Experto Universitario

Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-ciclo-vida-diseno-aplicaciones-desarrollo-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. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

En el área tecnológica la experiencia del usuario ha recobrado mayor importancia ya que de ello depende el éxito del producto. Para una misma utilidad, se pueden encontrar infinitas posibilidades de aplicaciones para su descarga. Hará la diferencia la percepción que el usuario tenga de ella, bien por las referencias reflejadas, como por su propia experiencia de uso. Es allí donde intervienen factores imperativos de diseño y construcción, relevantes dentro del conocimiento del profesional actual que en este programa se plantean. Para la capacitación y actualización dentro del Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles. Disponible en modalidad 100% online y con la más vanguardista metodología de estudio basada en el *Relearning*, para su comprensión y dominio en pocos meses.





Si quieres especializarte en el área de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, ahondando en su Ciclo de Vida y Diseño. Esta titulación es para ti"

Cada plataforma dispone de su modelo de desarrollo nativo, adaptarse a la gran variedad que existe siguiendo este modelo de desarrollo, implica tener que construir y mantener distintas versiones específicas para cada plataforma, en distintos lenguajes de programación y con diferentes entornos de desarrollo. Sin embargo, existen alternativas que buscan realizar un desarrollo multiplataforma y reutilizar la misma base de código para todos los usuarios, estén en la plataforma que estén, esas son conocidas como aplicaciones híbridas, las cuáles serán estudiadas a profundidad en este programa.

De la misma manera, es importante que los desarrolladores faciliten sus procesos en la creación de las aplicaciones para dispositivos móviles, para poder brindar otros tipos de soluciones y funcionalidades que aporten valor a los usuarios, ya que, precisamente, parte importante en el ciclo de vida de las *Apps*, es la experiencia del usuario. La teoría visual y el diseño de interfaces tienen una importancia no muy conocida por el mundo técnico pero que afecta directamente al comportamiento de los clientes. La habilidad para mostrar y relatar ideas y diseños en fase *Alpha* mediante *Wireframes* y prototipos es fundamental.

En ese sentido, el Desarrollo de Aplicaciones y Software para Dispositivos Móviles, cada vez más complejos y, a menudo desarrolladas por diferentes equipos distribuidos, plantea un reto de tal envergadura que los procesos manuales son la principal causa de retraso en la entrega. He allí donde se hará hincapié en la automatización de todo este ciclo que se denomina integración y despliegue continuo determinando sus diferentes etapas.

Para ello se dispone del mejor contenido seleccionado de forma exhaustiva por el equipo de especialistas encargados de dirigir este Experto Universitario. Transmitido de forma online a través de un moderno campus Virtual, en diversidad de formatos y con la posibilidad de descarga para su consulta cuando sea necesario, aplicando la metodología *Relearning* que permiten la reiteración de conceptos y casos prácticos generando un aprendizaje ágil y eficiente.

Este **Experto Universitario en Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en 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

Experimenta una nueva forma de aprender. Con TECH tienes la metodología y tecnología más innovadora del ámbito universitario digital en español”

Aplicaciones de música, entretenimiento, compras, mensajería, productividad, negocios y finanzas son de las más usadas en la actualidad. Aprende a cómo diseñar Apps más atractivas y con experiencias duraderas ante el usuario"

Domina el desarrollo de aplicaciones y software para dispositivos móviles, cada vez más complejos y automatizados, gracias a esta capacitación.

La revolución académica ya está aquí. Hazte experto en pocos meses y de forma 100% online.

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 los profesionales obtendrán los conocimientos y dominarán las técnicas necesarias para comprender el Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles. Alcanzando la excelencia y capacitación que se requiere en un mercado en constante crecimiento y evolución. Abriéndose puertas a infinitas posibilidades.





