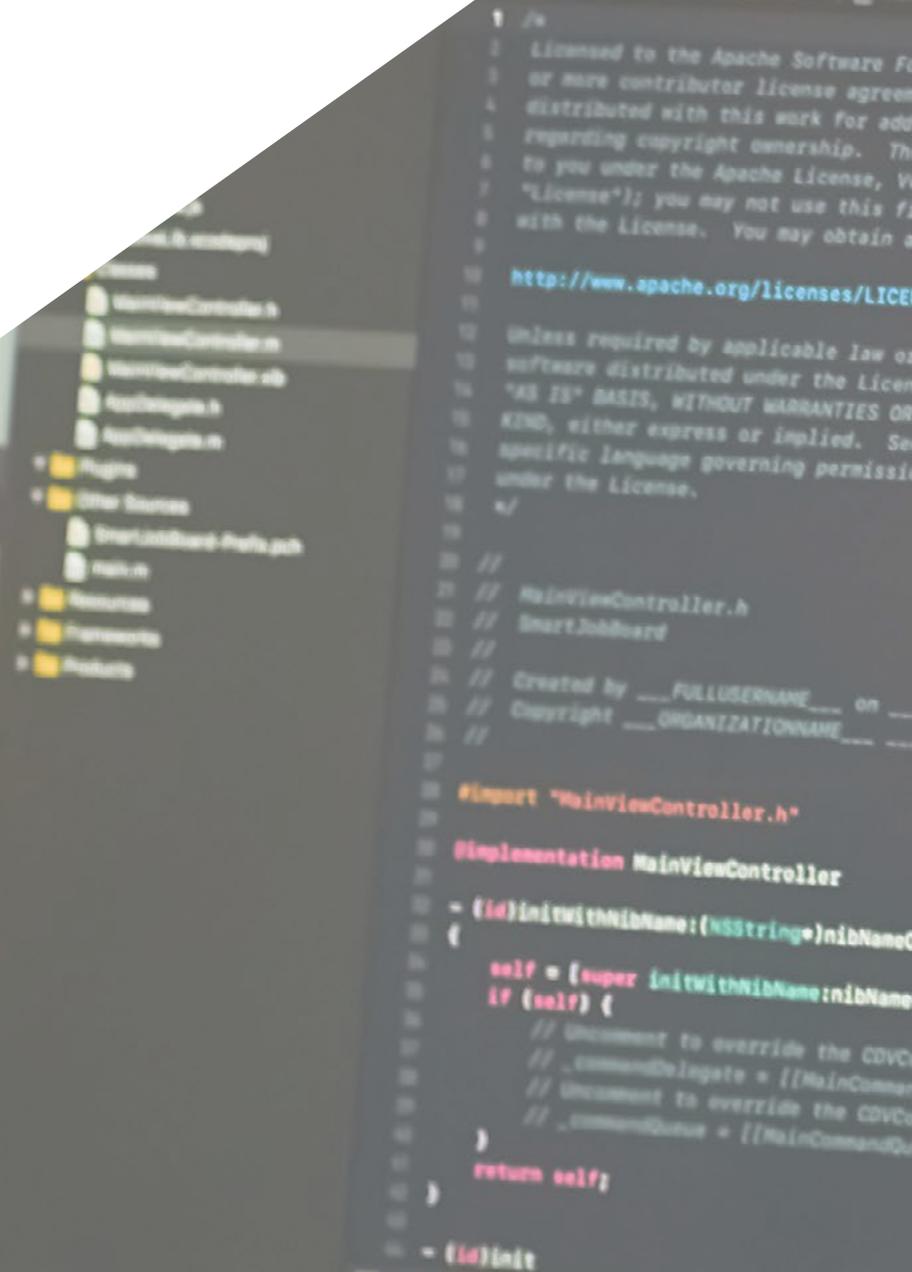
06

Titolo

pag. 30

01 Presentazione

Si stima che nel mondo ci siano più di 7 miliardi di dispositivi mobili che hanno bisogno di diverse applicazioni per funzionare ed essere operativi. Le attività più comuni della popolazione includono l'uso di applicazioni per acquisti, pagamenti, transazioni, trasporti o studi. In questo mercato in rapida evoluzione, è necessario specializzarsi nelle tecniche di analisi dei progetti di tecnologia mobile, con i vantaggi delle comunicazioni wireless, i diversi tipi di dispositivi mobili e le alternative per lo sviluppo di applicazioni. Questo programma è stato sviluppato con questo obiettivo: fornire agli studenti le conoscenze necessarie per diventare esperti di programmazione, al fine di sviluppare applicazioni per dispositivi mobili, in pochi mesi e virtualmente, sfruttando la metodologia di studio più all'avanguardia.



```
1 //  
2 Licensed to the Apache Software Fo  
3 or more contributor license agree  
4 distributed with this work for add  
5 regarding copyright ownership. Th  
6 to you under the Apache License, V  
7 "License"); you may not use this f  
8 with the License. You may obtain a  
9  
10 http://www.apache.org/licenses/LICE  
11  
12 Unless required by applicable law or  
13 software distributed under the Licen  
14 "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR  
15 KIND, either express or implied. Se  
16 specific language governing permissi  
17 under the License.  
18 */  
19  
20 //  
21 // MainViewController.h  
22 // SmartJobBoard  
23 //  
24 // Created by ____FULLUSERNAME____ on ____  
25 // Copyright ____ORGANIZATIONNAME____  
26 //  
27  
28 #import "MainViewController.h"  
29  
30 Implementation MainViewController  
31  
32 - (id)initWithNibName:(NSString*)nibName  
33 {  
34     self = [super initWithNibName:nibName  
35     if (self) {  
36         // Uncomment to override the CDVC  
37         // _commandDelegate = [[MainComman  
38         // Uncomment to override the CDVC  
39         // _commandQueue = [[MainCommandQu  
40     }  
41     return self;  
42 }  
43  
44 - (id)init
```



“

Padroneggia gli strumenti come un esperto e comprendi le tecnologie implementate nella programmazione dello sviluppo di applicazioni mobili”

