

Experto Universitario

Arquitectura de Aplicaciones
para Dispositivos Móviles



tech
universidad



Experto Universitario Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/informatica/experto-universitario/experto-arquitectura-aplicaciones-dispositivos-moviles

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

Dentro del desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles existe un factor imperativo que es el manejo y conocimiento de las plataformas disponibles en la actualidad, en su amplia diversidad, así como la correcta gestión de la persistencia de los datos con las particularidades que esto conlleva, además del dominio de los riesgos en la seguridad y las amenazas a la privacidad presentes en el uso de dispositivos móviles. Para alcanzar este nivel de conocimiento se ha desarrollado un programa específico sobre la Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles que durante 3 meses en modalidad 100% online mostrarán todo lo necesario para optimizar la gestión actual y futura de los profesionales.



“

Vive la experiencia de profesionalizarte de forma online y de manos de expertos, quienes compartirán contenido exclusivo y las mejores experiencias para tu aprendizaje”

La palpable familiaridad con la que los dispositivos móviles acompañan al usuario en el día a día, puede hacer creer que ya se conoce y se aprovecha todo su potencial. Pero las periódicas actualizaciones de los dispositivos de las marcas más apreciadas, o la rutinaria llegada de nuevos y clónicos productos al mercado, muestra que quedan escenarios muy diversos por conocer.

En muchas de las interacciones que ya median estos dispositivos móviles aún queda margen de mejora, aún se pueden hacer más eficientes. Es innegable que los dispositivos móviles han cambiado el mundo para siempre, pero su poder transformador no se ha agotado, como no lo ha hecho la imaginación humana, por lo que existen infinitas posibilidades para las que es necesario profesionalizarse.

De la misma manera, una de las partes imprescindibles en el desarrollo de aplicaciones móviles es la gestión de la persistencia de los datos. Esto es propio de cualquier aplicación que maneje datos de usuarios y no solo de las aplicaciones de escritorio o aplicaciones web. Este programa abordará cómo usar cada una de las bases de datos más utilizadas, en qué casos son más adecuadas cada una de ellas, estableciendo maneras de probar sus capacidades de forma local.

Finalmente, se desarrollará el tema no menos importante como es la seguridad. En este Experto Universitario se desarrollarán los aspectos más avanzados en la seguridad y las amenazas a la privacidad presentes en el uso de dispositivos móviles y proporcionará consejos prácticos y trucos para mejorar la protección del dispositivo móvil concienciando sobre su importancia.

Todo esto desplegado en un contenido de formato variado, ajustable a una plataforma completamente online, y una metodología pedagógica revolucionaria para su estudio en 3 meses. Pudiendo capacitarse o mejorar sus habilidades profesionales sin renunciar a ninguna de sus actividades y responsabilidades actuales. Es así los alumnos adquirirán la base precisa para acometer tareas de consultoría en todos aquellos aspectos vinculados con la tecnología móvil, dimensionar su propio negocio o bien escalar posiciones en su estatus laboral.

Este **Experto Universitario en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Conocerás a profundidad las principales plataformas de Dispositivos Móviles, identificando sus ventajas, sus componentes diferenciadores, sus capacidades y limitaciones”

“

Las actividades más realizadas desde el móvil son la mensajería instantánea y las redes sociales (74%), compras (60%) y consultar noticias e información (59%). Desarrolla las aplicaciones con una arquitectura adecuada a cada necesidad”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del programa. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las Universidades tradicionales de todo el mundo.

TECH es la única universidad en español licenciada para emplear el Relearning como método de estudio. Matricúlate ahora y descubre todas las ventajas.



02 Objetivos

Con este Experto Universitario se busca proyectar en el egresado las capacidades necesarias para que pueda disponer de la arquitectura correcta durante la fase de desarrollo de las aplicaciones, que le permita implementar mantenimientos, así como también validar nuevas funciones de forma paralela al proyecto público y evitar posibles incidencias. Por lo que se ha estructurado de manera que cumpla con todos los requisitos para la profesionalización del desarrollador y éste pueda elevar su perfil y aspiraciones laborales dentro de un mercado tan demandado y competitivo.





