Experto Universitario
Diseño de Aplicaciones Android



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Diseño 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-diseno-aplicaciones-android**

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

Android está presente en millones de dispositivos en una amplia variedad de tamaños y formas de pantallas. Definir una metodología de diseño de elementos visuales y de pantallas es fundamental a la hora de desarrollar una aplicación en este sistema operativo. Así como tomar en cuenta las necesidades, en cuantos a aspecto y funcionalidad frente a los diferentes aparatos y sistemas que existen y que van apareciendo en el mercado. En este programa de capacitación se obtendrá el conocimiento para entender el Diseño de Aplicaciones Android en su complejidad, hasta las claves para hacer un proyecto exitoso. Mediante una metodología de estudio 100% online con el contenido más actualizado seleccionado por expertos para titularse en un máximo de 6 meses.





En un mundo donde los cambios son incesantes, los profesionales deben estar actualizados. Por eso TECH, pone a tu disposición programas como este Experto Universitario en Diseño de Aplicaciones Android. Para que lleves tu carrera a un siguiente nivel"

Con la llegada de las comunicaciones 5G y la amplia presencia de dispositivos móviles y elementos conectados, es indudable que Android se muestra como uno de los elementos clave del actual ecosistema tecnológico. Poco a poco se está llegando a grados de procesamiento y velocidad muy superior al conseguido anteriormente, lo que impulsa la creación de nuevas y espectaculares aplicaciones como la Realidad Virtual y Aumentada donde Android está empezando a demostrar su versatilidad.

Es por ello que, se hace necesario profundizar en los elementos estructurales que componen una arquitectura Android y cómo se relacionan para poder entender cómo construir y programarlo. Estas consideraciones se deben tener en cuenta a la hora de diseñar nuevos sistemas y lograr un máximo aprovechamiento de sus capacidades en todos los ámbitos donde hoy se han convertido en elementos imprescindibles.

Por otro lado, un buen desarrollo, debe centrarse en cómo se ve el producto en diferentes dispositivos para mostrar un aspecto homogéneo, familiar y aprovechar las particularidades de cada dispositivo. Estas particularidades pueden suponer distintas resoluciones, distintos tamaños de pantalla o una mayor disponibilidad de recursos. Adoptar un diseño *Responsive*, no es opcional, es indispensable para que se adecúe a la naturaleza del dispositivo. Además de la fragmentación en cuanto a terminales y al numeroso público que tiene la plataforma hay que adaptar la experiencia del usuario.

En tal sentido, este Experto Universitario en Diseño de Aplicaciones Android, reúne todos los conocimientos necesarios para desenvolverse dentro de este sistema operativo y desarrollar buenos proyectos que logren éxito dentro del universo de opciones que existen. Es por ello, que se dedica un módulo al desarrollo de conocimientos avanzados sobre cómo crear, diseñar y analizar qué experiencia van a tener los usuarios en el camino hacia la conversión, con las herramientas y técnicas más avanzadas y metodologías específicas como el *Desing Thinking* que permiten trabajar en un nuevo entorno más dinámico y centrado en el usuario.

Cabe destacar, que la metodología implementada para el estudio de todos estos conocimientos se basa en el *Relearning,* la cual facilita el aprendizaje evitando esfuerzos adicionales por el alumno e inversiones mayores de tiempo logrando obtener su titulación en un plazo no mayor a 6 meses. Asimismo, la plataforma de TECH Universidad Tecnológica dispone de los medios interactivos necesarios para hacer fluida la comunicación entre el cuadro docente y el estudiante; así como también brinda el dinamismo que este tipo de temas requiere con empleos prácticos basados en problemas reales.

Este **Experto Universitario en Diseño 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

Aprende todo lo necesario en torno al proceso de Diseño de Aplicaciones Android y la creación de una User Experience diferencial que permita hacer exitoso tus proyectos"

TECH trae este programa 100% online, donde aprenderás a Diseñar Aplicaciones Android como un Experto Universitario en un máximo de 6 meses. Matricúlate ahora”

Solucionar los diversos problemas que se encuentran en el desarrollo multidispositivo, será posible después de cursar este Experto Universitario.

Con este programa podrás entender cómo construir y programar un proyecto en Arquitectura Android.

