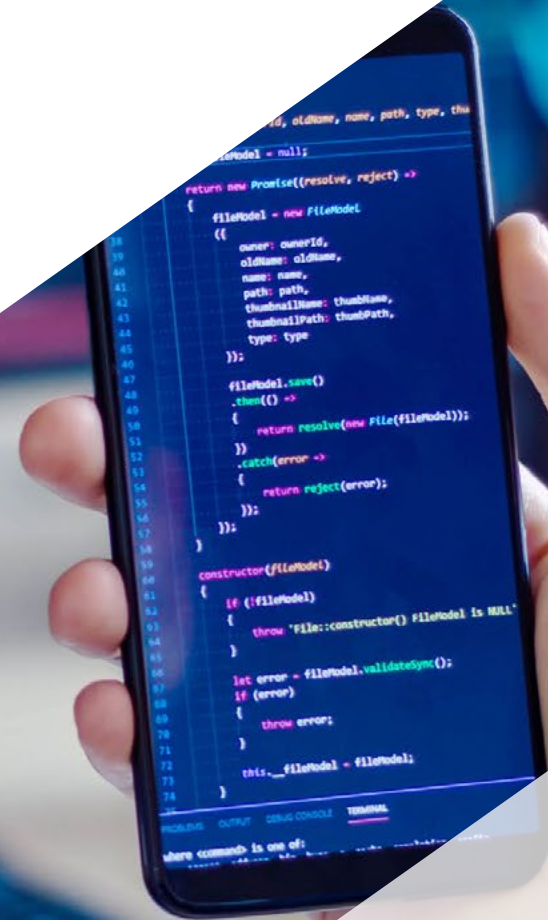


Certificat Avancé

Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles





Certificat Avancé

Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-cycle-vie-conception-applications-developpement-mobiles

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

Dans le domaine technologique, l'expérience utilisateur a regagné en importance car le succès du produit en dépend. Pour une même utilité, on peut trouver une infinité d'applications à télécharger. Ce qui fait la différence, c'est la perception de l'application par l'utilisateur, tant au niveau des références que de sa propre expérience d'utilisation. C'est là qu'entrent en jeu des facteurs impératifs de conception et de construction, pertinents pour les connaissances du professionnel d'aujourd'hui, qui sont évoqués dans ce programme. Pour la formation et la mise à jour dans le cadre du Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles. Disponible en mode 100% en ligne et avec la méthodologie d'étude la plus avant-gardiste basée sur le *Relearning*, pour une compréhension et une maîtrise en quelques mois seulement.



A hand in a light blue sleeve is pointing towards a computer screen. The screen shows a blurred view of code or a document. The background is a mix of teal and white geometric shapes.

“

Si vous souhaitez vous spécialiser dans le domaine du Développement d'Applications pour Mobiles, en vous plongeant dans leur Cycle de Vie et Conception. Ce diplôme est pour vous”

Chaque plateforme a son propre modèle de développement natif, s'adapter à la grande variété qui existe; suivre ce modèle de développement implique de devoir construire et maintenir différentes versions spécifiques pour chaque plateforme, dans différents langages de programmation et avec différents environnements de développement. Cependant, il existe des alternatives qui cherchent à réaliser un développement multiplateforme et à réutiliser la même base de code pour tous les utilisateurs, quelle que soit la plateforme sur laquelle ils se trouvent, ce sont les applications dites hybrides, qui seront étudiées en profondeur dans ce programme.

De la même manière, il est important que les développeurs facilitent leurs processus de création d'applications pour les dispositifs mobiles, afin de fournir d'autres types de solutions et de fonctionnalités qui apportent de la valeur aux utilisateurs, puisque, précisément, une partie importante du cycle de vie des *Apps*, est l'expérience utilisateur. La théorie visuelle et le design d'interface ont une importance qui n'est pas bien connue par le monde technique mais qui affecte directement le comportement des clients. La capacité de montrer et de mettre en relation des idées et des conceptions dans la phase *Alpha* par le biais de *Wireframes* et de prototypes est fondamentale.

