Experto Universitario

Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-arquitectura-aplicaciones-dispositivos-moviles**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 22

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

Dentro del desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles existe un factor imperativo que es el manejo y conocimiento de las plataformas disponibles en la actualidad, en su amplia diversidad, así como la correcta gestión de la persistencia de los datos con las particularidades que esto conlleva, además del dominio de los riesgos en la seguridad y las amenazas a la privacidad presentes en el uso de dispositivos móviles. Para alcanzar este nivel de conocimiento se ha desarrollado un programa específico sobre la Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles que durante 6 meses en modalidad 100% online mostrarán todo lo necesario para optimizar la gestión actual y futura de los profesionales.





Vive la experiencia de profesionalizarte de forma online y de manos de expertos, quienes compartirán contenido exclusivo y las mejores experiencias para tu aprendizaje"

La palpable familiaridad con la que los dispositivos móviles acompañan al usuario en el día a día, puede hacer creer que ya se conoce y se aprovecha todo su potencial. Pero las periódicas actualizaciones de los dispositivos de las marcas más apreciadas, o la rutinaria llegada de nuevos y clónicos productos al mercado, muestra que quedan escenarios muy diversos por conocer.

En muchas de las interacciones que ya median estos dispositivos móviles aún queda margen de mejora, aún se pueden hacer más eficientes. Es innegable que los dispositivos móviles han cambiado el mundo para siempre, pero su poder transformador no se ha agotado, como no lo ha hecho la imaginación humana, por lo que existen infinitas posibilidades para las que es necesario profesionalizarse.

De la misma manera, una de las partes imprescindibles en el desarrollo de aplicaciones móviles es la gestión de la persistencia de los datos. Esto es propio de cualquier aplicación que maneje datos de usuarios y no solo de las aplicaciones de escritorio o aplicaciones web. Este programa abordará cómo usar cada una de las bases de datos más utilizadas, en qué casos son más adecuadas cada una de ellas, estableciendo maneras de probar sus capacidades de forma local.

Finalmente, se desarrollará el tema no menos importante como es la seguridad. En este Experto Universitario se desarrollarán los aspectos más avanzados en la seguridad y las amenazas a la privacidad presentes en el uso de dispositivos móviles y proporcionará consejos prácticos y trucos para mejorar la protección del dispositivo móvil concienciando sobre su importancia.

Todo esto desplegado en un contenido de formato variado, ajustable a una plataforma completamente online, y una metodología pedagógica revolucionaria para su estudio en 6 meses. Pudiendo capacitarse o mejorar sus habilidades profesionales sin renunciar a ninguna de sus actividades y responsabilidades actuales. Es así los alumnos adquirirán la base precisa para acometer tareas de consultoría en todos aquellos aspectos vinculados con la tecnología móvil, dimensionar su propio negocio o bien escalar posiciones en su estatus laboral.

Este **Experto Universitario en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Conocerás a profundidad las principales plataformas de Dispositivos Móviles, identificando sus ventajas, sus componentes diferenciadores, sus capacidades y limitaciones”

Las actividades más realizadas desde el móvil son la mensajería instantánea y las redes sociales (74%), compras (60%) y consultar noticias e información (59%). Desarrolla las aplicaciones con una arquitectura adecuada a cada necesidad"