Per quanto possa essere credibile per alcuni professionisti credere di aver imparato tutto sui dispositivi mobili, ci sono ancora molti scenari in cui possono svolgere ruoli inimmaginabili. In molte delle interazioni già mediate da questi dispositivi mobili, c'è ancora margine di miglioramento, possono essere rese molto più efficienti. I dispositivi mobili hanno innegabilmente cambiato il mondo per sempre, ma il loro potere di trasformazione non si è esaurito, così come l'immaginazione umana.

Questo Esperto Universitario analizzerà le competenze tecniche indispensabili che un programmatore deve acquisire per sviluppare software di qualità: Git, GitHub, comandi da terminale e altri strumenti. Oltre a fornire conoscenze specialistiche per eseguire l'installazione e la configurazione degli strumenti più comunemente utilizzati come programmatore. Sviluppare i concetti fondamentali della programmazione e di internet, del web e del suo funzionamento, dei paradigmi di programmazione, delle strutture logiche, dei principi di progettazione, dell'analisi degli algoritmi e di altri aspetti rilevanti che possono essere padroneggiati al termine di questa qualifica.

Il personale docente accompagnerà gli studenti con contenuti esclusivi pensati per questo programma, al fine di costruire un criterio che aiuterà il professionista a prendere decisioni in ogni progetto. Per questo motivo il personale docente ha dedicato particolare cura alla stesura di tutti i contenuti di questa qualifica, ponendo l'accento non solo sulla teoria più avanzata, ma anche sulla propria esperienza professionale. Il programma è quindi arricchito dai contributi degli insegnanti stessi, che adattano tutti i contenuti alla realtà del mercato del lavoro odierno.

Per rendere più efficiente l'accesso a questa qualifica, TECH ha la migliore metodologia di studio basata sul *Relearning*, 100% online, che evita viaggi inutili e fornisce guadagni di tempo e qualità nel processo. 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 Programmazione dello 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



Dai una spinta alla tua carriera e specializzati come Programmatore per lo Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili. Completamente a distanza e nelle mani di esperti"

“

Con questo programma otterrai le competenze tecniche indispensabili che un Programmatore deve acquisire per Sviluppare Software di Qualità: Git, GitHub, Comandi da Terminale e altri Strumenti"

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.

Avrai a disposizione risorse multimediali e diversi formati di contenuto per un processo di apprendimento agile ed efficiente.

