

Mastère Spécialisé

Développement d'Applications Mobiles



Mastère Spécialisé Développement d'Applications Mobiles

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/master/master-developpement-applications-mobiles

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 18

05

Structure et contenu

page 24

06

Méthodologie

page 36

07

Diplôme

page 44

01

Présentation

Les crypto-monnaies, les métavers, les super *Apps* ou les outils pour les créateurs sont les tendances les plus marquantes pour les années à venir dans le développement d'applications pour appareils mobiles selon les experts. Il est indéniable que ces appareils ont changé le monde à jamais, mais leur pouvoir de transformation n'est pas épuisé, pas plus que l'imagination humaine. C'est maintenant, plus que jamais, que l'industrie présente le besoin impératif de professionnels spécialisés dans le développement d'applications, sans divergence entre iOS ou Android. C'est pourquoi ce programme a été conçu pour fournir aux personnes intéressées toutes les connaissances qui donneront un coup de pouce à leur carrière grâce à un profil spécialisé. Dans un mode entièrement en ligne et obtenir votre diplôme en 12 mois.



“

Si vous souhaitez vous spécialiser en tant que développeur web, développeur Android, développeur iOS ou développeur DevOps, ce Mastère Spécialisé est fait pour vous”

De nos jours, la vie ne se comprend pas sans un appareil mobile pour rester connecté au monde extérieur. La vente d'appareils augmente de 20% chaque année, pour atteindre une moyenne de 243 millions d'unités par an. La majorité des personnes accèdent à l'internet par le biais de leur téléphone portable et cette tendance s'accroît dans le monde entier grâce aux progrès technologiques constants et aux diverses capacités offertes par ces appareils.

On estime qu'il y a plus de 7 milliards d'appareils mobiles dans le monde et qu'ils ont besoin de diverses applications pour fonctionner et être opérationnels. Les activités les plus courantes comprennent l'utilisation d'applications: achats, paiements, transactions, transport, études. Sur ce marché en pleine évolution, il est nécessaire de se spécialiser dans les techniques d'analyse de projets de technologie mobile avec les avantages des communications sans fil, les différents types d'appareils mobiles et les alternatives pour le développement d'applications.

Par conséquent, la sécurité est un sujet qui ne peut être laissé de côté et qui sera développé dans ce programme, car il s'agit d'un élément clé dans la conception et la réalisation d'applications de dispositifs mobiles. Ce programme partage un contenu exclusif et actualisé sur les technologies qui permettent la protection des données dans les applications et appareils mobiles.

Ce Mastère Spécialisé fournit des connaissances spécialisées pour le Développement d'Applications Mobiles. Pour ce faire, il fournit aux étudiants les compétences nécessaires pour comprendre les différents langages de Programmation pour chaque type de dispositif, en approfondissant le design *Responsive*. Cela leur permettra de développer des applications adaptables aux différentes caractéristiques de chaque appareil.

TECH fournit également la meilleure méthodologie d'étude enseignée entièrement en ligne, ce qui élimine la nécessité de se rendre dans une salle de classe ou les restrictions typiques d'un horaire prédéterminé. Ainsi, en 12 mois, les étudiants acquerront les bases nécessaires pour entreprendre des tâches de conseil dans tous les aspects liés à la technologie mobile ou pour développer leur propre activité basée sur le développement d'applications.

Le **Mastère Spécialisé en Développement d'Applications 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



Non seulement vous serez en mesure de maîtriser tout le contenu sur le Développement d'Applications Mobiles, mais vous comprendrez également comment les monétiser et tout ce qui concerne le Marketing mobile”

“ Dans ce programme, vous comprendrez les différents langages de programmation pour chaque type d'appareil mobile, en vous plongeant dans le Responsive design pour développer des applications adaptées”

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.

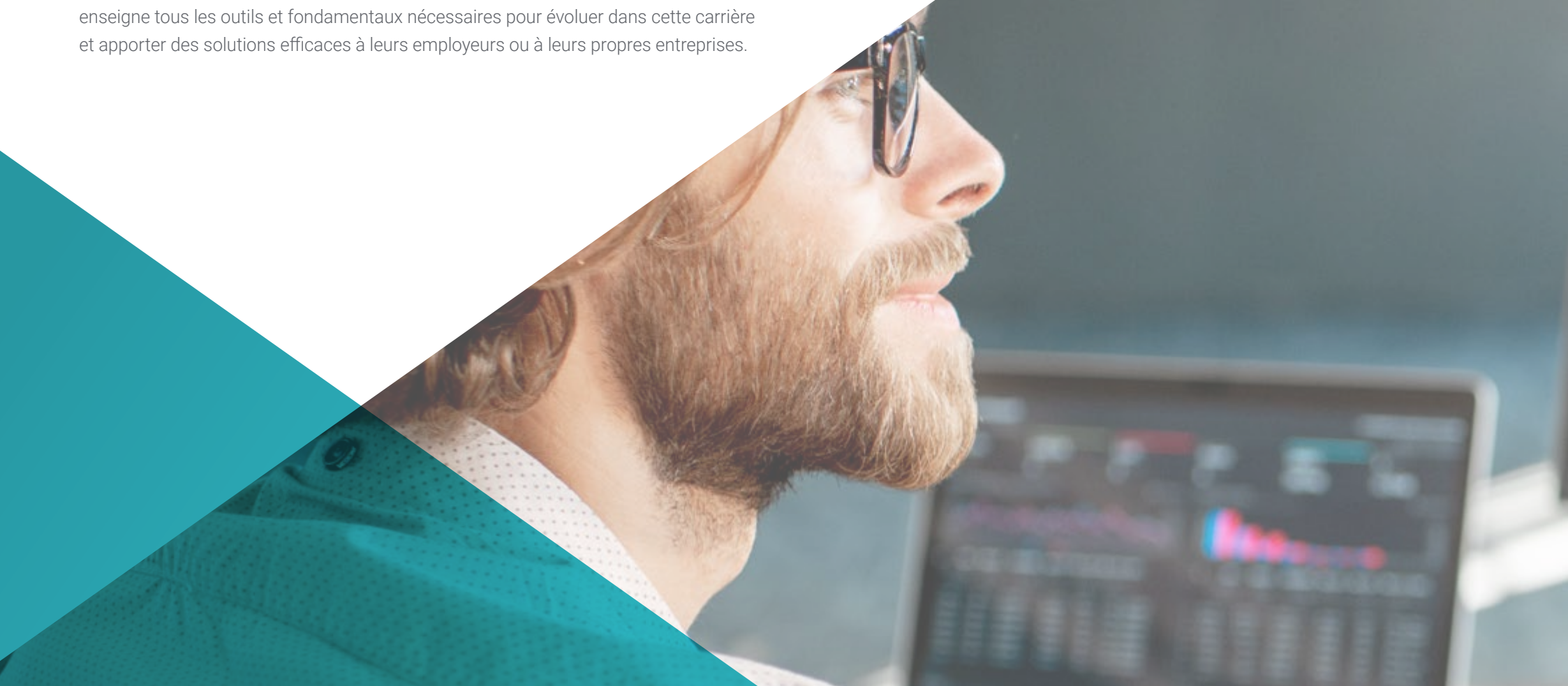
Fixez l'objectif de votre évolution professionnelle. Combinez votre quotidien avec cette formation 100% en ligne avec la méthodologie la plus efficace mise en œuvre par TECH Université Technologique.