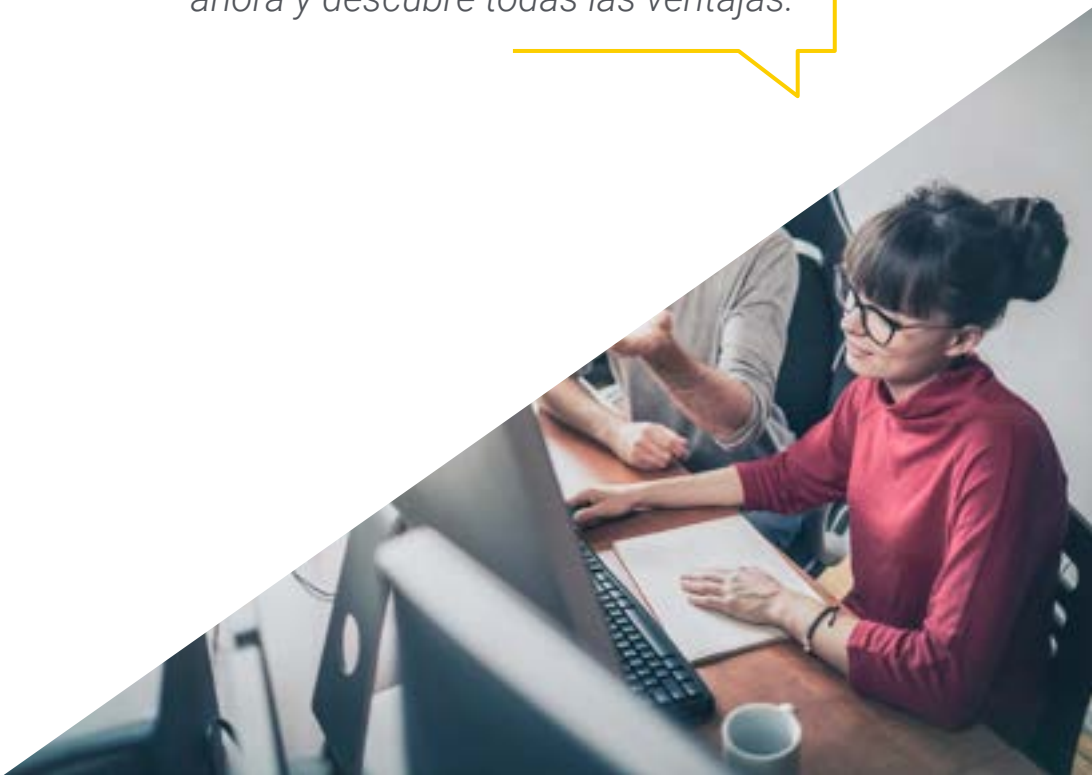
Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las Universidades tradicionales de todo el mundo.

TECH es la única universidad en español licenciada para emplear el Relearning como método de estudio. Matricúlate ahora y descubre todas las ventajas.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del programa. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Con este Experto Universitario se busca proyectar en el egresado las capacidades necesarias para que pueda disponer de la arquitectura correcta durante la fase de desarrollo de las aplicaciones, que le permita implementar mantenimientos, así como también validar nuevas funciones de forma paralela al proyecto público y evitar posibles incidencias. Por lo que se ha estructurado de manera que cumpla con todos los requisitos para la profesionalización del desarrollador y éste pueda elevar su perfil y aspiraciones laborales dentro de un mercado tan demandado y competitivo.





Inicia ahora este Experto Universitario y traza el rumbo hacia un futuro de éxito en tu carrera profesional"

Objetivos generales

- Ejecutar el diseño de las arquitecturas, iteraciones e interfaces de usuario a través de los lenguajes de programación de las plataformas móviles más representativas del mercado (Web, IOS y Android)
- Aplicar los mecanismos de control, prueba y depuración de errores en el desarrollo de aplicaciones móviles
- Dominar el conocimiento práctico para planificar y dirigir proyectos tecnológicos relacionados con tecnologías móviles
- Desarrollar las capacidades, aptitudes y herramientas necesarias para aprender a desarrollar aplicaciones móviles de forma autónoma y profesional, en dispositivos multiplataforma



Objetivos específicos

Módulo 1. Tecnologías en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

- Establecer los conceptos para dispositivo móvil
- Compilar las principales plataformas
- Examinar sus componentes comunes
- Identificar componentes diferenciadores, sus capacidades y limitaciones
- Delimitar los diferentes escenarios en los que pueden operar. Ventajas
- Analizar las diferentes interacciones que estos dispositivos pueden mediar
- Concienciar sobre los diferentes abusos que se pueden cometer

Módulo 2. Base de datos para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

- Identificar el mejor modelo de base de datos en relación con las características de la aplicación móvil
- Establecer las capacidades de cada uno de los sistemas de base de datos
- Determinar las diferencias entre las distintas bases de datos
- Examinar cómo conectarse y cargar/extraer datos desde los diferentes tipos de bases de datos
- Analizar las capacidades básicas de entornos de desarrollo con capacidades de base de datos incluidas

