

Специализированная магистратура

Разработка приложений для мобильных устройств



Специализированная магистратура

Разработка приложений для мобильных устройств

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/information-technology/professional-master-degree/master-mobile-application-development

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Руководство курса

стр. 18

05

Структура и содержание

стр. 24

06

Методология

стр. 36

07

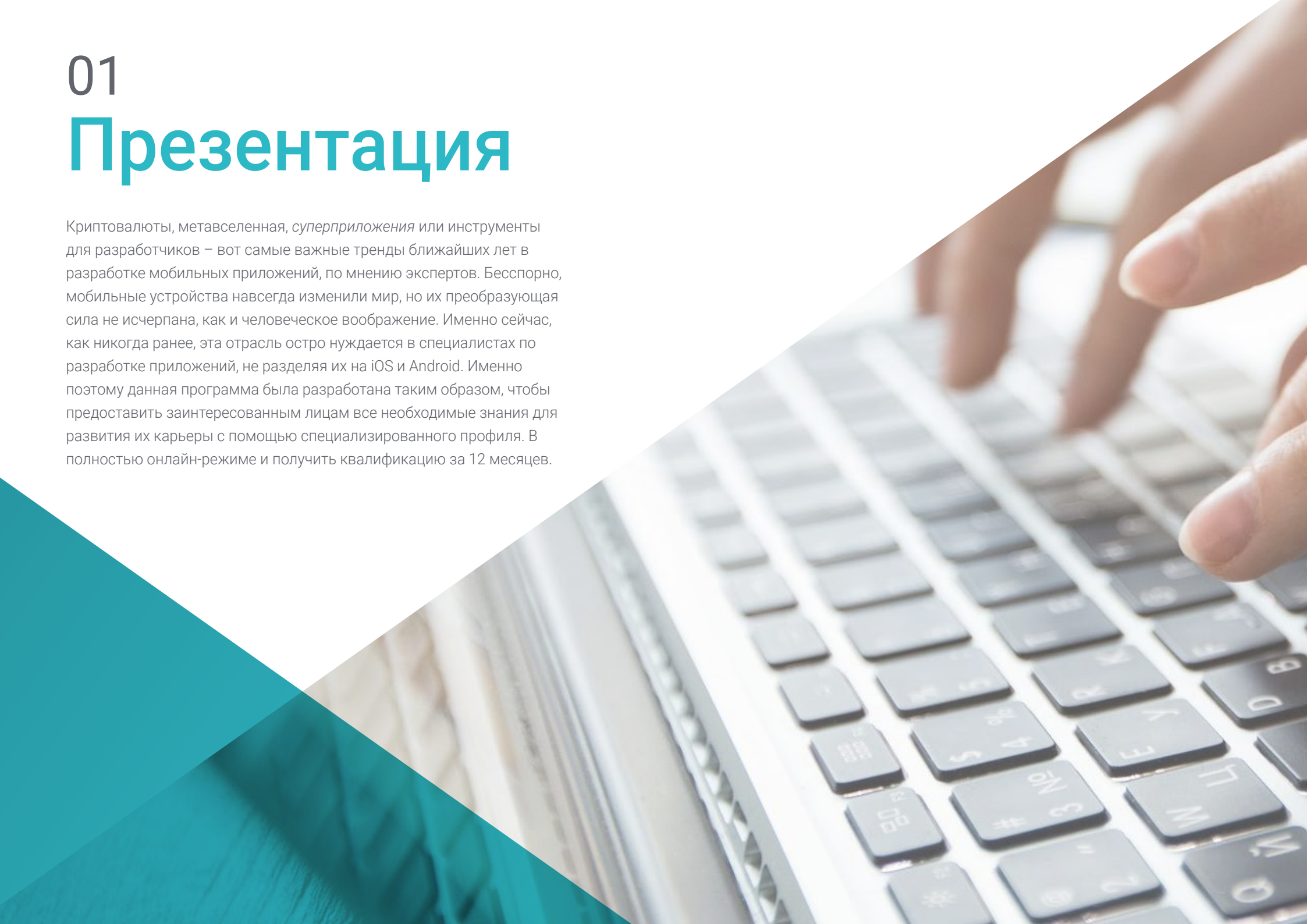
Квалификация

стр. 44

01

Презентация

Криптовалюты, метавселенная, суперприложения или инструменты для разработчиков – вот самые важные тренды ближайших лет в разработке мобильных приложений, по мнению экспертов. Бесспорно, мобильные устройства навсегда изменили мир, но их преобразующая сила не исчерпана, как и человеческое воображение. Именно сейчас, как никогда ранее, эта отрасль остро нуждается в специалистах по разработке приложений, не разделяя их на iOS и Android. Именно поэтому данная программа была разработана таким образом, чтобы предоставить заинтересованным лицам все необходимые знания для развития их карьеры с помощью специализированного профиля. В полностью онлайн-режиме и получить квалификацию за 12 месяцев.





Если вы хотите получить специализацию веб-разработчика, разработчика Android, iOS или разработчика DevOps, данная Специализированная магистратура для вас"

В наше время жизнь невозможно представить без мобильного устройства, чтобы оставаться на связи или быть в курсе всех событий внешнего мира. Продажи мобильных устройств растут на 20% каждый год, составляя в среднем 243 миллиона единиц в год. Большинство людей выходят в интернет через мобильные устройства, и эта тенденция растет во всем мире благодаря постоянному технологическому прогрессу и разнообразным возможностям, предлагаемым этими устройствами.

По оценкам, в мире насчитывается более 7 миллиардов мобильных устройств, и для их функционирования и работы необходимы разные приложения. Наиболее распространенные виды деятельности включают использование приложений: покупки, платежи, транзакции, транспорт, учеба. На этом быстро меняющемся рынке необходимо иметь специализацию по методам анализа проектов в области мобильных технологий с учетом преимуществ беспроводной связи, различных типов мобильных устройств и альтернатив для разработки приложений.

Поэтому безопасность — это вопрос, который нельзя оставить без внимания и который будет развит в данной программе, поскольку он является ключевым элементом при разработке и внедрении приложений для мобильных устройств. В этой программе представлены эксклюзивные и актуальные материалы по технологиям защиты данных в приложениях и мобильных устройствах.

Данная Специализированная магистратура предоставляет специализированные знания для правильной разработки мобильных приложений. С этой целью она предоставляет студентам навыки понимания различных языков программирования для каждого типа устройств, углубляясь в *отзывчивый дизайн*. Это позволит вам разрабатывать приложения, адаптируемые к различным характеристикам каждого из устройств.

TECH также предлагает лучшую методику обучения, предоставляемую полностью онлайн, что избавляет от необходимости посещать очные занятия или типичных ограничений, связанных с заранее составленным расписанием. Таким образом, за 12 месяцев студенты приобретут необходимую базу для выполнения консультационных задач по всем аспектам, связанным с мобильными технологиями, или для развития собственного бизнеса, основанного на разработке приложений.

Данная **Специализированная магистратура в области разработки мобильных приложений** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области разработки мобильных приложений
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту и самостоятельные работы
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Вы не только сможете освоить весь материал по разработке мобильных приложений, но и поймете, как их монетизировать и все о мобильном маркетинге"

“

В этой программе вы узнаете о различных языках программирования для каждого типа мобильных устройств, изучите отзывчивый дизайн для разработки соответствующих приложений”

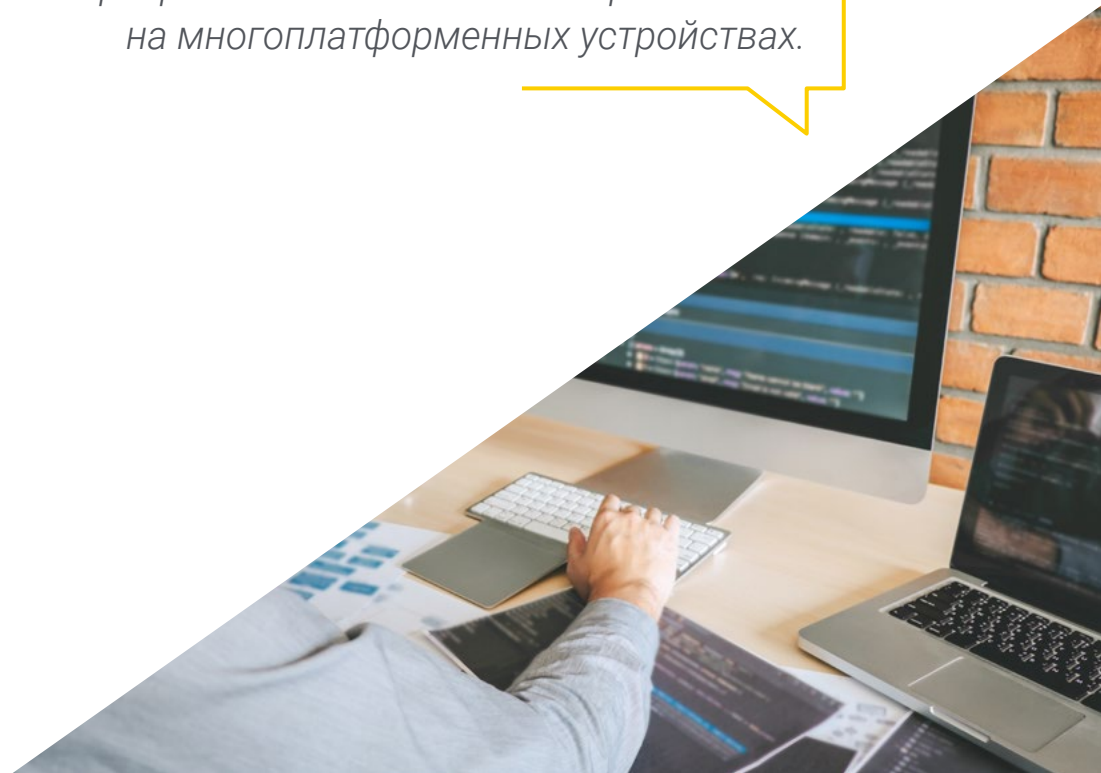
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые приносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить обучение в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивное обучение, основанное на обучении в реальных ситуациях.