C'est l'occasion d'apprendre à développer des applications mobiles de manière autonome et professionnelle, sur des appareils multiplateformes.



02 Objectifs

L'évolution du Développement d'Applications Mobiles qui facilitent les processus et le développement des activités au sein du marché et des secteurs tels que l'informatique, le web, les logiciels, les affaires, le Marketing, les ventes, le conseil, la technologie mobile multiplateforme et les entreprises ont besoin de professionnels qui sont à jour sur les tendances et savent comment fonctionner dans tous les aspects de la conception, la programmation à l'expérience de l'utilisateur final. Ce Mastère Spécialisé enseigne tous les outils et fondamentaux nécessaires pour évoluer dans cette carrière et apporter des solutions efficaces à leurs employeurs ou à leurs propres entreprises.



“

68% de la population mondiale possède déjà un téléphone portable et les applications représentent 80% du temps passé à utiliser cet appareil. Avec ce Mastère Spécialisé, vous serez en mesure de créer les applications pour appareils mobiles les plus efficaces du marché”



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
- ◆ Aborder les différents cas pratiques et commerciaux de publication, de distribution et de diffusion d'applications mobiles sur les principaux marchés d'applications
- ◆ 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
- ◆ Explorez les contenus liés à la monétisation des applications et au Marketing mobile





Objectifs spécifiques

Module 1. Méthodologies de programmation dans le Développement d'Applications Mobiles

- ◆ Explorer les processus traditionnels de développement de logiciels
- ◆ Analyser les processus de développement agiles
- ◆ Promouvoir les pratiques de développement
- ◆ Examiner les différentes techniques de représentation et de diagramme
- ◆ Découvrir les différents modèles de conception présents dans l'industrie du logiciel
- ◆ Explorer les différentes techniques de test de logiciels
- ◆ Reconnaître les normes et standards de référence de qualité dans le développement

Module 2. Technologies de Développement d'Applications Mobiles

- ◆ Établir des concepts de dispositifs mobiles
- ◆ Compiler les plateformes principales
- ◆ Examiner leurs composants communs
- ◆ Identifier les composants différenciés, leurs capacités et leurs limites
- ◆ Définir les différents scénarios dans lesquels ils peuvent opérer. Avantages
- ◆ Analyser les différentes interactions que ces dispositifs peuvent médiatiser.
- ◆ Sensibiliser aux différents abus qui peuvent être commis

Module 3. Outils de travail pour le Développement d'Applications Mobiles

- ◆ Préparer l'environnement de développement
- ◆ Acquérir des compétences en matière de terminal de commande
- ◆ Utiliser efficacement le système de contrôle de version
- ◆ Traiter de l'utilisation des systèmes de version de code à distance
- ◆ Établir les notions clés du fonctionnement d'internet
- ◆ Développer des concepts pertinents de programmation de logiciels
- ◆ Examiner les structures de données
- ◆ Examiner les techniques de conception et d'interprétation des algorithmes

Module 4. Développement web multiplateforme pour les appareils 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 5. Base de données pour le Développement d'Applications Mobiles

- ◆ Identifier le meilleur modèle de base de données en fonction des caractéristiques de l'application mobile
- ◆ Établir les capacités de chaque système de base de données
- ◆ Déterminer les différences entre les différentes bases de données
- ◆ Examiner comment se connecter et charger/extraire des données de différents types de bases de données
- ◆ Analyser les capacités de base des environnements de développement avec des capacités de base de données intégrées

Module 6. Développement d'applications pour les systèmes Android

- ◆ Développer une application en Kotlin
- ◆ Utilisation de Gradle pour gérer les bibliothèques
- ◆ Utilisation de Retrofit pour connecter notre application à une API RESTful
- ◆ Préciser les exigences de base pour le choix d'une bibliothèque
- ◆ Analyser un système de monétisation
- ◆ Conception de vues *Responsive*
- ◆ Publier une application sur Play Store

Module 7. Développement d'applications pour les systèmes iOS

- ◆ Développer une application en Swift
- ◆ Utilisation des pods Cocoa pour gérer les bibliothèques
- ◆ Utilisation d'Alamofire pour connecter notre application à une API RESTful
- ◆ Préciser les exigences de base pour le choix d'une bibliothèque
- ◆ Développer un système de monétisation avec ADMOB
- ◆ Concevoir des vues à partir du code
- ◆ Publier une application dans l'App Store

Module 8. 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 9. User Experience dans Appareils 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*

Module 10. Sécurité des appareils mobiles

- ◆ Déterminer les éléments et les niveaux de sécurité d'un appareil mobile
- ◆ Établir les techniques à utiliser pour sécuriser un dispositif
- ◆ Analyser les pièges courants en matière de sécurité
- ◆ Examiner les mécanismes activés dans la programmation pour prévenir les failles de sécurité
- ◆ Préciser les recommandations données par les organismes de sécurité
- ◆ Compiler les différentes solutions disponibles sur le marché pour gérer la sécurité des appareils mobiles au sein des entreprises
- ◆ Analyser les processus cryptographiques appliqués à la sécurité mobile



*Inscrivez-vous maintenant à ce
Mastère Spécialisé et obtenez votre
diplôme 100% en ligne en 12 mois”*

03

Compétences

La demande croissante de professionnels hors pair dans le secteur des technologies implique une formation constante pour être performant sur un marché à l'évolution vertigineuse. Le Mastère Spécialisé en Développement d'Applications Mobiles développe les *Skills* nécessaires à tous les stades du cycle de vie du développement logiciel. Il permet aux étudiants d'acquérir des connaissances spécialisées sur les différents composants technologiques des appareils mobiles. Il permet d'acquérir les connaissances en matière de matériel et de logiciels indispensables à tout professionnel travaillant dans ce secteur, ou souhaitant élargir son domaine de spécialisation dans les cabinets de conseil, dans les aspects liés à la technologie mobile multiplateforme, ou pour développer sa propre activité basée sur le développement d'applications.