En tan solo 6 meses podrás titularte con este Experto Universitario en Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles. Matricúlate ahora"

Objetivos generales

- Analizar las necesidades y el comportamiento de los usuarios en relación a los dispositivos móviles y sus aplicaciones
- 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. Desarrollo web multiplataforma orientado a dispositivos móviles

- Determinar las ventajas y limitaciones del modelo de desarrollo nativo y de desarrollo de *Apps* híbridas
- Examinar las características y limitaciones de las *Progressive Web Apps* (PWA)
- Analizar los principales *Frameworks* para el desarrollo de aplicaciones web: Angular, React, Vue
- Compilar las principales tecnologías para el desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma: Ionic y Flutter
- Analizar las capacidades para desplegar estas *Apps* híbridas como webs o aplicaciones de escritorio en PC
- Examinar un modelo para elegir la alternativa que mejor se adapte para el desarrollo de una aplicación específica

Módulo 2. Despliegues en integración continua para dispositivos móviles

- Determinar el peor escenario que da pie a la necesidad de esta metodología
- Concretar los requisitos que el software a integrar debe cumplir
- Establecer qué es la integración continua, la entrega continua y el despliegue continuo
- Analizar DevSecOps
- Examinar el monitoreo continuo
- Desarrollar las implementaciones de las diferentes etapas

Módulo 3. *User Experience* en dispositivos móviles

- Analizar al nuevo tipo de usuario, sus interacciones y su recorrido en las aplicaciones y webs móviles
- Determinar las herramientas fundamentales de analítica web, movilidad y accesibilidad
- Concretar las técnicas de evaluación de micro-interacciones y el diseño de experiencias personalizadas
- Establecer cómo las nuevas tecnologías disruptivas como la IA o el IoT han llevado la experiencia de cliente a nuevos estándares
- Mostrar cómo la analítica del comportamiento genera una cantidad y calidad de datos nunca vistos en la analítica tradicional
- Desarrollar las nuevas metodologías como *Design Thinking*, centradas en el usuario
- Proponer herramientas básicas y avanzadas de prototipado y *Wireframing*

Dominarás las técnicas para el Diseño de Aplicaciones más eficientes y con mejor experiencia de usuario”

03

Dirección del curso

TECH ha elegido a los destacados profesionales en el campo de las nuevas tecnologías, arquitectura de soluciones e infraestructura digital, expertos en programación Android y desarrolladores de aplicaciones para dirigir este Experto Universitario. Quienes 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 alumnos que buscan en este espacio la contribución que necesitan para su éxito profesional y acompañándolos en todo el proceso a través de la plataforma virtual.





TECH ofrece educación de élite para todos.
Y lo hace con la máxima exigencia académica.
Con el mejor claustro docente"

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. Villot Guisán, Pablo

- Director de Información, Técnico y Fundador de New Tech & Talent
- Experto Tecnológico en KPMG España
- Arquitecto *Blockchain* en Everis
- Desarrollador J2EE Área de Logística Comercial en Inditex
- Licenciado en Ingeniería Informática por la Universidad de La Coruña
- Certificado Microsoft en MSCA: *Cloud Platform*

D. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- Director de Experiencia de Clientes para IBM
- Ingeniero Técnico de Preventa a través de *Watson Customer Engagement* portfolio
- Ingeniero de redes de I+D en Telefónica
- Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad de Alcalá y la *Danish Technical University*

Dr. Ceballos van Grieken, Ángel

- Investigador especializado en la aplicación de las TIC en la educación
- Autor del Proyecto de Creación de Contenidos Educativos para Dispositivos Móviles
- Docente en estudios de posgrado vinculados a las TIC
- Docente en estudios universitarios relacionados con la Informática
- Doctor en Educación por la Universidad de Los Andes
- Especialista en Informática Educativa por la Universidad Simón Bolívar

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 tan solo 6 meses el Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles. Desde entender las tecnologías para crear *Apps* híbridas, su integración y despliegue continuo hasta la construcción de una experiencia verdaderamente diferencial para el usuario. Todo ello distribuido en 3 módulos con contenido exclusivo y descargable desde el campus virtual para mayor comodidad y eficiencia en el proceso de aprendizaje.





