Experto Universitario
Test-Driven Design



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Test-Driven Design

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-test-driven-design**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

En todo desarrollo de proyectos destaca una palabra final que envuelve todo el proceso y es calidad. Para alcanzar software óptimos que cumplan con los requisitos planteados y que se desarrollen con total éxito, es necesario seguir una serie de normativas, metodologías y pruebas. Conseguir un código más robusto, más seguro, rápido y sostenible en el desarrollo solo es posible con el Test-Driven Design. Una práctica que envuelve el desarrollo en su conjunto, especialmente el diseño de software y en este programa el profesional podrá potenciar al máximo su capacidad de gestión de proyectos de manera eficiente y efectiva. Una titulación que le brindará capacitación en las metodologías y procesos más innovadores en tan solo pocos meses, de forma 100% online y guiado por expertos docentes.





Este programa cubre los aspectos normativos imprescindibles para la creación de software fiable, conceptos teóricos sobre Testing basados en la teoría de la ingeniería del software y la Aplicación Práctica de los mismos"

Un profesional informático debe estar enfocado en la calidad de sus proyectos. Para alcanzarlo de forma óptima y en los tiempos requeridos, debe conocer las metodologías necesarias. Eliminar la deuda técnica, en los desarrollos presentes y futuros debe ser la meta, y es que de unos años hasta ahora se han desarrollado proyectos de forma muy rápida, con el objetivo de cerrarlos con el cliente bajo criterios de precio y plazos; en lugar de plantear un enfoque de calidad. Eso ha generado muchos problemas, que lejos de proporcionar un enfoque de calidad, proporcionó pérdidas mayores.

En este programa de actualización se muestra la importancia del *Test-Driven Design* para desarrollar software de calidad, brindándole todas las herramientas necesarias al profesional. Desde conocer las fases en las que se descompone un proyecto y conocer los requisitos que ha de cumplir para decidir con cuál metodología trabajar generando un criterio de experto.

De esa manera, se analizan los diferentes tipos de pruebas a las que debe someterse el software, las herramientas disponibles para ello y las implicaciones que éstas tienen en el programa de calidad del software. Planteando 3 módulos desde un enfoque teórico-práctico, cubriendo los aspectos normativos imprescindibles para la creación de software fiable, conceptos teóricos sobre *Testing* basados en la teoría de la ingeniería del software y la aplicación práctica de los mismos. Contenidos centrados en los aspectos de calidad y complementando a otras normativas, profundizando en la norma ISO 15504, así como en la ISO/IEC 15504.

Asimismo, se ahonda en el funcionamiento de la metodología Scrum, su famoso manifiesto y cómo se creó como alternativa a la manera de trabajar en Waterfall. Analiza de qué manera funciona un panel Kanban, en qué consiste, cómo se utiliza y cómo se aplicaría en un pequeño proyecto de prueba. Tomando en cuenta la visión desde óptica del cliente que ha solicitado el proyecto estudiando, así mismo, la comunicación entre cliente-proveedor.

Para hacer esto posible TECH Universidad Tecnológica ha reunido a un grupo de expertos en el área que transmitirán los conocimientos y experiencias más actualizados. Serán 3 módulos divididos en diversos temas y subtemas, que harán posible el aprendizaje en un máximo de 6 meses. A través de un moderno campus virtual con contenido teórico y práctico, distribuido en diferentes formatos. Implementando la metodología *Relearning*, que facilita la memorización y aprendizaje de forma ágil y eficiente.

Este **Experto Universitario en Test-Driven Design** 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 Software
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y 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

El Experto Universitario en Test-Driven Design analiza los criterios subyacentes en la calidad del software. Amplía tu nivel de experiencia. Matricúlate ahora"

Esta capacitación te permite orientar tu perfil profesional hacia esa especialización que te hará único en tu entorno. Destacando por las más innovadoras prácticas y conocimientos”

Entenderás la importancia del Testing de software y la automatización de pruebas dentro del proceso de desarrollo de un proyecto.

Aprende todo sobre la gestión de un proyecto, analiza las diferentes fases en las que se descompone y aborda el proceso de decisión de la metodología a utilizar.

