

Esperto Universitario

Ingegneria dei Siti Web





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Ingegneria dei Siti Web

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/ingegneria/specializzazione/specializzazione-ingegneria-siti-web

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 26

06

Titolo

pag. 34

01

Presentazione

Questo titolo offre ai suoi studenti l'opportunità di specializzarsi nella programmazione e nella progettazione di siti web, approfondendo quegli elementi che rendono un grande ingegnere applicato alla scrittura di codice web. Milioni di siti web vengono creati settimanalmente e sono necessari professionisti ben preparati per soddisfare le richieste di clienti e utenti. Questo programma è stato specificamente presentato per sfruttare il grande mercato esistente nella programmazione e progettazione di siti web, in modo che i professionisti che lo praticano siano nella migliore posizione possibile per affrontare le sfide dell'attuale ambiente digitale e online.



“

Migliaia di aziende si aspettano che professionisti qualificati creino i loro siti web: impara con TECH e raggiungi i tuoi obiettivi"

Le pagine web sono lo strumento principale offerto da Internet, essendo il primo canale di comunicazione utilizzato da diverse aziende, media e diversi tipi di professionisti che cercano di condividere uno spazio individuale con gli altri utenti. Per questo motivo, questa è una delle maggiori fonti di lavoro oggi, poiché sono costantemente necessarie persone qualificate per la programmazione e la progettazione di questi siti.

Questo Esperto Universitario in Ingegneria dei Siti Web prepara i suoi studenti in modo che acquisiscano le competenze necessarie per essere un professionista stimato in questo campo così richiesto. Il suo obiettivo principale è quello di far conoscere agli studenti tutte le possibilità dei diversi linguaggi di programmazione presenti su qualsiasi sito web, in modo che possano scegliere le migliori soluzioni per ogni caso.

Questo programma applica metodi avanzati di insegnamento, sempre utilizzando un approccio eminentemente pratico, per insegnare tutti i propri strumenti di ingegneria, rendendo il suo contenuto molto profondo, specializzato e di alto livello, distinguendosi così per qualità e specificità.

Inoltre, la struttura della laurea è stata preparata da importanti esperti del settore dell'informatica e dell'ingegneria, con una vasta esperienza nella programmazione e nella progettazione web; ciò rende questa qualifica una garanzia di successo, questi esperti condivideranno tutte le loro conoscenze con gli studenti. In questo modo, gli studenti di TECH potranno applicare immediatamente le competenze acquisite, poiché provengono da fonti specializzate che conoscono il settore della programmazione informatica.

Questo **Esperto Universitario in Ingegneria dei Siti Web** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le sue caratteristiche principali sono:

- ◆ Contenuto innovativo, sviluppato per essere aggiornato con le ultime novità nella programmazione web
- ◆ Metodologia di insegnamento progettata per sfruttare al meglio i contenuti
- ◆ Combinazione di teoria e pratica, in cui lo studente sarà in grado di applicare i concetti appresi che serviranno poi nella sua carriera professionale
- ◆ Panoramica dei settori di ingegneria, programmazione e sviluppo web con cui gli studenti potranno comprendere lo stato attuale di questo campo
- ◆ Attività pratiche e uno stretto accompagnamento da parte dei docenti TECH, sempre attenti ai dubbi degli studenti
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con connessione internet



Impara a migliorare il tuo codice, diventa un programmatore esperto e accedi a nuove opportunità professionali grazie alle tue nuove abilità"

“ *I clienti hanno bisogno di professionisti qualificati nello sviluppo web, questo programma ti farà risaltare su tutti gli altri*”

Aggiorna le tue conoscenze nello sviluppo web e sii in grado di proporre le migliori soluzioni per i tuoi clienti.

Imparare a programmare pagine web come uno specialista con questo titolo.

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. A tal fine, potrai contare su un innovativo sistema video interattivo realizzato da esperti riconosciuti.



02

Obiettivi

Questa qualifica mira principalmente a trasformare i tuoi studenti in esperti sviluppatori web. Per questo, utilizza una serie di strumenti che rendono i professionisti laureati i migliori posizionati nel mercato del lavoro e che riescono ad attirare l'attenzione di nuovi clienti. Grazie alla metodologia didattica di TECH, ai suoi contenuti innovativi e ai suoi docenti esperti in ingegneria applicata ai siti web, gli studenti diventeranno veri esperti e rinomati professionisti alla fine di questo programma.



“

TECH vuole che tu raggiunga i tuoi obiettivi, ecco perché questa qualifica è la tua migliore opportunità per fare un salto di qualità nella tua carriera come programmatore web"



Obiettivi generali

- ◆ Ottenere una panoramica dello stato attuale dello sviluppo web
- ◆ Scoprire i migliori strumenti per la programmazione web
- ◆ Trovare le migliori soluzioni nel web design, tenendo conto delle preferenze dei clienti
- ◆ Scoprire e imparare nuovi linguaggi di programmazione web
- ◆ Perfezionare la scrittura di codice dei linguaggi di programmazione web standard
- ◆ Ottenere strumenti di programmazione agili
- ◆ Imparare a prestare particolare attenzione all'importanza dell'interfaccia web
- ◆ Essere un professionista di spicco nel campo della programmazione web



TECH sa che vuoi essere un professionista richiesto, raggiungere il tuo obiettivo con questo Esperto Universitario"