Módulo 3. Seguridad en dispositivos móviles

- Determinar los elementos y niveles de seguridad existentes en un dispositivo móvil
- Establecer las técnicas a usar para securizar un dispositivo
- Analizar los errores comunes en seguridad
- Examinar los mecanismos habilitados en la programación para evitar fallos de seguridad
- Concretar las recomendaciones que dan los organismos de seguridad
- Compilar las diferentes soluciones existentes en el mercado para la gestión de la seguridad de los dispositivos móviles dentro de las empresas
- Analizar los procesos criptográficos que se aplican a la seguridad de móviles

Dominarás las técnicas para securizar dispositivos móviles y hacer la experiencia del usuario y de las empresas mucho más segura”

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario está dirigido por docentes de amplio conocimiento y experiencia en las nuevas tecnologías, arquitectura de soluciones e infraestructura digital, expertos en programación Android y desarrolladores de aplicaciones. Que gracias a sus amplios currículums ofrecen una garantía de calidad del contenido seleccionado para este programa, apostando por la optimización del proceso de aprendizaje de los profesionales que buscan en este espacio la contribución que necesitan para su éxito profesional y acompañándolos en todo el proceso.





TECH elige a los mejores especialistas para impartir un contenido de calidad a sus alumnos. Acompañándolos en su proceso de aprendizaje de forma eficiente"

Dirección



D. Olalla Bonal, Martín

- Gerente Senior de Práctica de Blockchain en EY
- Especialista Técnico Cliente Blockchain para IBM
- Director de Arquitectura para Blocknitive
- Coordinador Equipo Bases de Datos Distribuidas no Relacionales para wedoIT (Subsidiaria de IBM)
- Arquitecto de Infraestructuras en Bankia
- Responsable del Departamento de Maquetación en T-Systems
- Coordinador de Departamento para Bing Data España SL



Profesores

D. Gómez Rodríguez, Antonio

- Ingeniero Principal de Soluciones Cloud para Oracle
- Coorganizador de Malaga Developer Meetup
- Consultor Especialista para Sopra Group y Everis
- Líder de equipos en System Dynamics
- Desarrollador de Softwares en SGO Software
- Máster en E-Business por la Escuela de Negocios La Salle
- Postgrado en Tecnologías y Sistemas de Información, Instituto Catalán de Tecnología
- Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad Politécnica de Cataluña

D. Gozalo Fernández, Juan Luis

- Gerente de Productos basados en Blockchain para Open Canarias
- Director Blockchain DevOps en Alastria
- Director de Tecnología Nivel de Servicio en Santander España
- Director Desarrollo Aplicación Móvil Tinkerlink en Cronos Telecom
- Director Tecnología Gestión de Servicio IT en Barclays Bank España
- Licenciado en Ingeniería Superior de Informática en la UNED
- Especialización en Deep Learning en DeepLearning.ai

04

Estructura y contenido

Para optimizar el proceso de aprendizaje en este programa, el cuadro docente ha elegido con rigor un contenido exclusivo que permitirá a los egresados entender en pocos meses las Tecnologías en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, la gestión de las bases de datos y la seguridad como elemento clave en el diseño y realización de *Apps*, distribuido en 3 módulos con contenido exclusivo y descargable desde el campus virtual para mayor comodidad y eficiencia en el proceso de aprendizaje.





Dispondrás de un contenido exclusivo para tu capacitación en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles con la tecnología más actualizada"

Módulo 1. Tecnologías en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

1.1. Dispositivos móviles
- 1.1.1. Dispositivo móviles
- 1.1.2. Infraestructura de un dispositivo móvil
- 1.1.3. Fabricantes de hardware
- 1.1.4. Desarrolladores de software
- 1.1.5. Proveedores de servicios
- 1.1.6. Proveedores de plataforma
- 1.1.7. Principales plataformas