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

Este Experto Universitario en Test-Driven Design, tiene una serie de objetivos generales y específicos que orientan la consecución de la meta más importante que es que el alumno pueda obtener los conocimientos necesarios para dominar las técnicas y herramientas en el proceso de desarrollo de calidad de software guiado por diferentes pruebas y metodologías. Brindándole un amplio y especializado conocimiento teórico-práctico para que entiendan el desarrollo de proyectos desde una perspectiva moderna y eficiente.

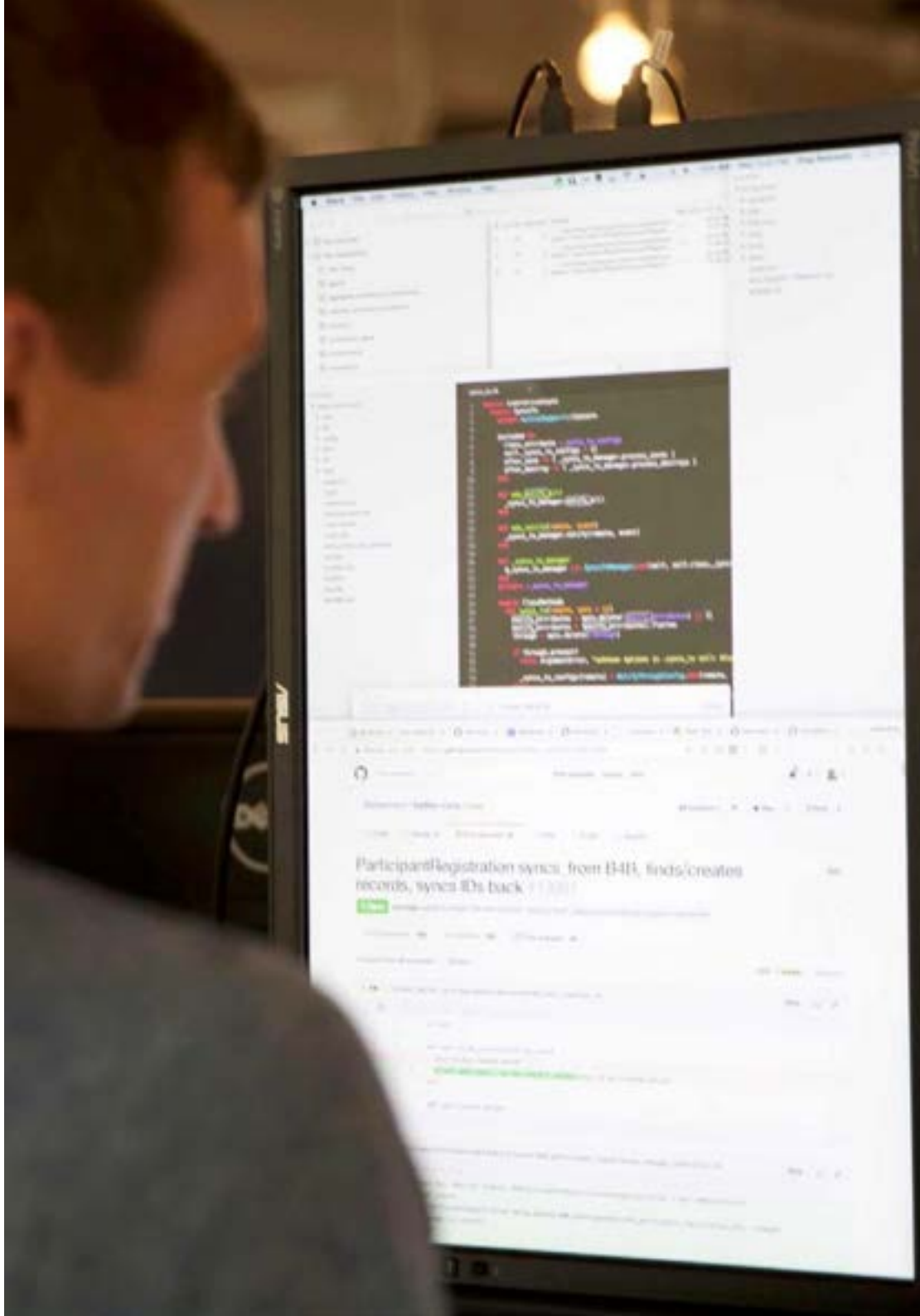




TECH te brinda la posibilidad de estudiar donde quiera que estés y a tu ritmo, con una metodología 100% online y la posibilidad de descargar el contenido para consultarlo cuando necesites"