Tendrás a tu disposición el contenido más actualizado y exclusivo para esta capacitación. De forma 100% online y descargable para tu mayor comodidad"

Módulo 1. Desarrollo web multiplataforma orientado a dispositivos móviles

1.1. Desarrollo web multiplataforma
- 1.1.1. Desarrollo web multiplataforma
- 1.1.2. *Apps* híbridas vs. *Apps* nativas
- 1.1.3. Tecnologías para crear *Apps* híbridas

1.2. *Progressive Web Apps* (PWA)
- 1.2.1. *Progressive Web Apps* (PWA)
- 1.2.2. *Progressive Web Apps* (PWA). Características
- 1.2.3. *Progressive Web Apps* (PWA). Construcción
- 1.2.4. *Progressive Web Apps* (PWA). Limitaciones

1.3. *Framework Ionic*
- 1.3.1. *Framework Ionic*. Análisis
- 1.3.2. *Framework Ionic*. Características
- 1.3.3. Construcción de una *Apps* con Ionic

1.4. *Frameworks* de desarrollo web
- 1.4.1. Análisis de *Framework* en desarrollo web
- 1.4.2. *Frameworks* de desarrollo web
- 1.4.3. Comparativa de *Frameworks* web

1.5. *Framework* Angular
- 1.5.1. *Framework* Angular
- 1.5.2. Uso de Angular en el desarrollo de aplicaciones multiplataforma
- 1.5.3. Angular + Ionic
- 1.5.4. Construcción de *Apps* en Angular

1.6. Biblioteca de desarrollo React
- 1.6.1. Biblioteca de JavaScript React
- 1.6.2. Biblioteca de JavaScript React. Uso
- 1.6.3. React Native
- 1.6.4. React + Ionic
- 1.6.5. Construcción de Apps en React

1.7. *Framework* de Desarrollo Vue
- 1.7.1. *Framework* de Desarrollo Vue
- 1.7.2. *Framework* de Desarrollo Vue . Uso
- 1.7.3. Vue + Ionic
- 1.7.4. Construcción de *Apps* en Vue

1.8. *Frameworks* de Desarrollo *Electron*
- 1.8.1. *Frameworks* de Desarrollo *Electron*
- 1.8.2. *Frameworks* de Desarrollo *Electron*. Uso
- 1.8.3. Desplegando nuestras *Apps* también en escritorio

1.9. Herramienta de desarrollo de dispositivos móviles Flutter
- 1.9.1. Herramienta de Desarrollo de Dispositivos Móviles Flutter
- 1.9.2. Uso de SDK Flutter
- 1.9.3. Construcción de *Apps* en Flutter

1.10. Herramientas de desarrollo para dispositivos móviles. Comparativa
- 1.10.1. Herramientas para el desarrollo de aplicaciones en dispositivos móviles
- 1.10.2. Flutter vs. Ionic
- 1.10.3. Selección del *Stack* más adecuado para la creación de una *App*

Módulo 2. Despliegues en integración continua para dispositivos móviles

2.1. Ciclo de vida del software
- 2.1.1. Ciclo de Vida del Software
- 2.1.2. Metodologías ágiles
- 2.1.3. El ciclo continuo ágil del software

2.2. Desarrollo del producto manual
- 2.2.1. Integración manual
- 2.2.2. Entrega manual
- 2.2.3. Despliegue manual

2.3. Integración supervisada
- 2.3.1. La integración continua
- 2.3.2. Integración supervisada. Revisión manual
- 2.3.3. Revisiones automáticas estáticas

2.4. Pruebas lógicas
- 2.4.1. Pruebas unitarias
- 2.4.2. Pruebas de integración
- 2.4.3. Pruebas de comportamiento

2.5. Integración continua
- 2.5.1. Ciclo de integración continua
- 2.5.2. Dependencias entre integraciones
- 2.5.3. Integración continua como Metodología de Gestión del Repositorio

