

Certificat Avancé Programmation





Certificat Avancé Programmation

- » 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/programmation

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 18

05

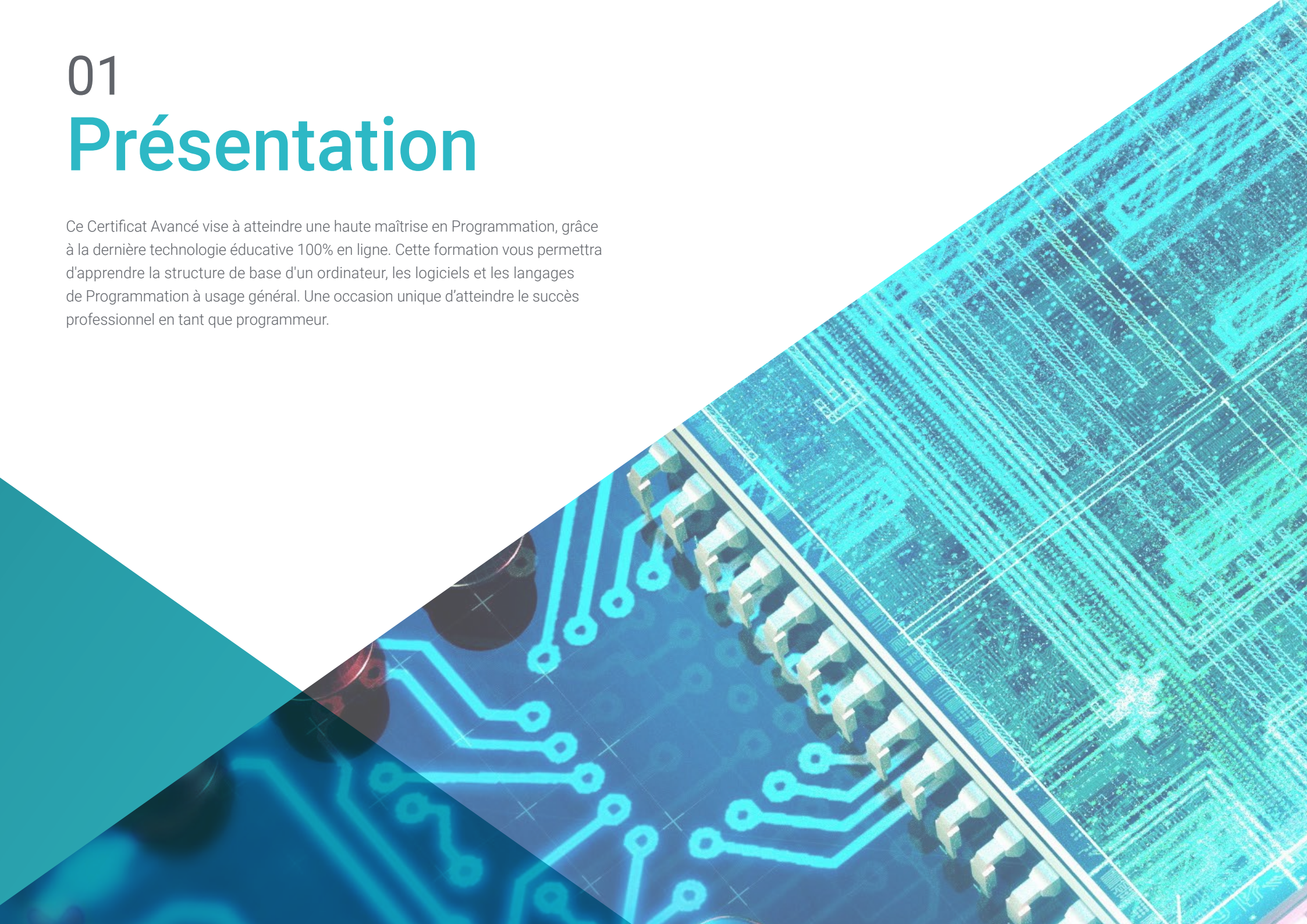
Diplôme

page 26

01

Présentation

Ce Certificat Avancé vise à atteindre une haute maîtrise en Programmation, grâce à la dernière technologie éducative 100% en ligne. Cette formation vous permettra d'apprendre la structure de base d'un ordinateur, les logiciels et les langages de Programmation à usage général. Une occasion unique d'atteindre le succès professionnel en tant que programmeur.