Objetivos generales

- Desarrollar los criterios, tareas y metodologías avanzadas para comprender la relevancia de un trabajo orientado a la calidad
- Desarrollar conocimiento especializado sobre la Metodología Waterfall y *Agile*
- Analizar los factores clave en la calidad de un proyecto software
- Desarrollar los aspectos normativos relevantes
- Determinar cómo automatizar pruebas
- Desarrollar conocimiento especializado sobre la gestión de un proyecto



Objetivos específicos

Módulo 1. Desarrollo de Proyectos Software. Documentación funcional y técnica

- Determinar la influencia de la gestión de proyectos en la calidad
- Desarrollar las diferentes fases de un proyecto
- Diferenciar los conceptos de calidad inherentes a la documentación funcional y técnica
- Analizar la fase de toma requisitos, la fase de análisis la gestión del equipo y la fase de construcción
- Establecer las diferentes metodologías de gestión de proyectos software
- Generar criterio para decidir cuál es la metodología más adecuada en función del tipo de proyecto

Módulo 2. *Testing* de Software. Automatización de pruebas

- Establecer las diferencias entre calidad de producto, de proceso y calidad de uso
- Conocer la normativa ISO/IEC 15504
- Determinar los detalles de CMMI
- Aprender las claves de la integración continua, los repositorios y las repercusiones que tienen en un equipo de desarrollo de software
- Establecer la relevancia de incorporar repositorios por proyectos de software. Aprender a crearlos con TFS
- Analizar los diferentes tipos de pruebas fundamentales, como las pruebas de carga, unitarias, de stress y de resistencia
- Asimilar la importancia de la escalabilidad del software en diseño y desarrollo de sistemas de información

Módulo 3. Metodologías de Gestión de Proyectos Software. Metodologías Waterfall frente a metodologías ágiles

- Determinar en qué consiste la metodología Waterfall
- Profundizar en la metodología Scrum
- Establecer las diferencias entre Waterfall y Scrum
- Concretar las diferencias entre las metodologías Waterfall y Scrum y cómo lo ve el cliente
- Examinar el panel Kanban
- Plantear un mismo proyecto con WaterFall y Scrum
- Montar un proyecto híbrido

Conoce la metodología más vanguardista única de TECH, que te permite un aprendizaje rápido y eficiente. Titúlate en 6 meses con este Experto Universitario en Test-Driven Design”

03

Dirección del curso

Expertos docentes con un dilatado curriculum en el área de soluciones informáticas y desarrollo de software e investigación, dirigen este Experto Universitario ofreciendo las herramientas y conocimientos necesarios al futuro egresado. Enfocado en el desarrollo de software guiado por pruebas o el *Test-Driven Design*, contemplado en los procesos de desarrollo y calidad de software. Este equipo de profesionales guiará en todo momento al alumno, para la consecución de los objetivos de forma remota por ser un programa netamente online y siguiendo la metodología *Relearning* implementada por TECH.