2.6. Entrega continua
- 2.6.1. Entrega continua
- 2.6.2. Soluciones con entrega continua
- 2.6.3. Entrega continua. Ventajas

2.7. Despliegue continuo
- 2.7.1. Despliegue continuo
- 2.7.2. Soluciones con despliegue continuo
- 2.7.3. Despliegue continuo. Tipología

2.8. DevSecOps
- 2.8.1. DevSecOps. Uso
- 2.8.2. Analizadores estáticos
- 2.8.3. Pruebas de seguridad de análisis dinámico

2.9. Monitoreo continuo
- 2.9.1. Monitoreo continuo
- 2.9.2. Monitoreo continuo. Análisis y Ventajas
- 2.9.3. Monitoreo continuo. Plataformas

2.10. Implementación
- 2.10.1. Implementación en máquina local
- 2.10.2. Implementación en máquina compartida
- 2.10.3. Implementación en base servicios en la nube
- 2.10.4. Gestión de la configuración

Módulo 3. *User Experience* en Dispositivos Móviles

3.1. *User Experience*
- 3.1.1. *Client Experience*
- 3.1.2. *Client Experience*. Requisitos
- 3.1.3. Bidireccionalidad con el cliente

3.2. *Client Experience*. Objetivos y Equipos
- 3.2.1. *Client Experience*. Objetivos y Equipos
- 3.2.2. Procesos iterativos
- 3.2.3. Información necesaria

3.3. Micro-interacciones
- 3.3.1. Relación *End-to-end*
- 3.3.2. Interacciones
- 3.3.3. Omnicanalidad

3.4. Comportamiento de usuario
- 3.4.1. Diseño de los cimientos
- 3.4.2. Analítica web y de sesión
- 3.4.3. Expertos en analítica

3.5. Estado del arte de la tecnología
- 3.5.1. *Machine Learning*
- 3.5.2. Cadena de bloques
- 3.5.3. Internet de las Cosas

3.6. Componentes técnicos
- 3.6.1. Componentes técnicos
- 3.6.2. Componentes avanzados: Dispositivos
- 3.6.3. Componentes avanzados: Distintos perfiles

3.7. Usabilidad
- 3.7.1. Heurísticos de Nielsen
- 3.7.2. Pruebas de usuario
- 3.7.3. Usabilidad. Errores

3.8. Técnicas de UX. *User Experience*
- 3.8.1. Reglas
- 3.8.2. *Prototyping*
- 3.8.3. Herramientas de *Low-Code*

3.9. Estrategia visual
- 3.9.1. Diseñador de *User Interface*
- 3.9.2. Trabajo de *User Interface* en la Web
- 3.9.3. Trabajo de *User Interface* en Aplicaciones

3.10. *Developer Frameworks*
- 3.10.1. *Frameworks* de CX
- 3.10.2. *Frameworks* de UX
- 3.10.3. *Frameworks* de UI

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.