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 programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Este Experto Universitario en Diseño de Aplicaciones Android, tiene como objetivo preparar al profesional para crear proyectos exitosos dentro de la arquitectura Android, manejando todo acerca del Lenguaje de Programación y su arquitectura para multiplataformas, brindando la mejor experiencia al usuario. Estando así actualizado frente a las necesidades del mercado y mantenerse a la vanguardia de los conceptos y estilos que se manejan, para obtener su desarrollo profesional y ampliar sus posibilidades de negocio.





Alcanzar los objetivos profesionales, solo es posible con determinación y preparación. Este Experto Universitario hará un punto de diferencia en tu curriculum"

Objetivos generales

- Determinar los elementos estructurales de un sistema Android
- Desarrollar una metodología para la gestión óptima de datos en el dispositivo
- Analizar los casos de uso para dispositivos Android en el mercado
- Dominar los elementos de un diseño responsive y superar retos derivados del mismo
- Compilar las diferentes etapas de un ciclo de integración continua enfocado al desarrollo en Android



Objetivos específicos

Módulo 1. Lenguaje de programación Android

- Examinar el núcleo Linux y la máquina virtual en la base de Android
- Analizar las librerías nativas del sistema
- Establecer las bondades de Android frente a otras plataformas
- Determinar los elementos de una aplicación Android
- Presentar las versiones Android y sus mejoras
- Evaluar el mercado de aplicaciones de Android
- Fundamentar la evolución futura de Android

Módulo 2. Diseño Responsive en Android

- Analizar los elementos principales de un diseño
- Definir una metodología de diseño de elementos visuales y una metodología de diseño de pantallas
- Solucionar los diversos problemas que se encuentran en el desarrollo multidispositivo
- Disponer de herramientas para generar mejores y más recursos para el desarrollo multidispositivo
- Examinar *Frameworks* alternativos al desarrollo nativo *Responsive*
- Generar una metodología propia para desarrollar aplicaciones empleando buenas prácticas para la visualización multidispositivo desde el inicio del proyecto

Módulo 3. Marketing en aplicaciones Android

- Analizar las nuevas metodologías centradas en el usuario
- Determinar cómo la inteligencia artificial ha llevado la CX al siguiente nivel
- Establecer la importancia de la accesibilidad y movilidad
- Desarrollar las técnicas más avanzadas de analítica de sesión y comportamiento
- Concretar objetivos de micropersonalización durante el *Journey* de usuario
- Compilar las nuevas metodologías propias de un entorno cambiante y vivo
- Proponer técnicas para la creación de prototipos

Compila las herramientas más avanzadas que te permitirán diseñar aplicaciones más útiles y adaptables”

03

Dirección del curso

Para la dirección de este programa TECH, ha elegido 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 la mayor universidad digital del mundo.





La plataforma de TECH te brinda los medios interactivos necesarios para sentirte acompañado en todo momento”

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. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- Consultor de servicios profesionales trabajando con organizaciones de vanguardia en Europa, Oriente Medio y América Latina desde IBM
- Destacas colaboraciones en reconocidas universidades y centros de educación superior en materias relacionadas con la tecnología como Inteligencia Artificial, *Internet of Things, Cloud, Customer Experience y Digital Transformation*
- Ingeniero Técnico de Preventa a través de Watson *Customer Engagement* portfolio (soluciones de Marketing y *Customer Experience*) dentro de España, Portugal, Grecia e Israel en IBM
- Ingeniero de Redes de I+D en Telefónica
- Graduado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad de Alcalá y la *Danish Technical University*

D. Pérez Rico, Javier

- Actual Líder técnico Android en Nologis
- Líder técnico Android en Seekle
- Programador Android en Gowex-Ideup
- Programador Junior Android en Tecnocom
- Ponente del II Simposio iTest, E@tic2011
- Ingeniero en Técnica Informática de sistemas por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Investigación por la Universidad Complutense de Madrid



