

Esperto Universitario

Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android



Esperto Universitario Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android

- » 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-strumenti-sviluppo-applicazioni-android

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Attualmente, il settore dello Sviluppo di Applicazioni Mobili per Android ha registrato una crescita vertiginosa. I rapporti sul mercato del lavoro confermano la crescente domanda di profili esperti nella progettazione di applicazioni mobili, valorizzando le competenze nell'intero ciclo di vita dello sviluppo, della distribuzione e della monetizzazione dell'applicazione. Per questo motivo, è necessario creare questo tipo di programma di aggiornamento, in modo da fornire al professionista tutte le conoscenze sugli strumenti nativi e sulle loro procedure, architetture e interfacce all'interno di questo sistema operativo. Una specializzazione totalmente online con la metodologia *Relearning*, che facilita l'apprendimento e rende il processo molto più dinamico.





“

Studiare un programma di aggiornamento con queste caratteristiche così specifiche farà risaltare le tue prestazioni e ti aiuterà a raggiungere il tuo obiettivo professionale. TECH lo renderà possibile”

Fin dall'inizio dei sistemi informatici, la necessità di comunicazione tra l'utente e il sistema stesso è stata uno degli elementi fondamentali. La maggior parte delle applicazioni Android ha un'interfaccia che consente di stabilire una comunicazione continua tra l'utente e l'applicazione Android. Questo sistema operativo offre diversi elementi di presentazione, per cui diventa necessario acquisire conoscenze specialistiche per discernere i vantaggi e gli svantaggi di ciascuno di essi durante la progettazione.

Allo stesso modo, l'ampia varietà di tipi e modelli di schermo dei dispositivi mobili richiede una conoscenza specialistica della fase di progettazione, al fine di implementare un'architettura tecnica estensibile che consenta il massimo riutilizzo degli elementi visivi. Ancora di più quando iniziano a comparire nuovi meccanismi di interazione con l'utente, come i touch screen. Questo programma affronta le conoscenze sia per la comunicazione dell'utente con il sistema, sia per le tecniche di generazione di librerie di stili e per gli elementi riutilizzabili in diverse applicazioni. Soprattutto per quanto riguarda l'uso di temi e design applicati alla realtà virtuale e a quella aumentata su Android.

A questo proposito, i diversi tipi di interfacce e design disponibili nel sistema operativo saranno esaminati da un punto di vista strettamente tecnologico. Si parlerà anche di clean code e dell'uso di modelli di sviluppo per creare codici più leggibile, riutilizzabile ed estensibile. Analizzare i *Framework* progettati per essere utilizzati con determinate architetture, in modo da rendere tutto il codice il più omogeneo e pulito possibile.

Infine, grazie a questo Esperto Universitario, il professionista approfondirà gli Strumenti di Business Android e la loro efficacia in azienda, in modo da raggiungere gli obiettivi proposti con il massimo successo previsto. I migliori contenuti sono stati selezionati in modo esaustivo da un team di specialisti. Trasmettendo le loro esperienze in formato online, attraverso un moderno Campus Virtuale e con la metodologia più all'avanguardia.

Questo **Esperto Universitario in Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nello Sviluppo di Applicazioni per Android
- ◆ I contenuti grafici, schematici e eminentemente pratici del programma forniscono informazioni pratiche su quelle discipline che sono essenziali per l'attività professionale
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Padroneggia come un esperto l'uso dei modelli di Sviluppo e del clean code, in modo che tu possa progettare codici più leggibile e riutilizzabile ed estenderli senza complicazioni"

“

Per stare al passo con le esigenze del mercato, il professionista deve essere specializzato. Per questo motivo, TECH propone un programma 100% online, dedicato all'approfondimento di tutti gli Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android. Iscriviti subito”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti 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 incentrata 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 questo programma imparerai le tecniche per generare librerie di stili ed elementi riutilizzabili in diverse applicazioni.

Impara a utilizzare temi e design applicati alla Realtà Virtuale e a quella Aumentata in Android, in questo Esperto Universitario.



02 Obiettivi

I continui progressi dell'industria e della tecnologia costringono i professionisti di questo settore a mantenersi aggiornati per stare al passo con le esigenze ed essere all'avanguardia con i concetti e gli stili che vengono trattati nel corso in Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android, il quale approfondisce tutti gli strumenti e i fondamenti necessari per avere successo in questo settore e fornire soluzioni efficaci nell'ambiente professionale. Affrontando il tema degli strumenti aziendali in Android e della loro efficienza in azienda.