В центре внимания этой программы – проблемно-ориентированное обучение, с помощью которого специалисты должны попытаться решить различные ситуации профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалисту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Поставьте цель для своего профессионального развития. Совместите свои будни с этим 100% онлайн-обучением по самой эффективной методике, внедренной TECH Технологическим университетом.

Это ваша возможность научиться самостоятельно и профессионально разрабатывать мобильные приложения на многоплатформенных устройствах.



02

Цели

В связи с развитием в сфере разработки мобильных приложений, которые облегчают процессы и деятельность на рынке и в таких секторах, как IT, веб, программное обеспечение, бизнес, маркетинг, продажи, консалтинг, мультиплатформенные мобильные технологии и компании, требуются профессионалы, которые будут в курсе тенденций и умеют работать во всех направлениях, начиная от разработки, программирования и заканчивая конечным пользовательским опытом. Данная Специализированная магистратура предоставляет все инструменты и основы, необходимые для развития в этой карьере и выработки эффективных подходов для своих работодателей или собственных компаний.



“

У 68% населения мира уже есть мобильный телефон, а на приложения приходится 80% времени, проводимого в этом устройстве. Пройдя данную Специализированную магистратуру, вы сможете создавать самые эффективные мобильные приложения на рынке”



Общие цели

- ♦ Проанализировать потребности и поведение пользователей в отношении мобильных устройств и их приложений
- ♦ Выполнить проектирование архитектур, итераций и пользовательских интерфейсов с помощью языков программирования наиболее представительных мобильных платформ на рынке (Web, iOS и Android)
- ♦ Применить механизмы контроля ошибок, тестирования и проработки ошибок при разработке мобильных приложений
- ♦ Рассмотреть различные практические и бизнес-кейсы по публикации, распределению и распространению мобильных приложений на основных рынках приложений
- ♦ Овладеть практическими знаниями для планирования и управления технологическими проектами, связанными с мобильными технологиями
- ♦ Разработать навыки, умения и инструменты, необходимые для того, чтобы научиться самостоятельно и профессионально разрабатывать мобильные приложения на многоплатформенных устройствах
- ♦ Изучить материалы, связанные с монетизацией приложений и мобильным маркетингом





Конкретные цели

Модуль 1. Методологии программирования при разработке мобильных приложений

- ♦ Изучить традиционные процессы разработки программного обеспечения
- ♦ Проанализировать процессы гибкой разработки
- ♦ Способствовать продвижению практик разработки
- ♦ Изучить различные методы представления и построения диаграмм
- ♦ Углубить знания о различных паттернах проектирования, присутствующих в индустрии программного обеспечения
- ♦ Изучить различные методы тестирования программного обеспечения
- ♦ Определить нормы и стандарты эталонного качества разработки

Модуль 2. Технологии при разработке мобильных приложений

- ♦ Создать концепции для мобильных устройств
- ♦ Составить основные платформы
- ♦ Изучить их общие компоненты
- ♦ Определить отличительные компоненты, их возможности и ограничения
- ♦ Разграничить различные сценарии, в которых они могут действовать. Преимущества
- ♦ Проанализировать различные взаимодействия, которые могут осуществляться с помощью этих устройств
- ♦ Повысить осведомленность о различных злоупотреблениях, которые могут быть совершены

Модуль 3. Рабочие инструменты при разработке мобильных приложений

- ◆ Подготовить среду для разработки
- ◆ Приобрести навыки работы с командным терминалом
- ◆ Эффективно использовать систему контроля версий
- ◆ Решить проблему использования систем удаленного управления версиями кода
- ◆ Установить основные понятия о том, как работает интернет
- ◆ Разработать соответствующие концепции программирования ПО
- ◆ Изучить структуры данных
- ◆ Рассмотреть методы разработки и интерпретации алгоритмов

Модуль 4. Многоплатформенная разработка веб-сайтов для мобильных устройств

- ◆ Определить преимущества и ограничения модели нативной разработки и разработки гибридных приложений
- ◆ Изучить особенности и ограничения *прогрессивных веб-приложений* (PWA)
- ◆ Проанализировать основные *фреймворки* для разработки веб-приложений: Angular, React, Vue
- ◆ Составить основные технологии для разработки многоплатформенных мобильных приложений: Ionic и Flutter
- ◆ Проанализировать возможности развертывания этих гибридных приложений в качестве веб-приложений или десктопных приложений на ПК
- ◆ Изучить модель, чтобы выбрать альтернативу, наиболее подходящую для разработки конкретного приложения

Модуль 5. База данных для разработки мобильных приложений

- ◆ Определить наилучшую модель базы данных в соответствии с характеристиками мобильного приложения
- ◆ Определить возможности каждой из систем баз данных
- ◆ Определить различия между разными базами данных
- ◆ Изучить, как подключаться и загружать/извлекать данные из различных типов баз данных
- ◆ Анализировать основные возможности сред разработки, включая возможности баз данных

Модуль 6. Разработка приложений для систем Android

- ◆ Разработать приложение на Kotlin
- ◆ Применить Gradle для управления библиотеками
- ◆ Использовать Retrofit для соединения нашего приложения с RESTful API
- ◆ Указать основные требования к выбору библиотеки
- ◆ Проанализировать систему монетизации
- ◆ Разработать *отзывчивый* дизайн
- ◆ Опубликовать приложение в Play Store

Модуль 7. Разработка приложений для систем iOS

- ◆ Разработать приложение в Swift
- ◆ Использовать Cocoa Pods для управления библиотеками
- ◆ Использовать Alamofire для подключения нашего приложения к RESTful API
- ◆ Указать основные требования к выбору библиотеки
- ◆ Разработать систему монетизации с помощью AdMob
- ◆ Разработать представления на основе кода
- ◆ Опубликовать приложение в App Store

Модуль 8. Развертывание в непрерывной интеграции для мобильных устройств

- ◆ Определить наихудший сценарий, вызывающий необходимость применения данной методологии
- ◆ Определить требования, которым должно отвечать интегрируемое программное обеспечение
- ◆ Определить, что такое непрерывная интеграция, непрерывная доставка и непрерывное развертывание
- ◆ Проанализировать DevSecOps
- ◆ Изучить текущий мониторинг
- ◆ Разработать реализацию различных этапов

Модуль 9. Пользовательский опыт на мобильных устройствах

- ◆ Проанализировать новый тип пользователей, их взаимодействие и их перемещение по мобильным приложениям и веб-сайтам
- ◆ Определить фундаментальные инструменты для веб-аналитики, мобильности и доступности
- ◆ Конкретизировать методы оценки микровзаимодействия и разработки персонализированного опыта
- ◆ Понять, как новые разрушительные технологии, такие как искусственный интеллект и IoT, вывели клиентский опыт на новый уровень
- ◆ Показать, как поведенческая аналитика генерирует количество и качество данных, недоступных для традиционной аналитики
- ◆ Разработать новые методологии, такие как *дизайн-мышление*, ориентированное на пользователя
- ◆ Предложить базовые и продвинутые инструменты прототипирования и *вайрфрейминг*

Модуль 10. Безопасность на мобильных устройствах

- ◆ Определить функции и уровни безопасности на мобильном устройстве
- ◆ Определить методы, которые будут использоваться для защиты устройства
- ◆ Проанализировать распространенные ошибки в области безопасности
- ◆ Изучить механизмы, включенные в программирование, чтобы избежать нарушений безопасности
- ◆ Уточнить рекомендации, данные органами безопасности
- ◆ Составить подборку различных решений, доступных на рынке для управления безопасностью мобильных устройств на предприятиях
- ◆ Анализировать криптографические процессы, применимые к мобильной безопасности