Docentes especializados están comprometidos en brindarte el mejor contenido y hacer de tu proceso de aprendizaje, una experiencia ágil y dinámica. Aclarando tus dudas y acompañándote en todo el recorrido”

Dirección



D. Molina Molina, Jerónimo

- IA Engineer & Software Architect, NASSAT-Internet Satélite en Movimiento
- Consultor Sr. En Hexa Ingenieros, Introductor de la Inteligencia Artificial (ML y CV)
- Experto en soluciones basadas en inteligencia artificial, en los campos de Computer Vision, ML/DL y NLP. Actualmente investigando posibilidades de aplicación de Transformers y de Reinforcement Learning en proyecto de investigación personal
- Experto Universitario en Creación y Desarrollo de Empresas. Bancaixa – FUNDEUN Alicante
- Ingeniero en Informática, Universidad de Alicante
- Máster en Inteligencia Artificial, Universidad Católica de Ávila
- MBA-Executive, Foro Europeo Campus Empresarial

Profesores

D. Pi Morell, Oriol

- Product Owner de Hosting y correo. CDMON
- Analista Funcional y Software Engineer en diferentes organizaciones como Fihoca, Atmira, CapGemini
- Docente de diferentes Cursos como BPM en CapGemini, ORACLE Forms CapGemini, de Procesos de negocio Atmira
- Licenciado en Ingeniería técnica de Informática de Gestión por la Universidad Autónoma
- Máster en Inteligencia Artificial
- Máster en Dirección y Administración de empresas. MBA
- Máster en Dirección de Sistemas de Información Experiencia Docente
- Postgrado, Postgrado Patrones de diseño. Universitat Oberta de Catalunya

Dña. Martínez Cerrato, Yésica

- Técnico de producto de seguridad electrónica en Securitas Seguridad España
- Analista de inteligencia Empresarial en Ricopia Technologies (Alcalá de Henares) Grado en Ingeniería Electrónica de Comunicaciones en Escuela Politécnica Superior, Universidad de Alcalá
- Responsable de formar a las nuevas incorporaciones respecto a los softwares de gestión comercial (CRM, ERP,INTRANET), producto y procedimientos en Ricopia Technologies (Alcalá de Henares)
- Responsable de formar a nuevos becarios incorporados a las Aulas de Informática en la Universidad de Alcalá
- Gestora de proyectos en el área de Integración de Grandes Cuentas en Correos y Telégrafos (Madrid)
- Técnico Informático-Responsable aulas informáticas OTEC, Universidad de Alcalá (Alcalá de Henares)
- Profesora de clases de Informática en Asociación ASALUMA (Alcalá de Henares)
- Beca de formación como Técnico Informático en OTEC, Universidad de Alcalá (Alcalá de Henares)

Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- CEO y CTO en Prometeus Global Solutions
- CTO en Korporate Technologies
- CTO en AI Shephers GmbH
- Doctor en Ingeniería Informática por la Universidad de Castilla la Mancha
- Doctor en Economía, Empresas y Finanzas por la Universidad Camilo José Cela. Premio Extraordinario de Doctorado
- Doctor en Psicología por la Universidad de Castilla la Mancha
- Máster en Tecnologías Informáticas Avanzadas por la Universidad de Castilla la Mancha
- Máster MBA+E (Máster en Administración de Empresas e Ingeniería de Organización) por la Universidad de Castilla la Mancha
- Profesor asociado, con docencia en Grado y Máster en Ingeniería Informática, en Universidad de Castilla la Mancha
- Profesor de Máster en Big Data y Data Science en Universidad Internacional de Valencia
- Profesor de Máster en Industria 4.0 y del Máster en Diseño Industrial y Desarrollo de producto
- Miembro del Grupo de Investigación SMILe de la Universidad de Castilla la Mancha

04

Estructura y contenido

El diseño de este Experto Universitario ha sido desarrollado por docentes especializados, seleccionando los temas más importantes para el desarrollo de un software de calidad. Compuesto por 3 módulos de enseñanza, que abarcan desde desarrollo de proyectos software, la documentación funcional y técnica, el *Testing de software* y la automatización de pruebas, así como las diferentes metodologías de gestión de proyectos software. Todo con el propósito de alcanzar la calidad, desarrollando las pruebas necesarias para alcanzar un código limpio que funcione. La variedad de contenido multimedia a disposición del estudiante desde la plataforma de TECH Universidad Tecnológica, permitirá su consulta y aprendizaje de forma cómoda y ágil.