Obiettivi specifici

Modulo 1. Linguaggio di programmazione web

- ◆ Integrare applicazioni sviluppate in PHP con database MySQL
- ◆ Padroneggiare il processo di interazione con il cliente utilizzando moduli, cookie e sessioni
- ◆ Sviluppare una conoscenza specialistica dello sviluppo di applicazioni e del web, sia dal lato del cliente che del server
- ◆ Esaminare i linguaggi di programmazione web e la loro implementazione in ambienti di sviluppo
- ◆ Analizzare i diversi frameworks e le librerie dei principali linguaggi di programmazione web
- ◆ Determinare le diverse tecniche di ottimizzazione da prendere in considerazione durante lo sviluppo di un progetto web

Modulo 2. Ingegneria e architettura del sito web

- ◆ Determinare l'origine dell'architettura web e il suo ruolo nello sviluppo di un sito
- ◆ Esaminare i tre pilastri dell'architettura web per riconoscere l'importanza di ciascuno di essi nella creazione e nella realizzazione di progetti
- ◆ Sviluppare i diversi tipi di architettura web, i loro vantaggi e l'adattamento reciproco
- ◆ Valutare le fasi che compongono l'architettura web, la correlazione tra di esse e il loro sviluppo
- ◆ Ottimizzare il rapporto tra architettura web ed esperienza utente, e il rapporto tra architettura web e SEO
- ◆ Analizzare l'organizzazione della navigazione e dei contenuti prima della fase di modellazione

Modulo 3. Progettazione e programmazione dell'interfaccia utente

- ◆ Rilevare le esigenze degli utenti e i modelli di comportamento sul web
- ◆ Interpretare i dati dell'analisi per prendere decisioni
- ◆ Applicare diverse metodologie e strumenti incentrati sull'utente
- ◆ Identificare e implementare i principi di usabilità per progettare applicazioni efficaci ed efficienti
- ◆ Affrontare le possibili disabilità dell'utente da tenere in considerazione per fornire un ambiente accessibile
- ◆ Sviluppare le diverse teorie, i principi e i tipi di web design
- ◆ Dettagliare i diversi metodi di prototipazione
- ◆ Anticipare gli errori nelle interfacce ed essere in grado di reagire quando si verificano
- ◆ Organizzare e dare priorità alle informazioni sul web
- ◆ Offrire all'utente una navigazione intuitiva
- ◆ Ottenere una visione dell'UX Writing al di là della scrittura
- ◆ Stabilire il rapporto tra l'esperienza dell'utente e l'ottimizzazione organica dei motori di ricerca (SEO)
- ◆ Determinare gli obiettivi e il processo di creazione delle guide di stile

Modulo 4. Metodologia di sviluppo di applicazioni web

- ◆ Determinare gli elementi chiave di un business case, della visione del prodotto e delle storie degli utenti
- ◆ Pianificare le iterazioni in base alla velocità del team e alla lunghezza dell'iterazione
- ◆ Raccogliere e dare priorità ai requisiti per un progetto Agile
- ◆ Riconoscere le linee guida per decomporre, stimare e assegnare le storie degli utenti
- ◆ Sviluppare pratiche agili per gestire la qualità e il rischio del progetto
- ◆ Calcolare gli indicatori di performance dei costi e dei tempi per il progetto agile
- ◆ Analizzare le chiavi del sourcing per i progetti agili
- ◆ Utilizzare strumenti e strategie per coinvolgere attivamente le parti interessate durante tutta la vita di un progetto
- ◆ Esaminare le strategie di leadership di squadre autogestite ad alto rendimento

03

Direzione del corso

Il miglior personale docente è in attesa di insegnare ai loro studenti, con le migliori e più aggiornate conoscenze e utilizzando una metodologia all'altezza delle aspettative dei professionisti che vogliono specializzarsi. In questo modo, gli studenti sanno di essere nelle mani migliori e che il loro processo di apprendimento è il migliore possibile.



Direzione



Dott. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingegnere tecnico in Informatica gestionale
- ♦ CEO e fondatore di Talent di Club
- ♦ CEO Persatrace, agenzia di marketing online
- ♦ Direttore dello Sviluppo Commerciale di Alenda Golf
- ♦ Direttore del Centro Studi PI
- ♦ Direttore del Dipartimento di Ingegneria delle Applicazioni Web presso Brilogic
- ♦ Programmatore Web presso Grupo Ibergest
- ♦ Programmatore software/web presso Reebok Spain
- ♦ Ingegnere Tecnico in Gestione Informatica
- ♦ Master in Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Master in Elevate Capacità ed Educazione Inclusiva
- ♦ Master in Commercio Elettronico
- ♦ Specialista di Ultime Tecnologie applicate all'insegnamento, di Digital Marketing e di Sviluppo di Applicazioni Web e Internet Business

Personale docente

Dott. Méndez Martínez, Brandon

- ◆ Web designer e Sviluppo Web al Servizio di Marketing
- ◆ Ricercatore TLH e PLN presso le facoltà di Lingue e Sistemi Informatici
- ◆ Master in Ingegneria di Software presso l'Università di Alicante
- ◆ Master in Ingegneria Multimediale presso l'Università di Alicante
- ◆ Programmatore Web presso l'Università di Alicante

“ *Non hai più scuse, sai che sarai
accompagnato dai migliori*”



04

Struttura e contenuti

Il programma è stato ideato sulla base dell'efficacia didattica, selezionando accuratamente i contenuti per poter offrire una specializzazione completa che comprenda tutti gli ambiti di studio indispensabili per raggiungere una reale conoscenza della materia; con gli ultimi aggiornamenti e aspetti del settore. È stato quindi definito un piano di studi il cui modulo fornisce un'ampia prospettiva sui Siti Web. A partire dal primo modulo, lo studente vedrà ampliate le sue conoscenze, il che gli permetterà di svilupparsi professionalmente, sapendo di poter contare sul supporto di un gruppo di esperti.



