Experto Universitario

Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android

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

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

En la actualidad el sector del Desarrollo de Aplicaciones Móviles en Android ha experimentado un crecimiento vertiginoso. Los informes del mercado laboral confirman la demanda creciente de perfiles expertos en el diseño de aplicaciones móviles, valorando la experiencia completa en el ciclo de vida del desarrollo, despliegue y monetización de las aplicaciones. Es por eso que se hace necesario la creación de este tipo de programas de actualización, para dotar al profesional de todos los conocimientos en torno a las herramientas nativas y sus procedimientos, las arquitecturas e interfaces dentro de este sistema operativo. Una capacitación totalmente online con la metodología *Relearning*, que facilita el aprendizaje y hace el proceso mucho más dinámico.





Cursar un programa de actualización con características tan específicas harán que tu desempeño destaque y logres perfilarte hacia ese objetivo profesional que deseas. TECH lo hace posible"

Desde el inicio de los sistemas informáticos, la necesidad de comunicación entre el usuario y el propio sistema ha sido uno de los elementos fundamentales. La mayor parte de las aplicaciones Android tienen una interfaz que permite establecer una comunicación fluida entre el usuario y la aplicación Android. Este sistema operativo ofrece diferentes elementos de presentación, por lo que se hace necesario tener un conocimiento especializado para discernir las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos a la hora de realizar el diseño.

De igual forma, la gran diversidad de tipos de pantallas y modelos de dispositivos móviles precisa, de conocimiento especializado de la fase de diseño para llevar a cabo una arquitectura técnica extensible que permita reusar al máximo los elementos visuales. Más cuando empiezan a aparecer nuevos mecanismos de interacción con el usuario como las pantallas táctiles y otros. Este programa aborda los conocimientos tanto para la comunicación del usuario con el sistema, como las técnicas para generar bibliotecas de estilos y elementos reusables en diferentes aplicaciones. Especialmente en lo que se refiere a la utilización de temas y diseños aplicados para realidad virtual y aumentada en Android.

En tal sentido, se examinarán los diferentes tipos de interfaces y diseños disponibles en el sistema operativo desde un punto de vista estrictamente tecnológico. Como también se abordará el código limpio y el uso de patrones de Desarrollo para crear códigos más legibles, reutilizables y extensibles. Analizando los *Frameworks* diseñados para ser usados con ciertas arquitecturas, haciendo así que todo el código sea lo más homogéneo y limpio posible.

Finalmente, con este Experto Universitario el profesional profundizará en las Herramientas Empresariales en Android y su eficiencia en la empresa, para alcanzar los objetivos propuestos con el mayor éxito esperado. Disponiendo para ello del mejor contenido seleccionado de forma exhaustiva por el equipo de especialistas encargados de su dirección. Transmitiendo sus experiencias de forma online, durante 6 meses, a través de un moderno Campus Virtual y la metodología más vanguardista.

Este **Experto Universitario en Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Desarrollo de Aplicaciones para Android
- 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

Domina como un experto el uso de patrones de Desarrollo y el código limpio para que diseñes códigos más legibles, reutilizables y puedas extenderlo sin complicaciones"

Para estar a la par de las exigencias del mercado, el profesional debe capacitarse. Por eso TECH trae este programa 100% online dedicado a explorar todo sobre las Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android. Matricúlate ahora"

Con este programa abordarás las técnicas para generar bibliotecas de estilos y elementos reusables en diferentes aplicaciones.

Aprende a usar temas y diseños aplicados para Realidad Virtual y Aumentada en Android, en este Experto Universitario.

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 al profesional 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 el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Los continuos avances de la industria y la tecnología, obligan al profesional de esta área a mantenerse capacitado para estar a la par de las necesidades y estén a la vanguardia de los conceptos y estilos que se manejan en Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android enseña todas las herramientas y fundamentos necesarios para desarrollarse en esta carrera y brindar soluciones efectivas en el entorno profesional. Abordando las herramientas empresariales en Android y su eficiencia en la empresa.