En ce sens, le Développement d'Applications et de Logiciels pour Mobiles, de plus en plus complexes et souvent développés par différentes équipes distribuées, représente un défi d'une telle ampleur que les processus manuels sont la principale cause des retards de livraison. C'est ici que l'accent sera mis sur l'automatisation de l'ensemble de ce cycle appelé intégration et déploiement continu en déterminant ses différentes étapes.

À cette fin, les meilleurs contenus ont été exhaustivement sélectionnés par l'équipe de spécialistes chargée de diriger ce Certificat Avancé. Enseigné en ligne par le biais d'un Campus Virtuel moderne, dans une variété de formats et avec la possibilité de télécharger pour consultation si nécessaire, en appliquant la méthodologie *Relearning* qui permet la réitération des concepts et des cas pratiques, générant un processus d'apprentissage agile et efficace.

Le **Certificat Avancé en Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Développement d'Applications Mobiles
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Découvrez une nouvelle façon d'apprendre. Avec TECH, vous disposez de la méthodologie et de la technologie les plus innovantes dans l'environnement universitaire numérique

“

Les applications de musique, de divertissement, d'achat, de messagerie, de productivité, de commerce et de finance font partie des applications les plus utilisées aujourd'hui. Apprenez à concevoir des Apps plus attrayantes avec des expériences utilisateur durables”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, élaboré avec la dernière technologie éducative, permettra aux professionnels un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner face à des situations réelles.

Ce programme met l'accent sur l'Apprentissage par les Problèmes, dans lequel les professionnels sont censés travailler sur les diverses situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cursus. Pour ce faire, vous bénéficierez de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif réalisé par des experts reconnus.

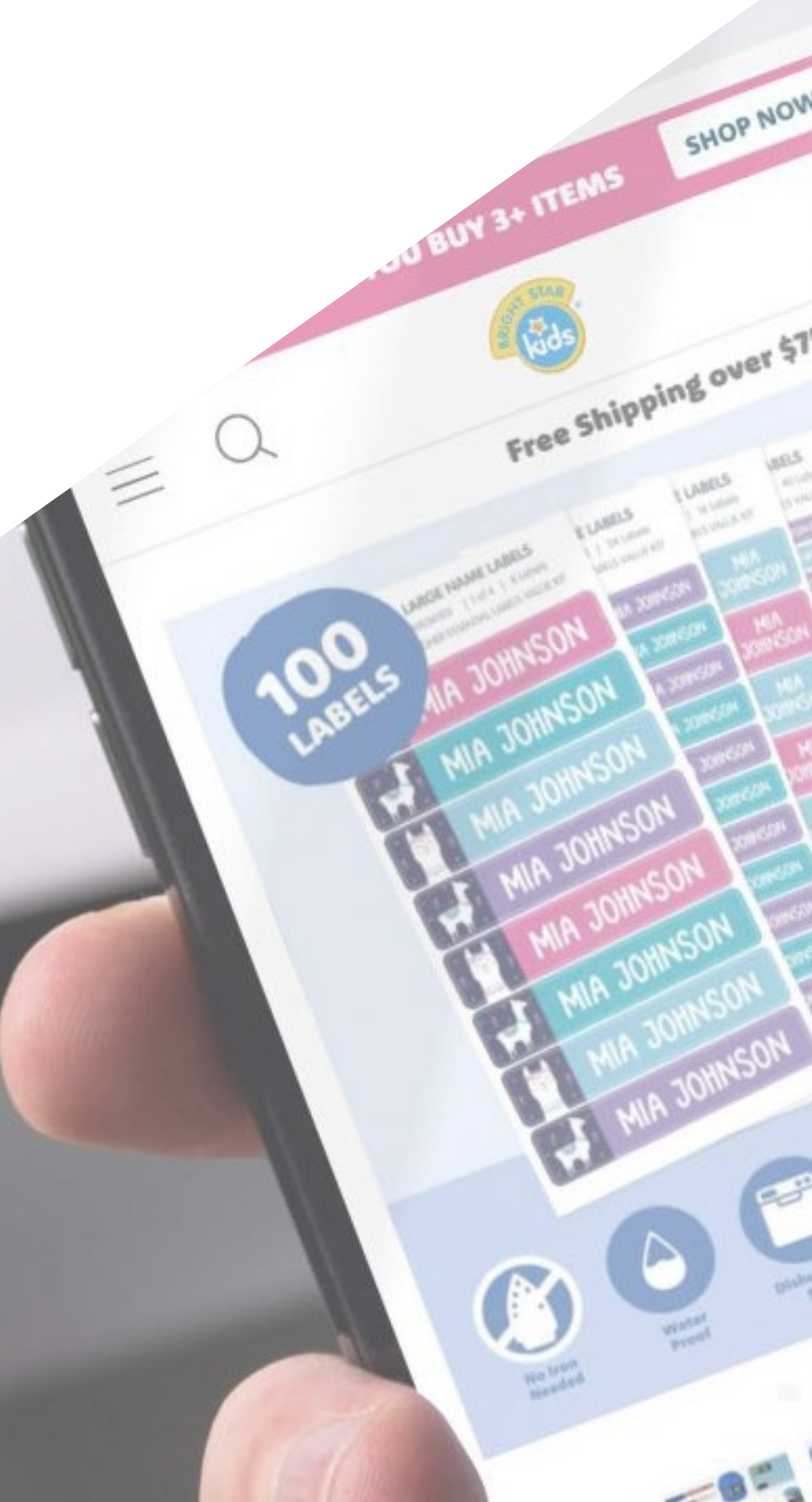
Maîtrisez le développement d'applications et de logiciels pour des appareils mobiles de plus en plus complexes et automatisés avec cette formation.