“

Un Esperto Universitario che ti permetterà di avanzare rapidamente e costantemente nell'acquisizione di conoscenze, con il rigore scientifico di un insegnamento di qualità globale"

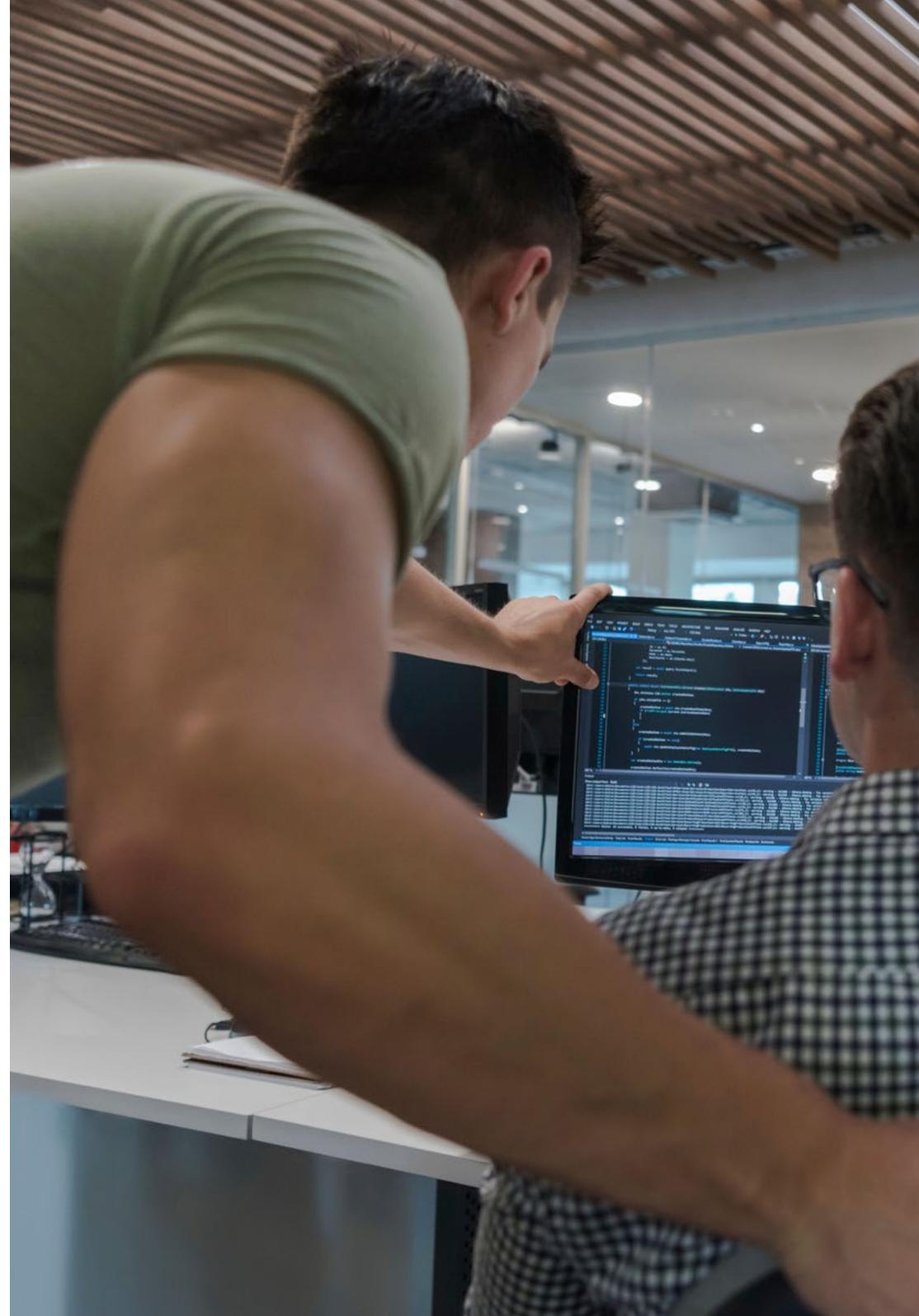
Modulo 1. Linguaggio di Programmazione Web