Iscriviti ora a questo Esperto Universitario e non aspettare oltre per distinguerti nel tuo lavoro o nella tua azienda.



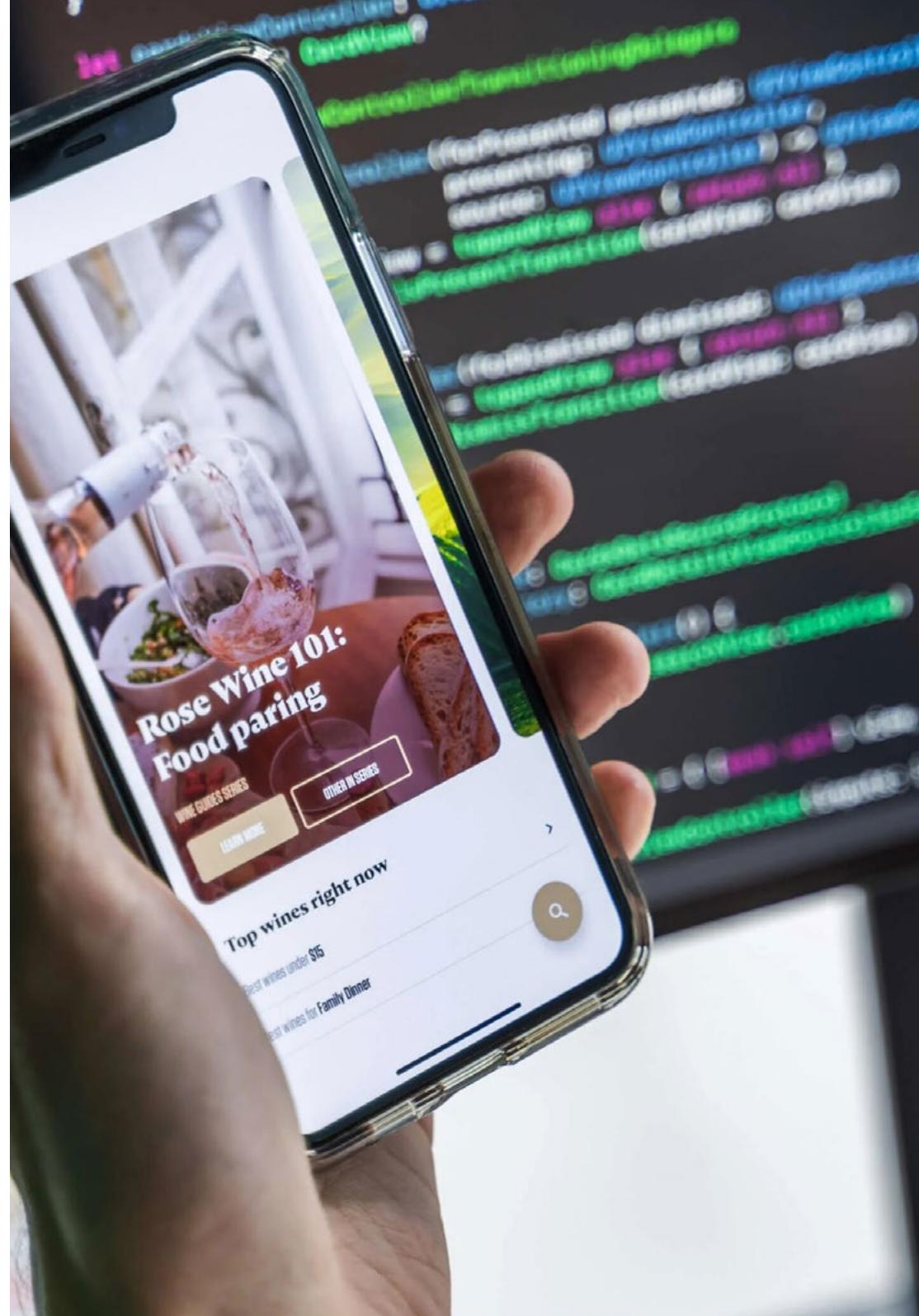
“

Sei nel posto giusto per segnare la strada verso un futuro migliore. TECH ti offre la preparazione necessaria per sviluppare la tua carriera e portarla al livello successivo”