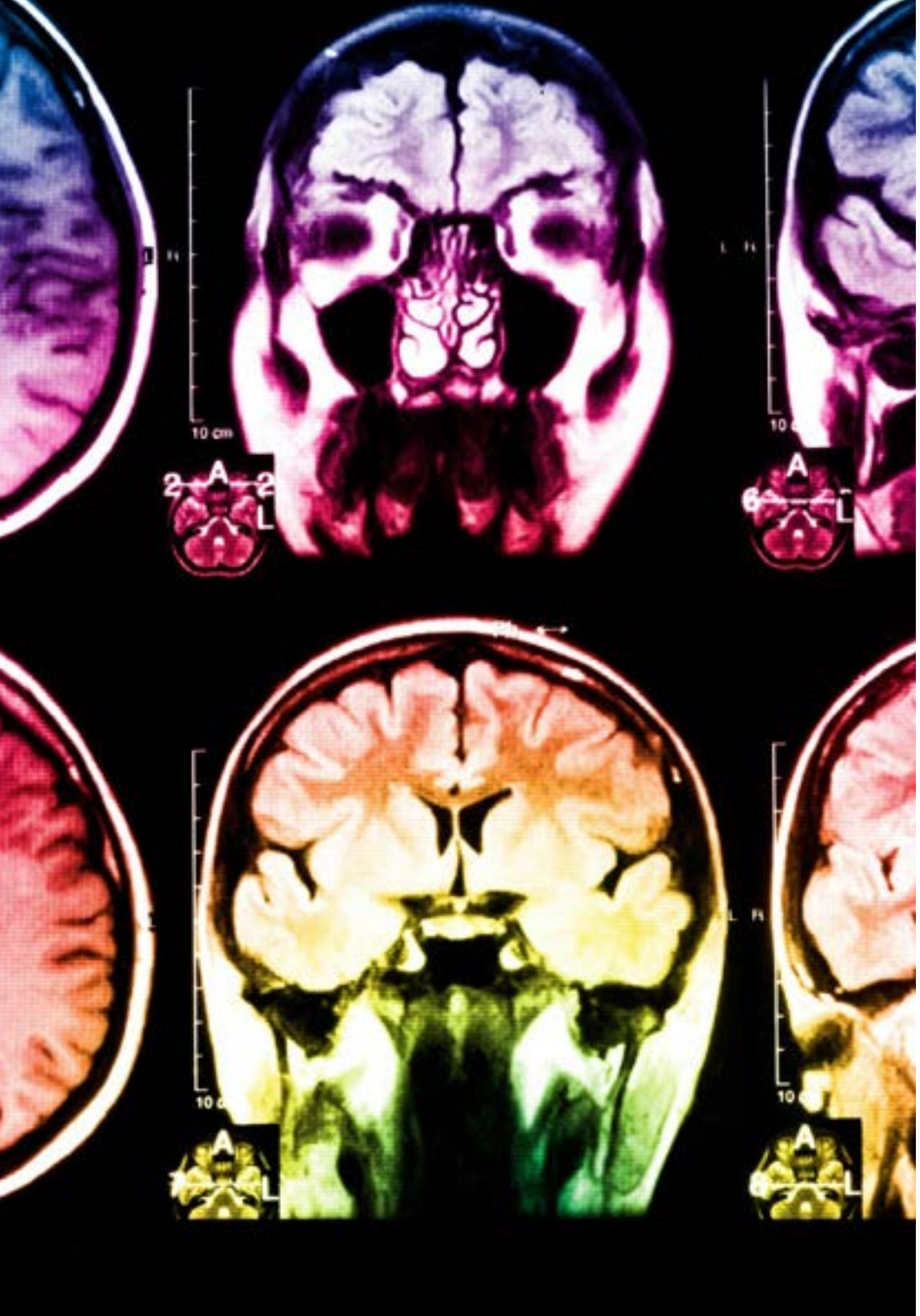
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