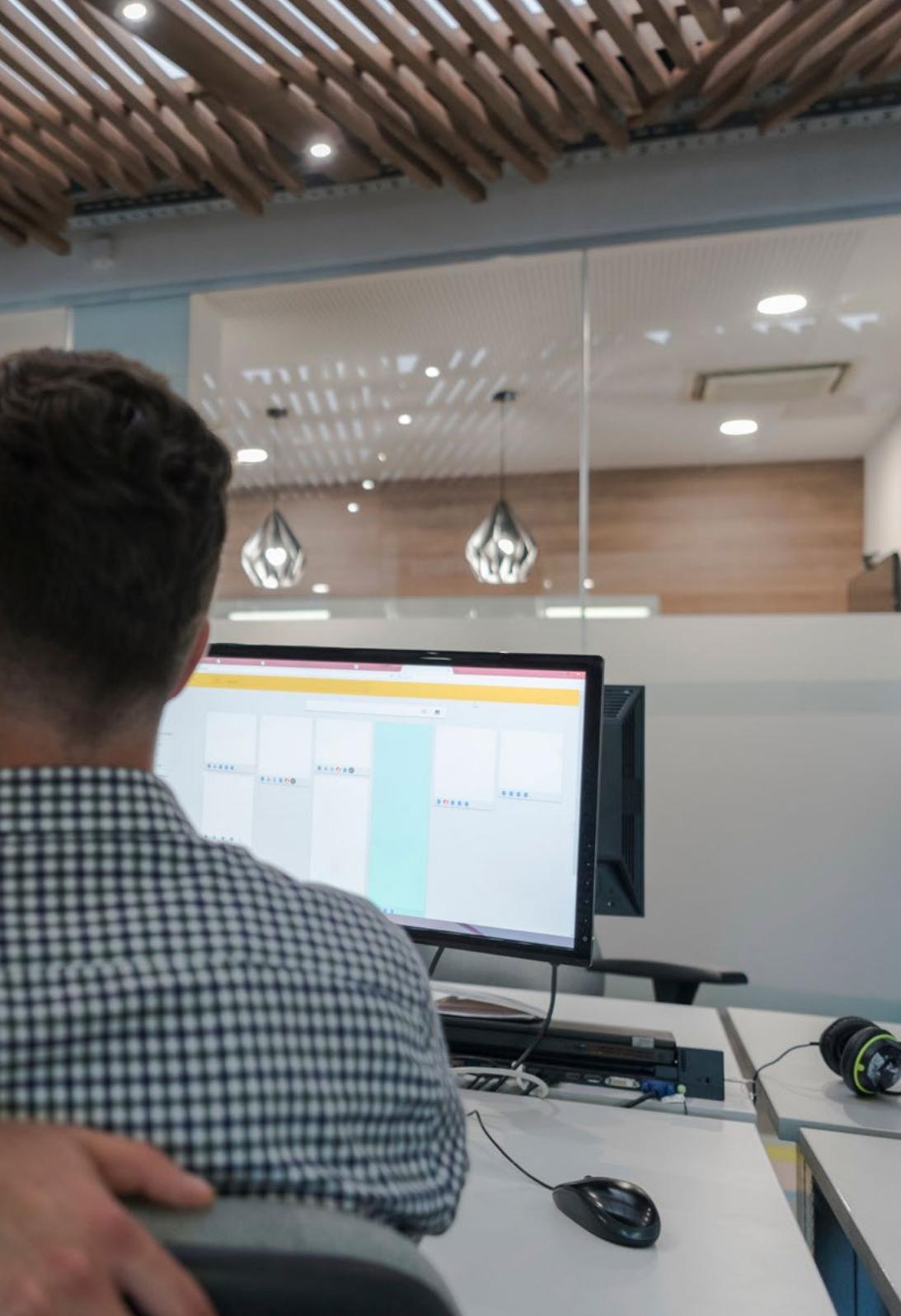
- 1.1. La Programmazione Web
 - 1.1.1. Il web
 - 1.1.2. Web design
 - 1.1.3. Sviluppo web
 - 1.1.3.1. *Front-End*
 - 1.1.3.2. *Back-End*
 - 1.1.3.3. *Full-Stack*
 - 1.1.4. Tipi di linguaggio
 - 1.1.4.1. Linguaggio di programmazione
 - 1.1.4.2. Linguaggi di mercato
 - 1.1.4.3. Linguaggi di scripting
 - 1.1.5. Framework vs library
 - 1.1.6. Ambienti di sviluppo (IDE)
 - 1.1.7. Motori di ricerca
- 1.2. HTML
 - 1.2.1. HTML
 - 1.2.2. Etichette
 - 1.2.2.1. Nidificazione
 - 1.2.2.2. Attributi
 - 1.2.3. Struttura dei documenti
 - 1.2.3.1. Intestazioni
 - 1.2.3.2. Corpo
 - 1.2.4. Elementi semantici
 - 1.2.4.1. Elementi radicali
 - 1.2.4.2. Metadati
 - 1.2.4.3. Scripting
 - 1.2.4.4. Sezioni
 - 1.2.4.5. Commenti
 - 1.2.5. Contenuto testuale
 - 1.2.5.1. Intestazioni
 - 1.2.5.2. Paragrafi
 - 1.2.5.3. Liste
 - 1.2.5.4. Formato di testo
 - 1.2.5.5. Caratteri speciali
 - 1.2.6. Blocchi
 - 1.2.7. Hyperlink
 - 1.2.8. Contenuto incorporato
 - 1.2.9. Tabelle
 - 1.2.10. Formulari
- 1.3. CSS
 - 1.3.1. CSS
 - 1.3.2. Applicazione degli stili
 - 1.3.3. Regole
 - 1.3.3.1. Selezionatori
 - 1.3.3.2. Proprietà e valori
 - 1.3.3.3. Commenti
 - 1.3.4. Collisione di stili
 - 1.3.4.1. Ereditarietà
 - 1.3.4.2. Cascata
 - 1.3.5. Selezionatori
 - 1.3.6. Combinatori
 - 1.3.7. Pseudo-classi
 - 1.3.8. Pseudo-elementi
 - 1.3.9. Modello black box
 - 1.3.10. Attributi
 - 1.3.11. Unità di misura
 - 1.3.11.1. Unità assolute
 - 1.3.11.2. Unità relative