D. Arranz, Héctor

- Director de proyectos software en Ezenit
- Grado en Ingeniería del Software por Universidad Complutense de MADRID
- Máster MBA Power Leaders por The Power MBA Experiencia Docente
- Formador de competencias digitales en Three Life
- Formador de competencias digitales en Fundacion Esplai
- Profesor adjunto del grado en desarrollo de aplicaciones multiplatafoma en MEDAC
- Apoyo a labores de emprendimiento en Universidad Complutense de Madrid
- Formador de competencias digitales en Three Life y Fundacion Esplai
- Consultor de emprendimiento en Cink Venturing
- Profesor adjunto del grado en desarrollo de aplicaciones multiplataforma en MEDAC

04

Estructura y contenido

El contenido de este programa se ha distribuido en 3 módulos que comprenden todos los conceptos, técnicas y herramientas a dominar para el correcto Diseño de Aplicaciones Android, desde la comprensión de los elementos estructurales del sistema operativo, dominar las particularidades y características de cada formato para crear experiencias de usuario más confortables, desarrollando aplicaciones más intuitivas, útiles y exitosas. Mediante la presentación de casos prácticos basado en problemas reales y diversidad de formatos teóricos y audiovisuales. Implementando una metodología online que 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. Lenguaje de Programación Android

1.1. Plataforma Android
- 1.1.1. Plataforma Android
- 1.1.2. Sistema operativo Android
- 1.1.3. *Open Handset Alliance* en el desarrollo de Android

1.2. Arquitectura Android
- 1.2.1. Elementos arquitecturales de un sistema Android
- 1.2.2. Comunicación entre elementos
- 1.2.3. Extensibilidad de la arquitectura Android
- 1.2.4. Gestión de recursos máquina: batería y memoria
- 1.2.5. Emuladores Android

1.3. Núcleo Linux de Android
- 1.3.1. Composición del núcleo
- 1.3.2. Elementos estructurales del núcleo
- 1.3.3. La máquina Virtual Dalvik
- 1.3.4. La máquina Virtual Android RunTime (ART)

1.4. Librerías nativas de Android
- 1.4.1. Librerías Nativas de Android
- 1.4.2. Librerías de compatibilidad (*Support Library*)
- 1.4.3. Librerías nativas y extensibilidad

1.5. El sistema de ficheros y datos en Android
- 1.5.1. Estructura de una aplicación Android típica
- 1.5.2. Sistema de ficheros YAFFS2 y ext4
- 1.5.3. Uso de SQLite y Room para la gestión de datos

1.6. Seguridad en Android
- 1.6.1. Sistema de permisos
- 1.6.2. Firmas digitales en los Android *Application Package* (apk)
- 1.6.3. Ejecución de procesos en el núcleo
- 1.6.4. Hilos de ejecución y eventos

1.7. Componentes estructurales de una aplicación estándar
- 1.7.1. Vista (*View*)
- 1.7.2. Actividad (*Activity*)
- 1.7.3. Fragmento (*Fragment*)
- 1.7.4. Servicio (*Service*)
- 1.7.5. Intención (*Intent*)
- 1.7.6. Broadcasts *Receiver y Content Provider*
- 1.7.7. Gestión de datos y preferencias de usuario

1.8. Versiones Android
- 1.8.1. Versiones Android
- 1.8.2. Despliegue de versiones Android
- 1.8.3. Dispersión de distribuciones Android
- 1.8.4. Android vs. Apple IOS y otros sistemas para móviles

1.9. Android para vehículos
- 1.9.1. Android y el mundo del automóvil
- 1.9.2. Elementos estructurales en un sistema Android para automóviles
- 1.9.3. Comunicación entre dispositivos

1.10. Android en Domótica, *Wearable y en Internet of Things* (IoT)
- 1.10.1. El mundo conectado
- 1.10.2. Elementos estructurales en un sistema Android Domótico
- 1.10.3. Elementos de Android Wearable
- 1.10.4. Android en el *Internet of Things* (IoT)



Módulo 2. Diseño *Responsive* en Android

2.1. *Responsive Design*
- 2.1.1. Diseño *Responsive*
- 2.1.2. Usabilidad, accesibilidad y UX
- 2.1.3. Diseño *Responsive*. Ventajas y desventajas

2.2. *Mobile vs. Tablet vs. Web vs. Smartwatches*
- 2.2.1. Diferentes formatos, diferentes tamaños, diferentes necesidades
- 2.2.2. Problemas en el diseño
- 2.2.3. Adaptativo vs. responsivo