“

Ce Certificat Avancé vous permettra d'actualiser vos connaissances en Programmation de manière pratique et 100% en ligne, sans renoncer à la plus grande rigueur académique"

Ce programme s'adresse à ceux qui souhaitent atteindre un niveau de connaissances plus élevé en matière de Programmation. L'objectif principal est de former les étudiants afin qu'ils puissent appliquer les connaissances acquises dans ce Certificat Avancé dans le monde réel, dans un environnement de travail qui reproduit les conditions qu'ils peuvent rencontrer dans leur futur, de manière rigoureuse et réaliste.

Ce Certificat Avancé préparera les étudiants à la pratique professionnelle de l'ingénierie informatique, grâce à une formation transversale et polyvalente adaptée aux nouvelles technologies et aux innovations dans ce domaine. Vous acquerrez des connaissances approfondies en Programmation auprès de professionnels du secteur.

Le professionnel doit saisir l'occasion et suivre ce programme dans un format 100% en ligne, sans devoir renoncer à ses obligations, et en facilitant son retour à l'université. Mettez à jour vos connaissances et obtenez votre qualification de Certificat Avancé pour continuer à vous développer personnellement et professionnellement.

Ce **Certificat Avancé en Programmation** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Développement de 100 scénarios simulés présentés par des experts en Programmation
- ◆ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique fournit des informations scientifiques et pratiques concernant la Programmation
- ◆ Les récentes avancées concernant la Programmation
- ◆ Contient des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Un système d'apprentissage interactif basé sur la méthode des cas et son application dans la pratique quotidienne
- ◆ Tout cela sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La disponibilité du contenu à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Ce programme vous permettra d'améliorer vos compétences et d'actualiser vos connaissances en Programmation"

“ *Développez vos connaissances en Programmation grâce à ce programme intensif, depuis le confort de votre domicile*”

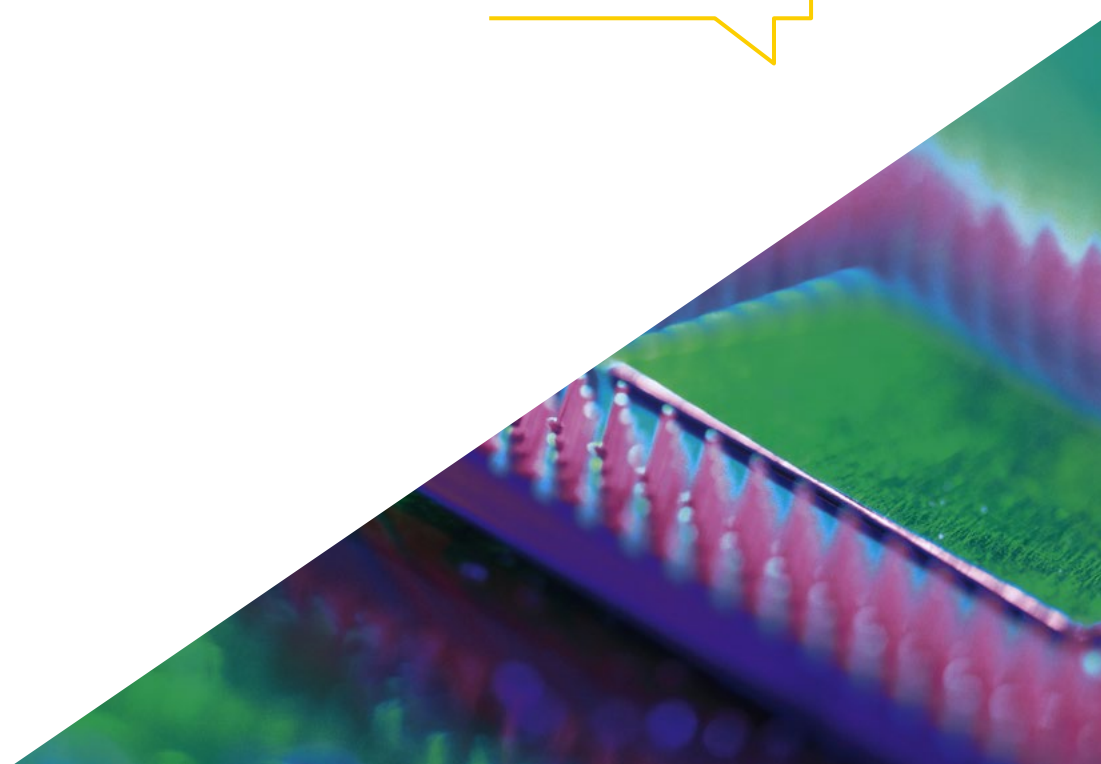
Son corps enseignant comprend une équipe de professionnels en Ingénierie Informatique qui apportent l'expérience de leur travail à cet enseignement, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professeur devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, le professionnel sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus dans le domaine des systèmes d'information et possédant une grande expérience du domaine.