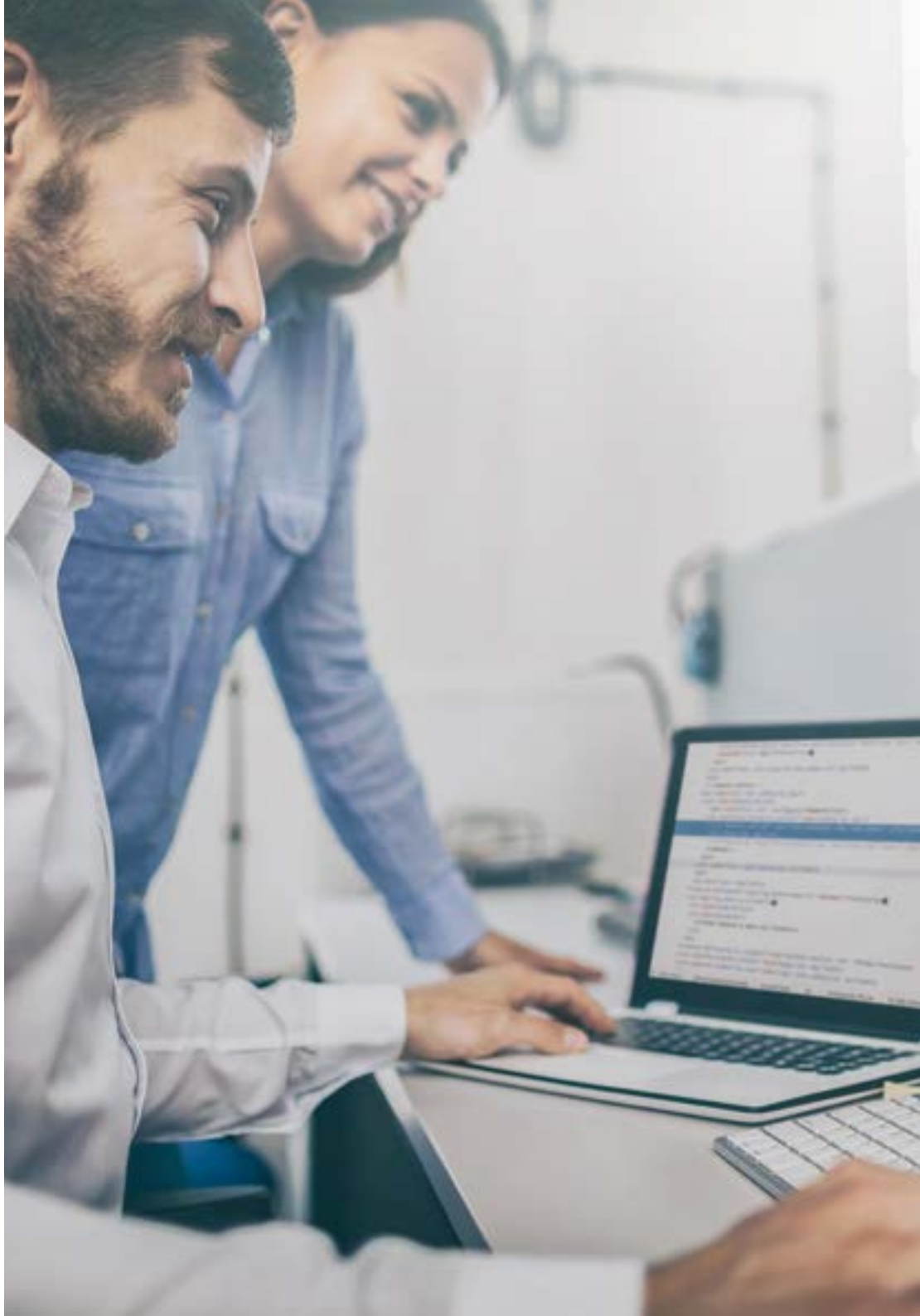




Con este programa podrás aplicar las bondades de dispositivos Android en diversidad de usos. Plataformas bancarias, de seguridad, drones y para la gestión de actividades diarias"