2.3. Guías de estilos
- 2.3.1. Guías de estilos. Utilidad
- 2.3.2. Material *Design*
- 2.3.3. Guía de estilos propia

2.4. *Layouting* flexible
- 2.4.1. *Layouting* flexible
- 2.4.2. *Layouting* básico
- 2.4.3. *Layouting* en *Grid*
- 2.4.4. *Layouting* con *Relative Layout*
- 2.4.5. *Layouting* con *Constraint Layout*

2.5. Recursos flexibles
- 2.5.1. Recursos flexibles
- 2.5.2. Imágenes
- 2.5.3. 9-Patch
- 2.5.4. Recursos globales

2.6. Navegación flexible
- 2.6.1. Navegación flexible
- 2.6.2. Navegación con *Activities*
- 2.6.3. Navegación con *Fragments*

2.7. Herramientas externas
- 2.7.1. Generadores automáticos
- 2.7.2. Herramientas de prototipado
- 2.7.3. Herramientas de diseño

2.8. *Debug y Tests*
- 2.8.1. *Debug Layouts*
- 2.8.2. *Tests* automáticos
- 2.8.3. Desarrollo basado en componentes
- 2.8.4. Buenas prácticas de *Testing* y pruebas

2.9. Alternativas a Android nativo I. *Web Pages*
- 2.9.1. Diseño en un *WebView*
- 2.9.2. *Chrome Custom Tabs*
- 2.9.3. *Debug* y *Tests* en *web Pages*

2.10. Alternativas a Android nativo II. Aplicaciones híbridas
- 2.10.1. *React/React native*
- 2.10.2. *Flutter*
- 2.10.3. *Ionic*
- 2.10.4. Apache Cordova

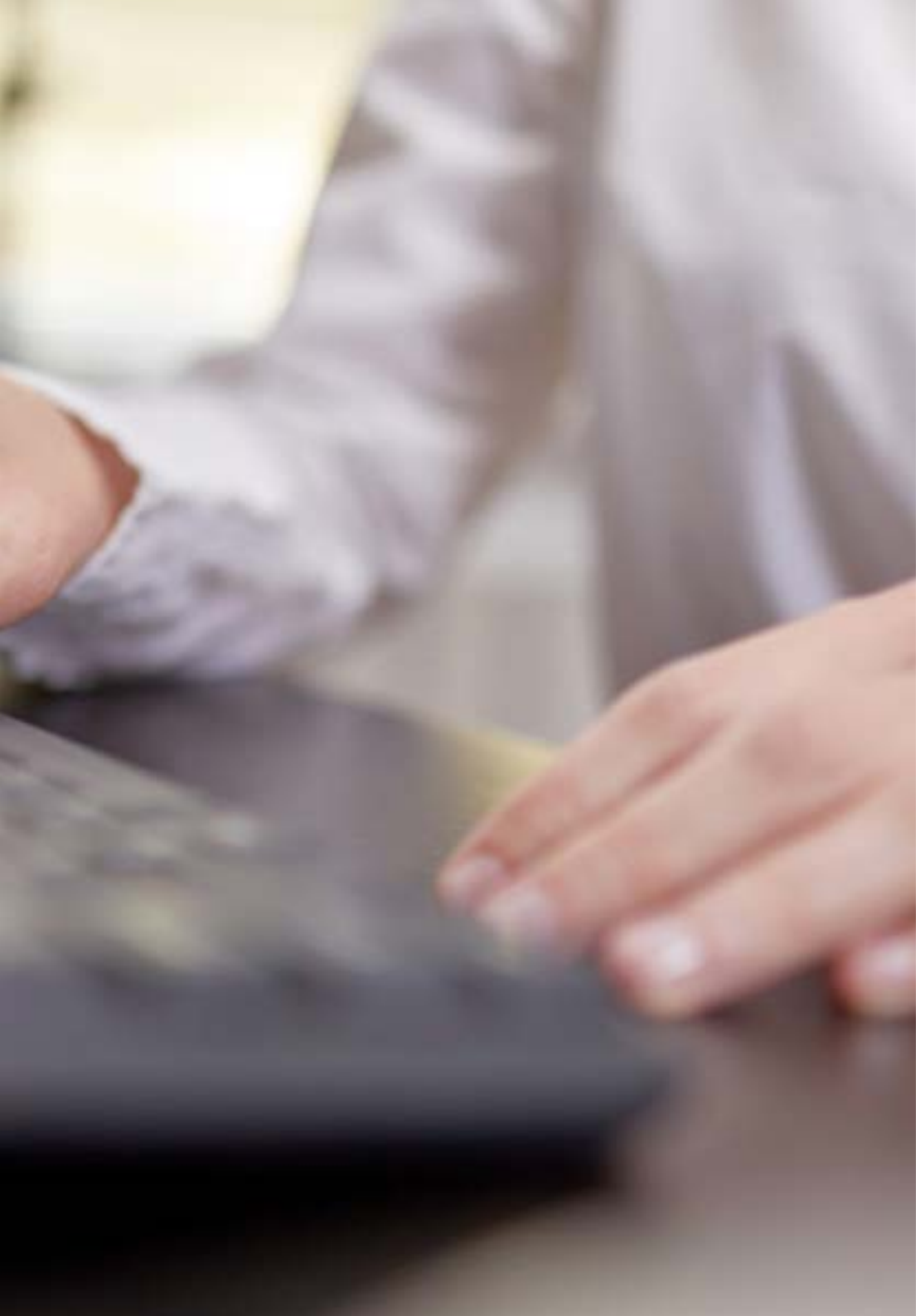
Módulo 3. Marketing en Aplicaciones Android