- 1.3.12. Posizionamento
- 1.3.13. Colori
- 1.3.14. Variabili
- 1.3.15. Animazioni
- 1.4. JavaScript
 - 1.4.1. JavaScript
 - 1.4.2. Inclusione di codici HTML
 - 1.4.3. Sintassi
 - 1.4.3.1. Frasi
 - 1.4.3.2. Commenti
 - 1.4.4. Tipi di dati
 - 1.4.5. Variabili e ambiti
 - 1.4.6. Operatori
 - 1.4.7. Struttura di controllo del flusso
 - 1.4.8. Funzioni
 - 1.4.9. Gestione del DOM
 - 1.4.10. Eventi
 - 1.4.11. Programmazione orientata agli oggetti
 - 1.4.11.1. Classi
 - 1.4.11.2. Obiettivi
 - 1.4.11.2.1. Proprietà
 - 1.4.11.2.2. Metodi
 - 1.4.12. AJAX
- 1.5. PHP
 - 1.5.1. PHP
 - 1.5.2. Struttura dei documenti
 - 1.5.3. Generazione di contenuto HTML
 - 1.5.4. Costanti e variabili
 - 1.5.5. Operatori
 - 1.5.6. Tipi di dati
 - 1.5.7. Struttura di controllo del flusso
 - 1.5.8. Funzioni
 - 1.5.9. Formulare, cookie e sessioni

- 1.6. MySQL
 - 1.6.1. MySQL
 - 1.6.2. Database
 - 1.6.3. Codificazione dei caratteri
 - 1.6.4. Tipi di dati
 - 1.6.5. Utenti e privilegi
 - 1.6.6. Accesso a un database
 - 1.6.7. Creazione e gestione di un database
 - 1.6.8. Clausole
 - 1.6.9. Consulte
- 1.7. Librerie e Frameworks di HTML e CSS
 - 1.7.1. Bootstrap
 - 1.7.2. Foundation
 - 1.7.3. Skeleton
 - 1.7.4. Bulma
 - 1.7.5. Materialize
 - 1.7.6. PureCSS
 - 1.7.7. TailwindCSS
 - 1.7.8. Susy
 - 1.7.9. UIKit
- 1.8. Librerie e Frameworks di JavaScript
 - 1.8.1. Angular
 - 1.8.2. jQuery
 - 1.8.3. React
 - 1.8.4. Meteor
 - 1.8.5. Polymer
 - 1.8.6. Mithril
 - 1.8.7. Aurelia
 - 1.8.8. Vue.js
 - 1.8.9. Ember.js
 - 1.8.10. Node.js
 - 1.8.11. Backbone.js