1.2. Componentes físicos de los dispositivos móviles
- 1.2.1. Almacenamiento
  - 1.2.1.1. Inmutable
  - 1.2.1.2. Mutable
  - 1.2.1.3. Temporal
  - 1.2.1.4. Externo
- 1.2.2. Presentadores
  - 1.2.2.1. Pantallas, altavoces, respuestas hápticas
- 1.2.3. Métodos de entrada
  - 1.2.3.1. Botones/teclados
  - 1.2.3.2. Pantallas
  - 1.2.3.3. Micrófonos
  - 1.2.3.4. Sensores de movimiento
- 1.2.4. Fuentes de energía
  - 1.2.4.1. Las fuentes de energía
  - 1.2.4.2. Uso adaptativo de recursos
  - 1.2.4.3. Programación eficiente
  - 1.2.4.4. Desarrollo sostenible

1.3. Procesadores
- 1.3.1. Procesador central
- 1.3.2. Otros procesadores abstraídos
- 1.3.3. Procesadores de inteligencia artificial

1.4. Transmisores de información
- 1.4.1. Largo alcance
- 1.4.2. Medio alcance
- 1.4.3. Corto alcance
- 1.4.4. Ultra corto alcance

1.5. Sensores
- 1.5.1. Internos al dispositivo
- 1.5.2. Ambientales
- 1.5.3. Médicos

1.6. Componentes lógicos
- 1.6.1. Inmutables
- 1.6.2. Mutables por el fabricante
- 1.6.3. A disposición del usuario

1.7. Categorización
- 1.7.1. Portátiles
- 1.7.2. Teléfonos inteligentes
  - 1.7.2.1. Tabletas
  - 1.7.2.2. Dispositivos multimedia
  - 1.7.2.3. Complementos inteligentes
- 1.7.3. Asistentes robotizados

1.8. Modos de operación
- 1.8.1. Desconectado
- 1.8.2. Conectado
- 1.8.3. Siempre disponible
- 1.8.4. Punto a punto

1.9. Interacciones
- 1.9.1. Interacciones mediadas por el usuario
- 1.9.2. Interacciones mediadas por el proveedor
- 1.9.3. Interacciones mediadas por el dispositivo
- 1.9.4. Interacciones mediadas por el entorno

1.10. Seguridad
- 1.10.1. Medidas implementadas por el fabricante
- 1.10.2. Medidas implementadas por proveedores
- 1.10.3. Seguridad aplicada por el usuario
- 1.10.4. Privacidad

Módulo 2. Base de datos para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

2.1. Bases de datos en dispositivos móviles
- 2.1.1. Persistencia de datos en el desarrollo de aplicaciones móviles
- 2.1.2. Capacidades de bases de datos para *Apps* móviles
- 2.1.3. SQL. *Structured Query Language*

2.2. Elección de la base de datos para las aplicaciones móviles
- 2.2.1. Análisis de las aplicaciones en dispositivos móviles en función de la base de datos
- 2.2.2. Categorías de bases de datos
- 2.2.3. Panorama de base de datos

2.3. Desarrollo con SQLite
- 2.3.1. Base de Datos SQLite
- 2.3.2. Despliegue del Modelo
- 2.3.3. Conexión a SQLite

2.4. Desarrollo con Oracle Berkeley DB
- 2.4.1. Base de datos Berkeley DB
- 2.4.2. Despliegue del modelo
- 2.4.3. Conexión a Berkeley DB

2.5. Desarrollo con Realm
- 2.5.1. Capacidades de Realm
- 2.5.2. Creación de base de datos en Realm
- 2.5.3. Conexión a Realm

2.6. Desarrollo con CouchDB Lite
- 2.6.1. Base de datos CouchDB Lite
- 2.6.2. Creación de base de datos con CouchDB Lite
- 2.6.3. Conexión con CouchDB Lite

2.7. Desarrollo con base de datos centralizadas MySQL
- 2.7.1. Bases de Datos MySQL
- 2.7.2. Despliegue de modelo relacional con MySQL
- 2.7.3. Conexión a MySQL

2.8. Desarrollos centralizados. Oracle, MS SQL Server, MongoDB
- 2.8.1. Desarrollo con Oracle
- 2.8.2. Desarrollo con MS SQL *Server*
- 2.8.3. Desarrollo con MongoDB

2.9. Datos de tipo Grafos
- 2.9.1. Base de Datos orientada a Grafos
- 2.9.2. Creación de base de datos con Neo4j
- 2.9.3. Conexión con Neo4j desde *App* Móvil