“

Con questo programma sarai in grado di applicare i vantaggi dei dispositivi Android in una molteplicità di usi. Piattaforme bancarie, di sicurezza, di gestione dei droni e delle attività quotidiane"



Obiettivi generali

- ◆ Determinare gli elementi strutturali di un sistema Android
- ◆ Impostare la creazione di stili e temi, compresa la Realtà Virtuale, attraverso i *Layouts*
- ◆ Analizzare le differenze tra i diversi Framework di Sviluppo, i punti di forza e di debolezza
- ◆ Dimostrare i vantaggi di questi dispositivi per la sicurezza e la prevenzione della criminalità informatica
- ◆ Sviluppo di una metodologia per la gestione ottimale dei dati nel dispositivo
- ◆ Analizzare i casi d'uso dei dispositivi Android sul mercato





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Frameworks* utilizzati nello sviluppo di applicazioni Android

- ◆ Analizzare il *Framework* di Android Core
- ◆ Sviluppare altri *Framework* utilizzati per lo sviluppo di applicazioni per Android
- ◆ Implementare le librerie con *Graddl*
- ◆ Stabilire i *Framework* per connettersi a un'API
- ◆ Generare conoscenze specialistiche su architetture quali MVP
- ◆ Chiarire i pro e i contro di MVP e MVVM

Modulo 2. Interfacce e *layout* nello sviluppo di applicazioni Android

- ◆ Presentare il modello del ciclo di vita della vista in Android
- ◆ Esaminare gli attributi più importanti di un design visivo (*Layouts*)
- ◆ Analizzare i (*Layouts*) disponibili
- ◆ Generare un design (*Layouts*) riutilizzabile
- ◆ Determinare come utilizzare risorse alternative
- ◆ Identificare le differenze nell'uso di questi componenti rispetto ad altri sistemi di programmazione
- ◆ Stabilire le potenzialità e l'uso del file `AndroidManifest.xml`

Modulo 3. Strumenti dei dispositivi Android

- ◆ Riunire gli strumenti più avanzati per la gestione quotidiana
- ◆ Valutare gli strumenti di controllo dei dispositivi Android
- ◆ Dimostrare i vantaggi dell'utilizzo di Android nei Droni
- ◆ Realizzare le funzionalità degli strumenti CRM
- ◆ Dimostrare i vantaggi dei dispositivi Android nelle piattaforme bancarie
- ◆ Analizzare le possibilità della piattaforma IoT e di Android
- ◆ Esaminare gli strumenti di efficienza dei processi su Android



Raccogli gli strumenti più avanzati per la gestione di aziende e a livello commerciale attraverso Android"

03

Direzione del corso

Professionisti di spicco nel campo delle nuove tecnologie, dell'architettura delle soluzioni e delle infrastrutture digitali, esperti di programmazione Android e sviluppatori di applicazioni dirigono questo Esperto Universitario. Concentrandosi sull'ottimizzazione del processo di apprendimento per lo studente, offrono il loro contributo per far sì che raggiunga il successo professionale. Pertanto, lo consiglieranno e lo accompagneranno per tutta la durata del corso, attraverso l'esclusiva piattaforma virtuale di TECH.



“

Un personale docente specializzato ti accompagnerà nel tuo percorso professionale. Con il supporto di un forum di discussione, sale riunioni, chat private e una comunità di specialisti”

Direttore Ospite Internazionale

Colin Lee è uno sviluppatore di applicazioni mobili di successo, specializzato in codice nativo Android, la cui influenza si estende a livello internazionale. L'esperto è un'autorità nell'area delle Twin Cities e nella gestione di Kotlin. Uno dei suoi contributi più recenti è stato quello di dimostrare, con codice live, come costruire rapidamente un browser utilizzando il suddetto linguaggio di programmazione e i componenti open source del browser di Mozilla per Android.

Inoltre, le sue applicazioni sono state collegate a importanti aziende globali. Ad esempio, è stato responsabile della creazione di soluzioni digitali per Pearson, uno dei maggiori editori al mondo. Ha anche sviluppato un registratore video Android di basso livello per la startup Flipgrid, in seguito acquisita da Microsoft.

