

Experto Universitario Programación





Experto Universitario Programación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-programacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Este Experto Universitario está orientado a lograr un alto dominio en Programación, a través de la última tecnología educativa 100% online. Con esta capacitación se aprenderá la estructura básica de un ordenador, el software y de los lenguajes de Programación de propósito general. Una oportunidad única para alcanzar éxito profesional como programador.



“

Este Experto Universitario te permitirá actualizar tus conocimientos sobre Programación de un modo práctico, 100% online, sin renunciar al máximo rigor académico”

Este programa está dirigido a aquellas personas interesadas en alcanzar un nivel de conocimiento superior sobre Programación. El principal objetivo es capacitar al alumno para que aplique en el mundo real los conocimientos adquiridos en este Experto Universitario, en un entorno de trabajo que reproduzca las condiciones que se puede encontrar en su futuro, de manera rigurosa y realista.

Este Experto Universitario preparará al alumno para el ejercicio profesional de la Ingeniería Informática, gracias a una capacitación transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo. Así pues, obtendrá amplios conocimientos en Programación de la mano de profesionales en el sector.

El profesional debe aprovechar la oportunidad y cursar este programa en un formato 100% online, sin tener que renunciar a sus obligaciones, y haciendo fácil su regreso a la universidad. Actualice sus conocimientos y consiga su título de Experto Universitario para seguir creciendo personal y profesionalmente.

Este **Experto Universitario en Programación** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- ♦ El desarrollo de 100 escenarios simulados presentados por expertos en Programación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre Programación
- ♦ Novedades sobre los últimos avances en Programación
- ♦ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Un sistema interactivo de aprendizaje basado en el método del caso y su aplicación a la práctica real
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y actualizar tus conocimientos en Programación”

“

Capacítate en Programación con este programa intensivo, desde la comodidad de tu casa”

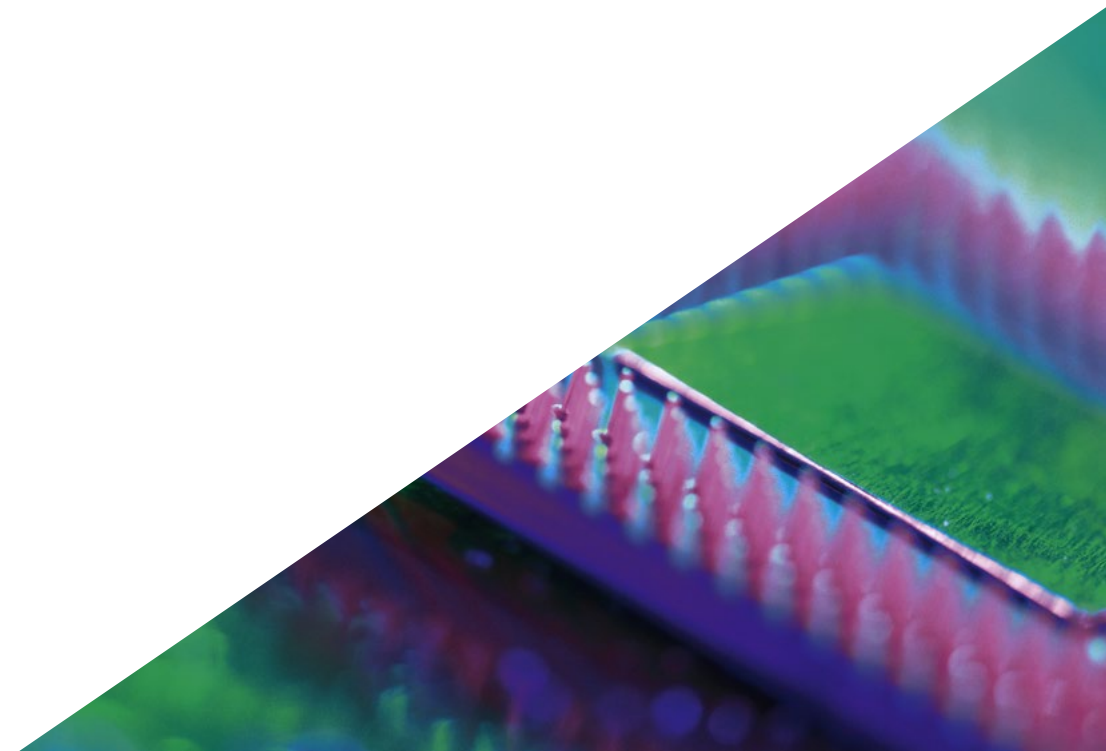
Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de Ingeniería Informática, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el docente deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos en Sistemas de Información con gran experiencia docente.