2.10. Entornos con capacidades de almacenamiento
- 2.10.1. Desarrollos con *Firebase*
- 2.10.2. Desarrollos con *Core Data*
- 2.10.3. Desarrollo con *Visual Builder Cloud Service*

Módulo 3. Seguridad en dispositivos móviles

3.1. Arquitectura de seguridad de dispositivos móviles
- 3.1.1. Seguridad física de los dispositivos
- 3.1.2. Seguridad de sistema operativo
- 3.1.3. Seguridad de aplicación
- 3.1.4. Seguridad de datos
- 3.1.5. Seguridad de comunicaciones
- 3.1.6. Seguridad de los dispositivos de empresa

3.2. Securización del hardware móvil
- 3.2.1. Dispositivos móviles
- 3.2.2. Dispositivos wearables
- 3.2.3. Automóviles
- 3.2.4. Dispositivos IOT
- 3.2.5. Dispositivos TV

3.3. Securización del sistema operativo
- 3.3.1. Dispositivos móviles Android
- 3.3.2. Dispositivos móviles Apple IOS
- 3.3.3. Otros dispositivos móviles existentes: Blackberry, etc
- 3.3.4. Dispositivos wearables
- 3.3.5. Sistemas operativos de automóviles
- 3.3.6. Dispositivos móviles en *Internet of Things* (IoT)
- 3.3.7. Dispositivos *SmartTV*

3.4. Securización de las aplicaciones móviles
- 3.4.1. Dispositivos móviles Android
- 3.4.2. Dispositivos móviles Apple IOS
- 3.4.3. Otros dispositivos móviles. Blackberry
- 3.4.4. Dispositivos *Wearables*
- 3.4.5. Sistemas operativos de automóviles
- 3.4.6. Dispositivos móviles en *Internet of Things* (IoT)
- 3.4.7. Dispositivos *SmartTV*

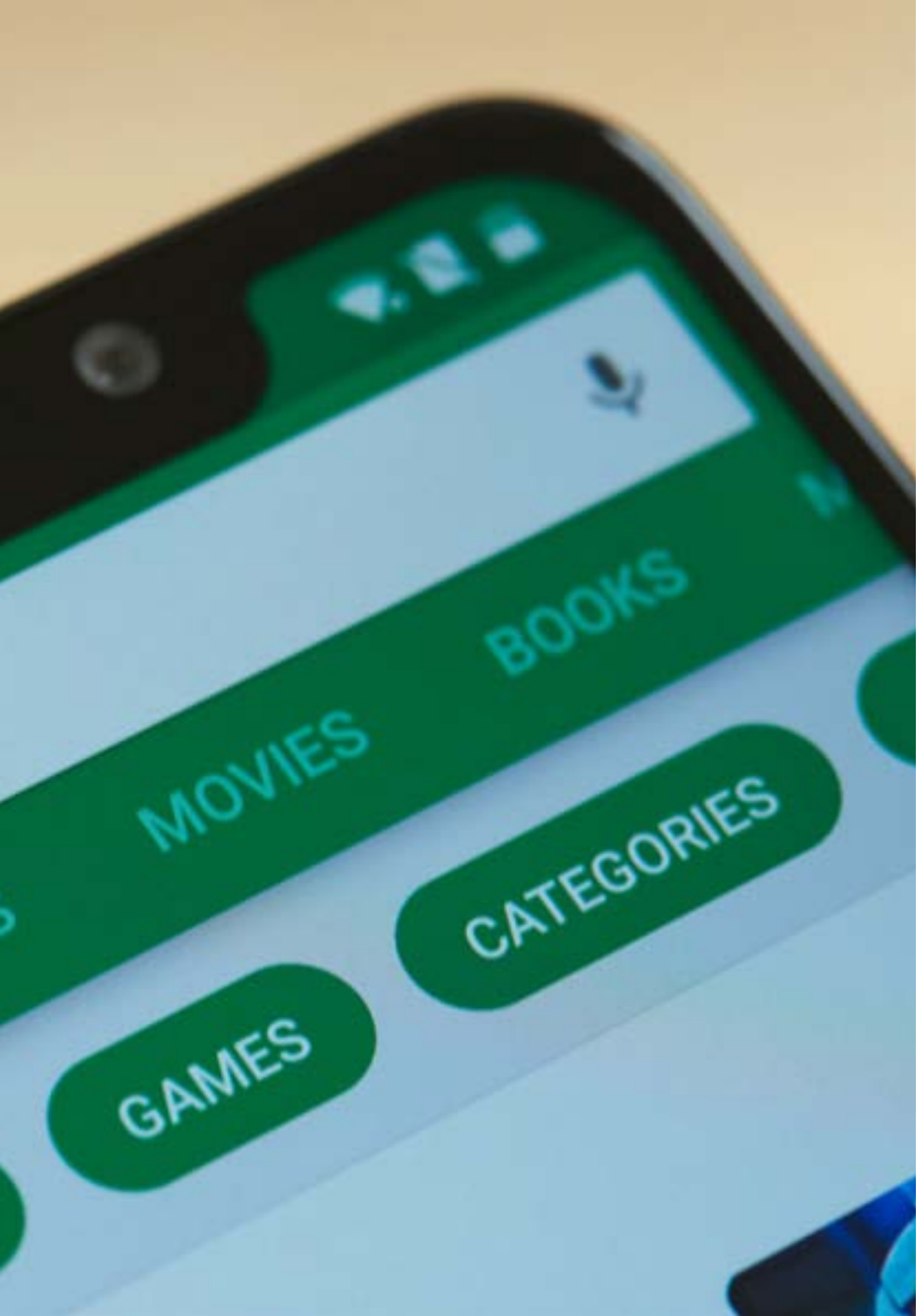
3.5. Securización de los datos en aplicaciones móviles
- 3.5.1. Dispositivos móviles Android
- 3.5.2. Dispositivos móviles Apple IOS
- 3.5.3. Otros dispositivos móviles. Blackberry
- 3.5.4. Dispositivos *Wearables*
- 3.5.5. Sistemas operativos de automóviles
- 3.5.6. Dispositivos móviles en *Internet of Things* (IoT)
- 3.5.7. Dispositivos *SmartTV*