Objetivos generales

- Determinar los elementos estructurales de un sistema Android
- Establecer cómo se crean estilos y temas incluyendo los de Realidad Virtual a través de los *Layouts*
- Analizar las diferencias entre los distintos Frameworks de Desarrollo, puntos fuertes y debilidades
- Demostrar las ventajas de estos dispositivos para seguridad y evitar el cibercrimen
- Desarrollar una metodología para la gestión óptima de datos en el dispositivo
- Analizar los casos de uso para dispositivos Android en el mercado



Objetivos específicos

Módulo 1. *Frameworks* utilizados en desarrollo de aplicaciones Android

- Analizar el *Framework* de Android Core
- Desarrollar otros *Framework* usados para el desarrollo de aplicaciones en Android
- Implementar librerías con *Graddl*
- Establecer los *Frameworks* para conectar con una API
- Generar conocimiento especializado sobre arquitecturas como MVP
- Concretar pros y contras sobre MVP y MVVM

Módulo 2. Interfaces y *layouts* en desarrollo de aplicaciones Android

- Presentar el modelo de ciclo de vida de las vistas en Android
- Examinar los atributos más importantes de un diseño visual (*Layouts*)
- Analizar los diseños *(Layouts*) disponibles
- Generar un diseño (*Layouts*) reusable
- Determinar cómo usar recursos alternativos
- Identificar las diferencias de uso de estos componentes frente a otros sistemas de programación
- Establecer la potencialidad y uso del fichero AndroidManifest.xml

Módulo 3. Herramientas de dispositivos Android

- Compilar las herramientas más avanzadas en la gestión diaria
- Evaluar herramientas de control de dispositivos Android
- Demostrar las ventajas de utilizar Android en los Drones
- Concretar las funcionalidades de herramientas CRM
- Demostrar las bondades de dispositivos Android en plataformas bancarias
- Analizar las posibilidades de plataforma IoT y Android
- Examinar herramientas de eficiencia de procesos en Android

Compila las herramientas más avanzadas para la gestión de empresas y a nivel comercial a través de Android”

03

Dirección del curso

Destacados profesionales en el campo de las nuevas tecnologías, arquitectura de soluciones e infraestructura digital, expertos en programación Android y desarrolladores de aplicaciones dirigen este Experto Universitario. Quienes apuestan por la optimización del proceso de aprendizaje de los alumnos, que buscan en este espacio la contribución que necesitan para su éxito profesional. Por lo que les asesoran y acompañan en todo el proceso a través de la plataforma virtual exclusiva de TECH.





Un equipo de docentes especialistas te acompañará en el recorrido de tu profesionalización. Apoyados por foros de discusión, salas de reuniones, chats privados y una comunidad de especialistas"

Dirección



D. Olalla Bonal, Martín

- *Actual Blockchain Technical Specialist en IBM SPGI*
- Técnico en electrónica digital
- Arquitecto *Blockchain*
- Arquitecto de Infraestructura en Banca
- Formación *Hyperledger Fabric* a empresas
- Formación *Blockchain* orientado a negocio en empresas
- Gestión de proyectos y puesta en producción de soluciones
- Más de 25 años de experiencia en el sector IT

Profesores

D. Noguera Rodríguez, Pablo

- Desarrollador de Apps Nativas (iOS & Android)- Starman Aviation (Aviaze App)
- Desarrollador de Apps Nativas (iOS) - Stef (Mtrack App)
- Desarrollador de Apps Nativas (iOS & Android) - Bitnovo (Bitnovo App)
- Desarrollador Experto en Java: JSE, JEE y Android - Ilabora Formación
- Programación de Aplicaciones en Android - EOI – Madrid

D. Marcano Van Grieken, Alejandro Antonio

- Gerente de Producto – Vikua, Remoto (Jira, SCRUM, Figma, Slack, Notion
- Desarrollador Backend – InnovativeGX
- Graduado en Ingeniería de Sistemas, Universidad Metropolitana Caracas, Venezuela
- Máster en Ciberseguridad, Universidad de León Online



04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario comprende el conocimiento, dominio y gestión de las Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones, mostrando al profesional todo sobre los *Frameworks*, los sistemas de gestión de librerías, los procesos de automatización, las interfaces y *Layouts*. Así como la gestión de los diferentes dispositivos y las herramientas que son tendencia en el mercado. Todo ello y más desplegado en un temario compuesto por 3 módulos, que ha sido detallado en el contenido de este programa. Con la presentación de casos prácticos basado en problemas reales y diversidad de formatos teóricos y audiovisuales. La metodología implementada le brinda flexibilidad y comodidad al alumno, pudiendo titularse en pocos meses.