Desarrollarás las metodologías que se están utilizando en gestión: Waterfall y Agile"

Módulo 1. Desarrollo de Proyectos Software. Documentación Funcional y Técnica

1.1. Gestión de proyectos
- 1.1.1. Gestión de proyectos en la calidad del software
- 1.1.2. Gestión de proyectos. Ventajas
- 1.1.3. Gestión de proyectos. Tipología

1.2. Metodología en la gestión del proyecto
- 1.2.1. Metodología en la gestión de proyectos
- 1.2.2. Metodologías de proyectos. Tipología
- 1.2.3. Metodologías en la gestión de proyectos. Aplicación

1.3. Fase de identificación de requisitos
- 1.3.1. Identificación de los requisitos de un proyecto
- 1.3.2. Gestión de las reuniones de un proyecto
- 1.3.3. Documentación a aportar

1.4. Modelo
- 1.4.1. Fase inicial
- 1.4.2. Fase de análisis
- 1.4.3. Fase de construcción
- 1.4.4. Fase de pruebas
- 1.4.5. Entrega

1.5. Modelo de datos a utilizar
- 1.5.1. Determinación del nuevo modelo de datos
- 1.5.2. Identificación del plan de migración de datos
- 1.5.3. Juego de datos

1.6. Repercusiones en otros proyectos
- 1.6.1. Repercusión de un proyecto. Ejemplos
- 1.6.2. Riesgos en el proyecto
- 1.6.3. Gestión del riesgo

1.7. "*Must*" del proyecto
- 1.7.1. *Must* de proyecto
- 1.7.2. Identificación de los *Must* del proyecto
- 1.7.3. Identificación de los puntos de ejecución para la entrega de un proyecto

1.8. El equipo para la construcción del proyecto
- 1.8.1. Roles a intervenir según el proyecto
- 1.8.2. Contacto con RR.HH para contratación
- 1.8.3. Entregables y calendario del proyecto

1.9. Aspectos técnicos de un proyecto software
- 1.9.1. Arquitecto del proyecto. Aspectos técnicos
- 1.9.2. Líderes técnicos
- 1.9.3. Construcción del proyecto software
- 1.9.4. Evaluación de la calidad del código, sonar

1.10. Entregables del proyecto
- 1.10.1. Análisis funcional
- 1.10.2. Modelo de datos
- 1.10.3. Diagrama de estados
- 1.10.4. Documentación técnica

Módulo 2. *Testing* de Software. Automatización de Pruebas

2.1. Modelos de calidad del software
- 2.1.1. Calidad de producto
- 2.1.2. Calidad de proceso
- 2.1.3. Calidad de uso

2.2. Calidad de proceso
- 2.2.1. Calidad de proceso
- 2.2.2. Modelos de madurez
- 2.2.3. Normativa ISO 15504
  - 2.2.3.1. Propósitos
  - 2.2.3.2. Contexto
  - 2.2.3.3. Etapas

2.3. Normativa ISO/IEC 15504
- 2.3.1. Categorías de proceso
- 2.3.2. Proceso de desarrollo. Ejemplo
- 2.3.3. Fragmento de perfil
- 2.3.4. Etapas

2.4. CMMI (*Capability Maturity Model Integration*)
- 2.4.1. CMMI. Integración de modelos de madurez de capacidades
- 2.4.2. Modelos y áreas. Tipología
- 2.4.3. Áreas de proceso
- 2.4.4. Niveles de capacidad
- 2.4.5. Administración de procesos
- 2.4.6. Administración de proyectos

2.5. Gestión de cambios y repositorios
- 2.5.1. Gestión de cambios en software
  - 2.5.1.1. Ítem de configuración. Integración continua
  - 2.5.1.2. Líneas
  - 2.5.1.3. Flujogramas
  - 2.5.1.4. *Branches*
- 2.5.2. Repositorio
  - 2.5.2.1. Control de versiones
  - 2.5.2.2. Equipo de trabajo y uso del repositorio
  - 2.5.2.3. Integración continua en el repositorio

2.6. *Team Foundation Server* (TFS)
- 2.6.1. Instalación y configuración
- 2.6.2. Creación de un proyecto de equipo
- 2.6.3. Incorporación de contenido al control de código fuente
- 2.6.4. *TFS on Cloud*