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. Metodologie di programmazione nello sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili

- ◆ Esplorare processi di sviluppo di un software tradizionale
- ◆ Analizzare i processi di sviluppo agile
- ◆ Promuovere pratiche di sviluppo
- ◆ Esaminare diverse tecniche di rappresentazione e di diagramma
- ◆ Approfondire i diversi modelli di progettazione presenti nell'industria del software
- ◆ Esplorare diverse tecniche di test del software
- ◆ Riconoscere le norme e gli standard di riferimento per la qualità nello sviluppo

Modulo 2. 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 3. Strumenti del lavoro nello sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili

- ◆ Preparare l'ambiente di sviluppo
- ◆ Acquisire competenze sul terminale di comando
- ◆ Utilizzare in modo efficiente il sistema di controllo delle versioni
- ◆ Affrontare l'uso di sistemi di versioning del codice remoto
- ◆ Stabilire le nozioni fondamentali sul funzionamento di Internet
- ◆ Sviluppare i concetti rilevanti della programmazione software
- ◆ Esaminare le strutture di dati
- ◆ Esaminare le tecniche di progettazione e interpretazione degli algoritmi



Verranno trattati i concetti fondamentali per la pianificazione, la progettazione, la realizzazione e il collaudo del software per sviluppare prodotti di qualità ed evitare il debito tecnico"

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.



“

Con TECH si studia al 100% online, ma non si è mai soli. Sei accompagnato da esperti che selezionano contenuti esclusivi per la tua professionalizzazione”

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.ssa Ochoa Mancipe, Joanna Dulima

- ◆ Analista di sviluppo senior presso Q-Vision Technologies
- ◆ Ingegnere della qualità presso Samtel
- ◆ Sviluppatrice Java presso Complement 360
- ◆ Ingegnere di sviluppo presso RUNT
- ◆ Ingegnere di Supporto, Collaudo, Processo e Modellazione dell'Informazione presso l'Università Nazionale della Colombia
- ◆ Ingegnere dello sviluppo in Unione Sistemi Informativi
- ◆ Ricercatrice presso il Gruppo di Ricerca sui Sistemi Informativi e le TIC per le Organizzazioni dell'Università Nazionale della Colombia
- ◆ Laurea in Ingegneria Informatica e dei Sistemi presso l'Università Nazionale della Colombia
- ◆ Master in Ingegneria dell'Informazione presso Università de Los Andes

Dott. Frias Favero, Pedro Luis

- ◆ Architetto capo Blockchain presso EY
- ◆ Cofondatore e Direttore Tecnico di Swear IT Technologies
- ◆ Direttore del supporto IT in Messico, Colombia e Spagna per Key Business One
- ◆ Laurea in Ingegneria Industriale presso l'Università di Yacambú
- ◆ Esperto in Blockchain e Applicazioni Decentrate dell'Università di Alcalá de Henares

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 l'apprendimento più approfondito e agile della Programmazione per lo Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili, TECH ha messo a disposizione questo programma che contiene tutti i contenuti necessari per crescere come professionista in questa materia. Il personale docente esperto ha strutturato 3 moduli con diversi sottotemi specifici che renderanno il percorso dello studente molto più supportabile e digeribile durante i 6 mesi di durata, mostrando casi pratici e utilizzando diversi formati audiovisivi dalla piattaforma online, oltre a disporre di un'interessante comunità per discutere le questioni sollevate.





“

Avrai a disposizione contenuti esclusivi e di qualità, distribuiti in diversi formati per rendere il tuo apprendimento più agile e sopportabile”

Modulo 1. Metodologie di Programmazione nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