3.1. De *Customer Service* a *Customer Experience*
- 3.1.1. *Customer Service.* Desarrollo del cliente actual
- 3.1.2. Usuario con acceso a la información. Exigencias y necesidades
- 3.1.3. La retroalimentación como fuente de conocimiento

3.2. *Customer Journey*
- 3.2.1. Camino del usuario a la conversión
- 3.2.2. Micro-segmentación
- 3.2.3. Experiencia a través de los canales

3.3. Medición de la experiencia de usuario
- 3.3.1. Arquitectura web y móvil
- 3.3.2. Analítica de sesión como nuevo estándar
- 3.3.3. Estado del arte de la experiencia de usuario





3.4. Marketing de Aplicaciones Android
  3.4.1. CX+IA
  3.4.2. CX+*Blockchain*
  3.4.3. CX+IoT
3.5. Productos de CX (Experiencia de Cliente)
  3.5.1. Estándares de la industria
  3.5.2. Telepresencia
  3.5.3. Experiencia de cliente para todos los agentes del Desarrollo
3.6. Trabajo centrado en el usuario
  3.6.1. Equipos
  3.6.2. Pensamiento de diseñador
  3.6.3. Trabajo de campo
3.7. La ciencia sobre el usuario
  3.7.1. La ciencia sobre el usuario. Reglas de oro
  3.7.2. Iteración
  3.7.3. Errores comunes
3.8. Prototipado y *Wireframing*
  3.8.1. Prototipado y *Wireframing*
  3.8.2. *Hands-On*
  3.8.3. Nivel avanzado
3.9. Interfaces móviles
  3.9.1. Diseño visual. Reglas
  3.9.2. Interfaz de apps. Claves
  3.9.3. Buenas prácticas en el Desarrollo de Interfaces Móviles
3.10. Buenas prácticas en la Experiencia de usuario. Consejos para Desarrolladores
  3.10.1. Nivel Uno. Buenas prácticas en CX
  3.10.2. Nivel Dos. Buenas prácticas en UX
  3.10.3. Nivel Tres. Buenas prácticas en 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.