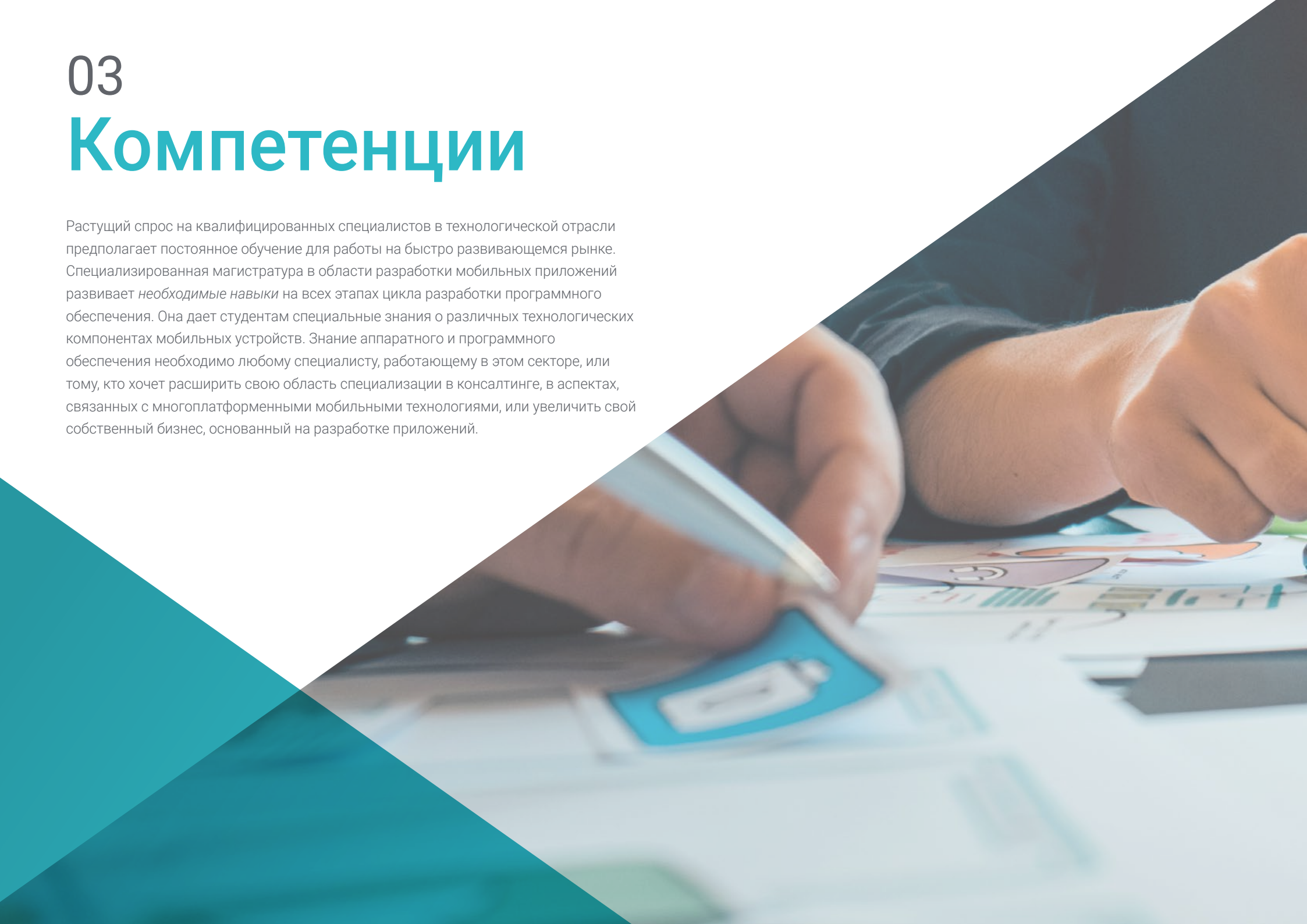


Запишитесь сейчас на эту программу магистратуры и получите диплом в 100% дистанционном режиме через 12 месяцев"

03

Компетенции

Растущий спрос на квалифицированных специалистов в технологической отрасли предполагает постоянное обучение для работы на быстро развивающемся рынке. Специализированная магистратура в области разработки мобильных приложений развивает *необходимые навыки* на всех этапах цикла разработки программного обеспечения. Она дает студентам специальные знания о различных технологических компонентах мобильных устройств. Знание аппаратного и программного обеспечения необходимо любому специалисту, работающему в этом секторе, или тому, кто хочет расширить свою область специализации в консалтинге, в аспектах, связанных с многоплатформенными мобильными технологиями, или увеличить свой собственный бизнес, основанный на разработке приложений.



“

Пройдя эту программу, вы приобретете практические знания для планирования и управления проектами с использованием мобильных технологий. И вы сможете предложить эффективные решения своим работодателям или компании”



Общие профессиональные навыки

- ◆ Разработать мобильные приложения для мобильных устройств на базе Android и iOS
- ◆ Развить необходимые *навыки* на всех этапах цикла разработки программного обеспечения
- ◆ Проанализировать различные методологии программирования для различных устройств и случаев использования
- ◆ Владеть специализированными знаниями о различных технологических компонентах мобильных устройств
- ◆ Понять рабочие условия для различных языков и стилей программирования мобильных приложений
- ◆ Эффективно реализовывать приложения с точки зрения пользовательского опыта, чтобы сделать их действительно функциональными и привлекательными



Сочетание всех этих навыков позволит вам выделиться в конкурентном мире работы будущего"





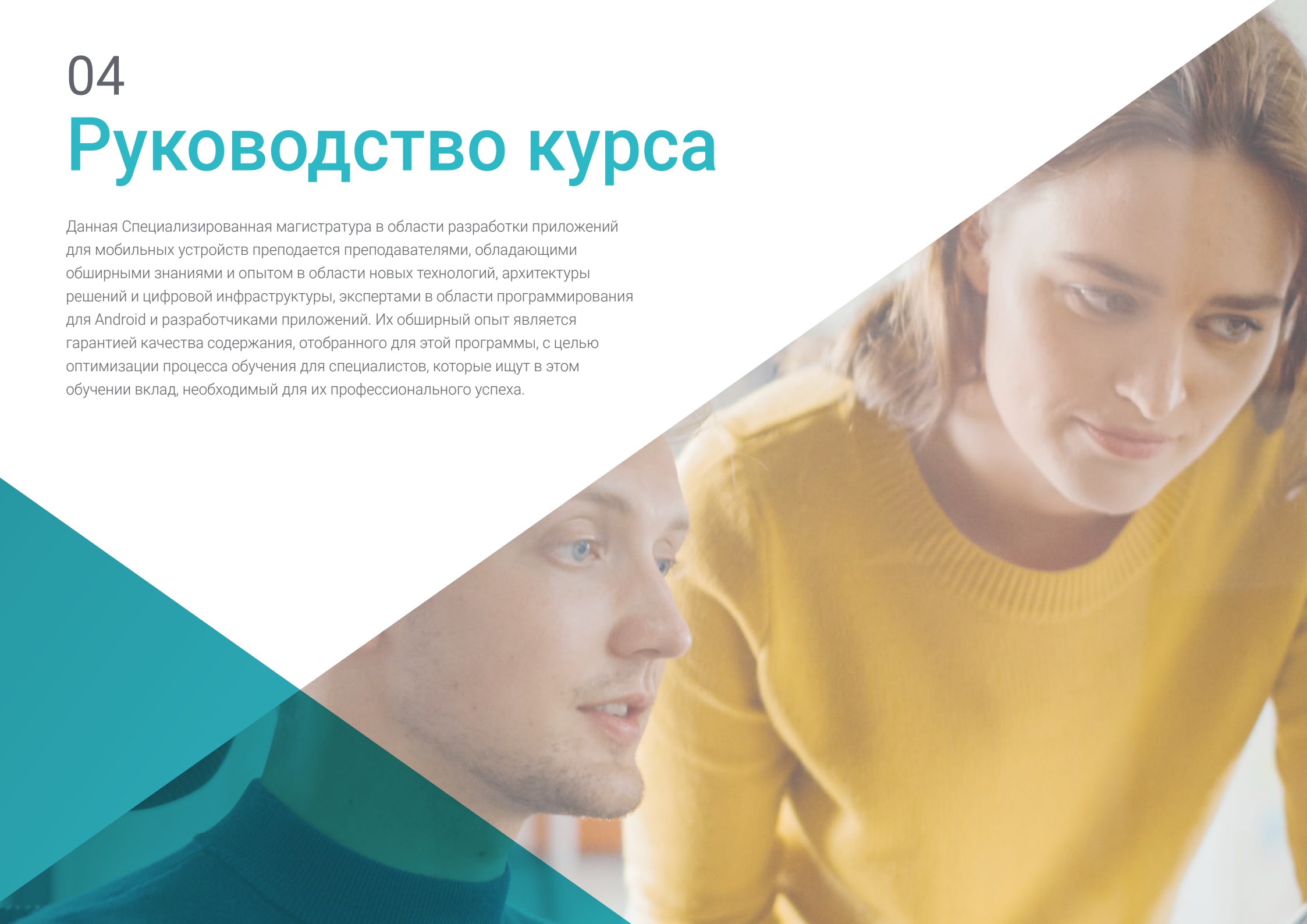
Профессиональные навыки

- ♦ Проанализировать процессы разработки программного обеспечения с традиционной и гибкой точек зрения
- ♦ Разработать общие соображения по мобильным устройствам
- ♦ Освоить ключевые понятия программирования и Интернета, веб и как это работает
- ♦ Сравнить нативную модель разработки и многоплатформенную модель веб-разработки, основанную на гибридных приложениях
- ♦ Определить, как использовать базы данных в мобильных приложениях
- ♦ Опубликовать приложение в Play Store
- ♦ Определить различные этапы цикла непрерывной интеграции
- ♦ Понять принципы культуры, ориентированной на пользователя, и то, как она создает новую позицию для специалистов по клиентскому опыту
- ♦ Решить проблемы безопасности на мобильных устройствах