Capacítate de forma ágil y dinámica con una metodología 100% online. Con un contenido exclusivo diseñado por expertos para ti”

Módulo 1. *Frameworks* utilizados en desarrollo de aplicaciones Android

1.1. *Frameworks* en Desarrollo de Aplicaciones Android
- 1.1.1. *Framework* en Desarrollo de Aplicaciones Android
- 1.1.2. *Frameworks*. Tipologías
- 1.1.3. Elección del *Frameworks* para el proyecto

1.2. Implementación de *Frameworks* en Android
- 1.2.1. *Frameworks* Core de Android para Java/Kotlin
- 1.2.2. Jetpack *Compose*
- 1.2.3. *Frameworks* en otros lenguajes

1.3. Sistemas de gestión de librerias en desarrollo
- 1.3.1. *Graddle*
- 1.3.2. Automatización con *Graddle*
- 1.3.3. Herramienta del desarrollo Maven

1.4. Código limpio
- 1.4.1. Código ordenado
- 1.4.2. Preparación de código en Aplicaciones Android
- 1.4.3. *Bikeshedding* y priorización

1.5. Patrones de desarrollo en Android
- 1.5.1. Categorías de patrones
- 1.5.2. Diferencias entre patrones
- 1.5.3. *Factory, Observer y Singleton*

1.6. MVP. Modelo, Vista y Presentador
- 1.6.1. MVC. Modelo, Vista y Controlador
- 1.6.2. Modelo, Vista y Presentador
- 1.6.3. Ejemplo práctico: *Pokémon Battle*

1.7. MVVM. Modelo, Vista y View Model
- 1.7.1. MVC vs MVVM
- 1.7.2. Modelo, Vista y *View Model*
- 1.7.3. Ejemplo Práctico: Pokemon Battle II

1.8. *Frameworks* y librerías más utilizadas en Android
- 1.8.1. Librerías de interacción con API
- 1.8.2. Librerías de conversión de datos
- 1.8.3. *Firebase* y *Firebase Analytics*

1.9. *Framework* visual de Android
- 1.9.1. Ciclo de vida de una aplicación Android
- 1.9.2. Diseño de vistas en XML
- 1.9.3. Diseño de elementos y animaciones en XML

1.10. *Frameworks* de Android en otros lenguajes
- 1.10.1. *React Native*
- 1.10.2. Flutter
- 1.10.3. Ionic

Módulo 2. Interfaces y *Layouts* en desarrollo de aplicaciones Android

2.1. Ciclo de vida de un interfaz en Android
- 2.1.1. Ciclo de vida en Android
- 2.1.2. Relación proceso-actividades
- 2.1.3. Persistencia de estado de la aplicación
- 2.1.4. Arquitectura *Clean* aplicada a Android

2.2. Vistas en el Desarrollo de Aplicaciones Android (*Views*)
- 2.2.1. Capa de presentación de la arquitectura *Clean*
- 2.2.2. *Recicler View*
- 2.2.3. *Adapter View*

2.3. Diseños en el Desarrollo de Aplicaciones Android (*Layouts*)
- 2.3.1. *Layouts* en Android
- 2.3.2. *Constraint Layout*
- 2.3.3. Creación de *Layouts* usando Android *Studio Layout Editor*

2.4. Animaciones en el Desarrollo de Aplicaciones Android (*Animations*)
- 2.4.1. Iconos e imágenes
- 2.4.2. Transiciones
- 2.4.3. Diferencia entre animación de propiedades y animación de vistas

2.5. Actividades e intenciones en el Desarrollo de Aplicaciones Android (*Activity e Intentions*)
- 2.5.1. Intenciones explicitas e implícitas
- 2.5.2. Barra de acciones
- 2.5.3. Comunicación entre actividades