“

Ce diplôme vous permettra d'acquérir les connaissances pratiques nécessaires pour planifier et gérer des projets dans le domaine des technologies mobiles. Et vous serez en mesure d'apporter des solutions efficaces à vos employeurs ou à votre entreprise”

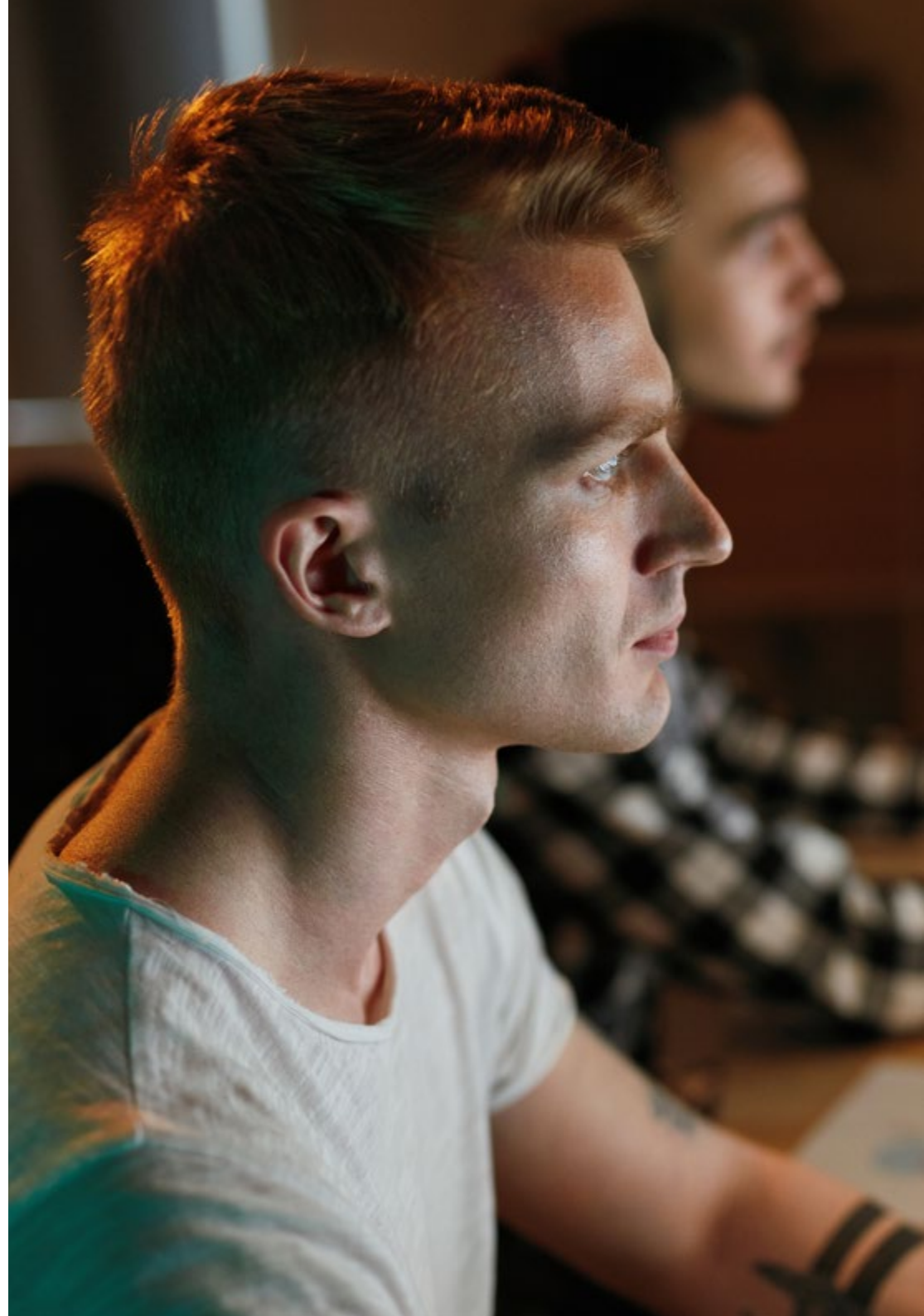


Compétences générales

- ◆ Développer des applications mobiles pour les appareils mobiles Android et iOS
- ◆ Améliorer les *Skills* nécessaires à tous les stades du cycle de vie du développement logiciel
- ◆ Analyser différentes méthodologies de programmation pour différents appareils et cas d'utilisation
- ◆ Maîtriser les connaissances spécialisées des différents composants technologiques des appareils mobiles
- ◆ Comprendre les environnements de travail des différents langages et styles de programmation d'applications mobiles
- ◆ Réaliser efficacement des applications du point de vue de l'expérience utilisateur afin de les rendre réellement fonctionnelles et attrayantes



En réunissant toutes ces compétences, vous vous distinguerez dans le monde du travail compétitif de demain





Compétences spécifiques

- ◆ Analyser les processus de développement de logiciels du point de vue traditionnel et agile
- ◆ Développer des considérations générales sur les appareils mobiles
- ◆ Maîtriser les concepts clés de la programmation et de l'Internet, le web et son fonctionnement
- ◆ Comparez le modèle de développement natif et le modèle de développement web multiplateforme basé sur les *Apps* hybrides
- ◆ Déterminer comment utiliser les bases de données dans les applications mobiles
- ◆ Publier une application sur Play Store
- ◆ Déterminer les différentes étapes d'un cycle d'intégration continue
- ◆ Comprendre les principes de la culture centrée sur l'utilisateur et comment elle crée une nouvelle position pour les professionnels de l'expérience client
- ◆ Résoudre les problèmes de sécurité sur les appareils mobiles

04

Direction de la formation

Ce Mastère Spécialisé en Développement d'Applications Mobiles est dirigé par des enseignants ayant une connaissance et une expérience approfondies des nouvelles technologies, de l'architecture de solutions et de l'infrastructure numérique, des experts en programmation Android et des développeurs d'applications. Leurs vastes programmes d'études offrent une garantie de qualité du contenu sélectionné pour ce programme, en pariant sur l'optimisation du processus d'apprentissage des professionnels qui cherchent dans cet espace l'apport dont ils ont besoin pour leur réussite professionnelle.