04

Руководство курса

Данная Специализированная магистратура в области разработки приложений для мобильных устройств преподается преподавателями, обладающими обширными знаниями и опытом в области новых технологий, архитектуры решений и цифровой инфраструктуры, экспертами в области программирования для Android и разработчиками приложений. Их обширный опыт является гарантией качества содержания, отобранного для этой программы, с целью оптимизации процесса обучения для специалистов, которые ищут в этом обучении вклад, необходимый для их профессионального успеха.



“

Профессиональные эксперты в области разработки приложений и технологической области будут сопровождать вас на протяжении всего процесса обучения, предоставляя вам лучший материал”

Руководство



Г-н Олайа Бональ, Мартин

- ♦ Старший менеджер практики блокчейн в компании EY
- ♦ Технический специалист Blockchain Client для IBM
- ♦ Директор по архитектуре компании Blocknitive
- ♦ Координатор группы по нереляционным распределенным базам данных в компании wedoIT (дочерняя компания IBM)
- ♦ Архитектор инфраструктуры в Bankia
- ♦ Руководитель отдела макетирования в T-Systems
- ♦ Координатор отдела Bing Data España SL

Преподаватели

Г-н Фриас Фаверо, Педро Луис

- ♦ Ведущий архитектор блокчейна в компании EY
- ♦ Сооснователь и технический директор компании Swear IT Technologies
- ♦ Директор по ИТ-поддержке в Мексике, Колумбии и Испании для Key Business One
- ♦ Степень бакалавра в области промышленной инженерии в Университете Якамбу
- ♦ Эксперт в области блокчейна и децентрализованных приложений от Университета Алькала-де-Энарес

Г-н Ногуэра Родригес, Пабло

- ♦ Инженер ПО занимающийся блокчейн-решениями в компании EY
- ♦ Разработчик мобильных приложений в Bitnovo
- ♦ Разработчик нативных приложений для iOS в компании Umani and Stef
- ♦ Внештатный программист, создатель приложения Aviaze в сотрудничестве с компанией Starman Aviation



Г-жа Очоа Манчипе, Джоанна Дулима

- ◆ Старший аналитик по развитию в Q-Vision Technologies
- ◆ Инженер по качеству в компании Samtel
- ◆ Java-разработчик в компании Complement 360
- ◆ Инженер по разработке в компании RUNT
- ◆ Инженер по поддержке, тестированию, процессам и информационному моделированию в Национальном университете Колумбии
- ◆ Инженер по разработке в Union Soluciones Sistemas de Información
- ◆ Научный сотрудник исследовательской группы по информационным системам и ИКТ для организаций в Национальном университете Колумбии
- ◆ Степень бакалавра в области системной и компьютерной инженерии Национального университета Колумбии
- ◆ Степень магистра в области информационной инженерии в Университете Лос-Андес

Г-н Гомес Родригес, Антонио

- ◆ Главный инженер по облачным решениям для Oracle
- ◆ Соорганизатор Malaga Developer Meetup
- ◆ Специалист-консультант для Sopra Group и Everis
- ◆ Руководитель команды в компании System Dynamics
- ◆ Разработчик программного обеспечения в компании SGO Software
- ◆ Степень магистра в области электронного бизнеса в бизнес-школе Ла-Салье
- ◆ Аспирантура по специальности "Информационные технологии и системы", Технологический институт Каталонии
- ◆ Степень бакалавра в области высшей телекоммуникационной инженерии в Политехнического университета Каталонии

Г-н Госало Фернандес, Хуан Луис

- ◆ Менеджер по продуктам на основе блокчейна для Open Canarias
- ◆ Директор по блокчейн DevOps в Аластрии
- ◆ Директор по технологиям уровня обслуживания в Santander Spain
- ◆ Руководитель направления разработки мобильных приложений Tinkerlink в компании Cronos Telecom
- ◆ Директор по технологиям управления ИТ-услугами в Barclays Bank Spain
- ◆ Степень бакалавра в области компьютерной инженерии в UNED
- ◆ Специализация в области глубокого обучения в DeepLearning.ai

Г-н Виллот Гисан, Пабло

- ◆ Главный информационный и технический директор и основатель компании New Tech & Talent
- ◆ Эксперт по технологиям в KPMG España
- ◆ Архитектор блокчейна в Everis
- ◆ Разработчик J2EE Коммерческого направления логистики в Inditex
- ◆ Степень бакалавра в области компьютерной инженерии в Университете Ла-Коруньи
- ◆ Имеет сертификат Microsoft MSCA: *Облачная платформа*

Г-н Герреро Диас-Пинтадо, Артуро

- ◆ Директор по работе с клиентами в IBM
- ◆ Технический инженер по предпродажной подготовке в рамках портфеля *Watson Customer Engagement*
- ◆ Сетевой инженер НИОКР в компании Telefónica
- ◆ Степень бакалавра в области телекоммуникационной техники Университета Алькала и *Датского технического университета*





Г-н Перес Рико, Хавьер

- ◆ Технический лидер Android в компании Nologis
- ◆ Технический лидер Android в компании Seekle
- ◆ Android-программист в Gowex-Ideup
- ◆ Младший программист Android в Tecnomot
- ◆ Степень магистра в области исследований и компьютерных наук Мадридского университета Комплутенсе

Г-н Марина Гонсало Альберто

- ◆ Руководитель отдела мобильности в компании VectorITC/Sofstek
- ◆ Преподаватель в Vector Academy
- ◆ Разработчик мобильных приложений в Leroy Merlin
- ◆ Профессиональное образование в области разработки многоплатформенных приложений в IES Мирасьерра
- ◆ Программист-аналитик
- ◆ Java-программист и разработка приложений в компании Infored Foundation