Profitez des dernières technologies éducatives pour vous mettre à jour en Programmation sans quitter votre domicile.

Découvrez les derniers développements en Programmation auprès d'experts dans le domaine.



02

Objectifs

L'objectif de cette formation est d'offrir aux professionnels les connaissances et les compétences nécessaires pour exercer leur activité en utilisant les protocoles et les techniques les plus avancés du moment. Par une démarche de travail totalement adaptable à l'étudiant, ce Certificat Avancé l'amènera progressivement à acquérir les compétences qui le propulseront vers un niveau professionnel supérieur.



“

Vous plongerez dans le domaine du calcul et de la structure des ordinateurs, sujets essentiels pour tout développeur de logiciels”



Objectifs généraux

- ◆ Former scientifiquement et technologiquement, et préparer à l'exercice professionnel de l'ingénierie informatique, le tout avec une spécialisation transversale et polyvalente adaptée aux nouvelles technologies et innovations dans ce domaine
- ◆ Obtenir une large connaissance dans le domaine de l'informatique, la structure des ordinateurs et le Génie Logiciel, incluant les bases mathématiques, statistiques et physiques essentielles à l'ingénierie



Atteignez le niveau de connaissances que vous souhaitez et maîtrisez la Programmation grâce à cette formation de haut niveau"





Objectifs spécifiques

Module 1. Principes fondamentaux de la programmation

- ◆ Comprendre la structure de base d'un ordinateur, les logiciels et les langages de programmation à usage général
- ◆ Apprendre à concevoir et à interpréter des algorithmes, qui constituent la base nécessaire au développement de programmes informatiques
- ◆ Comprendre les éléments essentiels d'un programme informatique, tels que les différents types de données, les opérateurs, les expressions, les instructions, les entrées/sorties et les instructions de contrôle
- ◆ Comprendre les différentes structures de données disponibles dans les langages de programmes polyvalents, tant statiques que dynamiques, et acquérir les connaissances essentielles pour la manipulation des fichiers
- ◆ Comprendre les différentes techniques de test des logiciels et l'importance de générer une bonne documentation en même temps qu'un bon code source
- ◆ Apprendre les concepts de base du langage de Programmation C++, l'un des langages de programmation les plus utilisés dans le monde

Module 2. Structure des données

- ◆ Apprenez les principes fondamentaux de la programmation C++, notamment les classes, les variables, les expressions conditionnelles et les objets
- ◆ Comprendre les types de données abstraits, les types de structures de données linéaires, les structures de données hiérarchiques simples et complexes et leur mise en œuvre en C++
- ◆ Comprendre le fonctionnement des structures de données avancées autres que les structures habituelles
- ◆ Comprendre la théorie et la pratique liées à l'utilisation des tas et des files d'attente prioritaires
- ◆ Apprendre le fonctionnement des tables de *Hash*, en tant que types de données abstraites et fonctions.