3.6. Seguridad en los *Market Places* de móviles
- 3.6.1. *Google Play* de Google
- 3.6.2. *Play Store* de Apple
- 3.6.3. Otros *Market Places*
- 3.6.4. *Rooting* de dispositivos móviles

3.7. Soluciones de seguridad multiplataforma
- 3.7.1. *Mobile Device Management* (MDM) único
- 3.7.2. Tipos de soluciones existentes en el mercado
- 3.7.3. Securización de dispositivos usando un MDM (*Master Data Management*)

3.8. Desarrollo seguro de aplicaciones móviles
- 3.8.1. Uso de patrones para desarrollo seguro
- 3.8.2. Gestión de pruebas integradas de seguridad
- 3.8.3. Despliegue seguro de aplicaciones





3.9. Gestión de permisos en dispositivos móviles
- 3.9.1. Sistema de permisos
- 3.9.2. Firmas digitales en los *Android Application Package* (APK)
- 3.9.3. Ejecución de procesos en el núcleo
- 3.9.4. Hilos de ejecución y eventos

3.10. Recomendaciones de seguridad para dispositivos móviles
- 3.10.1. Recomendaciones de NSA sobre dispositivos móviles
- 3.10.2. Recomendaciones de INCIBE sobre dispositivos móviles
- 3.10.3. ISO 27001:2013 Anexo
  - 3.10.3.1. Políticas de uso de dispositivos móviles

Tú decides de qué manera y en qué lugar estudiar, porque esta capacitación es completamente online y cuenta con la metodología Relearning para facilitar el proceso de aprendizaje”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