2.6. Recursos alternativos y de sistema (*Material Design, Cardboard, etc.*)
- 2.6.1. Material *Design* para Android
- 2.6.2. Multimedia en Android
- 2.6.3. Realidad virtual con *Google Cardboard for Android NDK*

2.7. Estilos y temas en el Desarrollo de Aplicaciones Android
- 2.7.1. Estilos en un proyecto Android
- 2.7.2. Temas para el proyecto Android
- 2.7.3. Reutilización de estilos y temas

2.8. Gráficos, pantalla táctil y sensores
- 2.8.1. Trabajo con gráficos avanzados
- 2.8.2. Gestión de dispositivos con pantalla táctil y con teclado
- 2.8.3. Uso de sensores del dispositivo con Android

2.9. Diseños para realidad aumentada
- 2.9.1. Interfaces complejas usando la cámara
- 2.9.2. Sensores de posición y GPS en la realidad aumentada
- 2.9.3. Presentación en pantallas no estándar
- 2.9.4. Errores y problemas comunes

2.10. Configuración avanzada de interfaz con AndroidManifest.xml
- 2.10.1. La potencia del fichero de manifiesto de Android
- 2.10.2. Diseño programático versus diseño declarativo
- 2.10.3. Componentes clave del archivo

Módulo 3. Herramientas de dispositivos Android

3.1. Gestión: Herramientas "TO DO"
- 3.1.1. Herramientas de mercado
- 3.1.2. Herramientas de mercado. Comparativa de funcionalidades
- 3.1.3. Herramientas de gestión. Diferencias

3.2. MDM: gestión empresarial de dispositivos
- 3.2.1. Control de los dispositivos de empresa
- 3.2.2. Análisis de las principales herramientas de mercado
- 3.2.3. Elección de la herramienta

3.3. CRM: herramientas de mercado
- 3.3.1. Análisis de las herramientas de mercado con aplicación en Android
- 3.3.2. Herramientas de mercado. Eficiencia
- 3.3.3. Herramientas de mercado. Usos

3.4. Drones con Android
- 3.4.1. Apps de dispositivos Android para control de Dron
- 3.4.2. Controles autónomos
- 3.4.3. Usos de Dron en Android

3.5. Android, valor añadido en plataformas bancarias
- 3.5.1. Android en plataformas bancarias
- 3.5.2. Riesgos y fraudes de ciberdelincuentes
- 3.5.3. Usos de dispositivos móviles

3.6. *Brokering* en dispositivos móviles
- 3.6.1. Herramientas de mercado y su uso
- 3.6.2. Comparativa de las herramientas
- 3.6.3. Elección de herramienta para cada uso

3.7. Herramientas de entretenimiento y formación
- 3.7.1. Usos
- 3.7.2. Herramientas del mercado
- 3.7.3. Comparativas de funcionalidades entre herramientas de desarrollo Android

3.8. LoT Android
- 3.8.1. *Framework* y plataformas de mercado
- 3.8.2. Riesgos y consideraciones de IoT en Android
- 3.8.3. Usos de IoT en Android

3.9. Eficiencia de procesos
- 3.9.1. Análisis de herramientas de mercado para creación de Apps
- 3.9.2. Comparativa de herramientas de creación de aplicaciones para Android
- 3.9.3. *Use Case*

3.10. Aplicaciones más descargadas en la actualidad
- 3.10.1. Herramientas más descargadas en la actualidad
- 3.10.2. Agrupación por familias
- 3.10.3. Usos principales, secundarios y comparativas con IOS

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.