“

Des experts professionnels du développement d'applications et du domaine technologique vous accompagneront tout au long du processus d'étude, en vous fournissant le meilleur contenu”

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. Frias Favero, Pedro Luis

- ♦ Architecte Principal de la Blockchain chez EY
- ♦ Cofondateur et Directeur Technique de Swear IT Technologies
- ♦ Directeur du support informatique au Mexique, en Colombie et en Espagne pour Key Business One
- ♦ Diplôme d'Ingénieur Industriel de l'Université Yacambú
- ♦ Expert en Blockchain et Applications Décentralisées de l'Université d'Alcalá de Henares

M. Gómez Rodríguez, Antonio

- ♦ Ingénieur Principal de Solutions Cloud chez Oracle
- ♦ Co-organisateur de Malaga Developer Meetup
- ♦ Consultant Spécialisé pour Sopra Group et Everis
- ♦ Chef d'équipe chez System Dynamics
- ♦ Développeur de Logiciels chez SGO Software
- ♦ Master en E-Business de l'École de commerce de La Salle
- ♦ Diplôme en Technologies et Systèmes d'Information, Institut Catalan de Technologie
- ♦ Diplôme d'Ingénieur Supérieur en Télécommunications de l'Université Polytechnique de Catalogne



Mme Ochoa Mancipe, Joanna Dulima

- ◆ Analyste principal du développement chez Q-Vision Technologies
- ◆ Ingénieur qualité chez Samtel
- ◆ Développeur Java chez Complemento 360
- ◆ Ingénieur en développement chez RUNT
- ◆ Ingénieur Support, test et Processus et Modélisation de l'Information à l'Université Nationale de Colombie
- ◆ Ingénieur en développement chez Union Solutions Information Systems
- ◆ Chercheur au Groupe de Recherche sur les Systèmes d'Information et les TIC pour les Organisations de l'Université Nationale de Colombie
- ◆ Diplôme en Ingénierie des Systèmes et des Ordinateurs de l'Université Nationale de Colombie Master en Ingénierie de l'Information de l'Université des Andes

M. Gozalo Fernández, Juan Luis

- ◆ Gestionnaire de Produits basés sur la blockchain pour Open Canarias
- ◆ Directeur Blockchain DevOps chez Alastria
- ◆ Responsable de la Technologie des Niveaux de Service chez Santander Espagne
- ◆ Directeur du Développement des Applications Mobiles Tinkerlink chez Cronos Telecom
- ◆ Directeur de la Technologie de Gestion des Services Informatiques à la Barclays Bank Espagne
- ◆ Diplôme en Ingénierie Informatique à l'UNED
- ◆ Spécialisation en Deep Learning en DeepLearning.ai

M. Rodríguez Fuentes, Alberto

- ◆ Ingénieur des Processus et des Systèmes chez NTTData
- ◆ Technicien en Ingénierie des Processus et des Systèmes chez NTTData
- ◆ Maîtrise en Cybersécurité et Sécurité de l'Information
- ◆ Diplôme en Ingénierie Informatique
- ◆ Certification de sécurité CCNA

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*

M. Noguera Rodríguez, Pablo

- ◆ Ingénieur logiciel appliqué aux solutions *Blockchain* chez EY
- ◆ Développeur d'applications mobiles chez Bitnovo
- ◆ Développeur d'applications iOS natives chez Umani et Stef
- ◆ Développeur Indépendant et créateur de l'application *Aviaze*, en collaboration avec Starman Aviation





M. Pérez Rico, Javier

- ◆ Responsable Technique Android chez Nologis
- ◆ Responsable Technique Android chez Seekle
- ◆ Programmeur Android chez Gowex-Ideup
- ◆ Programmeur Android Junior chez Tecnom
- ◆ Maîtrise en Recherche et Informatique à l'Université Complutense de Madrid

M. Marina Gonzalo Alberto

- ◆ Chef du Département Mobilité chez VectorITC/Softtek
- ◆ Enseignant à Vector Academy
- ◆ Développeur d'Applications Mobiles à Leroy Merlin
- ◆ Technique Supérieure en Développement d'Applications Multiplateformes IES de Mislata
- ◆ Analyste-Programmeur
- ◆ Programmeur Java et Développement d'applications à la Fondation Infored

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

05

Structure et contenu

TECH dispose d'une équipe de professionnels hautement qualifiés ayant l'expérience nécessaire pour partager des cas réels sur le Développement d'Applications Mobiles, ce qui permet un apprentissage plus profond et plus efficace. Des professionnels de la programmation, du développement d'applications et des nouvelles technologies qui ont sélectionné un contenu exclusif et qui accompagneront les professionnels dans le processus d'étude au cours des 10 modules à développer en 12 mois. A partir d'une plateforme 100% en ligne, avec un contenu interactif, distribué en vidéos, graphiques, exemples basés sur des problèmes, matériel audiovisuel et avec une large communauté pour discuter des questions soulevées.



“

Le contenu audiovisuel avec des exercices pratiques et des formats interactifs déterminera un processus d'apprentissage agile et efficace”

Module 1. Méthodologies de programmation dans le Développement d'Applications Mobiles

- 1.1. Processus de développement de logiciels
 - 1.1.1. *Waterfall*
 - 1.1.2. *Spiral*
 - 1.1.3. RUP
 - 1.1.4. *V-Model*
- 1.2. Processus de développement logiciel agile
 - 1.2.1. Scrum
 - 1.2.2. XP
 - 1.2.3. Kanban
- 1.3. Langage de modélisation unifié (UML)
 - 1.3.1. UML
 - 1.3.2. Types de modélisation
 - 1.3.3. Blocs de base d'UML
- 1.4. Diagrammes comportementaux UML
 - 1.4.1. *Activity Diagram*
 - 1.4.2. *Use Case Diagram*
 - 1.4.3. *Interaction Overview Diagram*
 - 1.4.4. *Timing Diagram*
 - 1.4.5. *State Machine Diagram*
 - 1.4.6. *Communication Diagram*
 - 1.4.7. *Sequence Diagram*
- 1.5. Diagrammes UML structurels
 - 1.5.1. *Class Diagram*
 - 1.5.2. *Object Diagram*
 - 1.5.3. *Component Diagram*
 - 1.5.4. *Composite Structure Diagram*
 - 1.5.5. *Deployment Diagram*
- 1.6. Schémas de conception créative
 - 1.6.1. *Singleton*
 - 1.6.2. *Prototype*
 - 1.6.3. *Builder*
 - 1.6.4. *Factory*
 - 1.6.5. *Abstract Factory*
- 1.7. Modèles de conception structurels
 - 1.7.1. *Décorateur*
 - 1.7.2. *Façade*
 - 1.7.3. *Adapter*
 - 1.7.4. *Bridge*
 - 1.7.5. *Composite*
 - 1.7.6. *Flyweight*
 - 1.7.7. *Proxy*
- 1.8. Modèles de comportement
 - 1.8.1. *Chain of Responsibility*
 - 1.8.2. *Command*
 - 1.8.3. *Itérateur*
 - 1.8.4. *Médiateur*
 - 1.8.5. *Memento*
 - 1.8.6. *Observer*
 - 1.8.7. *State*
 - 1.8.8. *Strategy*
 - 1.8.9. *Template Method*
 - 1.8.10. *Visiteur*
- 1.9. *Testing*
 - 1.9.1. Tests unitaires
 - 1.9.2. Test d'intégration
 - 1.9.3. Techniques boîte blanche
 - 1.9.4. Techniques boîte noire
- 1.10. Qualité
 - 1.10.1. ISO
 - 1.10.2. ITIL
 - 1.10.3. COBIT
 - 1.10.4. PMP