2.7. *Testing*
- 2.7.1. Motivación para la realización de pruebas
- 2.7.2. Pruebas de verificación
- 2.7.3. Pruebas beta
- 2.7.4. Implementación y mantenimiento

2.8. Pruebas de carga
- 2.8.1. *Load Testing*
- 2.8.2. Pruebas con *LoadView*
- 2.8.3. Pruebas con K6 *Cloud*
- 2.8.4. Pruebas con *Loader*

2.9. Pruebas unitarias, de stress y de resistencia
- 2.9.1. Motivación de las pruebas unitarias
- 2.9.2. Herramientas para *Unit Testing*
- 2.9.3. Motivación de las pruebas de stress
- 2.9.4. Pruebas usando *StressTesting*
- 2.9.5. Motivación para las pruebas de resistencia
- 2.9.6. Pruebas usando *LoadRunner*

2.10. La Escalabilidad. Diseño de software escalable
- 2.10.1. La escalabilidad y la arquitectura del software
- 2.10.2. La independencia entre capas
- 2.10.3. El acoplamiento entre capas. Patrones de arquitectura

Módulo 3. Metodologías de Gestión de Proyectos Software. Metodologías Waterfall frente a Metodologías Ágiles

3.1. Metodología Waterfall
- 3.1.1. Metodología Waterfall
- 3.1.2. Metodología Waterfall. Influencia en la calidad del software
- 3.1.3. Metodología Waterfall. Ejemplos

3.2. Metodología *Agile*
- 3.2.1. Metodología *Agile*
- 3.2.2. Metodología *Agile*. Influencia en la calidad del software
- 3.2.3. Metodología *Agile*. Ejemplos

3.3. Metodología Scrum
- 3.3.1. Metodología Scrum
- 3.3.2. Manifiesto Scrum
- 3.3.3. Aplicación de Scrum

3.4. Panel Kanban
- 3.4.1. Método Kanban
- 3.4.2. Panel Kanban
- 3.4.3. Panel Kanban. Ejemplo de aplicación

3.5. Gestión de proyecto en Waterfall
- 3.5.1. Fases en un proyecto
- 3.5.2. Visión en un proyecto Waterfall
- 3.5.3. Entregables a tener en cuenta

3.6. Gestión de proyecto en Scrum
- 3.6.1. Fases en un proyecto Scrum
- 3.6.2. Visión en un proyecto Scrum
- 3.6.3. Entregables a considerar

3.7. Waterfall vs. Scrum. Comparativa
- 3.7.1. Planteamiento de un proyecto piloto
- 3.7.2. Proyecto aplicando Waterfall. Ejemplo
- 3.7.3. Proyecto aplicando Scrum. Ejemplo





3.8. Visión del cliente
- 3.8.1. Documentos en un Waterfall
- 3.8.2. Documentos en un Scrum
- 3.8.3. Comparativa

3.9. Estructura de Kanban
- 3.9.1. Historias de usuario
- 3.9.2. *Backlog*
- 3.9.3. Análisis de Kanban

3.10. Proyectos híbridos
- 3.10.1. Construcción del proyecto
- 3.10.2. Gestión proyecto
- 3.10.3. Entregables a considerar

Con el contenido más exclusivo titúlate como experto en pocos meses y dale un plus a tu perfil profesional"

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.