- 1.1. Processi di sviluppo di un software
 - 1.1.1. *Waterfall*
 - 1.1.2. *Spiral*
 - 1.1.3. RUP
 - 1.1.4. *V-Model*
- 1.2. Processi di sviluppo di un software agile
 - 1.2.1. Scrum
 - 1.2.2. XP
 - 1.2.3. Kanban
- 1.3. Linguaggio di modellazione unificato (UML)
 - 1.3.1. UML
 - 1.3.2. Tipi di modellamento
 - 1.3.3. Blocchi di base di UML
- 1.4. Diagrammi comportamentali UML
 - 1.4.1. *Activity Diagram*
 - 1.4.2. *Use Case Diagram*
 - 1.4.3. *Interaction Overview Diagram*
 - 1.4.4. *Timing Diagram*
 - 1.4.5. *State Machine Diagram*
 - 1.4.6. *Communication Diagram*
 - 1.4.7. *Sequence Diagram*
- 1.5. Diagrammi comportamentali UML
 - 1.5.1. *Class Diagram*
 - 1.5.2. *Object Diagram*
 - 1.5.3. *Component Diagram*
 - 1.5.4. *Composite Structure Diagram*
 - 1.5.5. *Deployment Diagram*
- 1.6. Modelli di design creativi
 - 1.6.1. *Singleton*
 - 1.6.2. *Prototype*
 - 1.6.3. *Builder*
 - 1.6.4. *Factory*
 - 1.6.5. *Abstract Factory*
- 1.7. Modelli di progettazione strutturale
 - 1.7.1. *Decoratore*
 - 1.7.2. *Facade*
 - 1.7.3. *Adapter*
 - 1.7.4. *Bridge*
 - 1.7.5. *Composite*
 - 1.7.6. *Flyweight*
 - 1.7.7. *Proxy*
- 1.8. Modelli di comportamento
 - 1.8.1. *Chain of responsibility*
 - 1.8.2. *Command*
 - 1.8.3. *Interlocutore*
 - 1.8.4. *Mediatore*
 - 1.8.5. *Memento*
 - 1.8.6. *Observer*
 - 1.8.7. *State*
 - 1.8.8. *Strategy*
 - 1.8.9. *Template Method*
 - 1.8.10. *Visitatore*
- 1.9. *Testing*
 - 1.9.1. Test unitari
 - 1.9.2. Test di integrazione
 - 1.9.3. Tecniche di scatola bianca
 - 1.9.4. Tecniche di scatola nera

- 1.10. Qualità
 - 1.10.1. ISO
 - 1.10.2. ITIL
 - 1.10.3. COBIT
 - 1.10.4. PMP

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

- 2.1. Dispositivi mobili
 - 2.1.1. Dispositivi mobili
 - 2.1.2. Infrastruttura di un dispositivo mobile
 - 2.1.3. Produttori di hardware
 - 2.1.4. Sviluppatori di software
 - 2.1.5. Fornitori di servizi
 - 2.1.6. Fornitori di piattaforme
 - 2.1.7. Piattaforme principali
- 2.2. Componenti fisici dei dispositivi mobili
 - 2.2.1. Conservazione
 - 2.2.1.1. Immutabile
 - 2.2.1.2. Mutevole
 - 2.2.1.3. Temporanea
 - 2.2.1.4. Esterna
 - 2.2.2. Presentatori
 - 2.2.2.1. Display, altoparlanti, risposte aptiche
 - 2.2.3. Metodi di ingresso
 - 2.2.3.1. Pulsanti/tastiere
 - 2.2.3.2. Schermi
 - 2.2.3.3. Microfoni
 - 2.2.3.4. Sensori di movimento
 - 2.2.4. Fonti di energia
 - 2.2.4.1. Fonti di energia
 - 2.2.4.2. Uso adattativo delle risorse
 - 2.2.4.3. Programmazione efficiente
 - 2.2.4.4. Sviluppo sostenibile
- 2.3. Processori
 - 2.3.1. Processore centrale
 - 2.3.2. Altri processori astratti
 - 2.3.3. Processori di intelligenza artificiale
- 2.4. Trasmettitori di informazioni
 - 2.4.1. Lungo raggio
 - 2.4.2. Medio raggio
 - 2.4.3. Corto raggio
 - 2.4.4. Campo ultracorto
- 2.5. Sensori
 - 2.5.1. Interno al dispositivo
 - 2.5.2. Ambientali
 - 2.5.3. Medici
- 2.6. Componenti logici
 - 2.6.1. Immutabili
 - 2.6.2. Produttore mutabile
 - 2.6.3. A disposizione dell'utente
- 2.7. Categorizzazione
 - 2.7.1. Portatili
 - 2.7.2. Smartphone
 - 2.7.2.1. Tablet
 - 2.7.2.2. Dispositivi multimediali
 - 2.7.2.3. Componenti aggiuntivi intelligenti
 - 2.7.3. Assistenti robotici
- 2.8. Modalità di funzionamento
 - 2.8.1. Offline
 - 2.8.2. Online
 - 2.8.3. Sempre disponibile
 - 2.8.4. Da punto a punto
- 2.9. Interazioni
 - 2.9.1. Interazioni mediate dall'utente
 - 2.9.2. Interazioni mediate dal fornitore
 - 2.9.3. Interazioni mediate da dispositivi
 - 2.9.4. Interazioni mediate dall'ambiente