Aprovecha la última tecnología educativa para ponerte al día en Programación sin moverte de casa.

Conoce las últimas técnicas en Programación de la mano de expertos en la materia.



02

Objetivos

El objetivo de esta capacitación es ofrecer a los profesionales de Informática los conocimientos y habilidades necesarios para realizar su actividad utilizando los protocolos y técnicas más avanzados del momento. Mediante un planteamiento de trabajo totalmente adaptable al alumno, este Experto Universitario lo llevará progresivamente a adquirir las competencias que lo impulsarán hacia un nivel profesional superior.



“

Profundizarás en el campo de la computación y la estructura de computadores, materias esenciales para cualquier desarrollador de softwares”



Objetivos generales

- ♦ Capacitar científica y tecnológicamente, así como preparar para el ejercicio profesional de la Ingeniería Informática, todo ello con una especialización transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo
- ♦ Obtener amplios conocimientos en el campo de la computación, la estructura de computadoras y la ingeniería del software, todo ello incluyendo la base matemática, estadística y física imprescindible en una ingeniería



Alcanza el nivel de conocimiento que deseas y domina el Programación con esta capacitación de alto nivel"





Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos de Programación

- ♦ Comprender la estructura básica de un ordenador, el software y de los lenguajes de Programación de propósito general
- ♦ Aprender a diseñar e interpretar algoritmos, que son la base necesaria para poder desarrollar programas informáticos
- ♦ Entender los elementos esenciales de un programa informático, como son los distintos tipos de datos, operadores, expresiones, sentencias, E/S y sentencias de control
- ♦ Comprender las distintas estructuras de datos disponibles en los lenguajes de Programación de propósito general tanto estáticas como dinámicas, así como adquirir los conocimientos esenciales para el manejo de ficheros
- ♦ Conocer las distintas técnicas de pruebas en los programas informáticos y la importancia de generar una buena documentación junto con un buen código fuente
- ♦ Aprender los conceptos básicos del lenguaje de Programación C++, uno de los más usados a nivel mundial

Módulo 2. Estructura de datos

- ♦ Aprender los fundamentos de la Programación en el lenguaje C++, incluyendo clases, variables, expresiones condicionales y objetos
- ♦ Entender los tipos abstractos de datos, los tipos de estructuras de datos lineales, estructuras de datos jerárquicas simples y complejas, así como su implementación en C++
- ♦ Comprender el funcionamiento de estructuras de datos avanzadas distintas de las habituales
- ♦ Conocer la teoría y la práctica relacionada con el uso de montículos y colas de prioridad
- ♦ Aprender el funcionamiento de las tablas *Hash*, como tipos abstractos de datos y funciones
- ♦ Entender la teoría de grafos, así como algoritmos y concepto avanzados sobre grafos

Módulo 3. Programación avanzada

- ♦ Profundizar en los conocimientos de Programación, especialmente con relación a la Programación orientada a objetos, y los distintos tipos de relaciones entre clases existentes
- ♦ Conocer los distintos patrones de diseño para problemas orientados a objetos
- ♦ Aprender sobre la Programación orientada a eventos y el desarrollo de interfaces de usuario con Qt
- ♦ Adquirir los conocimientos esenciales de la Programación concurrente, los procesos y los hilos
- ♦ Aprender a gestionar el uso de los hilos y la sincronización, así como la resolución de los problemas comunes dentro de la Programación concurrente
- ♦ Entender la importancia de la documentación y las pruebas en el desarrollo del software