Ha anche costruito una VPN Android di successo per un grande cliente di consulenza. È anche il creatore di uno strumento di gestione delle merci implementato dalla transnazionale Amazon per facilitare il lavoro dei suoi camionisti a contratto. Ha anche contribuito a costruire le versioni mobili del browser Firefox per Mozilla.

Oggi lavora come appaltatore, tra cui revisioni del codice e controlli di sicurezza. Il suo impatto sullo sviluppo di applicazioni mobili e la sua esperienza nel corso degli anni lo rendono una figura di spicco nell'arena tecnologica globale.



Dott. Lee, Colin

- Direttore presso ColinTheShots LLC
- Ingegnere software Android presso Specto Inc.
- Ingegnere Senior Android presso Mozilla
- Ingegnere Sviluppatore Software presso Amazon
- Ingegnere di Applicazioni Mobili presso Flipgrid
- Specialista di Configurazione Software per Pearson VUE
- Laurea presso l'Università della Florida

“

Grazie a TECH potrai imparare con i migliori professionisti del mondo”

Direzione



Dott. Olalla Bonal, Martín

- ◆ *Attuale Blockchain Technical Specialist presso IBM SPGI*
- ◆ Tecnico in elettronica digitale
- ◆ Architetto *Blockchain*
- ◆ Architetto di Infrastrutture nel settore Bancario
- ◆ Formazione *Hyperledger Fabric* per le aziende
- ◆ Formazione *Blockchain* orientato al business aziendale
- ◆ Gestione dei progetti e implementazione delle soluzioni
- ◆ Oltre 25 anni di esperienza nel Settore IT

Personale docente

Dott. Noguera Rodríguez, Pablo

- ◆ Sviluppatore di App Native (iOS e Android)- Starman Aviation (Aviaze App)
- ◆ Sviluppatore di App Native (iOS) - Stef (Mtrack App)
- ◆ Sviluppatore di App Native (iOS e Android)- Bitnovo (Bitnovo App)
- ◆ Sviluppatore Esperto in Java: JSE, JEE e Android - Ilabora Formazione
- ◆ Programmazione di Applicazione per Android- EOI - Madrid

Dott. Marcano Van Grieken, Alejandro Antonio

- ◆ Responsabile del Prodotto - Vikua, a Remoto (Jira, SCRUM, Figma, Slack, Notion)
- ◆ Sviluppatore Backend - InnovativeGX
- ◆ Laurea in Ingegneria dei Sistemi, Università Metropolitana di Caracas, Venezuela
- ◆ Master in Cybersecurity presso l'Università di León Online



04

Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario comprendere la conoscenza, la padronanza e la gestione degli Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni, mostrando al professionista tutto ciò che riguarda i *Frameworks*, i sistemi di gestione delle librerie, i processi di automazione, le interfacce e i *Layout*. Così come la gestione dei diversi dispositivi e strumenti che si stanno diffondendo nel mercato. Tutto questo e altro ancora viene distribuito in un programma di 3 moduli, che è stato dettagliato nel contenuto di questo corso. Attraverso la presentazione di casi pratici basati su problemi reali e una varietà di formati teorici e audiovisivi. La metodologia implementata offre flessibilità e comodità allo studente, che può specializzarsi in solo pochi mesi.



```
ude "VehicleType.h"
ude "BuggyPawn.generated.h"

55()
ABuggyPawn : public ACharacter
GENERATED_UCLASS_BODY()

// Begin Actor overrides
virtual void PostInitializeComponents() override;
virtual void Tick(float DeltaSeconds) override;
virtual void ReceiveHit(class UBasicActorComponent* Component, class UDamageType* DamageType, const class FVector& Location, const class FHitResult& HitResult) override;
// End Actor overrides

// Begin Pawn overrides
virtual void SetupPlayerInputComponent(UInputComponent* InputComponent) override;
virtual float TakeDamage(float Damage, class UDamageType* DamageType, const class FVector& Location, const class FHitResult& HitResult) override;
virtual void TurnOff() override;
// End Pawn overrides

/** Identifies if pawn is a vehicle
UPROPERTY(VisibleAnywhere)
uint32 bIsDying;

/**
//
```



Specializzati in modo agile e dinamico con una metodologia 100% online. Con contenuti esclusivi pensati dagli esperti per te"