“

*Inicia ahora este Experto Universitario y
traza el rumbo hacia un futuro de éxito
en tu carrera profesional”*



Objetivos generales

- ♦ Ejecutar el diseño de las arquitecturas, iteraciones e interfaces de usuario a través de los lenguajes de programación de las plataformas móviles más representativas del mercado (Web, IOS y Android)
- ♦ Aplicar los mecanismos de control, prueba y depuración de errores en el desarrollo de aplicaciones móviles
- ♦ Dominar el conocimiento práctico para planificar y dirigir proyectos tecnológicos relacionados con tecnologías móviles
- ♦ Desarrollar las capacidades, aptitudes y herramientas necesarias para aprender a desarrollar aplicaciones móviles de forma autónoma y profesional, en dispositivos multiplataforma





Objetivos específicos

Módulo 1. Tecnologías en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

- ♦ Establecer los conceptos para dispositivo móvil
- ♦ Compilar las principales plataformas
- ♦ Examinar sus componentes comunes
- ♦ Identificar componentes diferenciadores, sus capacidades y limitaciones
- ♦ Delimitar los diferentes escenarios en los que pueden operar. Ventajas
- ♦ Analizar las diferentes interacciones que estos dispositivos pueden mediar
- ♦ Concienciar sobre los diferentes abusos que se pueden cometer

Módulo 2. Base de datos para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

- ♦ Identificar el mejor modelo de base de datos en relación con las características de la aplicación móvil
- ♦ Establecer las capacidades de cada uno de los sistemas de base de datos
- ♦ Determinar las diferencias entre las distintas bases de datos
- ♦ Examinar cómo conectarse y cargar/extraer datos desde los diferentes tipos de bases de datos
- ♦ Analizar las capacidades básicas de entornos de desarrollo con capacidades de base de datos incluidas

Módulo 3. Seguridad en dispositivos móviles

- ♦ Determinar los elementos y niveles de seguridad existentes en un dispositivo móvil
- ♦ Establecer las técnicas a usar para securizar un dispositivo
- ♦ Analizar los errores comunes en seguridad
- ♦ Examinar los mecanismos habilitados en la programación para evitar fallos de seguridad
- ♦ Concretar las recomendaciones que dan los organismos de seguridad
- ♦ Compilar las diferentes soluciones existentes en el mercado para la gestión de la seguridad de los dispositivos móviles dentro de las empresas
- ♦ Analizar los procesos criptográficos que se aplican a la seguridad de móviles



Dominarás las técnicas para securizar dispositivos móviles y hacer la experiencia del usuario y de las empresas mucho más segura”

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario está dirigido por docentes de amplio conocimiento y experiencia en las nuevas tecnologías, arquitectura de soluciones e infraestructura digital, expertos en programación Android y desarrolladores de aplicaciones. Que gracias a sus amplios currículums ofrecen una garantía de calidad del contenido seleccionado para este programa, apostando por la optimización del proceso de aprendizaje de los profesionales que buscan en este espacio la contribución que necesitan para su éxito profesional y acompañándolos en todo el proceso.



“

TECH elige a los mejores especialistas para impartir un contenido de calidad a sus alumnos. Acompañándolos en su proceso de aprendizaje de forma eficiente”

Dirección



D. Olalla Bonal, Martín

- Gerente Senior de Práctica de *Blockchain* en EY
- Especialista Técnico Cliente *Blockchain* para IBM
- Director de Arquitectura para Blocknitive
- Coordinador de Equipo en Bases de Datos Distribuidas no Relacionales para WedoIT, Subsidiaria de IBM
- Arquitecto de Infraestructuras en Bankia
- Responsable del Departamento de Maquetación en T-Systems
- Coordinador de Departamento para Bing Data España SL



Profesores

D. Gómez Rodríguez, Antonio

- ◆ Actual Ingeniero de soluciones Cloud en Oracle
- ◆ Director de Proyectos en importantes grupos empresariales como Sopra Group y Everis
- ◆ Jefe de Proyectos en "Empresa pública de Gestión de Programas Culturales. Consejería de Cultura de Andalucía durante 4 años
- ◆ Postgrado en Tecnologías y Sistemas de Información, Instituto Catalán de Tecnología
- ◆ E-Business Master, Escuela de Negocios La Salle
- ◆ Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad Politécnica de Cataluña