Module 2. Technologies de Développement d'Applications Mobiles

- 2.1. Dispositifs mobiles
 - 2.1.1. Dispositifs mobiles
 - 2.1.2. Infrastructure d'un appareil mobile
 - 2.1.3. Fabricants de hardware
 - 2.1.4. Développeurs de logiciels
 - 2.1.5. Prestataires de services
 - 2.1.6. Fournisseurs de plateformes
 - 2.1.7. Principales plateformes
- 2.2. Composants physiques des appareils mobiles
 - 2.2.1. Stockage
 - 2.2.1.1. Immutabilité
 - 2.2.1.2. Mutable
 - 2.2.1.3. Temporel
 - 2.2.1.4. Externe
 - 2.2.2. Présentateurs
 - 2.2.2.1. Écrans, haut-parleurs, réponses haptiques
 - 2.2.3. Méthodes d'entrée
 - 2.2.3.1. Boutons/claviers
 - 2.2.3.2. Écrans
 - 2.2.3.3. Microphones
 - 2.2.3.4. Détecteurs de mouvement
 - 2.2.4. Sources d'énergie
 - 2.2.4.1. Sources d'énergie
 - 2.2.4.2. Utilisation adaptative des ressources
 - 2.2.4.3. Programmation efficace
 - 2.2.4.4. Développement durable
- 2.3. Processeurs
 - 2.3.1. Processeur central
 - 2.3.2. Autres processeurs abstraits
 - 2.3.3. Processeurs d'intelligence artificielle
- 2.4. Transmetteurs d'information
 - 2.4.1. Longue portée
 - 2.4.2. Moyenne portée
 - 2.4.3. Courte portée
 - 2.4.4. Ultra courte portée
- 2.5. Capteurs
 - 2.5.1. Interne à l'appareil
 - 2.5.2. Environnement
 - 2.5.3. Médical
- 2.6. Composants logiques
 - 2.6.1. Immuable
 - 2.6.2. Fabricant mutable
 - 2.6.3. Disponible pour l'utilisateur
- 2.7. Catégorisation
 - 2.7.1. Ordinateurs portables
 - 2.7.2. Smartphones
 - 2.7.2.1. Tablette
 - 2.7.2.2. Dispositifs multimédia
 - 2.7.2.3. Plug-ins intelligents
 - 2.7.3. Assistants robotiques
- 2.8. Modes d'opération
 - 2.8.1. Hors ligne
 - 2.8.2. Connecté
 - 2.8.3. Toujours disponible
 - 2.8.4. Point à point
- 2.9. Interactions
 - 2.9.1. Interactions médiatisées par les utilisateurs
 - 2.9.2. Interactions médiatisées par le fournisseur
 - 2.9.3. Interactions médiatisées par des dispositifs
 - 2.9.4. Interactions médiées par l'environnement
- 2.10. Sécurité
 - 2.10.1. Mesures mises en œuvre par le fabricant
 - 2.10.2. Mesures mises en œuvre par les fournisseurs
 - 2.10.3. Sécurité mise en œuvre par l'utilisateur
 - 2.10.4. Vie privée

Module 3. Outils de travail pour le Développement d'Applications Mobiles

- 3.1. Environnement et outils pour le Développement d'Applications Mobiles
 - 3.1.1. Préparation de l'environnement pour Mac OS
 - 3.1.2. Préparation de l'environnement Linux
 - 3.1.3. Préparation de l'environnement Windows
- 3.2. Ligne de commande
 - 3.2.1. Ligne de commande
 - 3.2.2. Émulateurs
 - 3.2.3. Interprète de commande
 - 3.2.4. Création de dossiers
 - 3.2.5. Création de dossiers
 - 3.2.6. Navigation
 - 3.2.7. Gestion des fichiers et des dossiers à l'aide de l'interface de ligne de commande
 - 3.2.8. Permissions
 - 3.2.9. SSH
 - 3.2.10. Liste des commandes
- 3.3. Dépôt de logiciels. Git
 - 3.3.1. Système de contrôle de la versions
 - 3.3.2. Git
 - 3.3.3. Paramètres
 - 3.3.4. Référentiel
 - 3.3.5. Branches
 - 3.3.6. Gestion des succursales
 - 3.3.7. flux de travail
 - 3.3.8. Merge
 - 3.3.9. Commandes



- 3.4. Service web de contrôle des versions
 - 3.4.1. Dépôts à distance
 - 3.4.2. Paramètres
 - 3.4.3. Authentification
 - 3.4.4. Logiciel Fork Fork
 - 3.4.5. Commande Git Clone
 - 3.4.6. Référentiel
 - 3.4.7. *Github Pages*
- 3.5. Outils de Développement d'Applications Mobiles
 - 3.5.1. *Postman*
 - 3.5.2. *Visual Studio Code*
 - 3.5.3. Interface graphique pour les bases de données
 - 3.5.4. *Hosting*
 - 3.5.5. Des outils complémentaires pour le développement
- 3.6. Web vu sous l'angle du Développement d'Applications Mobiles
 - 3.6.1. Protocoles
 - 3.6.2. Fournisseur de services internet
 - 3.6.3. Adresses IP
 - 3.6.4. Services de Noms DNS
- 3.7. Programmation dans le Développement d'Applications Mobiles
 - 3.7.1. Programmation dans le Développement d'Applications Mobiles
 - 3.7.2. Paradigme de programmation
 - 3.7.3. Langages de programmation
- 3.8. Composantes de Développement d'Applications Mobiles
 - 3.8.1. Variables et constantes
 - 3.8.2. Types
 - 3.8.3. Opérateurs
 - 3.8.4. Déclarations
 - 3.8.5. Boucles
 - 3.8.6. Fonctions et objectifs