- ◆ Comprendre la théorie des graphes, ainsi que les algorithmes et concepts avancés des graphes

Module 3. Programmation avancée

- ◆ Approfondir les connaissances en Programmation, notamment en ce qui concerne la programmation orientée objet, et les différents types de relations entre les classes existantes
- ◆ Apprendre les différents modèles de conception pour les problèmes orientés objet
- ◆ Apprendre la Programmation événementielle et le développement d'interfaces utilisateur avec Qt
- ◆ Acquérir les connaissances essentielles de la Programmation concurrente, des processus et des threads
- ◆ Apprenez à gérer l'utilisation des threads et de la synchronisation, ainsi que la résolution des problèmes courants dans le cadre de la Programmation concurrente
- ◆ Comprendre l'importance de la documentation et des tests dans le développement de logiciels

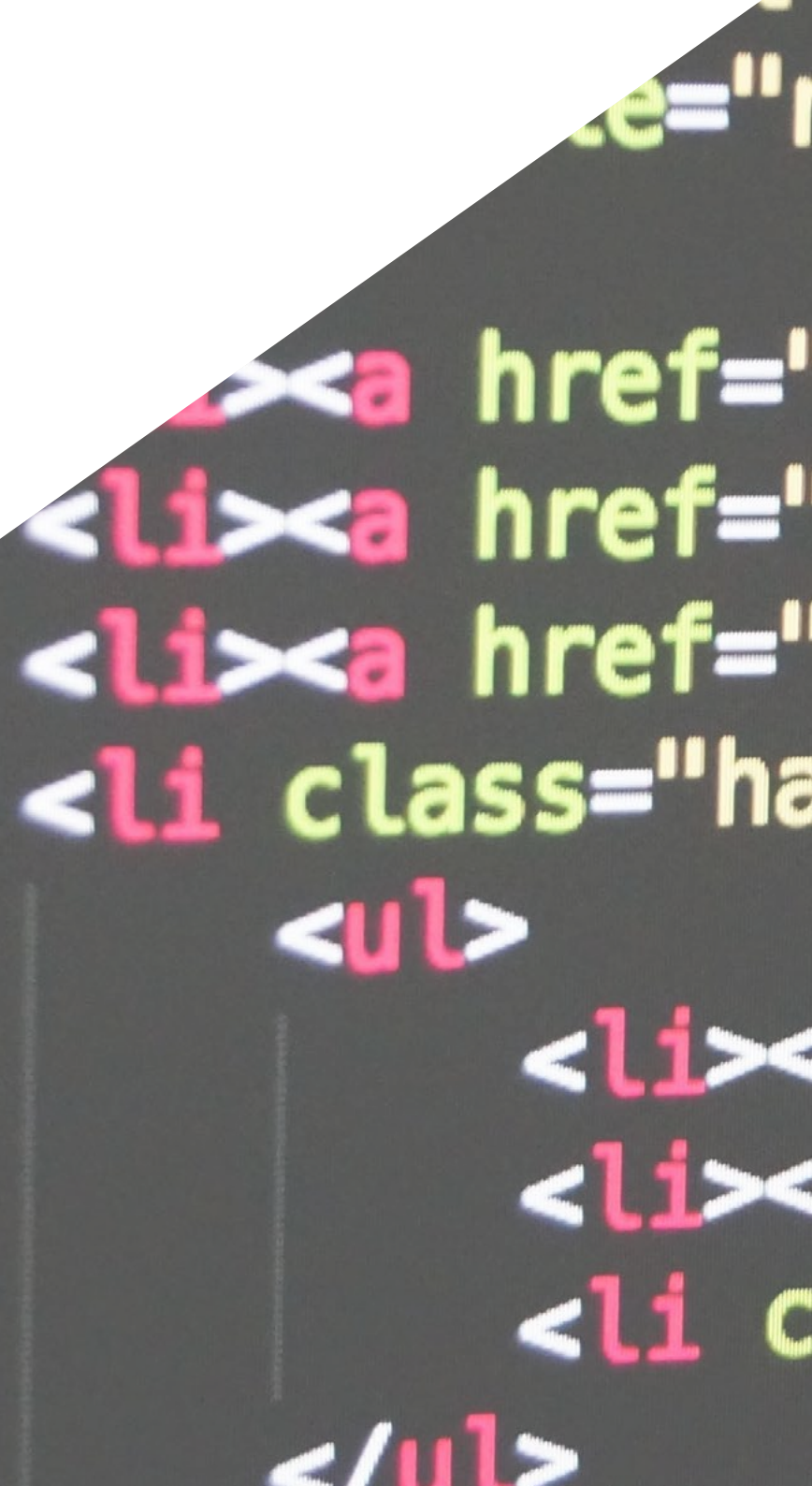
Module 4. Développement d'applications de réseau