Módulo 4. Desarrollo de aplicaciones en red

- ♦ Conocer las características del lenguaje de marcado HTML y su uso en la creación web junto con las hojas de estilo CSS
- ♦ Aprender a utilizar el lenguaje de Programación orientado al navegador JavaScript, y algunas de sus principales características
- ♦ Entender los conceptos de la Programación orientada a componentes y de la arquitectura de componentes
- ♦ Aprender a usar el *Framework* para *Front-end* Bootstrap para el diseño de sitios web
- ♦ Entender la estructura del modelo vista controlador en el desarrollo de sitios web dinámicos
- ♦ Conocer la arquitectura orientada a servicios y las bases del protocolo HTTP

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de Ingeniería Informática, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación para poder profundizar en esta área de conocimiento, con el fin de enriquecer humanísticamente al estudiante y elevarle el nivel de conocimiento en Programación mediante las últimas tecnologías educativas disponibles.

```
<a href=
<li><a href=
<li><a href=
<li class="ha
  <ul>
    <li>
    <li>
    <li c
  </ul>
```




*Este Experto Universitario en Programación
contiene el programa de aprendizaje más
completo y actualizado del mercado"*

Módulo 1. Fundamentos de Programación

- 1.1. Introducción a la Programación
 - 1.1.1. Estructura básica de un ordenador
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Lenguajes de Programación
 - 1.1.4. Ciclo de vida de una aplicación informática
- 1.2. Diseño de algoritmos
 - 1.2.1. La resolución de problemas
 - 1.2.2. Técnicas descriptivas
 - 1.2.3. Elementos y estructura de un algoritmo
- 1.3. Elementos de un programa
 - 1.3.1. Origen y características del lenguaje C++
 - 1.3.2. El entorno de desarrollo
 - 1.3.3. Concepto de programa
 - 1.3.4. Tipos de datos fundamentales
 - 1.3.5. Operadores
 - 1.3.6. Expresiones
 - 1.3.7. Sentencias
 - 1.3.8. Entrada y salida de datos
- 1.4. Sentencias de control
 - 1.4.1. Sentencias
 - 1.4.2. Bifurcaciones
 - 1.4.3. Bucles
- 1.5. Abstracción y modularidad: funciones
 - 1.5.1. Diseño modular
 - 1.5.2. Concepto de función y utilidad
 - 1.5.3. Definición de una función
 - 1.5.4. Flujo de ejecución en la llamada de una función
 - 1.5.5. Prototipo de una función
 - 1.5.6. Devolución de resultados
 - 1.5.7. Llamada a una función: parámetros
 - 1.5.8. Paso de parámetros por referencia y por valor
 - 1.5.9. Ámbito identificador
- 1.6. Estructuras de datos estáticas
 - 1.6.1. *Arrays*
 - 1.6.2. Matrices.Poliedros
 - 1.6.3. Búsqueda y ordenación
 - 1.6.4. Cadenas.Funciones de E/S para cadenas
 - 1.6.5. Estructuras.Uniones
 - 1.6.6. Nuevos tipos de datos
- 1.7. Estructuras de datos dinámicas: punteros
 - 1.7.1. Concepto.Definición de puntero
 - 1.7.2. Operadores y operaciones con punteros
 - 1.7.3. *Arrays* de punteros
 - 1.7.4. Punteros y *Arrays*
 - 1.7.5. Punteros a cadenas
 - 1.7.6. Punteros a estructuras
 - 1.7.7. Indirección múltiple
 - 1.7.8. Punteros a funciones
 - 1.7.9. Paso de funciones, estructuras y *Arrays* como parámetros de funciones
- 1.8. Ficheros
 - 1.8.1. Conceptos básicos
 - 1.8.2. Operaciones con ficheros
 - 1.8.3. Tipos de ficheros
 - 1.8.4. Organización de los ficheros
 - 1.8.5. Introducción a los ficheros C++
 - 1.8.6. Manejo de ficheros
- 1.9. Recursividad
 - 1.9.1. Definición de recursividad
 - 1.9.2. Tipos de recursión
 - 1.9.3. Ventajas e inconvenientes
 - 1.9.4. Consideraciones
 - 1.9.5. Conversión recursivo-iterativa
 - 1.9.6. La pila de recursión