- 3.9. Structure des données
 - 3.9.1. Structure des données
 - 3.9.2. Types de structure linéaire
 - 3.9.3. Types de structures fonctionnelles
 - 3.9.4. Types de structures d'arborescence
- 3.10. Algorithmes
 - 3.10.1. Algorithmes en programmation. Diviser pour régner
 - 3.10.2. Algorithmes voraces
 - 3.10.3. Programmation dynamique

Module 4. Développement web multiplateforme pour les appareils mobiles

- 4.1. Développement web multiplateforme
 - 4.1.1. Développement web multiplateforme
 - 4.1.2. *Apps* hybrides vs *Apps* natives
 - 4.1.3. Technologies pour créer *Apps* hybrides
- 4.2. *Progressive Web Apps* (PWA)
 - 4.2.1. *Progressive Web Apps* (PWA)
 - 4.2.2. *Progressive Web Apps* (PWA). Caractéristiques
 - 4.2.3. *Progressive Web Apps* (PWA). Construction
 - 4.2.4. *Progressive Web Apps* (PWA). Limites
- 4.3. *Framework Ionic*
 - 4.3.1. *Framework Ionic*. Analyse
 - 4.3.2. *Framework Ionic*. Caractéristiques
 - 4.3.3. Construire une *App* avec *Ionic*
- 4.4. *Frameworks* de développement Web
 - 4.4.1. Analyse de *Framework* dans le développement web
 - 4.4.2. *Frameworks* dans le développement web
 - 4.4.3. Comparaison des *Frameworks* web
- 4.5. *Framework Angular*
 - 4.5.1. *Framework Angular*
 - 4.5.2. Utilisation d'*Angular* dans le développement d'applications multiplateformes
 - 4.5.3. *Angular* + *Ionic*
 - 4.5.4. Construction de *Apps Angular*

- 4.6. Bibliothèque de développement React
 - 4.6.1. Bibliothèque JavaScript React
 - 4.6.2. Bibliothèque JavaScript React. Utilisation
 - 4.6.3. React Native
 - 4.6.4. React + *Ionic*
 - 4.6.5. Construction de *Apps* React
- 4.7. *Framework* de développement de Vue
 - 4.7.1. *Framework* de développement de Vue
 - 4.7.2. *Framework* de développement de Vue. Utilisation
 - 4.7.3. Vue + *Ionic*
 - 4.7.4. Construction de *Apps* Vue
- 4.8. *Frameworks* de développement Electron
 - 4.8.1. *Frameworks* de développement Electron
 - 4.8.2. *Frameworks* de développement Electron. Utilisation
 - 4.8.3. Déployer nos *Apps* également sur le bureau
- 4.9. Outil de développement de dispositifs mobiles Flutter
 - 4.9.1. Outil de développement de dispositifs mobiles Flutter
 - 4.9.2. Utiliser le SDK de Flutter
 - 4.9.3. Construction de *Apps* Flutter
- 4.10. Outil de développement de dispositifs mobiles. Comparaison
 - 4.10.1. Outils pour le développement d'applications sur les appareils mobiles
 - 4.10.2. Flutter vs. *Ionic*
 - 4.10.3. Sélection de *Stack* plus adaptée à la création d'une *App*

Module 5. Base de données pour le Développement d'Applications Mobiles

- 5.1. Bases de données sur les appareils mobiles
 - 5.1.1. Persistance des données dans le développement d'applications mobiles
 - 5.1.2. Capacités des bases de données pour les *Apps* mobiles
 - 5.1.3. SQL. *Structured Query Language*
- 5.2. Choix de la base de données pour les applications mobiles
 - 5.2.1. Analyse des applications sur les appareils mobiles à partir de bases de données
 - 5.2.2. Catégories de base de données
 - 5.2.3. Panorama de base de données

- 5.3. Développement avec SQLite
 - 5.3.1. Base de données SQLite
 - 5.3.2. Déploiement des modèles
 - 5.3.3. Connexion à SQLite
- 5.4. Développement avec Oracle Berkeley DB
 - 5.4.1. Base de données Berkeley DB
 - 5.4.2. Déploiement du modèle
 - 5.4.3. Connexion à Berkeley DB
- 5.5. Développement avec Realm
 - 5.5.1. Capacités du Realm
 - 5.5.2. Création d'une base de données dans Realm
 - 5.5.3. Se connecter à Realm
- 5.6. Développement avec CouchDB Lite
 - 5.6.1. Base de données CouchDB Lite
 - 5.6.2. Créer une base de données avec CouchDB Lite
 - 5.6.3. Connecter à CouchDB Lite
- 5.7. Développement avec les bases de données centralisées MySQL
 - 5.7.1. Base de données MySQL
 - 5.7.2. Déploiement de modèle relationnel avec MySQL
 - 5.7.3. Connexion à MySQL
- 5.8. Développements centralisés. Oracle, MS SQL Server, MongoDB
 - 5.8.1. Développement avec Oracle
 - 5.8.2. Développement avec MS SQL Server
 - 5.8.3. Développement avec MongoDB
- 5.9. Données du réseau
 - 5.9.1. Base de données orientée réseau
 - 5.9.2. Création de base de données avec Neo4j
 - 5.9.3. Se connecter à Neo4j depuis des applications mobiles
- 5.10. Environnements avec capacités de stockage
 - 5.10.1. Développements avec Firebase
 - 5.10.2. Développements avec Core Data
 - 5.10.3. Développement avec Visual Builder Cloud Service

Module 6. Développement d'applications pour les systèmes Android

- 6.1. *Android Studio*
 - 6.1.1. Création d'un projet
 - 6.1.2. Configurer un émulateur pour compiler
 - 6.1.3. Configuration d'un téléphone physique à compiler
- 6.2. Langage de programmation Kotlin
 - 6.2.1. Kotlin I: langage de programmation Kotlin
 - 6.2.2. Kotlin II: fonctions et *Loops*
 - 6.2.3. Kotlin III: lambdas et interfaces
- 6.3. Bibliothèques et Gradle
 - 6.3.1. Bibliothèque de programmation Gradle
 - 6.3.2. Mise en œuvre des bibliothèques
 - 6.3.3. *Build Flavors*
- 6.4. Bibliothèques de développement orienté vers les appareils mobiles Android
 - 6.4.1. *Retrofit*
 - 6.4.2. Picasso
 - 6.4.3. Librairies de design *Material Design*
- 6.5. Conception de l'écran
 - 6.5.1. XML: Mise en page Android
 - 6.5.2. *Responsive & Constraint Layout*
 - 6.5.3. Mise en page réactive et contrainte
 - 6.5.4. Localisation des *Strings*
- 6.6. *Activity, Fragment*. Cycle de vie
 - 6.6.1. *Activity*
 - 6.6.2. *Fragment*
 - 6.6.3. Transactions, *Fragment Manager*
- 6.7. Services de premier plan, localisation et capteurs
 - 6.7.1. Accès aux capteurs
 - 6.7.2. Accès à l'emplacement du premier plan
 - 6.7.3. Contexte Localisation Accès
 - 6.7.4. Service d'avant-plan pour accéder à la localisation de l'arrière-plan