- ◆ Connaître les caractéristiques du langage de balisage HTML et son utilisation dans la création de sites web, ainsi que les feuilles de style CSS
- ◆ Apprenez à utiliser le langage de Programmation JavaScript, orienté navigateur, et certaines de ses principales fonctionnalités
- ◆ Comprendre les concepts de la Programmation orientée composants et de l'architecture des composants
- ◆ Apprendre à utiliser le *Framework* para *Front-End* Bootstrap pour la conception de sites web
- ◆ Comprendre la structure du modèle contrôleur-vue dans le développement de sites Web dynamiques
- ◆ Connaître l'architecture orientée services et les bases du protocole HTTP

03

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe des professionnels en Ingénierie Informatique, conscients de la pertinence de l'actualité de la formation, dans le but d'enrichir les connaissances des étudiants et d'élever leur niveau en Programmation, avec les dernières technologies éducatives disponibles.



```
navigation">
```

```
'index.html">Home</a></li>
```

```
'home-events.html">Home Eve
```

```
'multi-col-menu.html">M
```

```
as-children"> <a href
```

```
a href="tail
```

```
a href="i
```

```
lass="
```

“

*Ce Certificat Avancé en Programmation
contient le programme d'apprentissage le
plus complet et le plus actuel du marché”*

Module 1. Principes fondamentaux de la programmation

- 1.1. Introduction à la programmation
 - 1.1.1. Structure de base d'un ordinateur
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Langages de programmation
 - 1.1.4. Cycle de vie d'une application logicielle
- 1.2. Conception d'algorithmes
 - 1.2.1. Résolution de problèmes
 - 1.2.2. Techniques descriptives
 - 1.2.3. Éléments et structure d'un algorithme
- 1.3. Éléments d'un programme
 - 1.3.1. Origine et caractéristiques du langage C++
 - 1.3.2. L'environnement de développement
 - 1.3.3. Concept du programme
 - 1.3.4. Types de données fondamentales
 - 1.3.5. Opérateurs
 - 1.3.6. Expressions
 - 1.3.7. Phrases
 - 1.3.8. Entrée et sortie de données
- 1.4. Déclarations de contrôle
 - 1.4.1. Phrases
 - 1.4.2. Branches
 - 1.4.3. Boucles
- 1.5. Abstraction et modularité: fonctions
 - 1.5.1. Conception modulaire
 - 1.5.2. Concept de fonction et d'utilité
 - 1.5.3. Définition d'une fonction
 - 1.5.4. Flux d'exécution dans un appel de fonction
 - 1.5.5. Prototypes d'une fonction
 - 1.5.6. Retour des résultats
 - 1.5.7. Appel d'une fonction: paramètres
 - 1.5.8. Passage de paramètres par référence et par valeur
 - 1.5.9. Identifiant du champ d'application
- 1.6. Structures de données statiques
 - 1.6.1. *Tableaux*
 - 1.6.2. Matrices.Polyèdres
 - 1.6.3. Recherche et tri
 - 1.6.4. Fonctions E/S pour les chaînes de caractères
 - 1.6.5. Structures. Unions
 - 1.6.6. Nouveaux types de données
- 1.7. Structures de données dynamiques: pointeurs