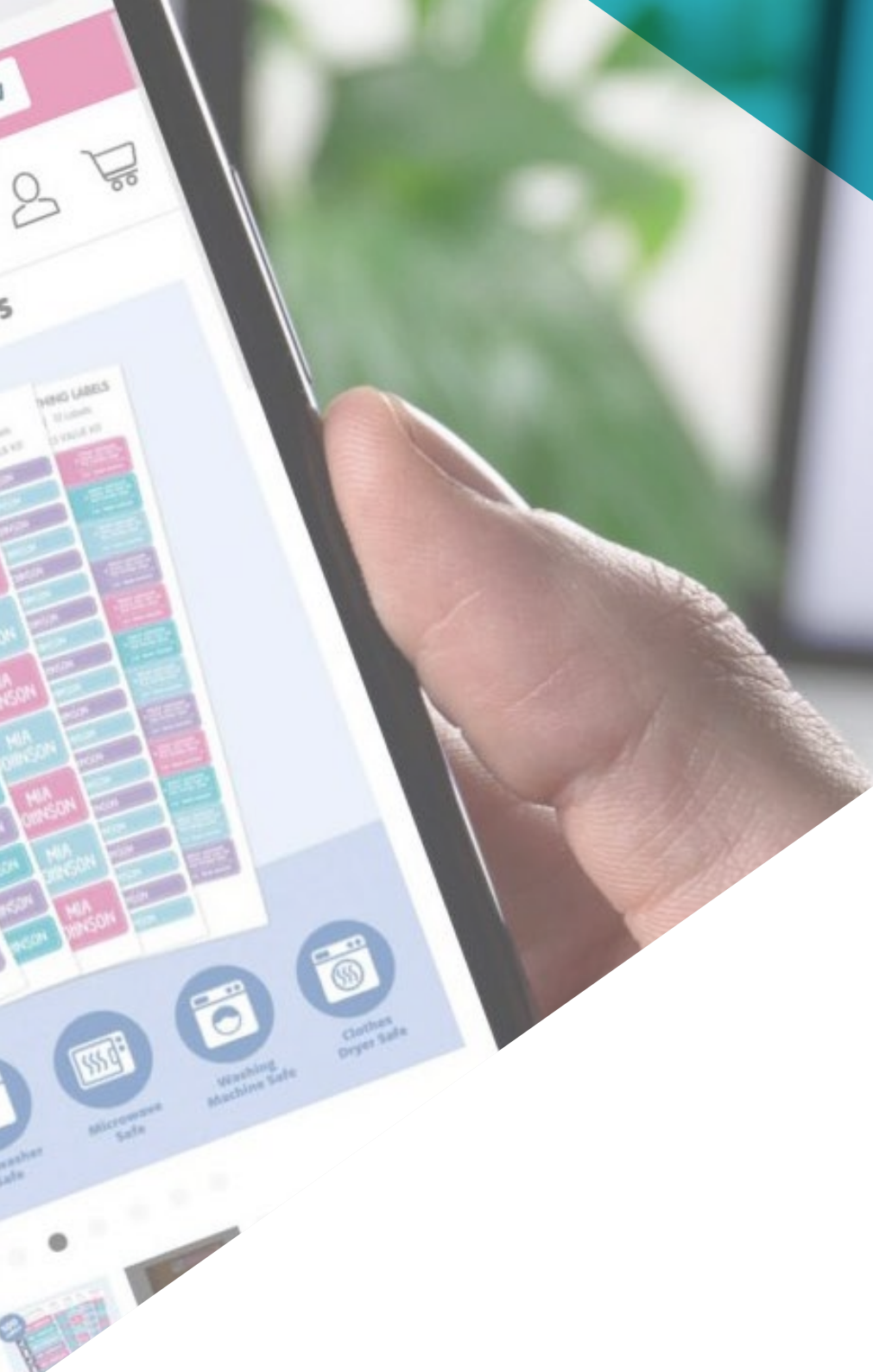
La révolution académique est en marche. Devenez un expert en quelques mois et 100% en ligne.