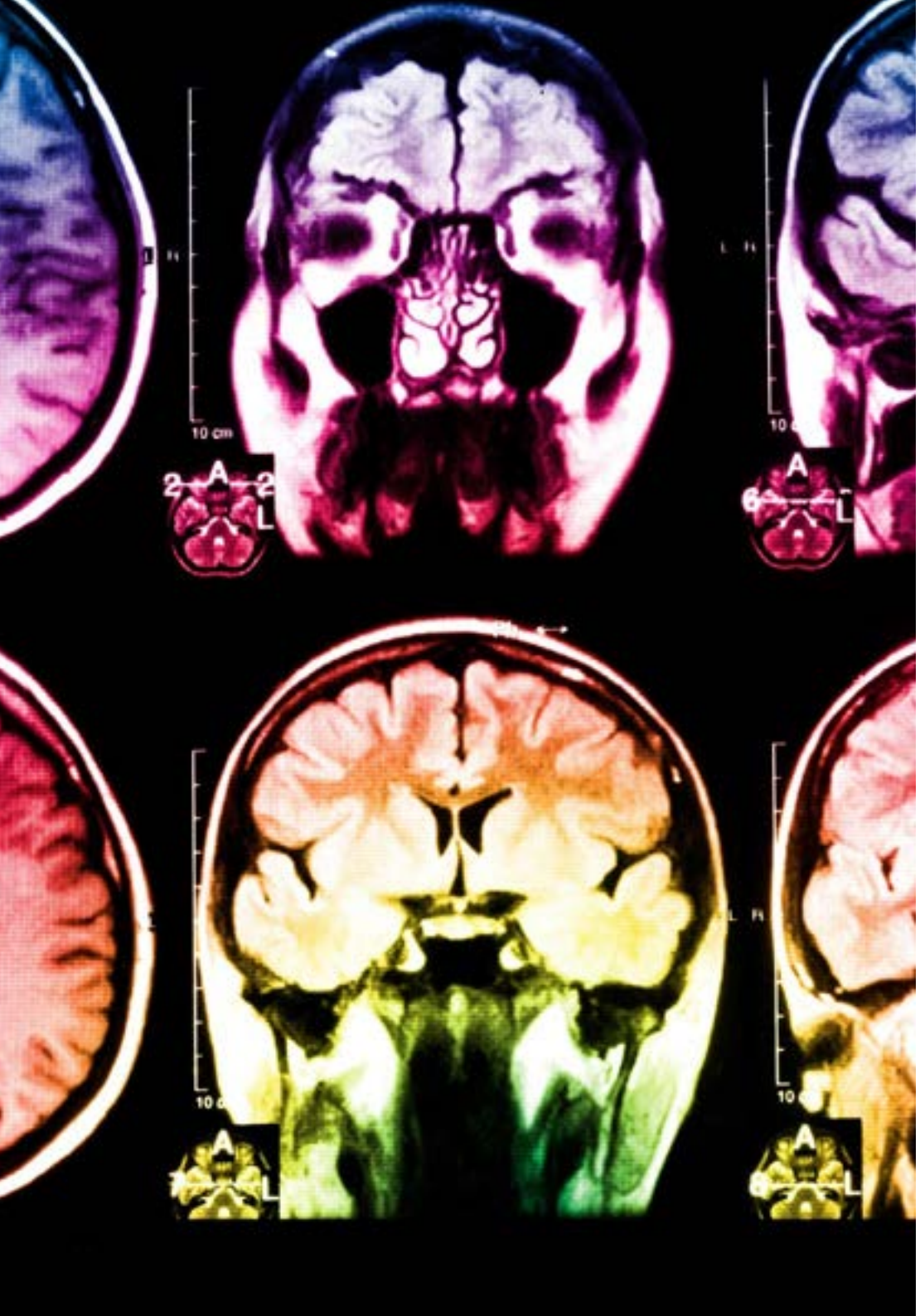
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