D. Gozalo Fernández, Juan Luis

- ◆ Ingeniero Informático
- ◆ Profesor Asociado en DevOps y en Blockchain en UNIR
- ◆ Exdirector Blockchain DevOps en Alastria
- ◆ Director Desarrollo Aplicación Móvil Tinkerlink en Cronos Telecom
- ◆ Director Informática en Banco Santander
- ◆ Director Tecnología Gestión de Servicio IT en Barclays Bank España
- ◆ Licenciado en Ingeniería Superior Informática por la Universidad Nacional Educación a Distancia (UNED)

D. Rodríguez Fuentes, Alberto

- ◆ Ingeniero de Procesos y Sistema en NTTData
- ◆ Ingeniero de Procesos y Sistema en NTTData
- ◆ Técnico en Ingeniería de Procesos y Sistema en NTTData
- ◆ Máster en Ciberseguridad y Seguridad de la Información
- ◆ Graduado en Ingeniería Informática
- ◆ Certificación CCNA Security

04

Estructura y contenido

Para optimizar el proceso de aprendizaje en este programa, el cuadro docente ha elegido con rigor un contenido exclusivo que permitirá a los egresados entender en pocos meses las Tecnologías en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, la gestión de las bases de datos y la seguridad como elemento clave en el diseño y realización de Apps, distribuido en 3 módulos con contenido exclusivo y descargable desde el campus virtual para mayor comodidad y eficiencia en el proceso de aprendizaje.





Dispondrás de un contenido exclusivo para tu capacitación en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles con la tecnología más actualizada"

Módulo 1. Tecnologías en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

- 1.1. Dispositivos móviles
 - 1.1.1. Dispositivo móviles
 - 1.1.2. Infraestructura de un dispositivo móvil
 - 1.1.3. Fabricantes de hardware
 - 1.1.4. Desarrolladores de software
 - 1.1.5. Proveedores de servicios
 - 1.1.6. Proveedores de plataforma
 - 1.1.7. Principales plataformas
- 1.2. Componentes físicos de los dispositivos móviles
 - 1.2.1. Almacenamiento
 - 1.2.1.1. Inmutable
 - 1.2.1.2. Mutable
 - 1.2.1.3. Temporal
 - 1.2.1.4. Externo
 - 1.2.2. Presentadores
 - 1.2.2.1. Pantallas, altavoces, respuestas hápticas
 - 1.2.3. Métodos de entrada
 - 1.2.3.1. Botones/teclados
 - 1.2.3.2. Pantallas
 - 1.2.3.3. Micrófonos
 - 1.2.3.4. Sensores de movimiento
 - 1.2.4. Fuentes de energía
 - 1.2.4.1. Las fuentes de energía
 - 1.2.4.2. Uso adaptativo de recursos
 - 1.2.4.3. Programación eficiente
 - 1.2.4.4. Desarrollo sostenible
- 1.3. Procesadores
 - 1.3.1. Procesador central
 - 1.3.2. Otros procesadores abstraídos
 - 1.3.3. Procesadores de inteligencia artificial
- 1.4. Transmisores de información
 - 1.4.1. Largo alcance
 - 1.4.2. Medio alcance
 - 1.4.3. Corto alcance
 - 1.4.4. Ultra corto alcance
- 1.5. Sensores
 - 1.5.1. Internos al dispositivo
 - 1.5.2. Ambientales
 - 1.5.3. Médicos
- 1.6. Componentes lógicos
 - 1.6.1. Inmutables
 - 1.6.2. Mutables por el fabricante
 - 1.6.3. A disposición del usuario
- 1.7. Categorización
 - 1.7.1. Portátiles
 - 1.7.2. Teléfonos inteligentes
 - 1.7.2.1. Tablet
 - 1.7.2.2. Dispositivos multimedia
 - 1.7.2.3. Complementos inteligentes
 - 1.7.3. Asistentes robotizados
- 1.8. Modos de operación
 - 1.8.1. Desconectado
 - 1.8.2. Conectado
 - 1.8.3. Siempre disponible
 - 1.8.4. Punto a punto
- 1.9. Interacciones
 - 1.9.1. Interacciones mediadas por el usuario
 - 1.9.2. Interacciones mediadas por el proveedor
 - 1.9.3. Interacciones mediadas por el dispositivo
 - 1.9.4. Interacciones mediadas por el entorno
- 1.10. Seguridad
 - 1.10.1. Medidas implementadas por el fabricante
 - 1.10.2. Medidas implementadas por proveedores
 - 1.10.3. Seguridad aplicada por el usuario
 - 1.10.4. Privacidad

Módulo 2. Base de datos para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

- 2.1. Bases de datos en dispositivos móviles
 - 2.1.1. Persistencia de datos en el desarrollo de aplicaciones móviles
 - 2.1.2. Capacidades de bases de datos para Apps móviles
 - 2.1.3. SQL. *Structured Query Language*
- 2.2. Elección de la base de datos para las aplicaciones móviles
 - 2.2.1. Análisis de las aplicaciones en dispositivos móviles en función de la base de datos
 - 2.2.2. Categorías de bases de datos
 - 2.2.3. Panorama de base de datos
- 2.3. Desarrollo con SQLite
 - 2.3.1. Base de Datos SQLite
 - 2.3.2. Despliegue del Modelo
 - 2.3.3. Conexión a SQLite
- 2.4. Desarrollo con Oracle Berkeley DB
 - 2.4.1. Base de datos Berkeley DB
 - 2.4.2. Despliegue del modelo
 - 2.4.3. Conexión a Berkeley DB
- 2.5. Desarrollo con Realm
 - 2.5.1. Capacidades de Realm
 - 2.5.2. Creación de base de datos en Realm
 - 2.5.3. Conexión a Realm
- 2.6. Desarrollo con CouchDB Lite
 - 2.6.1. Base de datos CouchDB Lite
 - 2.6.2. Creación de base de datos con CouchDB Lite
 - 2.6.3. Conexión con CouchDB Lite
- 2.7. Desarrollo con base de datos centralizadas MySQL
 - 2.7.1. Bases de Datos MySQL
 - 2.7.2. Despliegue de modelo relacional con MySQL
 - 2.7.3. Conexión a MySQL
- 2.8. Desarrollos centralizados. Oracle, MS SQL Server, MongoDB
 - 2.8.1. Desarrollo con Oracle
 - 2.8.2. Desarrollo con MS SQL Server
 - 2.8.3. Desarrollo con MongoDB

- 2.9. Datos de tipo Grafos
 - 2.9.1. Base de Datos orientada a Grafos
 - 2.9.2. Creación de base de datos con Neo4j
 - 2.9.3. Conexión con Neo4j desde App Móvil
- 2.10. Entornos con capacidades de almacenamiento
 - 2.10.1. Desarrollos con *Firebase*
 - 2.10.2. Desarrollos con *Core Data*
 - 2.10.3. Desarrollo con *Visual Builder Cloud Service*

Módulo 3. Seguridad en dispositivos móviles

- 3.1. Arquitectura de seguridad de dispositivos móviles
 - 3.1.1. Seguridad física de los dispositivos
 - 3.1.2. Seguridad de sistema operativo
 - 3.1.3. Seguridad de aplicación
 - 3.1.4. Seguridad de datos
 - 3.1.5. Seguridad de comunicaciones
 - 3.1.6. Seguridad de los dispositivos de empresa
- 3.2. Securitización del hardware móvil
 - 3.2.1. Dispositivos móviles
 - 3.2.2. Dispositivos wearables
 - 3.2.3. Automóviles
 - 3.2.4. Dispositivos IOT
 - 3.2.5. Dispositivos TV
- 3.3. Securitización del sistema operativo
 - 3.3.1. Dispositivos móviles Android
 - 3.3.2. Dispositivos móviles Apple IOS
 - 3.3.3. Otros dispositivos móviles existentes: Blackberry, etc
 - 3.3.4. Dispositivos wearables
 - 3.3.5. Sistemas operativos de automóviles
 - 3.3.6. Dispositivos móviles en *Internet of Things* (IoT)
 - 3.3.7. Dispositivos *SmartTV*

- 3.4. Securización de las aplicaciones móviles
 - 3.4.1. Dispositivos móviles Android
 - 3.4.2. Dispositivos móviles Apple IOS
 - 3.4.3. Otros dispositivos móviles. Blackberry
 - 3.4.4. Dispositivos *Wearables*
 - 3.4.5. Sistemas operativos de automóviles
 - 3.4.6. Dispositivos móviles en *Internet of Things* (IoT)
 - 3.4.7. Dispositivos *SmartTV*
- 3.5. Securización de los datos en aplicaciones móviles
 - 3.5.1. Dispositivos móviles Android
 - 3.5.2. Dispositivos móviles Apple IOS
 - 3.5.3. Otros dispositivos móviles. Blackberry
 - 3.5.4. Dispositivos *Wearables*
 - 3.5.5. Sistemas operativos de automóviles
 - 3.5.6. Dispositivos móviles en *Internet of Things* (IoT)
 - 3.5.7. Dispositivos *SmartTV*
- 3.6. Seguridad en los *Market Places* de móviles
 - 3.6.1. *Google Play* de Google
 - 3.6.2. *Play Store* de Apple
 - 3.6.3. Otros *Market Places*
 - 3.6.4. *Rooting* de dispositivos móviles
- 3.7. Soluciones de seguridad multiplataforma
 - 3.7.1. *Mobile Device Management* (MDM) único
 - 3.7.2. Tipos de soluciones existentes en el mercado
 - 3.7.3. Securización de dispositivos usando un MDM (*Master Data Management*)
- 3.8. Desarrollo seguro de aplicaciones móviles
 - 3.8.1. Uso de patrones para desarrollo seguro
 - 3.8.2. Gestión de pruebas integradas de seguridad
 - 3.8.3. Despliegue seguro de aplicaciones



- 3.9. Gestión de permisos en dispositivos móviles
 - 3.9.1. Sistema de permisos
 - 3.9.2. Firmas digitales en los *Android Application Package* (APK)
 - 3.9.3. Ejecución de procesos en el núcleo
 - 3.9.4. Hilos de ejecución y eventos
- 3.10. Recomendaciones de seguridad para dispositivos móviles
 - 3.10.1. Recomendaciones de NSA sobre dispositivos móviles
 - 3.10.2. Recomendaciones de INCIBE sobre dispositivos móviles
 - 3.10.3. ISO 27001:2013 Anexo
 - 3.10.3.1. Políticas de uso de dispositivos móviles



Tú decides de qué manera y en qué lugar estudiar, porque esta capacitación es completamente online y cuenta con la metodología Relearning para facilitar el proceso de aprendizaje”



05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

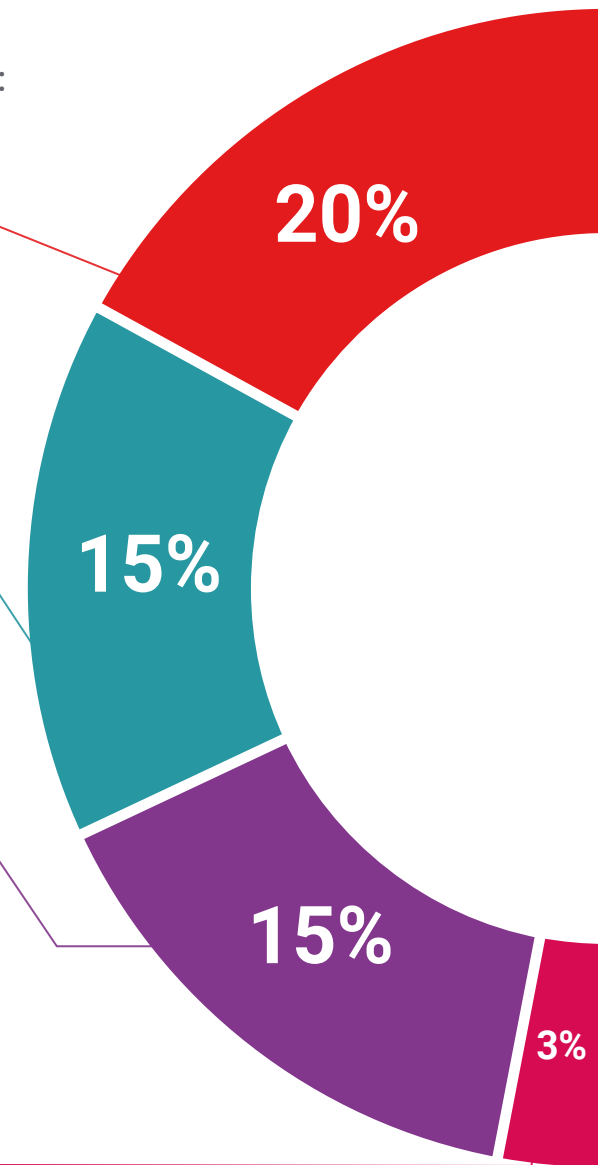
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

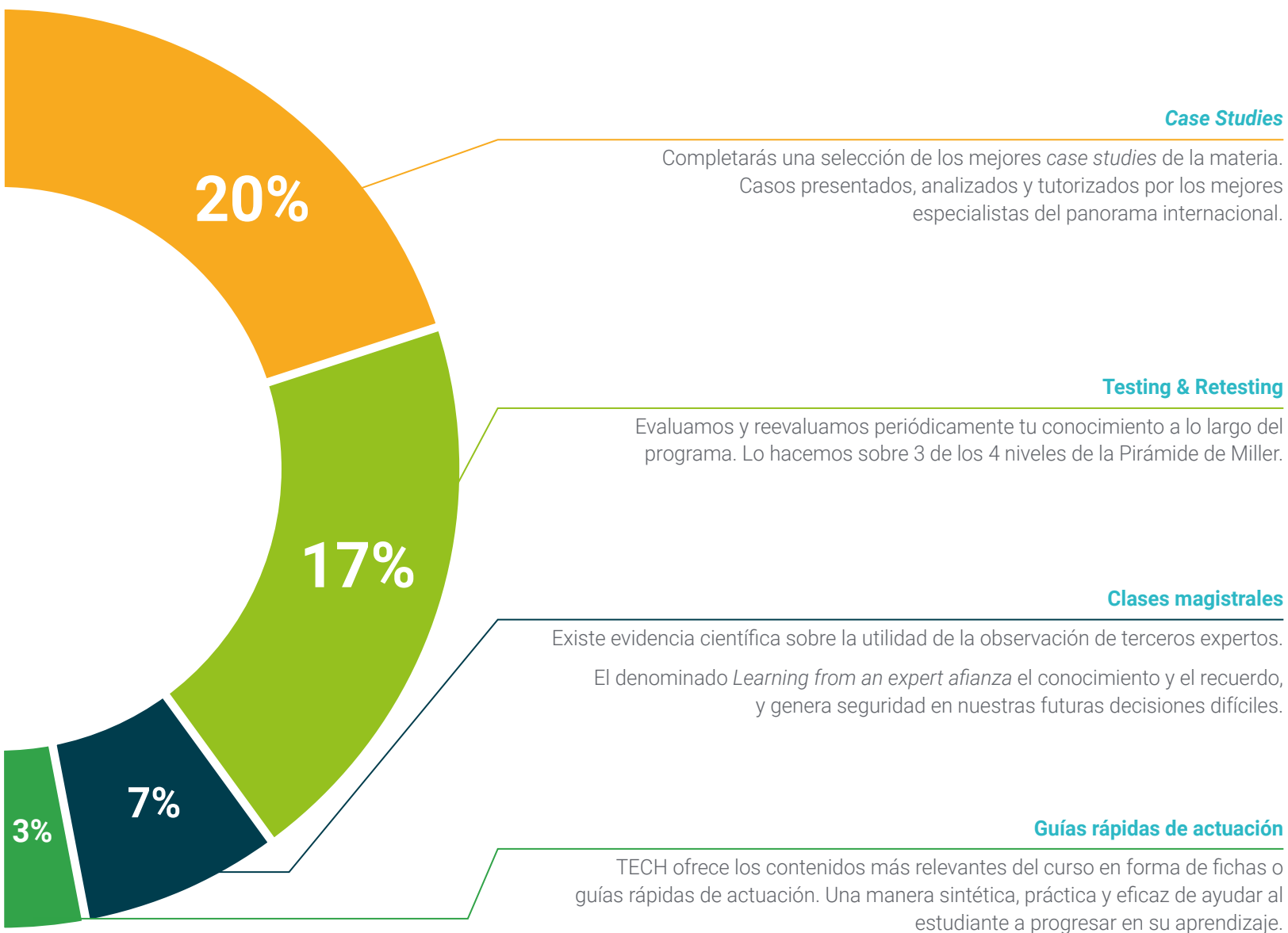
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06 Titulación

Este programa en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Arquitectura de Aplicaciones para Dispositivos Móviles