- 1.10. Prueba y documentación
 - 1.10.1. Pruebas de programas
 - 1.10.2. Prueba de la caja blanca
 - 1.10.3. Prueba de la caja negra
 - 1.10.4. Herramientas para realizar las pruebas
 - 1.10.5. Documentación de programas

Módulo 2. Estructura de datos

- 2.1. Introducción a la Programación en C++
 - 2.1.1. Clases, constructores, métodos y atributos
 - 2.1.2. Variables
 - 2.1.3. Expresiones condicionales y bucles
 - 2.1.4. Objetos
- 2.2. Tipos Abstractos de Datos (TAD)
 - 2.2.1. Tipos de datos
 - 2.2.2. Estructuras básicas y TAD
 - 2.2.3. Vectores y *Arrays*
- 2.3. Estructuras de datos lineales
 - 2.3.1. TAD lista. Definición
 - 2.3.2. Listas enlazadas y doblemente enlazadas
 - 2.3.3. Listas ordenadas
 - 2.3.4. Listas en C++
 - 2.3.5. TAD pila
 - 2.3.6. TAD cola
 - 2.3.7. Pila y cola en C++
- 2.4. Estructuras de datos jerárquicas
 - 2.4.1. TAD árbol
 - 2.4.2. Recorridos
 - 2.4.3. Árboles n-arios
 - 2.4.4. Árboles binarios
 - 2.4.5. Árboles binarios de búsqueda

- 2.5. Estructuras de datos jerárquicas: árboles complejos
 - 2.5.1. Árboles perfectamente equilibrados o de altura mínima
 - 2.5.2. Árboles multicamino
 - 2.5.3. Referencias bibliográficas
- 2.6. Montículos y cola de prioridad
 - 2.6.1. TAD montículos
 - 2.6.2. TAD cola de prioridad
- 2.7. Tablas *Hash*
 - 2.7.1. TAD Tabla *Hash*
 - 2.7.2. Funciones *Hash*
 - 2.7.3. Función *Hash* en tablas *Hash*
 - 2.7.4. Redispersión
 - 2.7.5. Tablas *Hash* abiertas
- 2.8. Grafos
 - 2.8.1. TAD grafo
 - 2.8.2. Tipos de grafo
 - 2.8.3. Representación gráfica y operaciones básicas
 - 2.8.4. Diseño de grafos
- 2.9. Algoritmos y conceptos avanzados sobre grafos
 - 2.9.1. Problemas sobre grafos
 - 2.9.2. Algoritmos sobre caminos
 - 2.9.3. Algoritmos de búsqueda o recorridos
 - 2.9.4. Otros algoritmos
- 2.10. Otras estructuras de datos
 - 2.10.1. Conjuntos
 - 2.10.2. *Arrays* paralelos
 - 2.10.3. Tablas de símbolos
 - 2.10.4. Tries