 - 1.7.1. Concept. Définition de pointeur
 - 1.7.2. Opérateurs et opérations avec des pointeurs
 - 1.7.3. *Tableaux* de pointeurs
 - 1.7.4. Pointeurs et *Tableaux*
 - 1.7.5. Pointeurs vers des chaînes de caractères
 - 1.7.6. Pointeurs vers des structures
 - 1.7.7. Indications multiples
 - 1.7.8. Pointeurs vers les fonctions
 - 1.7.9. Passage de fonctions, de structures et de *tableaux* comme paramètres de fonction
- 1.8. Fichiers
 - 1.8.1. Concepts de base
 - 1.8.2. Opérations avec des fichiers
 - 1.8.3. Types de fichiers
 - 1.8.4. Organisation des fichiers
 - 1.8.5. Introduction aux fichiers C++
 - 1.8.6. Traitement des fichiers
- 1.9. Récursion
 - 1.9.1. Définition de la récursion
 - 1.9.2. Types de récursions
 - 1.9.3. Avantages et inconvénients
 - 1.9.4. Considérations
 - 1.9.5. Conversion récursive-iterative
 - 1.9.6. La pile de récursion

- 1.10. Tests et documentation
 - 1.10.1. Test du programme
 - 1.10.2. Test boîte blanche
 - 1.10.3. Tests en boîte noire
 - 1.10.4. Outils de test
 - 1.10.5. Documentation du logiciel

Module 2. Structure des données

- 2.1. Introduction à la programmation C++
 - 2.1.1. Classes, constructeurs, méthodes et attributs
 - 2.1.2. Variables
 - 2.1.3. Expressions conditionnelles et boucles
 - 2.1.4. Objets
- 2.2. Types de données abstraites (TDA)
 - 2.2.1. Types de données
 - 2.2.2. Structures de base et TDA
 - 2.2.3. Vecteurs et *Matrices*
- 2.3. Structures de données linéaires
 - 2.3.1. TDA Liste Définition
 - 2.3.2. Listes liées et listes doublement liées
 - 2.3.3. Listes ordonnées
 - 2.3.4. Listes C++
 - 2.3.5. Pile TDA
 - 2.3.6. File d'attente TDA
 - 2.3.7. Pile et File d'attente C++
- 2.4. Structures de données hiérarchique
 - 2.4.1. Arbre TDA
 - 2.4.2. Chemins d'accès
 - 2.4.3. Arbres n-aires
 - 2.4.4. Arbres binaires
 - 2.4.5. Arbres de recherche binaires
- 2.5. Structures de données hiérarchiques: arbres complexes
 - 2.5.1. Des arbres parfaitement équilibrés ou de hauteur minimale
 - 2.5.2. Arbres à trajets multiples
 - 2.5.3. Références bibliographiques
- 2.6. Monticules prioritaires et file d'attente prioritaire
 - 2.6.1. Monticules TDA
 - 2.6.2. File d'Attente prioritaire TDA
- 2.7. Tables *Hash*
 - 2.7.1. TAD Table *Hash*
 - 2.7.2. Fonctions *Hash*
 - 2.7.3. Fonction *Hash* en tables *Hash*
 - 2.7.4. Redispersion
 - 2.7.5. Tables *Hash* ouvertes
- 2.8. Réseaux
 - 2.8.1. Graphe TDA
 - 2.8.2. Types de graphe
 - 2.8.3. Représentation graphique et opérations de base
 - 2.8.4. Conception de graphes
- 2.9. Algorithmes et concepts de graphes avancés
 - 2.9.1. Problèmes de graphes
 - 2.9.2. Algorithmes de parcours
 - 2.9.3. Algorithmes de recherche ou de cheminement
 - 2.9.4. Autres algorithmes
- 2.10. Autres structures de données
 - 2.10.1. Sets
 - 2.10.2. *Matrices* parallèles
 - 2.10.3. Tableaux de symboles
 - 2.10.4. Essais