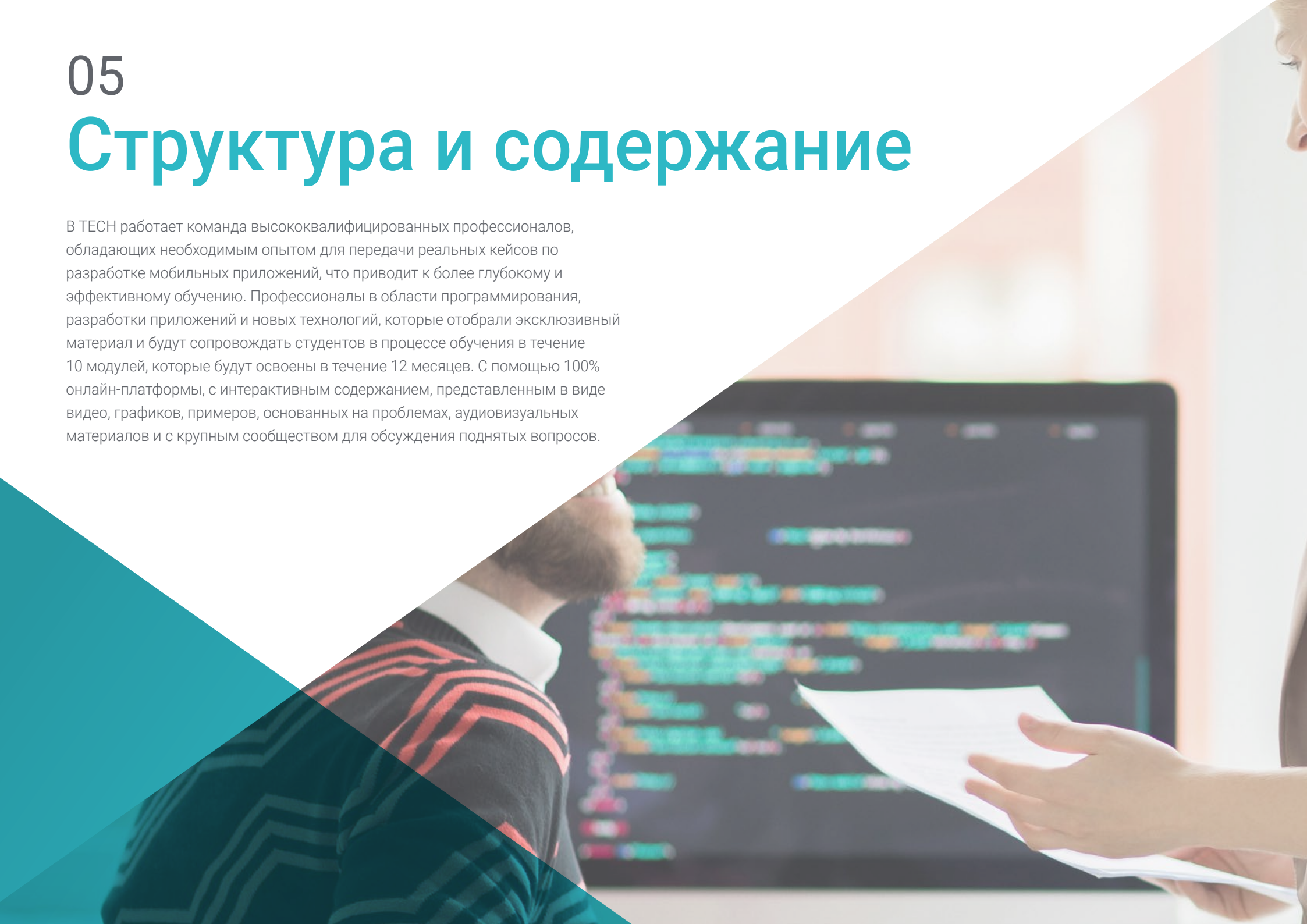
Д-р Себаллос ван Гриекен, Анхель

- ◆ Научный сотрудник, специализирующийся на применении ИКТ в образовании
- ◆ Автор проекта по созданию образовательного материала для мобильных устройств
- ◆ Преподаватель в аспирантуре по ИКТ
- ◆ Преподаватель университетских курсов, связанных с информатикой
- ◆ Доктор наук в области образования в Университете Лос-Андес
- ◆ Специалист в области образовательной информатики из Университета Симона Боливара

05

Структура и содержание

В ТЕСН работает команда высококвалифицированных профессионалов, обладающих необходимым опытом для передачи реальных кейсов по разработке мобильных приложений, что приводит к более глубокому и эффективному обучению. Профессионалы в области программирования, разработки приложений и новых технологий, которые отобрали эксклюзивный материал и будут сопровождать студентов в процессе обучения в течение 10 модулей, которые будут освоены в течение 12 месяцев. С помощью 100% онлайн-платформы, с интерактивным содержанием, представленным в виде видео, графиков, примеров, основанных на проблемах, аудиовизуальных материалов и с крупным сообществом для обсуждения поднятых вопросов.



““

Аудиовизуальный материал с практическими упражнениями и интерактивные форматы будут способствовать быстрому и эффективному процессу обучения”

Модуль 1. Методологии программирования при разработке мобильных приложений

- 1.1. Процессы разработки программного обеспечения
 - 1.1.1. *Waterfall*
 - 1.1.2. *Spiral*
 - 1.1.3. *RUP*
 - 1.1.4. *V-Model*
- 1.2. Гибкие процессы разработки программного обеспечения
 - 1.2.1. *Scrum*
 - 1.2.2. *XP*
 - 1.2.3. *Kanban*
- 1.3. Унифицированный язык моделирования (UML)
 - 1.3.1. *UML*
 - 1.3.2. *Виды моделирования*
 - 1.3.3. *Основные блоки UML*
- 1.4. Поведенческие диаграммы UML
 - 1.4.1. *Диаграмма деятельности*
 - 1.4.2. *Диаграмма вариантов использования*
 - 1.4.3. *Диаграмма обзора взаимодействия*
 - 1.4.4. *Временная диаграмма*
 - 1.4.5. *Диаграмма состояний*
 - 1.4.6. *Диаграмма связей*
 - 1.4.7. *Диаграмма последовательности*
- 1.5. Структурные диаграммы UML
 - 1.5.1. *Диаграмма классов*
 - 1.5.2. *Диаграмма объектов*
 - 1.5.3. *Диаграмма компонентов*
 - 1.5.4. *Диаграмма композитной структуры*
 - 1.5.5. *Диаграмма развертывания*
- 1.6. Креативные модели проектирования
 - 1.6.1. *Одиночка*
 - 1.6.2. *Прототип*
 - 1.6.3. *Конструктор*
 - 1.6.4. *Фабрика*
 - 1.6.5. *Абстрактная фабрика*
- 1.7. Структурные модели проектирования
 - 1.7.1. *Декоратор*
 - 1.7.2. *Фасад*
 - 1.7.3. *Адаптер*
 - 1.7.4. *Мост*
 - 1.7.5. *Композит*
 - 1.7.6. *Приспособленец*
 - 1.7.7. *Прокси*
- 1.8. Поведенческие паттерны
 - 1.8.1. *Цепочка ответственности*
 - 1.8.2. *Команда*
 - 1.8.3. *Итератор*
 - 1.8.4. *Медиатор*
 - 1.8.5. *Хранитель*
 - 1.8.6. *Наблюдатель*
 - 1.8.7. *Состояние*
 - 1.8.8. *Стратегия*
 - 1.8.9. *Метод шаблонов*
 - 1.8.10. *Посетитель*
- 1.9. Тестирование
 - 1.9.1. *Модульные тесты*
 - 1.9.2. *Интеграционное тестирование*
 - 1.9.3. *Техника белого ящика*
 - 1.9.4. *Техника черного ящика*
- 1.10. Качество
 - 1.10.1. *ISO*
 - 1.10.2. *ITIL*
 - 1.10.3. *COBIT*
 - 1.10.4. *PMP*

Модуль 2. Технологии при разработке мобильных приложений

- 2.1. Мобильные устройства
 - 2.1.1. Мобильные устройства
 - 2.1.2. Инфраструктура мобильного устройства
 - 2.1.3. Производители аппаратного обеспечения
 - 2.1.4. Разработчики программного обеспечения
 - 2.1.5. Провайдеры услуг
 - 2.1.6. Провайдеры платформ
 - 2.1.7. Основные платформы
- 2.2. Физические компоненты мобильных устройств
 - 2.2.1. Хранение
 - 2.2.1.1. Неизменяемый объект
 - 2.2.1.2. Изменяемый объект
 - 2.2.1.3. Временный объект
 - 2.2.1.4. Внешний объект
 - 2.2.2. Презентаторы
 - 2.2.2.1. Дисплеи, динамики, тактильные реакции
 - 2.2.3. Методы ввода
 - 2.2.3.1. Кнопки/клавиатуры
 - 2.2.3.2. Дисплей
 - 2.2.3.3. Микрофоны
 - 2.2.3.4. Датчики движения
 - 2.2.4. Энергетические источники
 - 2.2.4.1. Источники энергии
 - 2.2.4.2. Адаптивное использование ресурсов
 - 2.2.4.3. Эффективное программирование
 - 2.2.4.4. Устойчивое развитие
- 2.3. Процессоры
 - 2.3.1. Центральный процессор
 - 2.3.2. Другие абстрактные процессоры
 - 2.3.3. Процессоры искусственного интеллекта
- 2.4. Передатчики информации
 - 2.4.1. Длинный диапазон
 - 2.4.2. Средний диапазон
 - 2.4.3. Короткий диапазон
 - 2.4.4. Ультракороткий диапазон
- 2.5. Датчики
 - 2.5.1. Внутренние датчики устройства
 - 2.5.2. Экологические
 - 2.5.3. Медицинские
- 2.6. Логические компоненты
 - 2.6.1. Неизменяемый объект
 - 2.6.2. Изменяемые объекты от производителя
 - 2.6.3. Доступно для пользователя
- 2.7. Категоризация
 - 2.7.1. Портативные устройства
 - 2.7.2. Смартфоны
 - 2.7.2.1. Планшеты
 - 2.7.2.2. Мультимедийные устройства
 - 2.7.2.3. Интеллектуальные дополнения
 - 2.7.3. Роботы-помощники
- 2.8. Режимы работы
 - 2.8.1. Оффлайн
 - 2.8.2. Онлайн
 - 2.8.3. Всегда доступно
 - 2.8.4. От точки к точке
- 2.9. Взаимодействие
 - 2.9.1. Взаимодействие, опосредованное пользователями
 - 2.9.2. Взаимодействие при посредничестве провайдера
 - 2.9.3. Взаимодействие, опосредованное устройствами
 - 2.9.4. Взаимодействие, опосредованное окружающей средой
- 2.10. Безопасность
 - 2.10.1. Меры, принятые производителем
 - 2.10.2. Меры, принятые провайдерами
 - 2.10.3. Безопасность, реализуемая пользователем
 - 2.10.4. Конфиденциальность