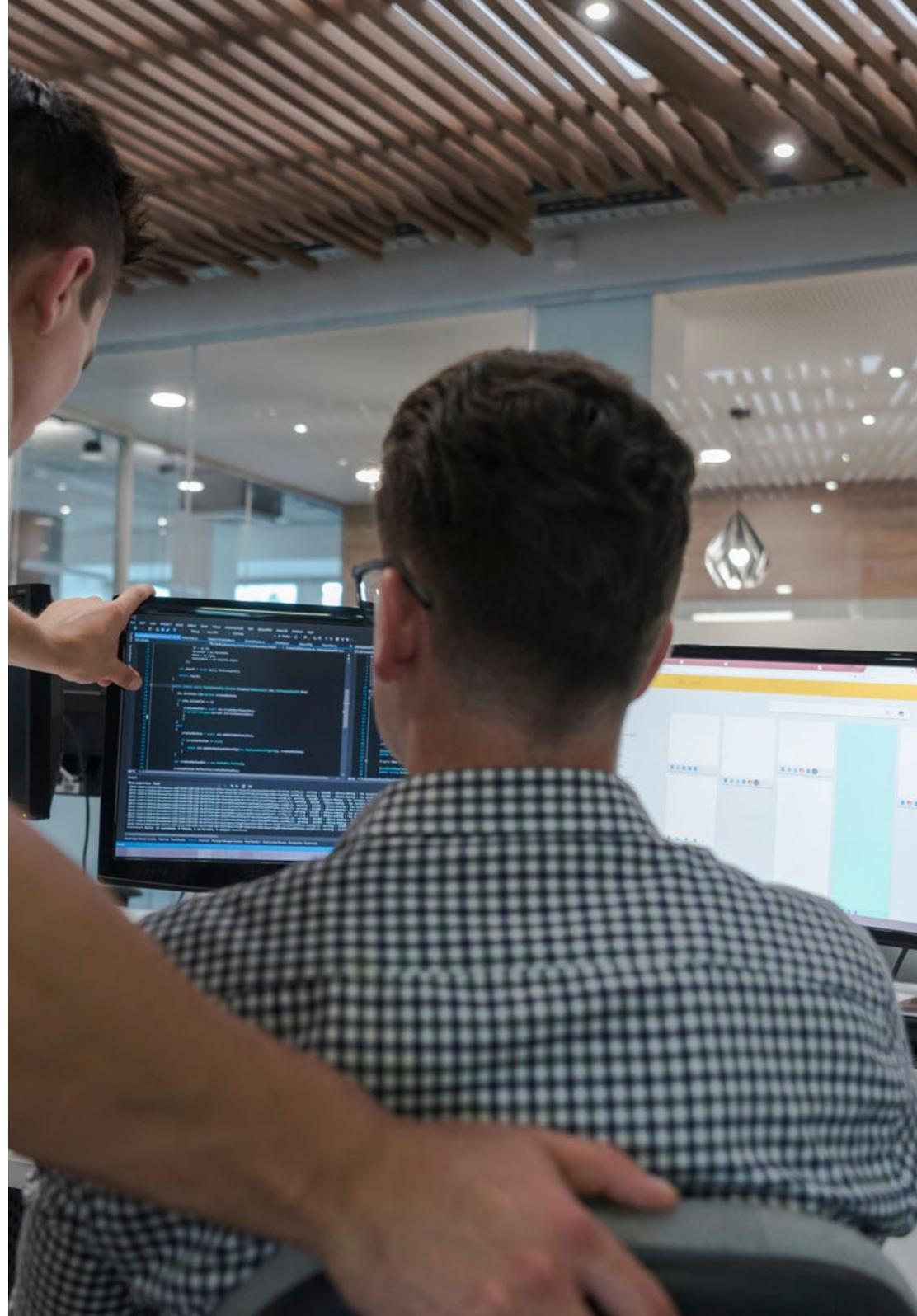


- 1.9. Libraries e Frameworks di PHP
 - 1.9.1. Laravel
 - 1.9.2. Symfony
 - 1.9.3. Zend
 - 1.9.4. CodeIgniter
 - 1.9.5. FuelPHP
 - 1.9.6. CakePHP
 - 1.9.7. Phalcon
 - 1.9.8. Yii
 - 1.9.9. Slim
- 1.10. Tecniche di programmazione web
 - 1.10.1. Beautify
 - 1.10.2. Minificazione del codice
 - 1.10.3. Ottimizzazione delle immagini
 - 1.10.3.1. Formati dei file
 - 1.10.3.2. Qualità di compressione vs Dimensione
 - 1.10.4. Standardizzazione del codice e compatibilità tra browser
 - 1.10.5. Debug e validazione del codice
 - 1.10.6. Bundling
 - 1.10.7. Controllo delle versioni e repository

Modulo 2. Ingegneria e Architettura dei Siti Web

- 2.1. Ingegneria e architettura dei siti Web
 - 2.1.1. L'architettura nei siti Web
 - 2.1.2. Usi e applicazioni
- 2.2. I pilastri dell'architettura Web
 - 2.2.1. Pubblico
 - 2.2.2. Contenuto
 - 2.2.3. Contesto
- 2.3. Architettura Web orizzontale
 - 2.3.1. Vantaggi
 - 2.3.2. Esempi

- 2.4. Architettura Web verticale
 - 2.4.1. Vantaggi
 - 2.4.2. Esempi
- 2.5. Fasi dell'architettura Web
 - 2.5.1. Tassonomia
 - 2.5.2. Etichette
 - 2.5.3. Mappa del sito
- 2.6. Architettura Web e design Web
 - 2.6.1. Tipi di pagine
 - 2.6.2. Presenza di elementi
 - 2.6.3. Requisiti di collegamento
- 2.7. Architettura e navigazione web
 - 2.7.1. Struttura
 - 2.7.2. Categorizzazione
 - 2.7.3. Etichettatura
 - 2.7.4. Usability
- 2.8. Architettura web e SEO
 - 2.8.1. *Benchmark*
 - 2.8.2. *Keyword Research*
 - 2.8.3. URL
 - 2.8.4. Collegamenti interni
 - 2.8.5. Cannibalizzazione
- 2.9. Strumenti per l'architettura Web
 - 2.9.1. Mappe mentali con Mindmeister
 - 2.9.2. Analisi degli URL con Screaming Frog SEO Spider
 - 2.9.3. Analisi del traffico web con Google Analytics
- 2.10. Google Search Console
 - 2.10.1. Analisi delle key words
 - 2.10.2. Parole chiave di opportunità
 - 2.10.3. Prestazione del sito Web



Modulo 3. Design e Programmazione delle Interfacce Utente

- 3.1. User Experience
 - 3.1.1. Esperienza dell'utente (UX)
 - 3.1.2. Progettazione dell'interfaccia (UI)
 - 3.1.3. Progettazione dell'interazione (IxD)
 - 3.1.4. Contesto e nuovi paradigmi
- 3.2. Design delle Interfaccia dell'Utente
 - 3.2.1. Il design e la sua influenza sulla UX
 - 3.2.2. Psicologia del web design
 - 3.2.3. *Design Thinking*
 - 3.2.4. Tipi di web design
 - 3.2.4.1. Design fisso
 - 3.2.4.2. Design elastico
 - 3.2.4.3. Design liquido
 - 3.2.4.4. Design reattivo
 - 3.2.4.5. Design flessibile
 - 3.2.5. Design System & Atomic Design
- 3.3. Ricerca sugli Utenti o Ricerca UX
 - 3.3.1. UX Research
 - 3.3.2. Importanza e processo
 - 3.3.3. Ricerca e analisi
 - 3.3.4. Valutazione euristica
 - 3.3.5. Eye Tracking
 - 3.3.6. Test A/B
 - 3.3.7. Crazy Egg
 - 3.3.8. Card Sorting
 - 3.3.9. Customer Journey
 - 3.3.10. Altre tecniche
- 3.4. UX Writing
 - 3.4.1. UX Writing
 - 3.4.2. UX Writing vs copywriting
 - 3.4.3. Usi e vantaggi
 - 3.4.4. Microcopy
 - 3.4.5. Scrittura web
- 3.5. Design di Interaction e Prototipazione web
 - 3.5.1. Fase di prototipazione
 - 3.5.2. Metodi
 - 3.5.2.1. Sketches
 - 3.5.2.2. Wireframes
 - 3.5.2.3. Mockups
 - 3.5.3. Flussi di navigazione
 - 3.5.4. Interazione
 - 3.5.5. Gestione degli strumenti online
- 3.6. Usabilità
 - 3.6.1. Impatto dell'usabilità nell'esperienza dell'utente
 - 3.6.2. Parametri
 - 3.6.3. Esami
 - 3.6.3.1. Test di usabilità interna
 - 3.6.3.2. Test di usabilità remota non moderata
 - 3.6.3.3. Test di usabilità remota moderata
 - 3.6.4. Strumenti di valutazione
- 3.7. Accessibilità
 - 3.7.1. Accessibilità web
 - 3.7.2. Beneficiari
 - 3.7.3. Disabilità
 - 3.7.3.1. Disabilità visiva
 - 3.7.3.2. Disabilità uditiva
 - 3.7.3.3. Disabilità motoria
 - 3.7.3.4. Disabilità del linguaggio
 - 3.7.3.5. Disabilità cognitiva
 - 3.7.4. Linee guida per l'accessibilità ai contenuti web
 - 3.7.4.1. WCAG 2,1 e priorità
 - 3.7.4.2. Percettibile
 - 3.7.4.3. Operabile
 - 3.7.4.4. Comprensibile
 - 3.7.4.5. Robusto
 - 3.7.5. Strumenti e tecniche di convalida