- 6.8. Architectures de programmation orientées vers le Développement d'Applications Mobiles
 - 6.8.1. MVC
 - 6.8.2. MVVM
 - 6.8.3. MCV vs. MVVM
- 6.9. Monétisation et *Analytics*
 - 6.9.1. *Firebase Analytics*
 - 6.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 6.9.3. Monétisation et publicités
- 6.10. Play Store et versioning
 - 6.10.1. Configuration d'un compte Play Store
 - 6.10.2. Préparation des versions d'essai et des comptes bêta
 - 6.10.3. Lancement de la production

Module 7. Développement d'applications pour les systèmes iOS

- 7.1. Environnement de développement Xcode
 - 7.1.1. Création d'un projet
 - 7.1.2. Configurer un émulateur pour compiler
 - 7.1.3. Configuration d'un téléphone physique à compiler
- 7.2. Langage de programmation Swift
 - 7.2.1. Swift I: langage de programmation
 - 7.2.2. Swift II: fonctions et *Loops*
 - 7.2.3. Swift III: lambdas et *Structs*
- 7.3. Bibliothèques et Pods Cocoa
 - 7.3.1. Pods: installation
 - 7.3.2. Configuration de Cocoa Pods
 - 7.3.3. Structure des Cocoa Pods
- 7.4. Bibliothèques: Api, base de données et R.swift
 - 7.4.1. *Alamofire*
 - 7.4.2. Bases de données SQL avec GRDB
 - 7.4.3. R.swift
- 7.5. Conception de l'écran
 - 7.5.1. Conception de *Storyboard*
 - 7.5.2. Conception *Responsive*
 - 7.5.3. Conception de vues par code et *SwiftUI*



- 7.6. Assemblage d'une vue
 - 7.6.1. *UIViewController* et son cycle de vie
 - 7.6.2. Interaction entre les différents écrans
 - 7.6.3. Types de transitions et modalités
- 7.7. Capteurs et localisation
 - 7.7.1. Accès aux capteurs
 - 7.7.2. Accès à l'emplacement du premier plan
 - 7.7.3. Contexte Localisation Accès
- 7.8. Architectures
 - 7.8.1. MVP
 - 7.8.2. VIPER
 - 7.8.3. Architecture du développement iOS
- 7.9. Monétisation et *Analytics*
 - 7.9.1. *Firebase Analytics*
 - 7.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 7.9.3. Monétisation et annonces avec Google ADMob
- 7.10. App Store et versioning
 - 7.10.1. Configuration d'un compte App Store
 - 7.10.2. Versions de vol d'essai (*Test Flight*)
 - 7.10.3. Lancement de la production

Module 8. Déploiements d'intégration continue pour les appareils mobiles

- 8.1. Cycle de Vie des logiciels
 - 8.1.1. Cycle de Vie des logiciels
 - 8.1.2. Méthodologies agiles
 - 8.1.3. Le cycle continu du logiciel agile
- 8.2. Développement manuel de produits
 - 8.2.1. Intégration manuelle
 - 8.2.2. Livraison manuelle
 - 8.2.3. Déploiement manuel
- 8.3. Intégration supervisée
 - 8.3.1. Intégration continue
 - 8.3.2. Intégration supervisée. Examen manuel
 - 8.3.3. Contrôles automatiques statiques

- 8.4. Tests logiques
 - 8.4.1. Tests unitaires
 - 8.4.2. Test d'intégration
 - 8.4.3. Tests comportementaux
- 8.5. Intégration continue
 - 8.5.1. Cycle d'intégration continue
 - 8.5.2. Dépendances entre les intégrations
 - 8.5.3. Intégration continue comme méthodologie de gestion des référentiels
- 8.6. Livraison continue
 - 8.6.1. Livraison continue
 - 8.6.2. Solutions avec livraison continue
 - 8.6.3. Livraison continue. Avantages
- 8.7. Intégration continue
 - 8.7.1. Intégration continue
 - 8.7.2. Solutions de déploiement continu
 - 8.7.3. Déploiement continu. Typologie
- 8.8. DevSecOps
 - 8.8.1. DevSecOps. Utilisation
 - 8.8.2. Analyseurs statiques
 - 8.8.3. Analyse dynamique essais de sécurité
- 8.9. Contrôle continu
 - 8.9.1. Contrôle continu
 - 8.9.2. Surveillance continue. Analyse et avantages
 - 8.9.3. Surveillance continue. Plateformes
- 8.10. Mise en œuvre
 - 8.10.1. Mise en œuvre de la machine
 - 8.10.2. Mise en œuvre de la machine partagée
 - 8.10.3. Mise en œuvre basée sur les services en cloud
 - 8.10.4. Gestion de la configuration

Module 9. User Experience dans Appareils Mobiles

- 9.1. *User Experience*
 - 9.1.1. *Client Experience*
 - 9.1.2. *Client Experience*. Exigences
 - 9.1.3. Bidirectionnalité avec le client
- 9.2. *Client Experience*. Objectifs et équipement
 - 9.2.1. *Client Experience*. Objectifs et équipement
 - 9.2.2. Processus itératifs
 - 9.2.3. Informations nécessaires
- 9.3. Micro-interactions
 - 9.3.1. Relation *End-to-end*
 - 9.3.2. Interactions
 - 9.3.3. Omnichannel
- 9.4. Comportement des utilisateurs
 - 9.4.1. Conception des fondations
 - 9.4.2. Analyse du web et des sessions
 - 9.4.3. Experts en analyse
- 9.5. Une technologie de pointe
 - 9.5.1. *Machine Learning*
 - 9.5.2. Blockchain
 - 9.5.3. Internet des objets
- 9.6. Composants techniques
 - 9.6.1. Composants techniques
 - 9.6.2. Composants avancés: dispositifs
 - 9.6.3. Composants avancés: différents profils
- 9.7. Utilisabilité
 - 9.7.1. Heuristique de Nielsen
 - 9.7.2. Test utilisateur
 - 9.7.3. Utilisabilité. Erreurs
- 9.8. Techniques d'UX. *User Experience*
 - 9.8.1. Règles
 - 9.8.2. *Prototyping*
 - 9.8.3. Outils de *Low-Code*