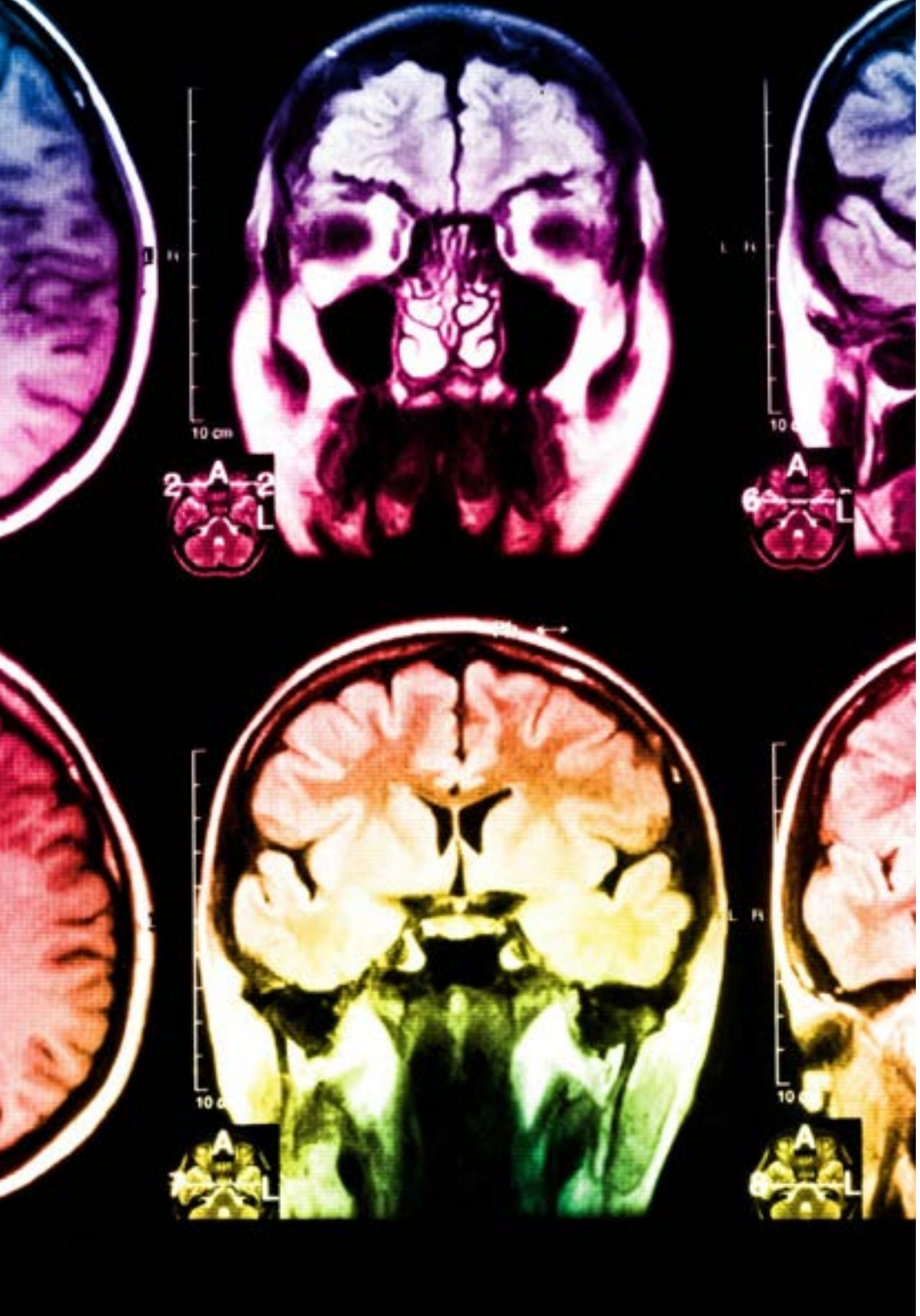
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