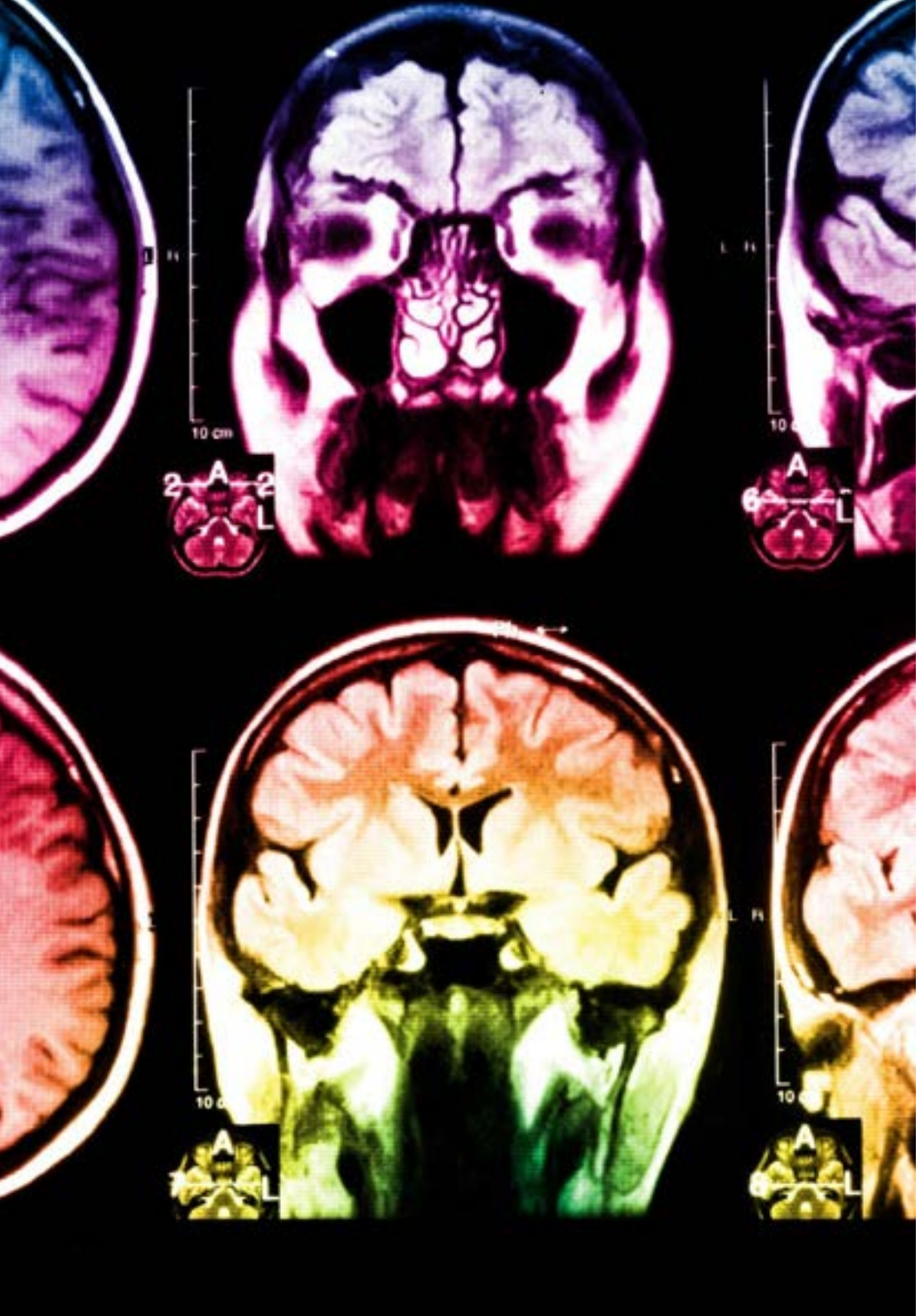
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