Modulo 1. Frameworks utilizzati nello sviluppo di applicazioni Android

- 1.1. Frameworks nello Sviluppo di Applicazioni Android
 - 1.1.1. Framework nello Sviluppo di Applicazioni Android
 - 1.1.2. Frameworks. Tipologie
 - 1.1.3. Scelta dei Frameworks per il progetto
- 1.2. Implementazione dei Frameworks in Android
 - 1.2.1. Frameworks Core di Android per Java/Kotlin
 - 1.2.2. Jetpack Compose
 - 1.2.3. Frameworks nelle altre lingue
- 1.3. Sistemi di gestione delle librerie in fase di sviluppo
 - 1.3.1. Gradle
 - 1.3.2. Automatizzazione con Gradle
 - 1.3.3. Strumento di sviluppo Maven
- 1.4. Codice pulito
 - 1.4.1. Codice ordinato
 - 1.4.2. Preparazione del codice nelle Applicazioni Android
 - 1.4.3. Bikeshedding e definizione delle priorità
- 1.5. Modelli di sviluppo in Android
 - 1.5.1. Categorie dei modelli
 - 1.5.2. Differenze tra modelli
 - 1.5.3. Factory, Observer e Singleton
- 1.6. MVP Modello, Vista e Presentatore
 - 1.6.1. MVC. Modello, Vista e Controllo
 - 1.6.2. Modello, Vista e Presentatore
 - 1.6.3. Esempio pratico: *Pokemon Battle*
- 1.7. MVVM. Modello, Vista e View Model
 - 1.7.1. MVC vs MVVM
 - 1.7.2. Modello, Vista e View Model
 - 1.7.3. Esempio pratico: *Pokemon Battle II*
- 1.8. Frameworks e librerie più comunemente utilizzati in Android
 - 1.8.1. Librerie di interazione con API
 - 1.8.2. Librerie di conversione dei dati
 - 1.8.3. *Firebase* e *Firebase Analytics*

- 1.9. Framework visivo di Android
 - 1.9.1. Ciclo di vita di un'applicazione Android
 - 1.9.2. Progettazione di viste in XML
 - 1.9.3. Progettazione di elementi e animazioni in XML
- 1.10. Frameworks di Android nelle altre lingue
 - 1.10.1. *React Native*
 - 1.10.2. Flutter
 - 1.10.3. Ionic

Modulo 2. Interfacce e Layout nello sviluppo di applicazioni Android

- 2.1. Ciclo di vita di un'interfaccia in Android
 - 2.1.1. Ciclo di vita in Android
 - 2.1.2. Relazione processo-attività
 - 2.1.3. Persistenza dello stato dell'applicazione
 - 2.1.4. Architettura *Clean* applicata ad Android
- 2.2. Viste nello sviluppo di Applicazioni Android (*Views*)
 - 2.2.1. Livello di presentazione dell'architettura *Clean*
 - 2.2.2. *Recycler View*
 - 2.2.3. *Adapter View*
- 2.3. Progettazione nello Sviluppo di Applicazioni Android (*Layouts*)
 - 2.3.1. *Layouts* in Android
 - 2.3.2. *Constraint Layout*
 - 2.3.3. Creazione dei *Layouts* usando *Android Studio Layout Editor*
- 2.4. Animazioni nello Sviluppo di Applicazioni Android (*Animations*)
 - 2.4.1. Icone e immagini
 - 2.4.2. Transizioni
 - 2.4.3. Differenza tra animazione delle proprietà e animazione delle viste
- 2.5. Attività e intenzioni nello Sviluppo di Applicazioni Android (*Activity* e *Intentions*)
 - 2.5.1. Intenzioni esplicite e implicite
 - 2.5.2. Barra delle azioni
 - 2.5.3. Comunicazione tra le attività
- 2.6. Risorse alternative e di sistema (*Material Design*, *Cardboard*, etc.)
 - 2.6.1. *Material Design* per Android
 - 2.6.2. Multimedialità in Android
 - 2.6.3. Realtà virtuale con *Google Cardboard per Android NDK*