- 3.8. Architettura dell'informazione
 - 3.8.1. Sistemi organizzativi
 - 3.8.2. Sistemi di etichettatura
 - 3.8.3. Sistemi di navigazione
 - 3.8.4. Sistemi di ricerca
- 3.9. SXO: UX e SEO
 - 3.9.1. Analogie tra UX e SEO
 - 3.9.2. Fattori SEO
 - 3.9.3. Impatto e vantaggi dell'ottimizzazione della UX per la SEO
 - 3.9.4. Consigli UX per migliorare la SEO
- 3.10. Guide di stile
 - 3.10.1. Obiettivi
 - 3.10.2. Contesto
 - 3.10.3. Tavolozza dei colori
 - 3.10.4. Tipografia
 - 3.10.5. Iconografia
 - 3.10.6. Componenti
 - 3.10.6.1. Componenti di base
 - 3.10.6.2. Componenti complessi
 - 3.10.7. *Layout*
 - 3.10.8. Coerenza e identità
 - 3.10.9. Estensioni di utilità
 - 3.10.10. Esempi

Modulo 4. Metodologia di Sviluppo di Applicazioni Web

- 4.1. Gestione Agile di Progetti. Basi per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.1.1. L'approccio agile
 - 4.1.2. Valori e principi agili
 - 4.1.3. Gestione dei progetti tradizionali e dei progetti agili
 - 4.1.4. Il modello agile della gestione dei progetti
 - 4.1.5. Metodologie agili
- 4.2. Adozione di un approccio Agile per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.2.1. Miti e realtà sull'agilità
 - 4.2.2. Pratiche agili
 - 4.2.3. Scelta delle pratiche agili per un progetto
 - 4.2.4. Sviluppo di una mentalità agile
 - 4.2.5. Implementazione e comunicazione dell'adozione di principi agili
- 4.3. Metodologie Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.3.1. Sviluppo *Lean*
 - 4.3.2. *Extreme Programming* (XP)
 - 4.3.3. Metodi *Crystal*
 - 4.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
 - 4.3.5. DSDM e Processo Unificato Agile
- 4.4. Metodologie Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web avanzate
 - 4.4.1. Metodo Kanban
 - 4.4.2. Scrum e Scrumban
 - 4.4.3. DA Disciplined Agile
 - 4.4.4. Metodologie ibride
 - 4.4.5. Confronto di metodologie agili
- 4.5. Progetto di Sviluppo Web. Processo di pianificazione
 - 4.5.1. Inizio di un progetto agile
 - 4.5.2. Processo di pianificazione agile
 - 4.5.3. Raccolta dei requisiti e delle storie utente
 - 4.5.4. Stabilire l'ambito del progetto attraverso metodi agili *Product Backlog*
 - 4.5.5. Strumenti agili per prioritizzare i requisiti
- 4.6. Stakeholders dei Progetti Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.6.1. Stakeholders dei progetti agili
 - 4.6.2. Promuovere l'effettiva partecipazione degli Stakeholders
 - 4.6.3. Processo decisionale partecipativo
 - 4.6.4. Scambio e raccolta agile di conoscenze

- 4.7. Piano di lancio e creazione di stime
 - 4.7.1. Piano di lancio
 - 4.7.2. Stima della dimensione della storia utente
 - 4.7.3. Stima della velocità
 - 4.7.4. Tecniche di stima agili
 - 4.7.5. Priorizzazione delle storie dell'utente
- 4.8. Pianificazione e monitoraggio delle iterazioni
 - 4.8.1. L'iterazione e lo sviluppo progressivo
 - 4.8.2. Processi di pianificazione dell'iterazione
 - 4.8.3. Creando il *Backlog* dell'iterazione
 - 4.8.4. La tabella di marcia agile e i *Buffers*
 - 4.8.5. Follow-up del progresso di iterazione
 - 4.8.6. Follow-up e report del progresso di *Release*
- 4.9. Leadership di un Team di Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.9.1. I team agili
 - 4.9.2. Il leader del progetto agile
 - 4.9.3. Il team agile
 - 4.9.4. Gestione di team agili virtuali
 - 4.9.5. Coaching per il miglioramento delle prestazioni del team
- 4.10. La gestione e la generazione di valore nei progetti di sviluppo web
 - 4.10.1. Processi per la generazione centrata nel valore
 - 4.10.2. La qualità del prodotto
 - 4.10.3. Pratiche agili di qualità
 - 4.10.4. Gestione del rischio
 - 4.10.5. I contratti agili
 - 4.10.6. Gestione del valore acquisito nei progetti agili