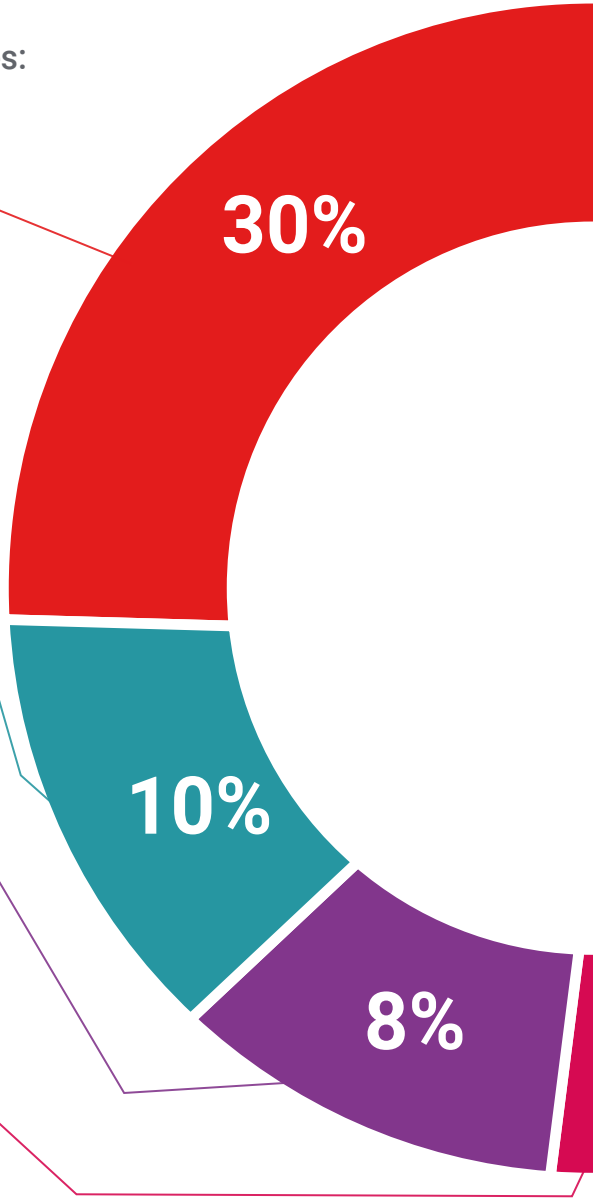
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

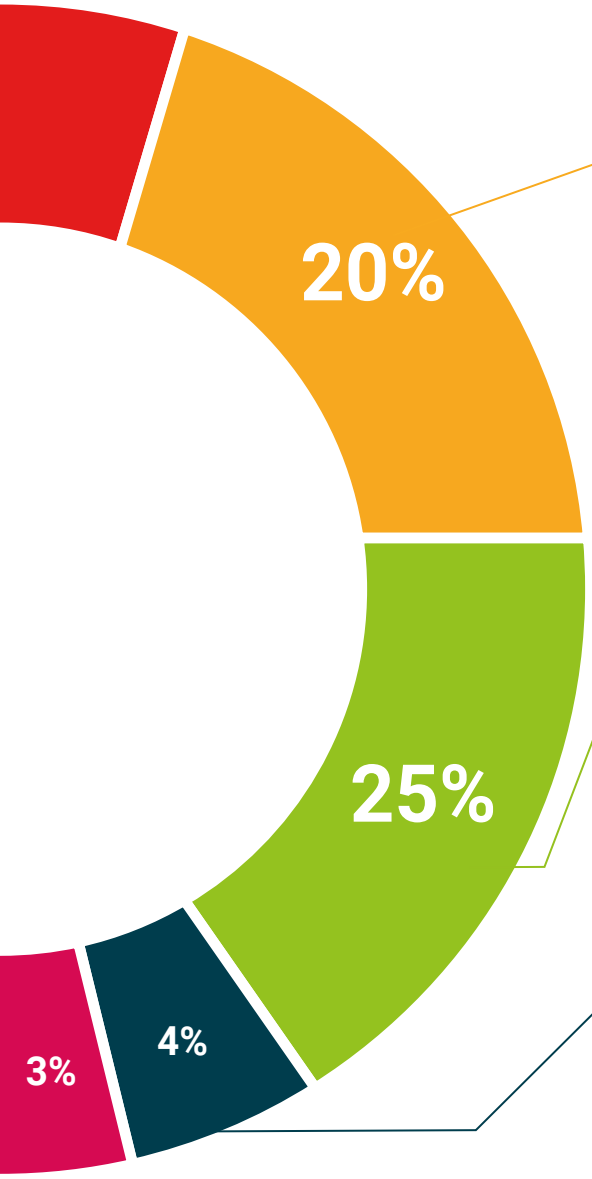
Prácticas de habilidades y competencias

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 Test-Driven Design 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 Test-Driven Design** 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 Test-Driven Design**

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

Test-Driven Design

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

Test-Driven Design

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Test-Driven Design



tech universidad tecnológica