02 Objectifs

Grâce à ce Certificat Avancé, les professionnels acquerront les connaissances et maîtriseront les techniques nécessaires pour comprendre le Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles. Atteindre l'excellence et la formation requises sur un marché en constante croissance et évolution. Ouvrir les portes à des possibilités infinies.





“

En seulement 6 mois, vous serez en mesure d'obtenir le Certificat Avancé en Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles. Inscrivez-vous maintenant”



Objectifs généraux

- ◆ Analyser les besoins et le comportement des utilisateurs par rapport aux appareils mobiles et à leurs applications
- ◆ Exécuter la conception d'architectures, d'itérations et d'interfaces utilisateurs à travers les langages de programmation des plateformes mobiles les plus représentatives du marché (Web, iOS et Android)
- ◆ Appliquer des mécanismes de contrôle d'erreur, de test et de débogage dans le développement d'applications mobiles
- ◆ Maîtriser les connaissances pratiques pour planifier et gérer des projets technologiques liés aux technologies mobiles
- ◆ Développer les compétences, aptitudes et outils nécessaires pour apprendre à développer des applications mobiles de manière autonome et professionnelle, sur des appareils multiplateformes





Objectifs spécifiques

Module 1. Développement web multiplateforme pour mobiles

- ◆ Déterminer les avantages et les limites du modèle de développement *Apps* et hybrides
- ◆ Examiner les caractéristiques et les limites des *Progressive Web Apps* (PWA)
- ◆ Analyser les principaux *Frameworks* pour le développement d'applications web: Angular, React, Vue
- ◆ Compiler les principales technologies pour le développement d'applications mobiles multiplateformes: Ionic et Flutter
- ◆ Analysez les possibilités de déployer ces *Apps* hybrides en tant qu'applications web ou de bureau sur les PC
- ◆ Examiner un modèle afin de choisir l'alternative la plus appropriée pour le développement d'une application spécifique