- 2.7. Stili e temi nello Sviluppo di Applicazioni Android
 - 2.7.1. Stili in un progetto Android
 - 2.7.2. Temi per il progetto Android
 - 2.7.3. Riutilizzo di stili e temi
- 2.8. Grafica, touch screen e sensori
 - 2.8.1. Lavorare con grafiche avanzate
 - 2.8.2. Gestione dei dispositivi touchscreen e a tastiera
 - 2.8.3. Utilizzo dei sensori del dispositivo con Android
- 2.9. Progettazioni per la realtà aumentata
 - 2.9.1. Interfacce complesse con l'utilizzo della videocamera
 - 2.9.2. Sensori di posizione e GPS nella realtà aumentata
 - 2.9.3. Presentazione su schermi non standard
 - 2.9.4. Errori e problemi comuni
- 2.10. Configurazione avanzata dell'interfaccia con AndroidManifest.xml
 - 2.10.1. La potenza del file manifest di Android
 - 2.10.2. Progettazione programmatica contro progettazione dichiarativa
 - 2.10.3. Componenti chiave dell'archivio

Modulo 3. Strumenti dei dispositivi Android

- 3.1. Gestione: Strumento "TO DO"
 - 3.1.1. Strumenti di mercato
 - 3.1.2. Strumenti di mercato. Confronto delle funzionalità
 - 3.1.3. Strumenti di gestione. Differenze
- 3.2. MDM: gestione aziendale dei dispositivi
 - 3.2.1. Controllo dei dispositivi aziendali
 - 3.2.2. Analisi dei principali strumenti di mercato
 - 3.2.3. Scelta dello strumento
- 3.3. CRM: strumenti di mercato
 - 3.3.1. Analisi degli strumenti di mercato con applicazione Android
 - 3.3.2. Strumenti di mercato. Efficienza
 - 3.3.3. Strumenti di mercato. Usi

- 3.4. Droni con Android
 - 3.4.1. Applicazioni per dispositivi Android per il controllo dei droni
 - 3.4.2. Controlli autonomi
 - 3.4.3. Utilizzi del Drone in Android
- 3.5. Android, valore aggiunto nelle piattaforme bancarie
 - 3.5.1. Android nelle piattaforme bancarie
 - 3.5.2. Rischi e truffe della criminalità informatica
 - 3.5.3. Utilizzo dei dispositivi mobili
- 3.6. *Brokering* nei dispositivi mobili
 - 3.6.1. Strumenti di mercato e il loro utilizzo
 - 3.6.2. Confronto tra gli strumenti
 - 3.6.3. Scelta dello strumento per ogni utilizzo
- 3.7. Strumenti di intrattenimento e formazione
 - 3.7.1. Usi
 - 3.7.2. Strumenti di mercato
 - 3.7.3. Confronto tra le caratteristiche degli strumenti di sviluppo Android
- 3.8. IoT Android
 - 3.8.1. *Framework* e piattaforme di mercato
 - 3.8.2. Rischi e considerazioni sull'IoT in Android
 - 3.8.3. Utilizzi dell'IoT in Android
- 3.9. Efficienza dei processi
 - 3.9.1. Analisi degli strumenti di mercato per la creazione di App
 - 3.9.2. Confronto tra gli strumenti per la creazione di applicazioni per Android
 - 3.9.3. *Use Case*
- 3.10. Applicazioni più scaricate attualmente
 - 3.10.1. Strumenti più scaricati attualmente
 - 3.10.2. Raggruppamento per famiglie
 - 3.10.3. Usi primari, secondari e comparativi con IOS

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

Il Esperto Universitario in Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android gti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android** 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 nel 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 Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android**

N. Ore Ufficiali: **450 O.**



*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 lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Strumenti per lo Sviluppo
di Applicazioni Android

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

Esperto Universitario

Strumenti per lo Sviluppo di Applicazioni Android

```
const fileId = await FilesService.create(
  userId,
  "test",
  "multipart",
  new Buffer("test")
);
S3ManagerInstance.getSignedUrl.mockImplementationOnce(
  async () => MockStorageSignedUrlMock
);
const fileUrl = await FilesService.getFileUrl(fileId);
expect(fileUrl).toEqual(MockStorageSignedUrlMock);
});

it("should throw for non existing file in db", async () => {
  S3ManagerInstance.getSignedUrl.mockImplementationOnce(
    async () => MockStorageSignedUrlMock
  );
  const fileId = "123";
  try {
    const fileUrl = await FilesService.getFileUrl(fileId);
    fail("expected to throw");
  } catch (err) {
    expect(err).toEqual(new Error("file 123 not found in DB"));
  }
});
```