Модуль 3. Рабочие инструменты при разработке мобильных приложений

- 3.1. Среда и инструменты для разработки мобильных приложений
 - 3.1.1. Подготовка среды для Mac OS
 - 3.1.2. Подготовка среды для Linux
 - 3.1.3. Подготовка среды для Windows
- 3.2. Командная строка
 - 3.2.1. Командная строка
 - 3.2.2. Эмуляторы
 - 3.2.3. Командный интерпретатор
 - 3.2.4. Создание папок
 - 3.2.5. Создание файлов
 - 3.2.6. Навигация
 - 3.2.7. Управление файлами и папками с помощью интерфейса командной строки
 - 3.2.8. Разрешения
 - 3.2.9. SSH
 - 3.2.10. Список команд
- 3.3. Хранилище программного обеспечения. Git
 - 3.3.1. Система контроля версий
 - 3.3.2. Git
 - 3.3.3. Конфигурация
 - 3.3.4. Репозиторий
 - 3.3.5. Филиалы
 - 3.3.6. Управление филиалом
 - 3.3.7. Рабочие процессы
 - 3.3.8. Объединение
 - 3.3.9. Команды
- 3.4. Веб-сервис контроля версий
 - 3.4.1. Удаленные репозитории
 - 3.4.2. Конфигурация
 - 3.4.3. Аутентификация
 - 3.4.4. Развилка программного обеспечения Fork
 - 3.4.5. Команда Git Clone
 - 3.4.6. Репозиторий
 - 3.4.7. Страницы Github



- 3.5. Передовые инструменты разработки приложений для мобильных устройств
 - 3.5.1. *Postman*
 - 3.5.2. *Visual Studio Code*
 - 3.5.3. Графический интерфейс для баз данных
 - 3.5.4. *Хостинг*
 - 3.5.5. Дополнительные инструменты для разработки
- 3.6. Веб с точки зрения разработки мобильных приложений
 - 3.6.1. Протоколы
 - 3.6.2. Интернет-провайдер
 - 3.6.3. IP-адреса
 - 3.6.4. Службы имен DNS
- 3.7. Программирование в разработке мобильных приложений
 - 3.7.1. Программирование в разработке мобильных приложений
 - 3.7.2. Парадигмы программирования
 - 3.7.3. Языки программирования
- 3.8. Компоненты разработки приложений для мобильных устройств
 - 3.8.1. Переменные и константы
 - 3.8.2. Типы
 - 3.8.3. Операторы
 - 3.8.4. Заявления
 - 3.8.5. Петли
 - 3.8.6. Функции и объекты
- 3.9. Структура данных
 - 3.9.1. Структура данных
 - 3.9.2. Типы линейных структур
 - 3.9.3. Типы функциональных структур
 - 3.9.4. Типы структур дерева
- 3.10. Алгоритмы
 - 3.10.1. Алгоритмы в программировании. Разделяй и властвуй
 - 3.10.2. Жадные алгоритмы
 - 3.10.3. Динамическое программирование

Модуль 4. Многоплатформенная разработка веб-сайтов для мобильных устройств

- 4.1. Многоплатформенная веб-разработка
 - 4.1.1. Многоплатформенная веб-разработка
 - 4.1.2. Гибридные приложения vs. нативные приложения
 - 4.1.3. Технологии для создания гибридных приложений
- 4.2. Прогрессивные веб-приложения (PWA)
 - 4.2.1. Прогрессивные веб-приложения (PWA)
 - 4.2.2. Прогрессивные веб-приложения (PWA). Характеристики
 - 4.2.3. Прогрессивные веб-приложения (PWA). Конструкция
 - 4.2.4. Прогрессивные веб-приложения (PWA). Ограничения
- 4.3. Фреймворк Ionic
 - 4.3.1. Фреймворк Ionic. Анализ
 - 4.3.2. Framework Ionic. Характеристики
 - 4.3.3. Создание приложения с помощью Ionic
- 4.4. Фреймворк в веб-разработке
 - 4.4.1. Анализ фреймворк в веб-разработке
 - 4.4.2. Фреймворк в веб-разработке
 - 4.4.3. Сравнение веб-фреймворков
- 4.5. Фреймворк Angular
 - 4.5.1. Фреймворк Angular
 - 4.5.2. Использование Angular в разработке многоплатформенных приложений
 - 4.5.3. Angular + Ionic
 - 4.5.4. Создание приложений в Angular
- 4.6. Библиотека для разработки React
 - 4.6.1. Библиотека JavaScript React
 - 4.6.2. Библиотека JavaScript React. Применение
 - 4.6.3. React Native
 - 4.6.4. React + Ionic
 - 4.6.5. Создание приложений в React

- 4.7. Фреймворк разработки Vue
 - 4.7.1. Фреймворк разработки Vue
 - 4.7.2. Фреймворк разработки Vue. Применение
 - 4.7.3. Vue + Ionic
 - 4.7.4. Создание приложений в Vue
- 4.8. Фреймворки разработки Electron
 - 4.8.1. Фреймворки разработки Electron
 - 4.8.2. Фреймворки разработки Electron. Применение
 - 4.8.3. Развертывание наших приложений также на дисплее компьютера
- 4.9. Инструмент для разработки мобильных устройств Flutter
 - 4.9.1. Инструмент для разработки мобильных устройств Flutter
 - 4.9.2. Использование Flutter SDK
 - 4.9.3. Создание приложений в Flutter
- 4.10. Инструменты разработки для мобильных устройств. Сравнение
 - 4.10.1. Инструменты для разработки приложений на мобильных устройствах
 - 4.10.2. Flutter vs. Ionic
 - 4.10.3. Выбор наиболее подходящего стека для создания приложения

Модуль 5. База данных для разработки мобильных приложений

- 5.1. Базы данных на мобильных устройствах
 - 5.1.1. Сохранение данных при разработке мобильных приложений
 - 5.1.2. Возможности базы данных для мобильных приложений
 - 5.1.3. SQL. Язык структурированных запросов
- 5.2. Выбор базы данных для мобильных приложений
 - 5.2.1. Анализ приложений на мобильных устройствах на основе базы данных
 - 5.2.2. Категории баз данных
 - 5.2.3. Обзор базы данных
- 5.3. Разработка с использованием SQLite
 - 5.3.1. Базы данных SQLite
 - 5.3.2. Развертывание модели
 - 5.3.3. Соединение SQLite

- 5.4. Разработка с использованием Oracle Berkeley DB
 - 5.4.1. База данных Berkeley DB
 - 5.4.2. Развертывание модели
 - 5.4.3. Соединение с Berkeley DB
- 5.5. Разработка с Realm
 - 5.5.1. Возможности Realm
 - 5.5.2. Создание базы данных в Realm
 - 5.5.3. Соединение с Realm
- 5.6. Разработка с помощью CouchDB Lite
 - 5.6.1. База данных CouchDB Lite
 - 5.6.2. Создание базы данных с помощью CouchDB Lite
 - 5.6.3. Соединение с CouchDB Lite
- 5.7. Разработка с централизованной базой данных MySQL
 - 5.7.1. Базы данных MySQL
 - 5.7.2. Развертывание реляционной модели с помощью MySQL
 - 5.7.3. Соединение с MySQL
- 5.8. Централизованные разработки. Oracle, MS SQL Server, MongoDB
 - 5.8.1. Разработка с использованием Oracle
 - 5.8.2. Разработка с использованием MS SQL Server
 - 5.8.3. Разработка с использованием MongoDB
- 5.9. Данные сети
 - 5.9.1. Сетево-ориентированная база данных
 - 5.9.2. Создание базы данных с помощью Neo4j
 - 5.9.3. Соединение с Neo4j из мобильного приложения
- 5.10. Среды с возможностями хранения
 - 5.10.1. Разработки с использованием Firebase
 - 5.10.2. Разработки с использованием Core Data
 - 5.10.3. Разработка с использованием Visual Builder Cloud Service

Модуль 6. Разработка приложений для систем Android

- 6.1. *Android Studio*
 - 6.1.1. Создание проекта
 - 6.1.2. Настройка эмулятора для компиляции
 - 6.1.3. Настройка физического телефона для компиляции
- 6.2. Язык программирования Kotlin
 - 6.2.1. Kotlin I: язык программирования Kotlin
 - 6.2.2. Kotlin II: функции и циклы
 - 6.2.3. Kotlin III: lambda и интерфейсы
- 6.3. Библиотеки и Gradle
 - 6.3.1. Библиотека программирования Gradle
 - 6.3.2. Внедрение библиотек
 - 6.3.3. *Build Flavors*
- 6.4. Библиотеки для мобильно-ориентированной разработки для Android
 - 6.4.1. *Retrofit*
 - 6.4.2. Picasso
 - 6.4.3. Библиотеки *Material Design*
- 6.5. Дизайн экрана
 - 6.5.1. XML: дизайн Android
 - 6.5.2. *Responsive & Constraint Layout*
 - 6.5.3. Стили и настройки по умолчанию
 - 6.5.4. Локализация *Strings*
- 6.6. *Активность, фрагмент. Жизненный цикл*
 - 6.6.1. *Активность*
 - 6.6.2. *Фрагмент*
 - 6.6.3. Транзакции, менеджер фрагментов
- 6.7. Услуги переднего плана, локализации и датчики
 - 6.7.1. Доступ к датчикам
 - 6.7.2. Доступ к локализации переднего плана
 - 6.7.3. Доступ к фоновой локализации
 - 6.7.4. Служба Foreground для доступа к локализации в фоновом режиме