Module 2. Déploiements d'intégration continue pour les appareils mobiles

- ◆ Déterminez le scénario le plus défavorable qui rend nécessaire l'application de cette méthode
- ◆ Spécifier les exigences auxquelles le logiciel à intégrer doit répondre
- ◆ Définir ce que sont l'intégration continue, la livraison continue et le déploiement continu
- ◆ Analyser DevSecOps
- ◆ Examiner la surveillance continue
- ◆ Développer les mises en œuvre des différentes étapes

Module 3. *User Experience* dans dispositifs Mobiles

- ◆ Analyser le nouveau type d'utilisateur, ses interactions et son parcours dans les applications mobiles et les sites web
- ◆ Déterminer les outils fondamentaux de l'analyse web, de la mobilité et de l'accessibilité
- ◆ Préciser les techniques d'évaluation des micro-interactions et la conception d'expériences personnalisées
- ◆ Établir comment les nouvelles technologies perturbatrices telles que l'IA ou l'IdO ont fait passer l'expérience client à de nouveaux standards
- ◆ Montrer comment l'analyse comportementale génère une quantité et une qualité de données inédites dans l'analyse traditionnelle
- ◆ Développer de nouvelles méthodologies, telles que le *Design Thinking*, centrées sur l'utilisateur
- ◆ Proposer des outils basiques et avancés de prototypage et de *Wireframing*



Vous maîtriserez les techniques pour Concevoir des Applications plus efficaces avec une meilleure expérience utilisateur

03

Direction de la formation

TECH a choisi des professionnels exceptionnels dans le domaine des nouvelles technologies, de l'architecture de solutions et de l'infrastructure numérique, des experts en programmation Android et des développeurs d'applications pour diriger ce Certificat Avancé. Grâce à leurs CV étendus, ils offrent une garantie de qualité des contenus sélectionnés pour ce programme, en pariant sur l'optimisation du processus d'apprentissage des étudiants qui cherchent dans cet espace la contribution dont ils ont besoin pour leur réussite professionnelle et en les accompagnant tout au long du processus à travers la plateforme virtuelle.

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

“

*TECH offre une éducation d'élite pour tous.
Et elle le fait avec les normes académiques les
plus élevées. Avec le meilleur corps enseignant”*

Direction



M. Olalla Bonal, Martín

- Responsable de la Pratique Blockchain chez EY
- Spécialiste Technique Client Blockchain pour IBM
- Directeur de l'Architecture de Blocknitive
- Coordinateur de l'Équipe Bases de Données Distribuées non Relationnelles pour wedoIT (Filiale d'IBM)
- Architecte d'Infrastructure chez Bankia
- Chef du Département Mise en Page chez T-Systems
- Coordinateur de Département pour Bing Data España SL



Professeurs

M. Villot Guisán, Pablo

- ◆ Directeur de l'Information, Technique et Fondateur de New Tech & Talent
- ◆ Expert en Technologie chez KPMG Espagne
- ◆ Architecte *Blockchain* chez Everis
- ◆ Développeur J2EE dans le Domaine de la Logistique Commerciale chez Inditex
- ◆ Diplômé en Ingénierie Informatique de l'Université de La Coruña
- ◆ Certifié Microsoft en ACEM: *Cloud Platform*

M. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ◆ Directeur de l'Expérience Client chez IBM
- ◆ Ingénieur Technique Avant-vente pour *Watson Customer Engagement* portefeuille
- ◆ Ingénieur réseau R&D chez Telefonica
- ◆ Diplômé en Ingénierie Supérieure des Télécommunications de l'Université d'Alcalá et de la *Danish Technical University*