Module 3. Programmation avancée

- 3.1. Introduction à la programmation orientée objet
 - 3.1.1. Introduction à la programmation orientée objet
 - 3.1.2. Conception de la classe
 - 3.1.3. Introduction à UML pour la modélisation des problèmes
- 3.2. Relations entre les classes
 - 3.2.1. Abstraction et héritage
 - 3.2.2. Concepts d'héritage avancés
 - 3.2.3. Polymorphisme
 - 3.2.4. Composition et agrégation
- 3.3. Introduction aux patrons de conception pour les problèmes orientés objet
 - 3.3.1. Que sont les modèles de conception?
 - 3.3.2. Modèle *Factory*
 - 3.3.3. Modèle *Singleton*
 - 3.3.4. Modèle *Observer*
 - 3.3.5. Modèle *Composite*
- 3.4. Exceptions
 - 3.4.1. Quelles sont les exceptions?
 - 3.4.2. Capture et traitement des exceptions
 - 3.4.3. Lancer d'exceptions
 - 3.4.4. Création d'exceptions
- 3.5. Interfaces utilisateur
 - 3.5.1. Introduction à Qt
 - 3.5.2. Positionnement
 - 3.5.3. Que sont les événements?
 - 3.5.4. Événements: définition et saisie
 - 3.5.5. Développement d'interfaces utilisateurs
- 3.6. Introduction à la programmation concurrente
 - 3.6.1. Introduction à la programmation concurrente
 - 3.6.2. Le concept de processus et threads
 - 3.6.3. Interaction entre processus ou threads
 - 3.6.4. Threads en C++
 - 3.6.5. Avantages et inconvénients de la programmation concurrente

- 3.7. Gestion et synchronisation des threads
 - 3.7.1. Cycle de vie du fil
 - 3.7.2. La classe *Thread*
 - 3.7.3. Programmation du fil
 - 3.7.4. Groupes de fils
 - 3.7.5. Fils démoniaques
 - 3.7.6. Synchronisation
 - 3.7.7. Mécanismes de verrouillage
 - 3.7.8. Mécanismes de communication
 - 3.7.9. Moniteurs
- 3.8. Problèmes courants de la programmation concurrente
 - 3.8.1. Le problème du producteur-consommateur
 - 3.8.2. Le problème des lecteurs et des écrivains
 - 3.8.3. Le problème du dîner des philosophes
- 3.9. Documentation et test des logiciels
 - 3.9.1. Pourquoi est-il important de documenter les logiciels?
 - 3.9.2. Documentation sur la conception
 - 3.9.3. Utilisation des outils de documentation
- 3.10. Tests de logiciels
 - 3.10.1. Introduction aux tests logiciels
 - 3.10.2. Types de tests
 - 3.10.3. Tests unitaires
 - 3.10.4. Test d'intégration
 - 3.10.5. Test de validation
 - 3.10.6. Test du système

Module 4. Développement d'applications de réseau

- 4.1. Langages de balisage HTML5
 - 4.1.1. Les bases du HTML
 - 4.1.2. Nouveaux éléments HTML 5
 - 4.1.3. Formulaires: nouveaux contrôles
- 4.2. Introduction aux feuilles de style CSS
 - 4.2.1. Premiers pas avec CSS
 - 4.2.2. Introduction à CSS3