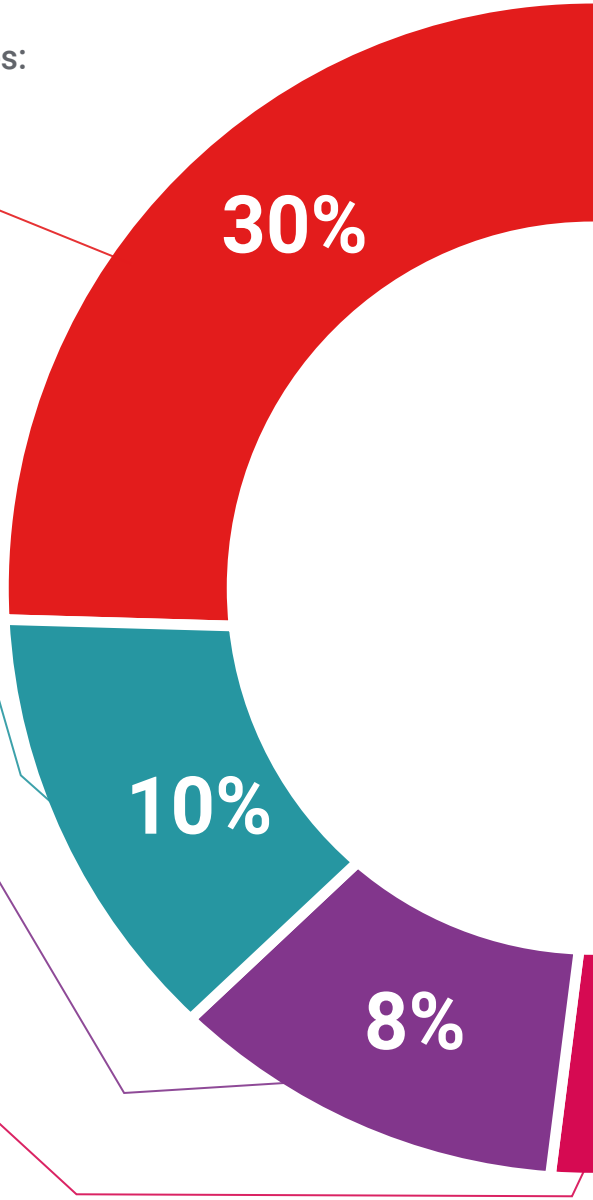
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

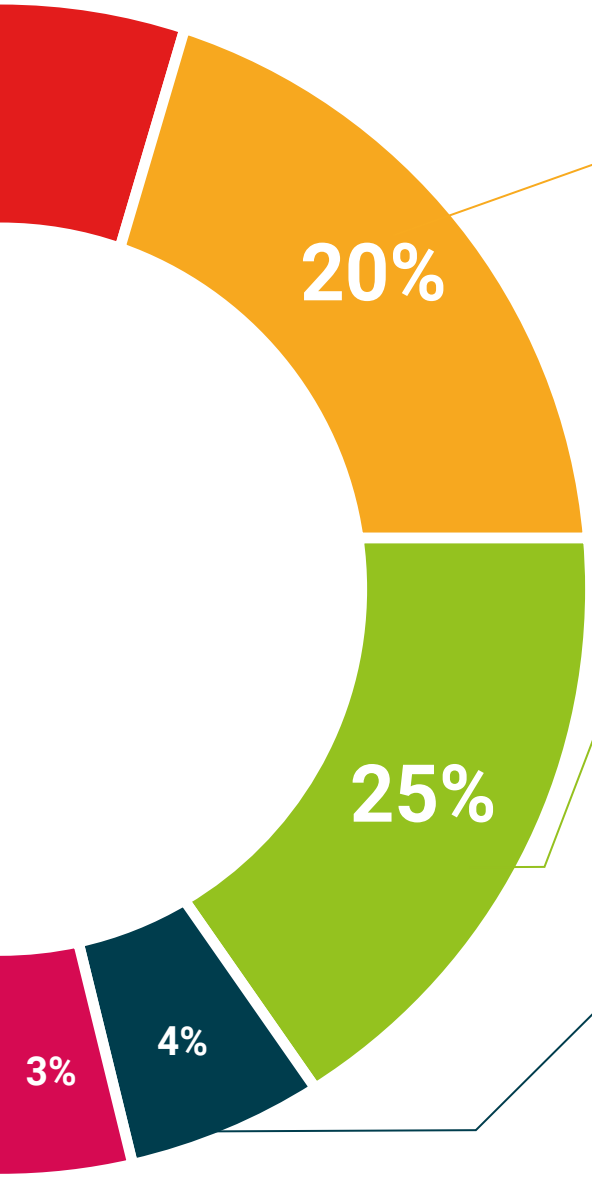
Prácticas de habilidades y competencias

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 Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android 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 Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android** 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 Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android**

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

Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android

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

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. 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
Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Herramientas para Desarrollo de Aplicaciones Android



tech universidad tecnológica