Dr Ceballos van Grieken, Ángel

- ◆ Chercheur spécialisé dans l'application des TIC à l'éducation
- ◆ Auteur du Projet de Création de Contenu Éducatif pour les Appareils Mobiles
- ◆ Chargé de cours dans les études de troisième cycle liées aux TIC
- ◆ Enseignant dans les études universitaires liées à l'Informatique
- ◆ Docteur en Éducation de l'Université des Andes
- ◆ Spécialiste en Informatique Éducative de l'Université Simón Bolívar

04 Structure et contenu

Pour optimiser le processus d'apprentissage dans ce programme, le corps enseignant a rigoureusement choisi un contenu exclusif qui permettra aux diplômés de comprendre en seulement 6 mois le Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles. De la compréhension des technologies pour créer des *Apps* hybrides, leur intégration et leur déploiement continu jusqu'à la construction d'une expérience réellement différentielle pour l'utilisateur. Tout cela distribué en 3 modules avec des contenus exclusifs et téléchargeables depuis le campus virtuel pour une plus grande commodité et efficacité dans le processus d'apprentissage.





“

Vous aurez à votre disposition le contenu le plus actualisé et exclusif de cette formation. 100% en ligne et téléchargeable pour votre confort”

Module 1. Développement web multiplateforme pour mobiles

- 1.1. Développement web multiplateforme
 - 1.1.1. Développement web multiplateforme
 - 1.1.2. Apps hybrides vs. Apps natives
 - 1.1.3. Technologies pour créer Apps hybrides
- 1.2. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.1. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.2. Progressive Web Apps (PWA). Caractéristiques
 - 1.2.3. Progressive Web Apps (PWA). Construction
 - 1.2.4. Progressive Web Apps (PWA). Limites
- 1.3. Framework Ionic
 - 1.3.1. Framework Ionic. Analyse
 - 1.3.2. Framework Ionic. Caractéristiques
 - 1.3.3. Construire une Apps avec Ionic
- 1.4. Frameworks dans le développement web
 - 1.4.1. Analyse de Framework dans le développement web
 - 1.4.2. Frameworks dans le développement web
 - 1.4.3. Comparaison des Frameworks web
- 1.5. Framework Angular
 - 1.5.1. Framework Angular
 - 1.5.2. Utilisation d'Angular dans le développement d'applications multiplateformes
 - 1.5.3. Angular + Ionic
 - 1.5.4. Construction de Apps Angular
- 1.6. Bibliothèque de développement React
 - 1.6.1. Bibliothèque JavaScript React
 - 1.6.2. Bibliothèque JavaScript React. Utilisation
 - 1.6.3. React Native
 - 1.6.4. React + Ionic
 - 1.6.5. Construction de Apps React
- 1.7. Framework de Développement Vue
 - 1.7.1. Framework de Développement Vue
 - 1.7.2. Framework de Développement Vue. Utilisation
 - 1.7.3. Vue + Ionic
 - 1.7.4. Construction de Apps Vue

- 1.8. Frameworks de Développement Electron
 - 1.8.1. Frameworks de Développement Electron
 - 1.8.2. Frameworks de Développement Electron. Utilisation
 - 1.8.3. Déployer nos Apps également sur le bureau
- 1.9. Outil de développement de dispositifs mobiles Flutter
 - 1.9.1. Outil de Développement de Dispositifs mobiles Flutter
 - 1.9.2. Utiliser le SDK de Flutter
 - 1.9.3. Construction de Apps Flutter
- 1.10. Outil de développement de dispositifs mobiles. Comparaison
 - 1.10.1. Outils pour le développement d'applications sur les appareils mobiles
 - 1.10.2. Flutter vs. Ionic
 - 1.10.3. Sélection de Stack plus adaptée à la création d'une App