- 2.10. Sicurezza
 - 2.10.1. Misure attuate dal produttore
 - 2.10.2. Misure attuate dai fornitori
 - 2.10.3. Sicurezza implementata dall'utente
 - 2.10.4. La privacy

Modulo 3. Strumenti di Lavoro nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

- 3.1. Ambiente e strumenti per lo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili
 - 3.1.1. Preparazione dell'ambiente per Mac OS
 - 3.1.2. Preparazione dell'ambiente per Linux
 - 3.1.3. Preparazione dell'ambiente per Windows
- 3.2. Linea di comando
 - 3.2.1. Linea di comando
 - 3.2.2. Emulatori
 - 3.2.3. Interprete dei comandi
 - 3.2.4. Creazione di cartelle
 - 3.2.5. Creazione di file
 - 3.2.6. Navigazione
 - 3.2.7. Gestione di file e cartelle tramite l'interfaccia della riga di comando
 - 3.2.8. Permessi
 - 3.2.9. SSH
 - 3.2.10. Lista di comandi
- 3.3. Deposito software. Git
 - 3.3.1. Sistemi di controllo delle versioni
 - 3.3.2. Git
 - 3.3.3. Configurazione
 - 3.3.4. Repository
 - 3.3.5. Rami
 - 3.3.6. Gestione delle filiali
 - 3.3.7. Flussi di lavoro
 - 3.3.8. Merge
 - 3.3.9. Comandi



- 3.4. Servizio web di controllo delle versioni
 - 3.4.1. Depositi remoti
 - 3.4.2. Configurazione
 - 3.4.3. Autenticazione
 - 3.4.4. Forcella del software
 - 3.4.5. Comando Git Clone
 - 3.4.6. Depositi
 - 3.4.7. *Github Pages*
- 3.5. Strumenti avanzati di sviluppo per applicazioni sui dispositivi mobili
 - 3.5.1. *Postman*
 - 3.5.2. *Visual Studio Code*
 - 3.5.3. GUI per i database
 - 3.5.4. *Hosting*
 - 3.5.5. Strumenti complementari per lo sviluppo
- 3.6. Web dal punto di vista dello sviluppo di applicazioni mobili
 - 3.6.1. Protocolli
 - 3.6.2. Fornitore di servizi Internet
 - 3.6.3. Indirizzi IP
 - 3.6.4. Servizi di Nomi DNS
- 3.7. Programmazione nello sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili
 - 3.7.1. Programmazione nello sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili
 - 3.7.2. Paradigmi della programmazione
 - 3.7.3. Linguaggi di programmazione
- 3.8. Componenti di sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili
 - 3.8.1. Variabili e costanti
 - 3.8.2. Tipologie
 - 3.8.3. Operatori
 - 3.8.4. Dichiarazioni
 - 3.8.5. Loop
 - 3.8.6. Funzioni e oggetti

- 3.9. Struttura dei dati
 - 3.9.1. Struttura dei dati
 - 3.9.2. Tipi di struttura lineari
 - 3.9.3. Tipi di struttura funzionale
 - 3.9.4. Tipi di strutture ad albero
- 3.10. Algoritmi
 - 3.10.1. Algoritmi di programmazione. Dividere e conquistare
 - 3.10.2. Algoritmi voraci
 - 3.10.3. Programmazione dinamica



Ottieni la tua qualifica con questo Esperto Universitario in 6 mesi, comodamente dal tuo computer o dal tuo dispositivo preferito. Con un sistema di studio 100% online"

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 Programmazione dello 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 Programmazione dello 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 Programmazione dello 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
Programmazione dello
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

Programmazione dello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili