Diplomado
Software Escalable de Calidad



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Software Escalable de Calidad

Modalidad: **Online**

Duración: **12 Semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **300 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/software-escalable-calidad**

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

Todo sistema informático cumple un propósito, dentro del mismo se incluyen ventajas como la automatización, la precisión, la rentabilidad y el fácil acceso a los datos, que deben ser considerados por el profesional a la hora del desarrollo. Conseguir seguridad, alta velocidad, que sean escalables y confiables, implica la implementación de una arquitectura sostenible y el diseño de una base de datos que imprima calidad en el proyecto. Hacerlo de forma profesional exige conocimientos especializados, es por eso que en este programa de 12 semanas de estudio el alumno conseguirá obtener las habilidades para desarrollar software escalable de calidad, guiado por expertos en el tema y a través de la metodología *Relearning* que le permitirá un proceso rápido y eficiente.





En este Diplomado aprenderás en qué momento aplicar la cultura DevOps en un entorno empresarial, analizando los distintos problemas que se presentan y cómo solucionarlos de forma eficiente. Matricúlate ahora y titúlate en 6 semanas"

La permeabilidad de ajustar su tamaño o configuración a las circunstancias cambiantes hace que un sistema sea escalable. Mejorar su rendimiento de acuerdo a las necesidades del entorno permite la efectividad deseada. Para lograrlo el profesional de la informática debe entender cómo funciona el ciclo de vida del software y de qué manera puede contribuir en el diseño y arquitectura de los sistemas escalables, tanto a nivel existente como en visiones futuras de desarrollo.

Este Diplomado en Software Escalable de Calidad, se centra en los conceptos teóricos y prácticos de las arquitecturas software, ciclo de vida y el enfoque práctico real en la calidad del desarrollo. Provee conocimiento especializado sobre el proceso de diseñar, elaborar y mantener una base de datos en cuanto a estándares y medidas de rendimiento.

Con la finalidad de que el egresado sea capaz de refactorizar y afrontar la gestión y coordinación de los datos. Así como, diseñar arquitecturas escalables que le otorguen altos niveles de calidad a sus desarrollos software y mejore con ello, su estándar de profesionalidad dentro del modelo de negocio actual, sea de forma grupal o individual.

Todo esto posible, mediante el moderno sistema de estudio de TECH Universidad Tecnológica, a la vanguardia de la educación universitaria; que implementa una metodología 100% en línea basada en el *Relearning,* que facilita el proceso de aprendizaje al profesional, sin grandes inversiones de tiempo y esfuerzo. Es así, como puede combinar sus responsabilidades diarias con la capacitación profesional y titularse en un máximo de 12 semanas, acompañado de expertos que le guiarán en todo el proceso.

Este **Diplomado en Software Escalable de Calidad** 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 Software
- 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

Para obtener Software Escalable de Calidad es necesario dominar técnicas específicas. Con este Diplomado lo lograrás en 12 semanas. Matricúlate ahora”

TECH pone a tu disposición un itinerario educativo individualizado que se compone de los mejores recursos pedagógicos ordenados de forma reiterada y dirigida, para que aprendas de forma eficiente"

Con este programa aprenderás a elaborar una arquitectura sostenible, eficaz y de calidad, en los proyectos software que se te presenten.

Mejora el rendimiento de tus sistemas con las herramientas obtenidas en este Diplomado.

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

Determinar los puntos clave para el rendimiento de la base de datos y comprender el impacto de una arquitectura en el ciclo de vida de software, con sus ventajas, limitaciones y herramientas de ayuda, conducirá al profesional a obtener software escalable de calidad. Es allí donde reside la finalidad de este programa, que le permitirá al egresado, destacar en el cumplimiento de sus funciones dentro de un entorno moderno y exigente, adaptando nuevas técnicas y metodologías a sus procedimientos actuales.





Eleva tu nivel de profesionalidad y eficiencia, en los actuales y futuros proyectos con los conocimientos adquiridos en este Diplomado"

Objetivos generales

- Desarrollar los criterios, tareas y metodologías avanzadas para comprender la relevancia de un Trabajo orientado a la Calidad
- Analizar los factores clave en la Calidad de un Proyecto Software
- Desarrollar los aspectos normativos relevantes
- Implantar Procesos de DevOps y de Sistemas para el Aseguramiento de la Calidad
- Reducir la Deuda Técnica de los Proyectos con un enfoque de Calidad en lugar de un enfoque basado en la economía y los plazos cortos
- Dotar al alumno de conocimientos especializados para poder Medir y Cuantificar la Calidad de un Proyecto Software
- Defender las propuestas económicas de proyectos desde la base de la Calidad

Especializarse en el funcionamiento de un sistema de almacén de datos OLAP, será posible con la realización de este programa. Inicia ahora"





Objetivos específicos

- Valorar el uso del Modelo Entidad-Relación para el Diseño previo de una Base de Datos
- Aplicar una entidad, un atributo, una clave, etc. Para la mejor integridad de los datos
- Evaluar las dependencias, formas y reglas de la normalización de bases de datos
- Especializarse en el funcionamiento de un sistema de almacén de datos OLAP, elaborando y usando tanto la tabla de hechos como de la tabla de dimensiones
- Determinar los puntos clave para el rendimiento de la base de datos
- Completar casos de simulación real propuestos, como aprendizaje continuo de diseño, normalización y rendimiento de la base de datos
- Establecer en los casos de simulación, las opciones a resolver en la creación de la base de datos desde un punto de vista constructivo
- Desarrollar el concepto de Arquitectura del Software y sus características
- Determinar los diferentes tipos de escalabilidad en la Arquitectura del Software
- Analizar los diferentes niveles que pueden darse en una Escalabilidad Web
- Adquirir conocimiento especializado sobre el concepto de Ciclo de Vida del Software, etapas y modelos
- Determinar el impacto de una Arquitectura en el Ciclo de Vida de Software, con sus ventajas, limitaciones y herramientas de ayuda
- Completar casos de simulación real propuestos, como aprendizaje continuo de la Arquitectura y Ciclo de Vida del Software
- Valorar, en los casos de simulación, hasta qué punto pueden dar factible o innecesario el diseño de la Arquitectura

03

Dirección del curso

Expertos ingenieros informáticos, integran el cuadro docente de este Diplomado. Su amplia experiencia y conocimientos en desarrollo de software ofrecen a este programa un contenido con altos niveles de exigencia y calidad, adecuados a la política de estudio de TECH. Estos profesionales, serán los encargados de impartir la enseñanza a través de la metodología *relearning* 100% online, y una variada relación de materiales que harán el proceso de aprendizaje mucho más dinámico y fácil.





TECH ha seleccionado los profesionales más capacitados y destacados en su labor, para dictarte los programas de actualización más exclusivos”

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



04

Estructura y contenido

El profesional se garantiza una enseñanza progresiva y natural de los términos, y conceptos más importantes sobre software escalable de calidad, gracias a la diversidad de contenidos audiovisuales y en otros formatos, que son transmitidos a través del campus virtual de TECH Universidad Tecnológica, mediante una metodología moderna y 100% online. Un programa académico con el contenido más riguroso divido en 2 módulos que se adaptan a la realidad del alumno, que podrá compartir su proceso de profesionalización con el devenir diario.





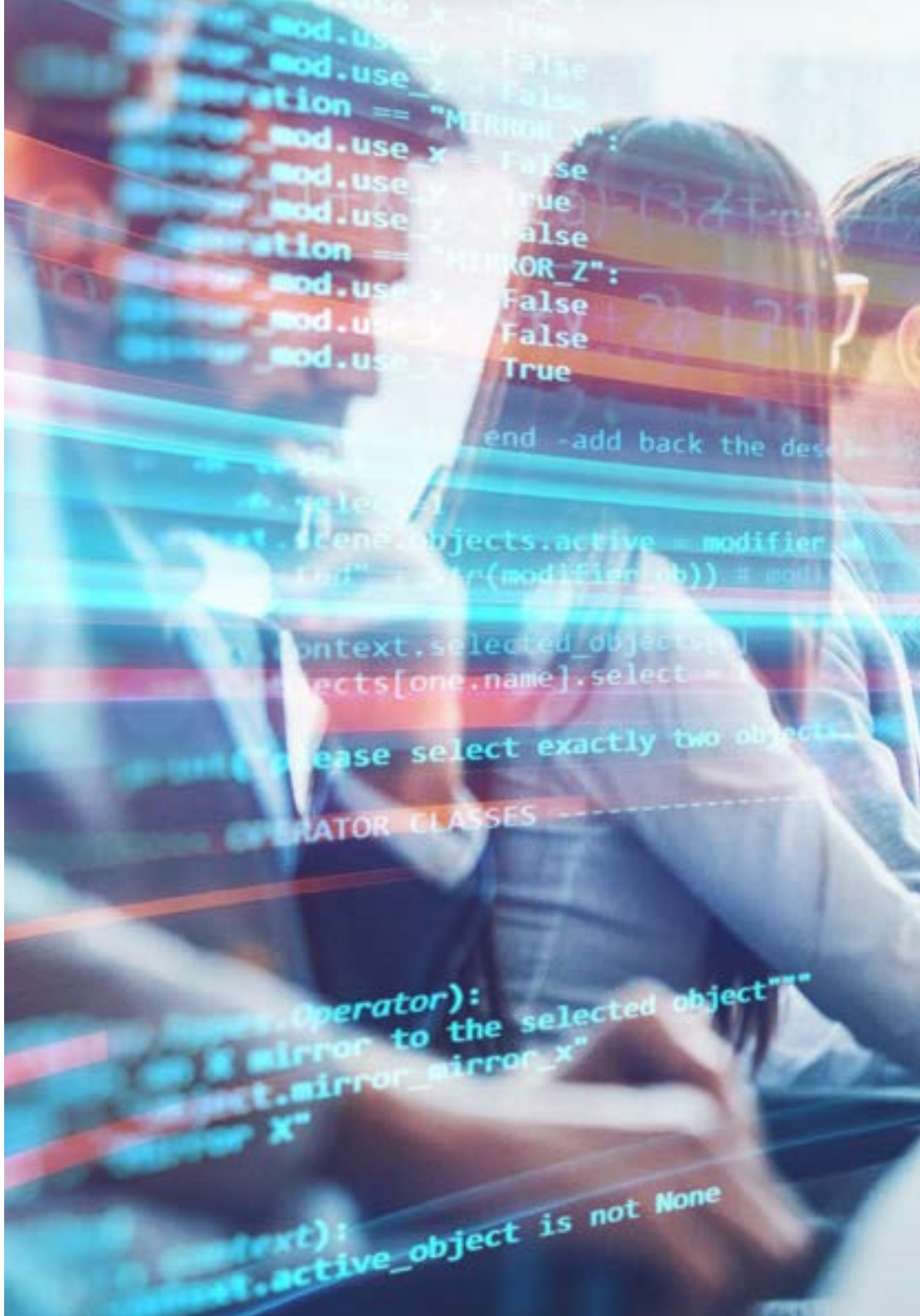
Un contenido exclusivo seleccionado de forma rigurosa por expertos en el tema, te brindarán una titulación de calidad"

Módulo 1. Diseño de Bases de Datos (BD). Normalización y Rendimiento. Calidad del Software

1.1. Diseño de bases de datos
- 1.1.1. Bases de datos. Tipología
- 1.1.2. Bases de datos usados actualmente
  - 1.1.2.1. Relacionales
  - 1.1.2.2. Clave-Valor
  - 1.1.2.3. Basadas en grafos
- 1.1.3. La calidad del dato

1.2. Diseño del modelo entidad-relación (I)
- 1.2.1. Modelo de entidad-relación. Calidad y documentación
- 1.2.2. Entidades
  - 1.2.2.1. Entidad fuerte
  - 1.2.2.2. Entidad débil
- 1.2.3. Atributos
- 1.2.4. Conjunto de relaciones
  - 1.2.4.1. 1 a 1
  - 1.2.4.2. 1 a muchos
  - 1.2.4.3. Muchos a 1
  - 1.2.4.4. Muchos a muchos
- 1.2.5. Claves
  - 1.2.5.1. Clave primaria
  - 1.2.5.2. Clave foránea
  - 1.2.5.3. Clave primaria entidad débil
- 1.2.6. Restricciones
- 1.2.7. Cardinalidad
- 1.2.8. Herencia
- 1.2.9. Agregación

1.3. Modelo entidad-relación (II). Herramientas
- 1.3.1. Modelo entidad-relación. Herramientas
- 1.3.2. Modelo entidad-relación. Ejemplo práctico
- 1.3.3. Modelo entidad-relación factible
  - 1.3.3.1. Muestra visual
  - 1.3.3.2. Muestra en representación de tablas





1.4. Normalización de la base de datos (BD) (I). Consideraciones en calidad del software
- 1.4.1. Normalización de la BD y calidad
- 1.4.2. Dependencias
  - 1.4.2.1. Dependencia funcional
  - 1.4.2.2. Propiedades de la dependencia funcional
  - 1.4.2.3. Propiedades deducidas
- 1.4.3. Claves

1.5. Normalización de la base de datos (BD) (II). Formas normales y reglas de Codd
- 1.5.1. Formas normales
  - 1.5.1.1. Primera forma normal (1FN)
  - 1.5.1.2. Segunda forma normal (2FN)
  - 1.5.1.3. Tercera forma normal (3FN)
  - 1.5.1.4. Forma normal de Boyce-Codd (FNBC)
  - 1.5.1.5. Cuarta forma normal (4FN)
  - 1.5.1.6. Quinta forma normal (5FN)
- 1.5.2. Reglas de Codd
  - 1.5.2.1. Regla 1: información
  - 1.5.2.2. Regla 2: acceso garantizado
  - 1.5.2.3. Regla 3: tratamiento sistemático de los valores nulos
  - 1.5.2.4. Regla 4: descripción de la base de datos
  - 1.5.2.5. Regla 5: sub-lenguaje integral
  - 1.5.2.6. Regla 6: actualización de vistas
  - 1.5.2.7. Regla 7: insertar y actualizar
  - 1.5.2.8. Regla 8: independencia física
  - 1.5.2.9. Regla 9: independencia lógica
  - 1.5.2.10. Regla 10: independencia de la integridad
    - 1.5.2.10.1. Reglas de integridad
  - 1.5.2.11. Regla 11: distribución
  - 1.5.2.12. Regla 12: No-subversión
- 1.5.3. Ejemplo práctico

1.6. Almacén de datos / sistema OLAP
- 1.6.1. Almacén de datos
- 1.6.2. Tabla de hechos
- 1.6.3. Tabla de dimensiones
- 1.6.4. Creación Del sistema OLAP. Herramientas

1.7. Rendimiento de la base de datos (BD)
- 1.7.1. Optimización de índices
- 1.7.2. Optimización de consultas
- 1.7.3. Particionado de tablas

1.8. Simulación del proyecto real para diseño BD (I)
- 1.8.1. Descripción general del proyecto (Empresa A)
- 1.8.2. Aplicación del diseño de Bases de Datos
- 1.8.3. Ejercicios propuestos
- 1.8.4. Ejercicios propuestos. *Feedback*

1.9. Simulación de proyecto real para diseño BD (II)
- 1.9.1. Descripción general del proyecto (Empresa B)
- 1.9.2. Aplicación del diseño de bases de datos
- 1.9.3. Ejercicios Propuestos
- 1.9.4. Ejercicios Propuestos. *Feedback*

1.10. Relevancia de la optimización de BBDD en la Calidad del Software
- 1.10.1. Optimización del diseño
- 1.10.2. Optimización del código de consultas
- 1.10.3. Optimización del código de procedimientos almacenados
- 1.10.4. Influencia de los *Triggers* en la calidad del software. Recomendaciones de uso

Módulo 2. Diseño de Arquitecturas Escalables. La Arquitectura en el Ciclo de Vida del Software

2.1. Diseño de arquitecturas escalables (I)
- 2.1.1. Arquitecturas escalables
- 2.1.2. Principios de una arquitectura escalable
  - 2.1.2.1. Confiable
  - 2.1.2.2. Escalable
  - 2.1.2.3. Mantenible
- 2.1.3. Tipos de escalabilidad
  - 2.1.3.1. Vertical
  - 2.1.3.2. Horizontal
  - 2.1.3.3. Combinado

2.2. Arquitecturas DDD (*Domain-Driven Design*)
- 2.2.1. El Modelo DDD. Orientación al dominio
- 2.2.2. Capas, reparto de responsabilidad y patrones de diseño
- 2.2.3. Desacoplamiento como base de la calidad

2.3. Diseño de arquitecturas escalables (II). Beneficios, limitaciones y estrategias de diseño
- 2.3.1. Arquitectura escalable. Beneficios
- 2.3.2. Arquitectura escalable. Limitaciones
- 2.3.3. Estrategias para el desarrollo de arquitecturas escalables (Tabla descriptiva)

2.4. Ciclo de vida del software (I). Etapas
- 2.4.1. Ciclo de vida del software
  - 2.4.1.1. Etapa de planificación
  - 2.4.1.2. Etapa de análisis
  - 2.4.1.3. Etapa de diseño
  - 2.4.1.4. Etapa de implementación
  - 2.4.1.5. Etapa de pruebas
  - 2.4.1.6. Etapa de instalación/despliegue
  - 2.4.1.7. Etapa de uso y mantenimiento



2.5. Modelos de ciclos de vida del software
- 2.5.1. Modelo en cascada
- 2.5.2. Modelo repetitivo
- 2.5.3. Modelo en espiral
- 2.5.4. Modelo Big Bang

2.6. Ciclo de vida del software (II). Automatización
- 2.6.1. Ciclos de Vida de Desarrollo de Software. Soluciones
  - 2.6.1.1. Integración y desarrollo continuos (CI/CD)
  - 2.6.1.2. Metodologías agile
  - 2.6.1.3. *DevOps* / operaciones de producción
- 2.6.2. Tendencias futuras
- 2.6.3. Ejemplos prácticos

2.7. Arquitectura software en el ciclo de vida del software
- 2.7.1. Beneficios
- 2.7.2. Limitaciones
- 2.7.3. Herramientas

2.8. Simulación de proyecto real para diseño de arquitectura software (I)
- 2.8.1. Descripción general del proyecto (Empresa A)
- 2.8.2. Aplicación del diseño de arquitectura del software
- 2.8.3. Ejercicios Propuestos
- 2.8.4. Ejercicios Propuestos. *Feedback*

2.9. Simulación de proyecto real para el diseño de la arquitectura del software (II)
- 2.9.1. Descripción general del proyecto (Empresa B)
- 2.9.2. Aplicación del diseño de arquitectura del software
- 2.9.3. Ejercicios Propuestos
- 2.9.4. Ejercicios Propuestos. *Feedback*

2.10. Simulación de proyecto real para el diseño de la arquitectura del software (III)
- 2.10.1. Descripción general del proyecto (Empresa C)
- 2.10.2. Aplicación del diseño de arquitectura del software
- 2.10.3. Ejercicios Propuestos
- 2.10.4. Ejercicios Propuestos. *Feedback*

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.

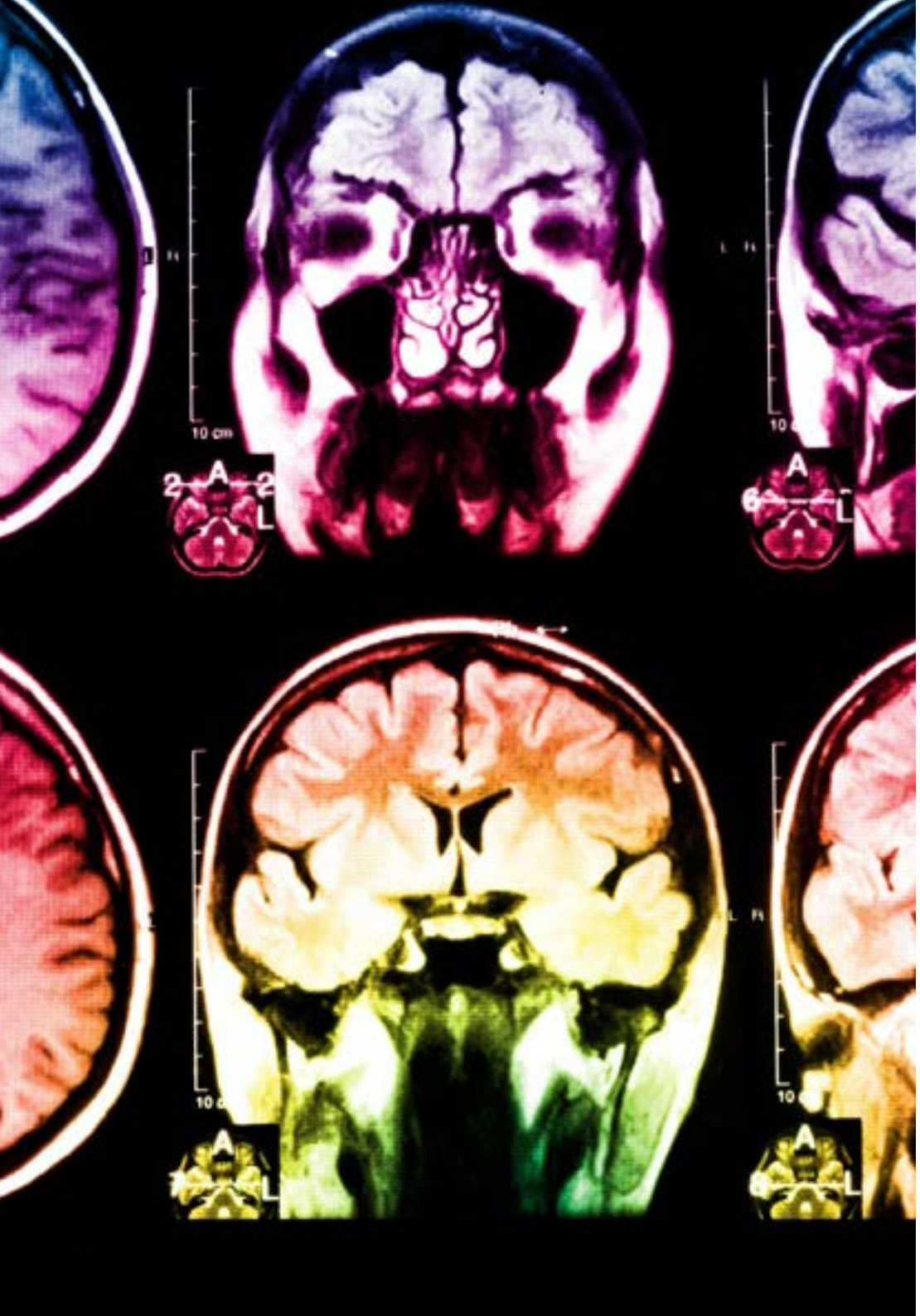
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

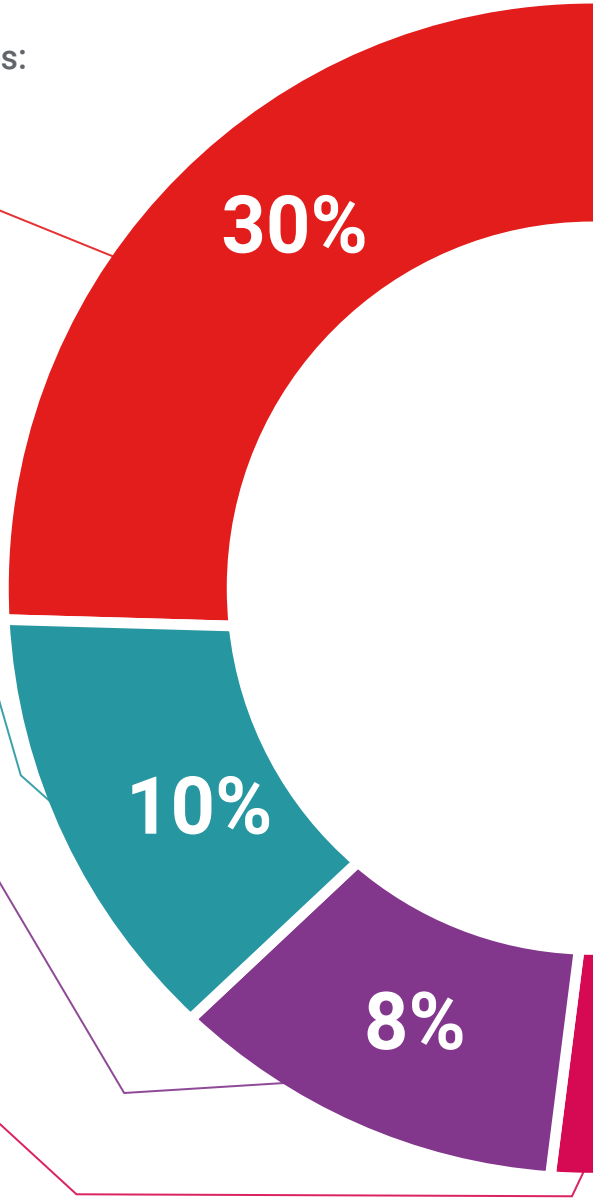
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

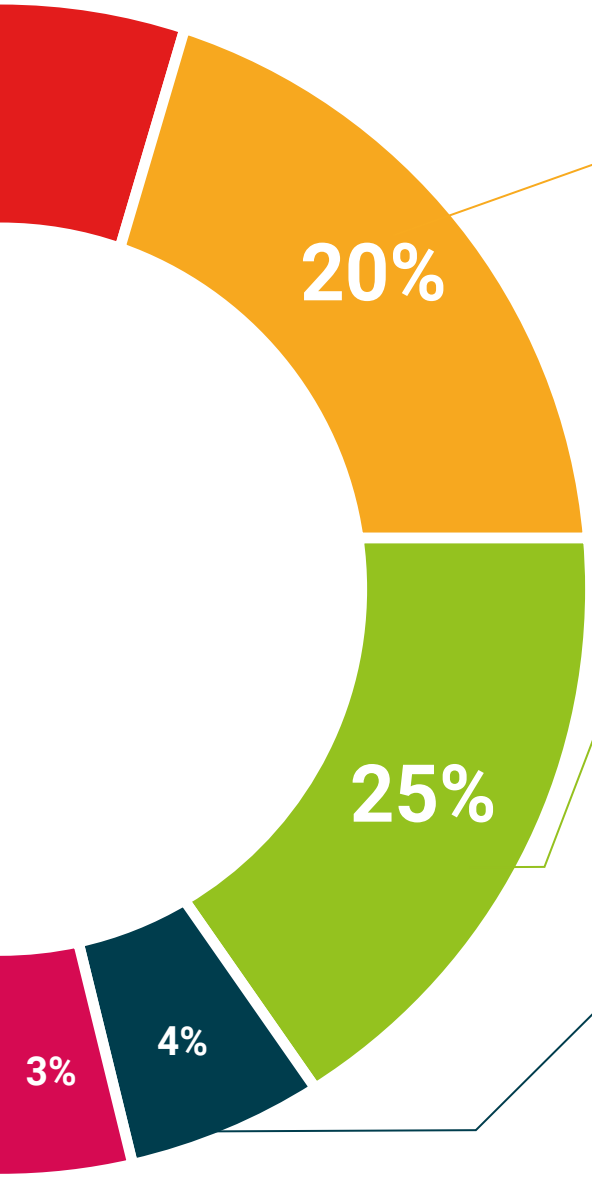
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Software Escalable de Calidad garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Software Escalable de Calidad** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Diplomado en Software Escalable de Calidad**

ECTS: **12**

N.º Horas Oficiales: **300 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

DIPLOMADO

en

Software Escalable de Calidad

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 300 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.



Diplomado

Software Escalable de Calidad

Modalidad: **Online**

Duración: **12 Semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **300 h.**

Diplomado
Software Escalable de Calidad



tech universidad tecnológica