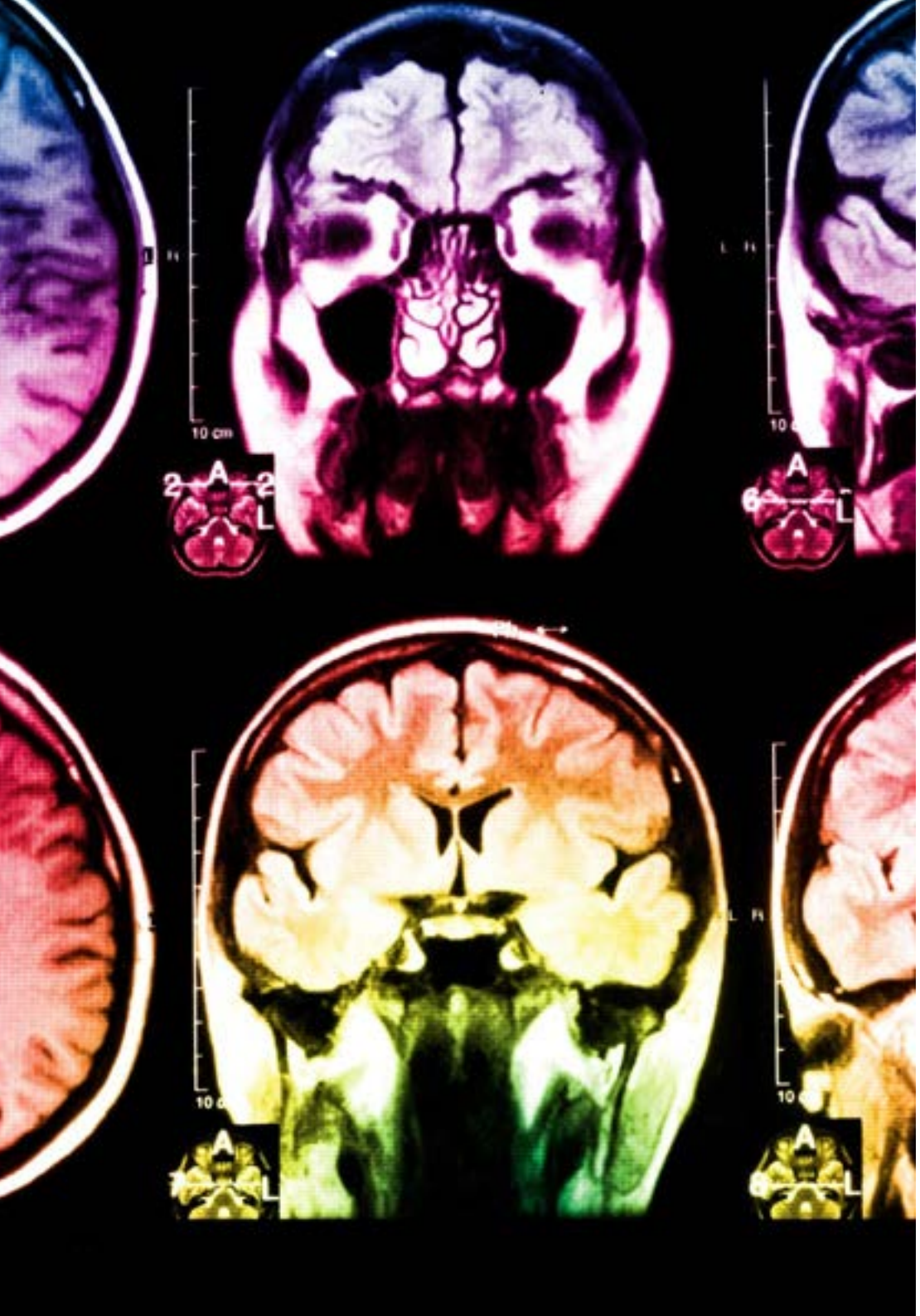
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

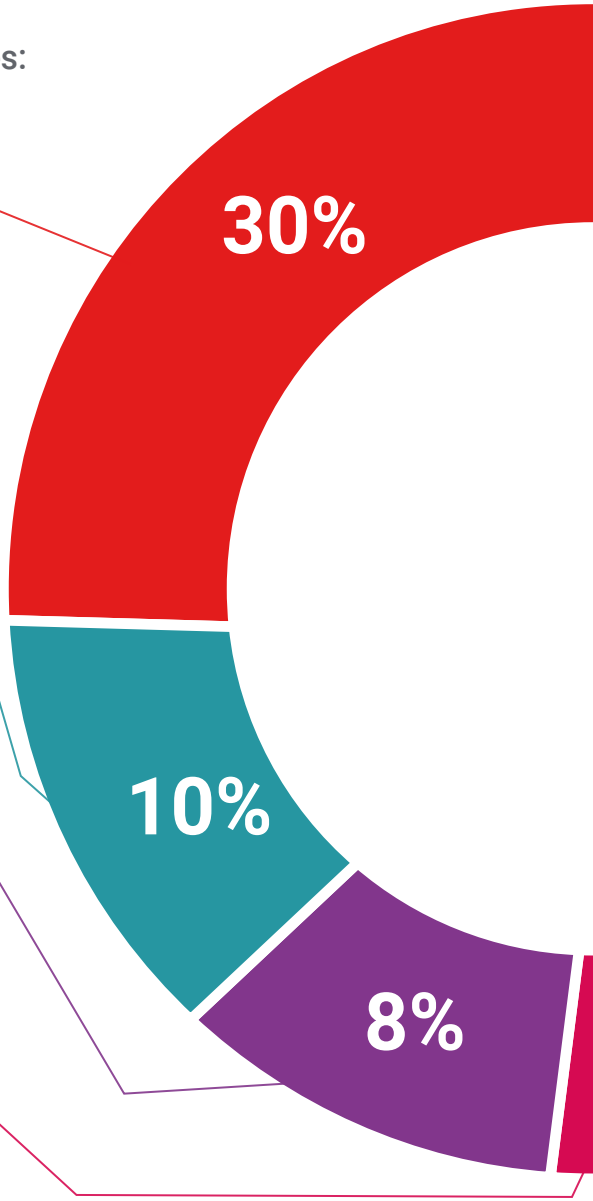
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

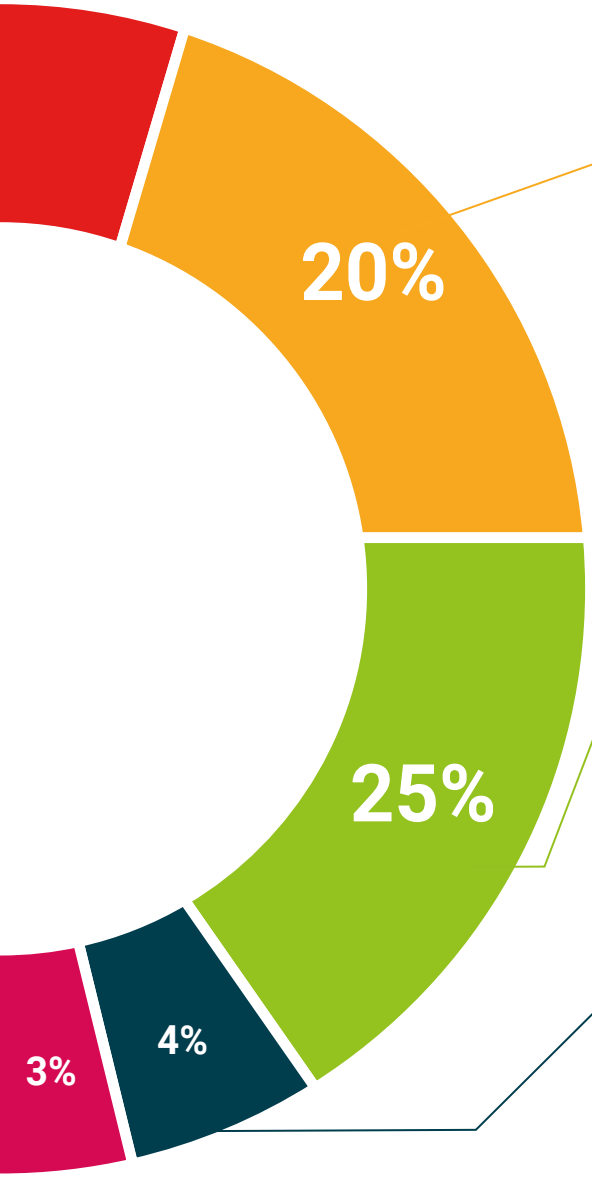
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diseño 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 Diseño 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 Diseño 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

Diseño 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

Diseño de Aplicaciones Android

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Diseño de Aplicaciones Android



tech universidad tecnológica