- 6.8. Архитектуры программирования для разработки приложений для мобильных устройств Android
 - 6.8.1. MVC
 - 6.8.2. MVVM
 - 6.8.3. MCV vs. MVVM
- 6.9. Монетизация и аналитика
 - 6.9.1. Аналитика *Firebase*
 - 6.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 6.9.3. Монетизация и реклама
- 6.10. Play Store и создание версий
 - 6.10.1. Настройка учетной записи Play Store
 - 6.10.2. Подготовка тестовых версий и бета-аккаунтов
 - 6.10.3. Запуск в эксплуатацию

Модуль 7. Разработка приложений для систем iOS

- 7.1. Среда разработки Xcode
 - 7.1.1. Создание проекта
 - 7.1.2. Настройка эмулятора для компиляции
 - 7.1.3. Настройка физического телефона для компиляции
- 7.2. Язык программирования Swift
 - 7.2.1. Swift I: язык программирования
 - 7.2.2. Swift II: функции и циклы
 - 7.2.3. Swift III: lambda и структуры
- 7.3. Библиотеки и Cocoa Pods
 - 7.3.1. Pods: установка
 - 7.3.2. Конфигурация Cocoa Pods
 - 7.3.3. Структура Cocoa Pods
- 7.4. Библиотеки: Api, база данных и R.swift
 - 7.4.1. *Alamofire*
 - 7.4.2. Базы данных SQL с помощью GRDB
 - 7.4.3. R.swift
- 7.5. Дизайн экрана
 - 7.5.1. Разработка с *Storyboard*
 - 7.5.2. *Отзывчивый* дизайн
 - 7.5.3. Проектирование представлений с помощью кода и *SwiftUI*



- 7.6. Монтаж представления
 - 7.6.1. *UIViewController* и его жизненный цикл
 - 7.6.2. Взаимодействие между различными экранами
 - 7.6.3. Типы транзитов и манеры поведения
- 7.7. Датчики и локализация
 - 7.7.1. Доступ к датчикам
 - 7.7.2. Доступ к локализации переднего плана
 - 7.7.3. Доступ к фоновой локализации
- 7.8. Архитектуры
 - 7.8.1. MVP
 - 7.8.2. VIPER
 - 7.8.3. Архитектура разработки iOS
- 7.9. Монетизация и аналитика
 - 7.9.1. Аналитика *Firebase*
 - 7.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 7.9.3. Монетизация и реклама с помощью *Google AdMob*
- 7.10. App Store и создание версий
 - 7.10.1. Настройка учетной записи App Store
 - 7.10.2. Тестовые версии (*Test Flight*)
 - 7.10.3. Запуск в эксплуатацию

Модуль 8. Развертывание в непрерывной интеграции для мобильных устройств

- 8.1. Жизненный цикл программного обеспечения
 - 8.1.1. Жизненный цикл программного обеспечения
 - 8.1.2. Гибкие методологии
 - 8.1.3. Непрерывный гибкий цикл программного обеспечения
- 8.2. Разработка продукта вручную
 - 8.2.1. Интеграция вручную
 - 8.2.2. Доставка вручную
 - 8.2.3. Развертывание вручную
- 8.3. Интеграция под наблюдением
 - 8.3.1. Непрерывная интеграция
 - 8.3.2. Контролируемая интеграция. Ручной обзор
 - 8.3.3. Статические автоматические обзоры
- 8.4. Логическое тестирование
 - 8.4.1. Модульное тестирование
 - 8.4.2. Интеграционное тестирование
 - 8.4.3. Поведенческое тестирование
- 8.5. Непрерывная интеграция
 - 8.5.1. Цикл непрерывной интеграции
 - 8.5.2. Зависимости между интеграциями
 - 8.5.3. Непрерывная интеграция как методология управления репозиториями
- 8.6. Непрерывная доставка
 - 8.6.1. Непрерывная доставка
 - 8.6.2. Решения с непрерывной доставкой
 - 8.6.3. Непрерывная доставка. Преимущества
- 8.7. Непрерывное развертывание
 - 8.7.1. Непрерывное развертывание
 - 8.7.2. Решения с непрерывным развертыванием
 - 8.7.3. Непрерывное развертывание. Типология
- 8.8. DevSecOps
 - 8.8.1. DevSecOps. Применение
 - 8.8.2. Статические анализаторы
 - 8.8.3. Тестирование безопасности с помощью динамического анализа
- 8.9. Непрерывный мониторинг
 - 8.9.1. Непрерывный мониторинг
 - 8.9.2. Непрерывный мониторинг. Анализ и преимущества
 - 8.9.3. Непрерывный мониторинг. Платформы
- 8.10. Реализация
 - 8.10.1. Реализация локальной машины
 - 8.10.2. Реализация общей машины
 - 8.10.3. Реализация на основе облачных сервисов
 - 8.10.4. Управление конфигурацией

Модуль 9. Пользовательский опыт на мобильных устройствах

- 9.1. Пользовательский опыт
 - 9.1.1. Клиентский опыт
 - 9.1.2. Клиентский опыт Требования
 - 9.1.3. Двусторонность с клиентом
- 9.2. Клиентский опыт Цели и оборудование
 - 9.2.1. Клиентский опыт Цели и оборудование
 - 9.2.2. Итеративные процессы
 - 9.2.3. Необходимая информация
- 9.3. Микровзаимодействия
 - 9.3.1. Отношения *end-to-end*
 - 9.3.2. Взаимодействия
 - 9.3.3. Омниканальность
- 9.4. Поведение пользователей
 - 9.4.1. Проектирование фундамента
 - 9.4.2. Веб-аналитика и аналитика сессий
 - 9.4.3. Эксперты в области аналитики
- 9.5. Состояние современных технологий
 - 9.5.1. Машинное обучение
 - 9.5.2. Блокчейн
 - 9.5.3. Интернет вещей
- 9.6. Технические компоненты
 - 9.6.1. Технические компоненты
 - 9.6.2. Передовые компоненты: устройства
 - 9.6.3. Продвинутое компоненты: различные профили
- 9.7. Юзабилити
 - 9.7.1. Эвристика Нильсена
 - 9.7.2. Тестирование пользователей
 - 9.7.3. Юзабилити. Ошибки
- 9.8. Техники UX. Пользовательский опыт
 - 9.8.1. Правила
 - 9.8.2. Прототипирование
 - 9.8.3. Инструменты *низкого кода*

- 9.9. Визуальная стратегия
 - 9.9.1. Дизайнер пользовательского интерфейса
 - 9.9.2. Работа над пользовательским интерфейсом в веб
 - 9.9.3. Работа над пользовательским интерфейсом в приложениях
- 9.10. Фреймворки разработчика
 - 9.10.1. Фреймворки CX
 - 9.10.2. Фреймворки UX
 - 9.10.3. Фреймворки UI

Модуль 10. Безопасность на мобильных устройствах

- 10.1. Архитектура безопасности мобильных устройств
 - 10.1.1. Физическая безопасность устройств
 - 10.1.2. Безопасность операционной системы
 - 10.1.3. Безопасность приложений
 - 10.1.4. Безопасность данных
 - 10.1.5. Безопасность коммуникаций
 - 10.1.6. Безопасность корпоративных устройств
- 10.2. Обеспечение безопасности мобильного аппаратного обеспечения
 - 10.2.1. Мобильные устройства
 - 10.2.2. Носимые устройства
 - 10.2.3. Автомобили
 - 10.2.4. Устройства IoT
 - 10.2.5. Устройства TV
- 10.3. Обеспечение безопасности операционной системы
 - 10.3.1. Мобильные устройства Android
 - 10.3.2. Мобильные устройства Apple iOS
 - 10.3.3. Другие существующие мобильные устройства: Blackberry, др
 - 10.3.4. Носимые устройства
 - 10.3.5. Автомобильные операционные системы
 - 10.3.6. Мобильные устройства в *Интернете вещей* (IoT)
 - 10.3.7. Устройства *SmartTV*