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: *il Relearning*.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il *New England Journal of Medicine*.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH si impara attraverso una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



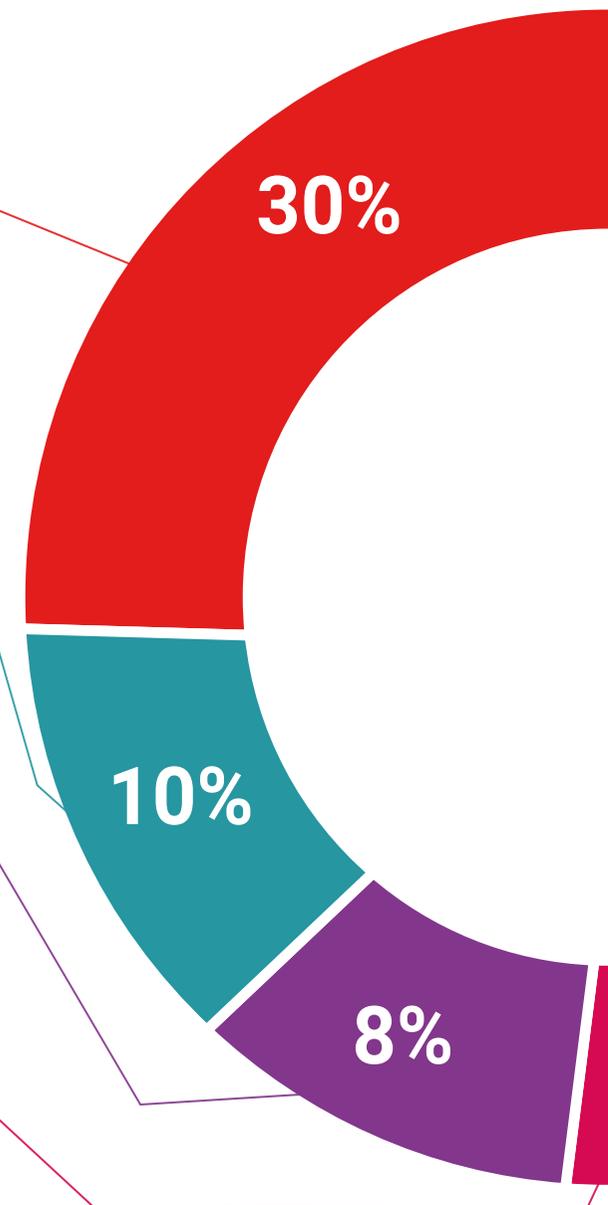
Pratiche di competenze e competenze

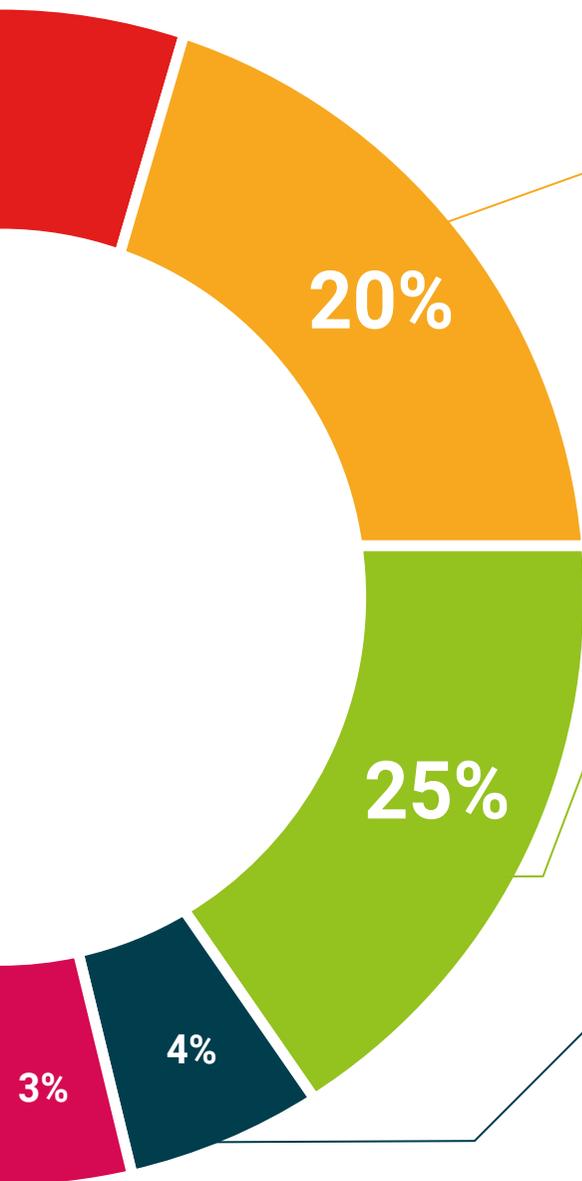
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06

Titolo

L'Esperto Universitario in Ingegneria dei Siti Web garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi
il tuo titolo universitario senza spostamenti
o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Ingegneria dei Siti Web** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Ingegneria dei Siti Web**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
gruppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario Ingegneria dei Siti Web

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Ingegneria dei Siti Web