- 4.3. Langage de *Script* du navigateur: JavaScript
 - 4.3.1. Les bases du JavaScript
 - 4.3.2. DOM
 - 4.3.3. Événements
 - 4.3.4. JQuery
 - 4.3.5. Ajax
- 4.4. Concept de la programmation orientée vers les composants
 - 4.4.1. Contexte
 - 4.4.2. Composants et interfaces
 - 4.4.3. États d'un composant
- 4.5. Architecture des composants
 - 4.5.1. Architectures actuelles
 - 4.5.2. Intégration et déploiement des composants
- 4.6. *Framework Front-End: Bootstrap*
 - 4.6.1. Conception avec grille
 - 4.6.2. Formulaire
 - 4.6.3. Composants
- 4.7. Contrôleur de modèle et de vue
 - 4.7.1. Méthodes de développement web
 - 4.7.2. Modèle de conception: MVC
- 4.8. Technologies de la Grille d'information
 - 4.8.1. Augmentation des ressources informatiques
 - 4.8.2. Concept de la technologie des Grilles
- 4.9. Architecture orientée services
 - 4.9.1. SOA et services web
 - 4.9.2. Topologie des services web
 - 4.9.3. Plateformes de services web
- 4.10. Protocole HTTP
 - 4.10.1. Messages
 - 4.10.2. Sessions persistantes
 - 4.10.3. Système cryptographique
 - 4.10.4. Fonctionnement du protocole HTTP

04

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.



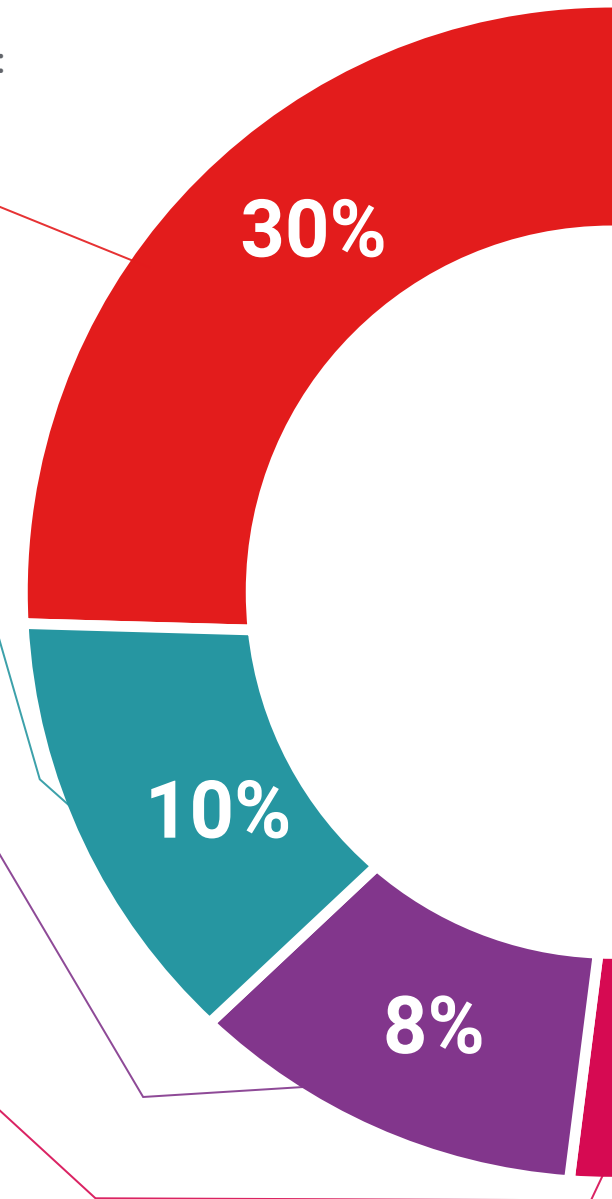
Pratiques en compétences et aptitudes

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.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Programmation 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.



“

Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à remplir des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Programmation** 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 Programmation**

N° d'heures officielles: **600 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

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

tech université
technologique

Certificat Avancé Programmation

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

Certificat Avancé Programmation