- 9.9. Stratégie visuelle
 - 9.9.1. Concepteur de *User Interface*
 - 9.9.2. Travail sur *User Interface* sur le web
 - 9.9.3. Travail sur *User Interface* dans les applications
- 9.10. *Developer Frameworks*
 - 9.10.1. *Frameworks* de CX
 - 9.10.2. *Frameworks* de UX
 - 9.10.3. *Frameworks* de UI

Module 10. Sécurité des appareils mobiles

- 10.1. Architecture de sécurité des dispositifs mobiles
 - 10.1.1. Sécurité physique des dispositifs
 - 10.1.2. Sécurité du système d'exploitation
 - 10.1.3. Sécurité des applications
 - 10.1.4. Sécurité des données
 - 10.1.5. Sécurité des communications
 - 10.1.6. Sécurité des dispositifs d'entreprise
- 10.2. Titrisation de matériel mobile
 - 10.2.1. Dispositifs mobiles
 - 10.2.2. Dispositifs à porter sur soi
 - 10.2.3. Automobile
 - 10.2.4. Dispositifs IOT
 - 10.2.5. Dispositifs TV
- 10.3. Sécurisation des systèmes d'exploitation
 - 10.3.1. Appareils mobiles Android
 - 10.3.2. Appareils mobiles Apple IOS
 - 10.3.3. Autres dispositifs mobiles existants: Blackberry, etc
 - 10.3.4. Dispositifs à porter sur soi
 - 10.3.5. Systèmes d'exploitation automobile
 - 10.3.6. Les appareils mobiles dans *Internet of Things* (IoT)
 - 10.3.7. Appareils *SmartTV*

- 10.4. Titrisation d'applications mobiles
 - 10.4.1. Appareils mobiles Android
 - 10.4.2. Appareils mobiles Apple IOS
 - 10.4.3. Autres dispositifs mobiles. Blackberry
 - 10.4.4. Dispositifs Wearables
 - 10.4.5. Systèmes d'exploitation automobile
 - 10.4.6. Appareils mobiles dans *Internet of Things* (IoT)
 - 10.4.7. Appareils *SmartTV*
- 10.5. Sécurisation des données dans les applications mobiles
 - 10.5.1. Appareils mobiles Android
 - 10.5.2. Appareils mobiles Apple IOS
 - 10.5.3. Autres dispositifs mobiles. Blackberry
 - 10.5.4. Dispositifs à porter sur soi
 - 10.5.5. Systèmes d'exploitation automobile
 - 10.5.6. Les appareils mobiles dans *Internet of Things* (IoT)
 - 10.5.7. Appareils *SmartTV*
- 10.6. Sécurité sur les *Market Places* marché mobiles
 - 10.6.1. Google Play de Google
 - 10.6.2. Play Store de Apple
 - 10.6.3. Autres *Market Places*
 - 10.6.4. *Rooting* des appareils mobiles
- 10.7. Solutions de sécurité multiplateformes
 - 10.7.1. *Mobile Device Management* (MDM) unique
 - 10.7.2. Types de solutions sur le marché
 - 10.7.3. Sécurisation des dispositifs à l'aide de MDM (*Master Data Management*)
- 10.8. Développement d'applications mobiles sécurisées
 - 10.8.1. Utilisation de modèles pour un développement sécurisé
 - 10.8.2. Gestion intégrée des tests de sécurité
 - 10.8.3. Déploiement sécurisé des applications
- 10.9. Gestion des permissions sur les appareils mobiles
 - 10.9.1. Système de permis
 - 10.9.2. Signatures numériques dans le *Android Application Package* (APK)
 - 10.9.3. Processus d'exécution dans le noyau
 - 10.9.4. Fils et événements d'exécution
- 10.10. Recommandations de sécurité pour les appareils mobiles
 - 10.10.1. Recommandations de la NSA pour les appareils mobiles
 - 10.10.2. Recommandations de la INCIBE pour les appareils mobiles
 - 10.10.3. ISO 27001:2013 Annexe
 - 10.10.3.1. Politiques relatives à l'utilisation des appareils mobiles



Le chemin vers un avenir meilleur commence maintenant. Améliorez les connaissances qui vous permettront d'atteindre vos objectifs professionnels grâce à ce Mastère Spécialisé

06

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.



07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Développement d'Applications Mobiles vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé 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”

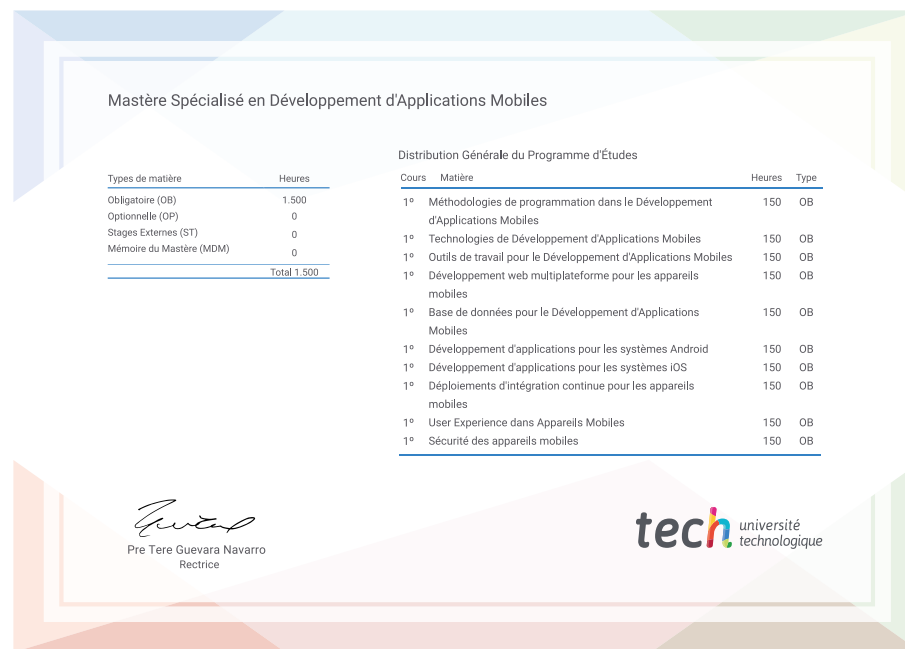
Ce **Mastère Spécialisé en Développement d'Applications Mobiles** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Développement d'Applications Mobiles**

N.º d'Heures Officielles: **1.500 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

Mastère Spécialisé Développement d'Applications Mobiles

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Développement d'Applications Mobiles



Google Play

tech université
technologique