- 10.4. Обеспечение безопасности мобильных приложений
 - 10.4.1. Мобильные устройства Android
 - 10.4.2. Мобильные устройства Apple IOS
 - 10.4.3. Другие мобильные устройства. Blackberry
 - 10.4.4. Носимые устройства
 - 10.4.5. Автомобильные операционные системы
 - 10.4.6. Мобильные устройства в *Интернете вещей* (IoT)
 - 10.4.7. Устройства *SmartTV*
- 10.5. Обеспечение безопасности данных в мобильных приложениях
 - 10.5.1. Мобильные устройства Android
 - 10.5.2. Мобильные устройства Apple IOS
 - 10.5.3. Другие мобильные устройства. Blackberry
 - 10.5.4. Носимые устройства
 - 10.5.5. Автомобильные операционные системы
 - 10.5.6. Мобильные устройства в *Интернете вещей* (IoT)
 - 10.5.7. Устройства *SmartTV*
- 10.6. Безопасность в мобильных торговых площадках
 - 10.6.1. Google Play от Google
 - 10.6.2. Play Store от Apple
 - 10.6.3. Другие торговые площадки
 - 10.6.4. *Рутинг* мобильных устройств
- 10.7. Решения для обеспечения многоплатформенной безопасности
 - 10.7.1. *Управление мобильными устройствами* (MDM)
 - 10.7.2. Типы решений на рынке
 - 10.7.3. Обеспечение безопасности устройств с помощью MDM (*Master Data Management*)
- 10.8. Безопасная разработка мобильных приложений
 - 10.8.1. Использование стандартов для безопасного развития
 - 10.8.2. Интегрированное управление испытаниями безопасности
 - 10.8.3. Безопасное развертывание приложений
- 10.9. Управление разрешениями на мобильных устройствах
 - 10.9.1. Система разрешений
 - 10.9.2. Цифровые подписи в *пакетах приложений для Android* (APK)
 - 10.9.3. Выполнение процессов в ядре
 - 10.9.4. Потоки выполнения и события
- 10.10. Рекомендации по безопасности для мобильных устройств
 - 10.10.1. Рекомендации АНБ по мобильным устройствам
 - 10.10.2. Рекомендации INCIBE на мобильных устройствах
 - 10.10.3. Приложение к стандарту ISO 27001:2013
 - 10.10.3.1. Политика использования мобильных устройств



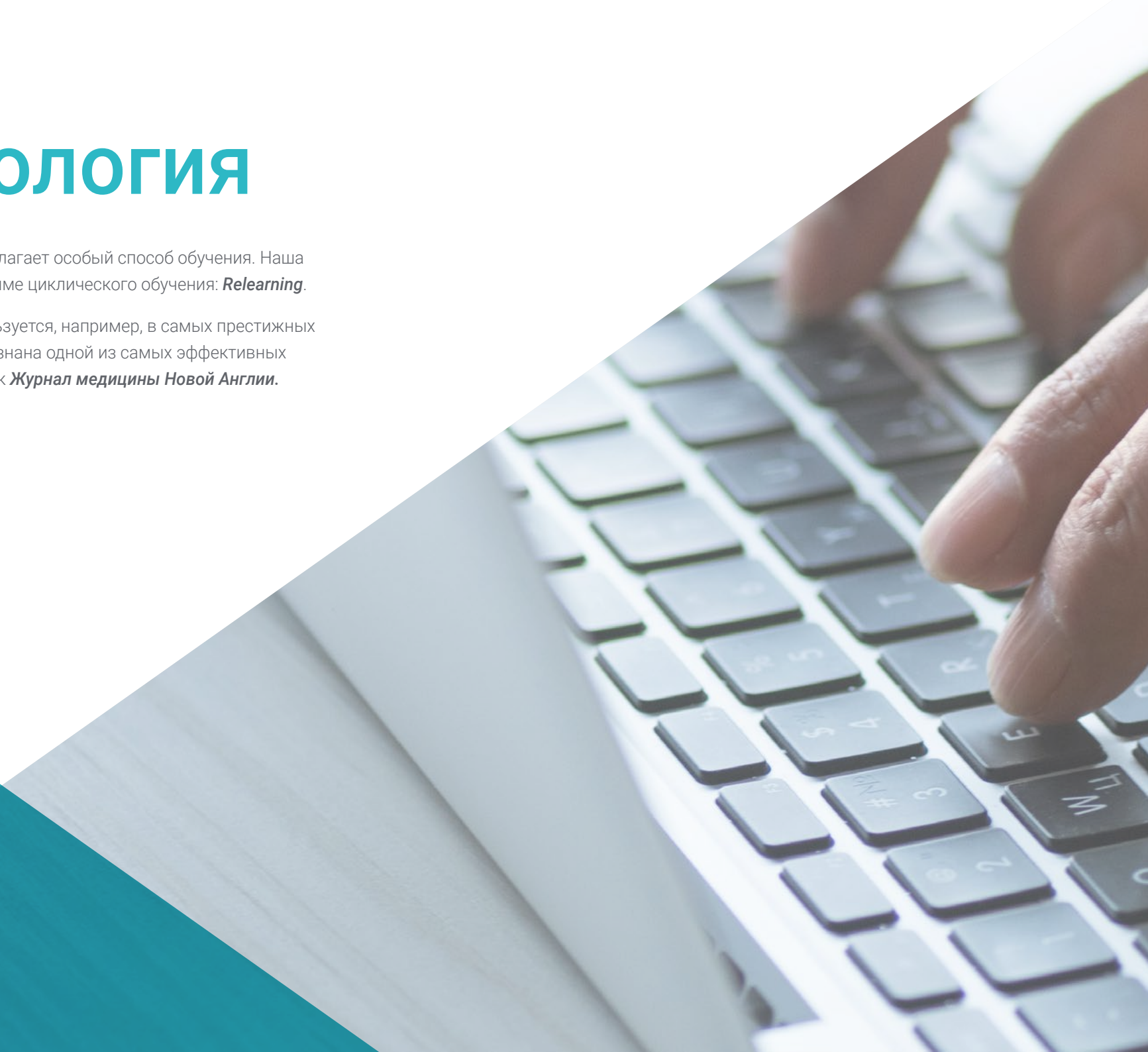
Теперь начинается путь к лучшему будущему. Получите знания, которые приведут вас к достижению ваших профессиональных целей с этой Специализированной магистратурой"

06

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“ *Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”*

Кейс-метод является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании кейс-метода - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей курса студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает различные дидактические элементы в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



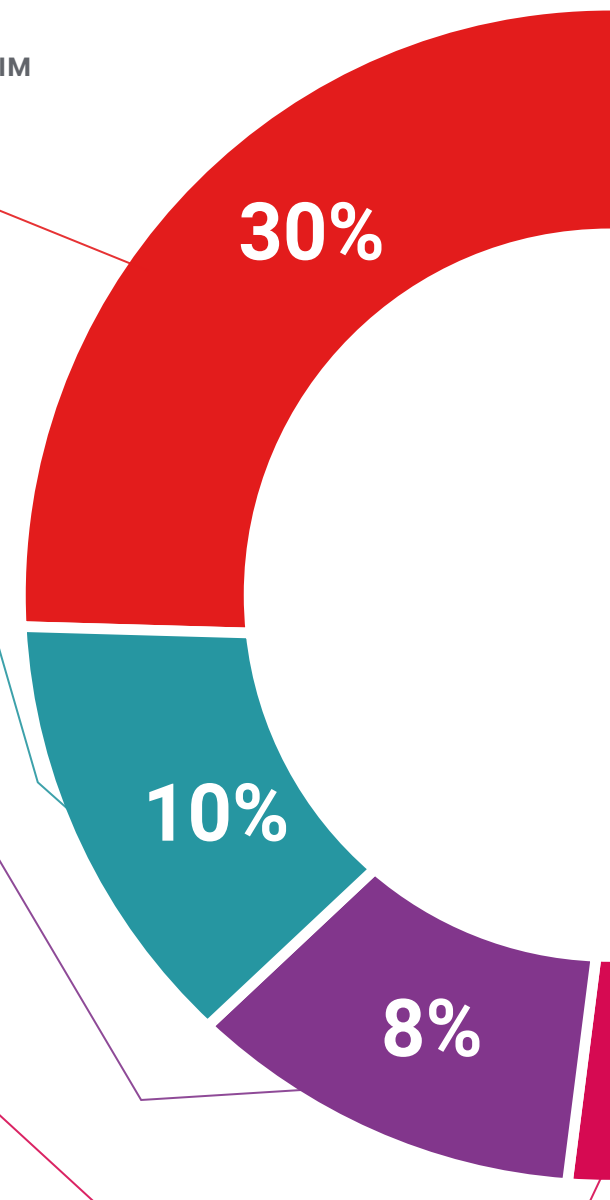
Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



07

Квалификация

Специализированная магистратура в области Разработка приложений для мобильных устройств гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данная **Специализированная магистратура в области Разработка приложений для мобильных устройств** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Специализированной магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области Разработка приложений для мобильных устройств**

Количество учебных часов: **1500 часов**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательства

tech технологический
университет

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

Специализированная
магистратура
Разработка приложений
для мобильных устройств

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная магистратура

Разработка приложений
для мобильных устройств



Google Play

tech технологический
университет