Module 2. Déploiements d'intégration continue pour les appareils mobiles

- 2.1. Cycle de vie d'un software
 - 2.1.1. Cycle de Vie du Software
 - 2.1.2. Méthodologies agiles
 - 2.1.3. Le cycle continu du logiciel agile
- 2.2. Développement manuel de produits
 - 2.2.1. Intégration manuelle
 - 2.2.2. Livraison manuelle
 - 2.2.3. Déploiement manuel
- 2.3. Intégration supervisée
 - 2.3.1. Intégration continue
 - 2.3.2. Intégration supervisée. Examen manuel
 - 2.3.3. Contrôles automatiques statiques
- 2.4. Tests logiques
 - 2.4.1. Tests unitaires
 - 2.4.2. Test d'intégration
 - 2.4.3. Tests comportementaux
- 2.5. Intégration continue
 - 2.5.1. Cycle d'intégration continue
 - 2.5.2. Dépendances entre les intégrations
 - 2.5.3. Intégration continue comme Méthodologie de Gestion des Référentiels

- 2.6. Livraison continue
 - 2.6.1. Livraison continue
 - 2.6.2. Solutions avec livraison continue
 - 2.6.3. Livraison continue. Avantages
- 2.7. Intégration continue
 - 2.7.1. Intégration continue
 - 2.7.2. Solutions de déploiement continu
 - 2.7.3. Déploiement continu. Typologie
- 2.8. DevSecOps
 - 2.8.1. DevSecOps. Utilisation
 - 2.8.2. Analyseurs statiques
 - 2.8.3. Analyse dynamique essais de sécurité
- 2.9. Contrôle continu
 - 2.9.1. Contrôle continu
 - 2.9.2. Surveillance continue. Analyse et avantages
 - 2.9.3. Surveillance continue. Plateformes
- 2.10. Mise en œuvre
 - 2.10.1. Mise en œuvre de la machine
 - 2.10.2. Mise en œuvre de la machine partagée
 - 2.10.3. Mise en œuvre basée sur les services en cloud
 - 2.10.4. Gestion de la configuration

Module 3. *User Experience* dans Appareils Mobiles

- 3.1. *User Experience*
 - 3.1.1. *Client Experience*
 - 3.1.2. *Client Experience*. Exigences
 - 3.1.3. Bidirectionnalité avec le client
- 3.2. *Client Experience*. Objectifs et Équipement
 - 3.2.1. *Client Experience*. Objectifs et Équipement
 - 3.2.2. Processus itératifs
 - 3.2.3. Informations nécessaires

- 3.3. Micro-interactions
 - 3.3.1. Relation *End-to-end*
 - 3.3.2. Interactions
 - 3.3.3. Omnichannel
- 3.4. Comportement des utilisateurs
 - 3.4.1. Conception des fondations
 - 3.4.2. Analyse du web et des sessions
 - 3.4.3. Experts en analyse
- 3.5. Une technologie de pointe
 - 3.5.1. *Machine Learning*
 - 3.5.2. Blockchain
 - 3.5.3. Internet des objets
- 3.6. Composants techniques
 - 3.6.1. Composants techniques
 - 3.6.2. Composants avancés: Dispositifs
 - 3.6.3. Composants avancés: Différents profils
- 3.7. Utilisabilité
 - 3.7.1. Heuristique de Nielsen
 - 3.7.2. Test utilisateur
 - 3.7.3. Utilisabilité. Erreurs
- 3.8. Techniques d'UX. *User Experience*
 - 3.8.1. Règles
 - 3.8.2. *Prototyping*
 - 3.8.3. Outils de *Low-Code*
- 3.9. Stratégie visuelle
 - 3.9.1. Concepteur de *User Interface*
 - 3.9.2. Travail sur *User Interface* sur le Web
 - 3.9.3. Travail sur *User Interface* dans les Applications
- 3.10. *Developer Frameworks*
 - 3.10.1. *Frameworks* de CX
 - 3.10.2. *Frameworks* de UX
 - 3.10.3. *Frameworks* de UI

05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Le **Certificat Avancé en Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Cycle de Vie et Conception des Applications pour le Développement Mobiles**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**



future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engager
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé

Cycle de Vie et Conception
des Applications pour le
Développement Mobiles

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Cycle de Vie et Conception
des Applications pour le
Développement Mobiles