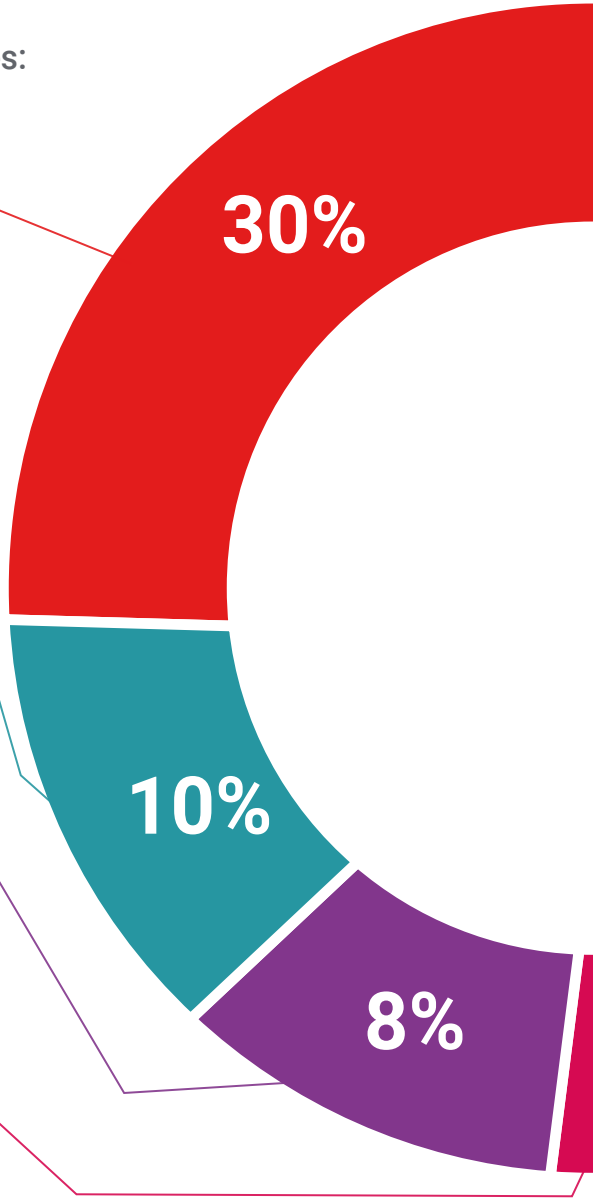
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

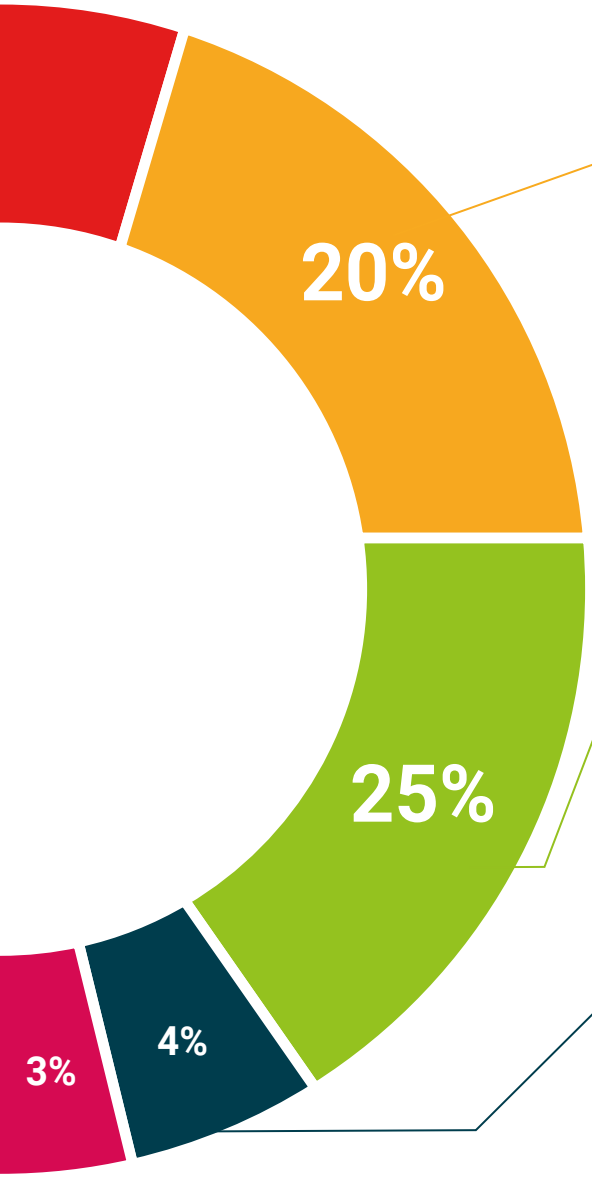
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Experto Universitario en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles



tech universidad tecnológica