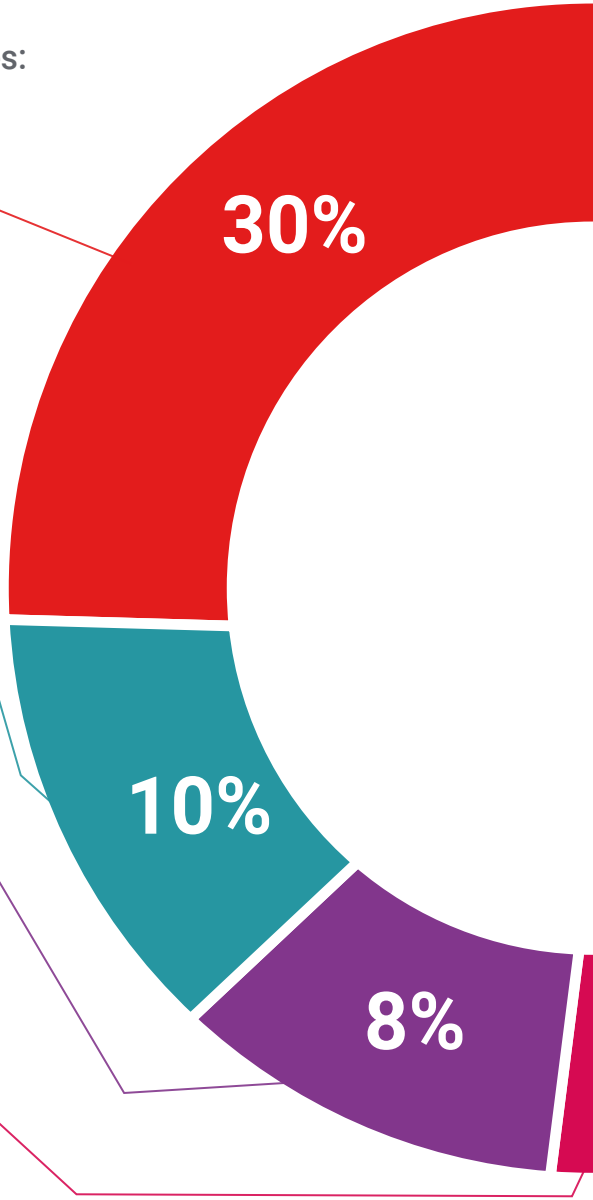
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

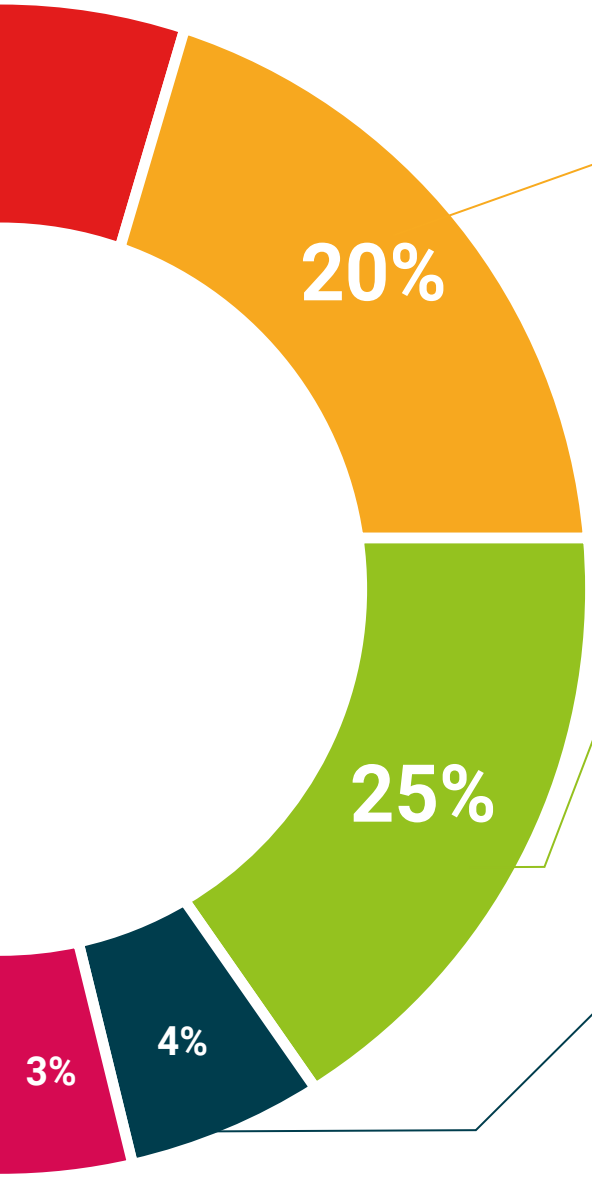
Prácticas de habilidades y competencias

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 Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en 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 Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en 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 Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en 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

Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en 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

Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles



tech universidad tecnológica