Módulo 3. Programación avanzada

- 3.1. Introducción a la Programación orientada a objetos
 - 3.1.1. Introducción a la Programación orientada a objetos
 - 3.1.2. Diseño de clases
 - 3.1.3. Introducción a UML para el modelado de los problemas
- 3.2. Relaciones entre clases
 - 3.2.1. Abstracción y herencia
 - 3.2.2. Conceptos avanzados de herencia
 - 3.2.3. Polimorfismo
 - 3.2.4. Composición y agregación
- 3.3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos
 - 3.3.1. Qué son los patrones de diseño
 - 3.3.2. Patrón *Factory*
 - 3.3.3. Patrón *Singleton*
 - 3.3.4. Patrón *Observer*
 - 3.3.5. Patrón *Composite*
- 3.4. Excepciones
 - 3.4.1. ¿Qué son las excepciones?
 - 3.4.2. Captura y gestión de excepciones
 - 3.4.3. Lanzamiento de excepciones
 - 3.4.4. Creación de excepciones
- 3.5. Interfaces de usuarios
 - 3.5.1. Introducción a Qt
 - 3.5.2. Posicionamiento
 - 3.5.3. ¿Qué son los eventos?
 - 3.5.4. Eventos: definición y captura
 - 3.5.5. Desarrollo de interfaces de usuario
- 3.6. Introducción a la Programación concurrente
 - 3.6.1. Introducción a la Programación concurrente
 - 3.6.2. El concepto de proceso e hilo
 - 3.6.3. Interacción entre procesos o hilos
 - 3.6.4. Los hilos en C++
 - 3.6.5. Ventajas e inconvenientes de la Programación concurrente

- 3.7. Gestión de hilos y sincronización
 - 3.7.1. Ciclo de vida de un hilo
 - 3.7.2. La clase *Thread*
 - 3.7.3. Planificación de hilos
 - 3.7.4. Grupos hilos
 - 3.7.5. Hilos de tipo demonio
 - 3.7.6. Sincronización
 - 3.7.7. Mecanismos de bloqueo
 - 3.7.8. Mecanismos de comunicación
 - 3.7.9. Monitores
- 3.8. Problemas comunes dentro de la Programación concurrente
 - 3.8.1. El problema de los productores consumidores
 - 3.8.2. El problema de los lectores y escritores
 - 3.8.3. El problema de la cena de los filósofos
- 3.9. Documentación y pruebas de software
 - 3.9.1. ¿Por qué es importante documentar el software?
 - 3.9.2. Documentación de diseño
 - 3.9.3. Uso de herramientas para la documentación
- 3.10. Pruebas de software
 - 3.10.1. Introducción a las pruebas del software
 - 3.10.2. Tipos de pruebas
 - 3.10.3. Prueba de unidad
 - 3.10.4. Prueba de integración
 - 3.10.5. Prueba de validación
 - 3.10.6. Prueba del sistema

Módulo 4. Desarrollo de aplicaciones en red

- 4.1. Lenguajes de marcado HTML5
 - 4.1.1. Conceptos básicos de HTML
 - 4.1.2. Nuevos elementos HTML 5
 - 4.1.3. Formularios: nuevos controles
- 4.2. Introducción a hojas de estilo CSS
 - 4.2.1. Primeros pasos con CSS
 - 4.2.2. Introducción a CSS3

```
form.querySelectorAll('input[type=checkbox][name="' + b.el.name + "]*')");
index(b.el)) {
d.filter(":checked").length;
e >= b.arg || g.minChecked.replace("{count}", b.arg)

function(a) {
!= a.val ? a.val.length <= a.arg || g.maxSelected.replace("{count}", a.arg) :

function(a) {
!= a.val && a.val.length >= a.arg || g.minSelected.replace("{count}", a.arg)

b) {
is.form.querySelectorAll('input[type=radio][name="' + b.name + "]*').filter("

c

(a, b) {
tions.custom[a.arg],
RegExp(c.pattern);
t(a.val) || c.errorMessage

(a) {
.arg

his.options = a.extend(!0, {}, h, c), this.form = b, this.str = {}, this.pname}
```

- 4.3. Lenguaje *Script* de navegador: JavaScript
 - 4.3.1. Conceptos básicos de JavaScript
 - 4.3.2. DOM
 - 4.3.3. Eventos
 - 4.3.4. JQuery
 - 4.3.5. Ajax
- 4.4. Concepto de la Programación orientada a componentes
 - 4.4.1. Contexto
 - 4.4.2. Componentes e interfaces
 - 4.4.3. Estados de un componente
- 4.5. Arquitectura de componentes
 - 4.5.1. Arquitecturas actuales
 - 4.5.2. Integración y despliegue de componentes
- 4.6. *Framework Front-End: Bootstrap*
 - 4.6.1. Diseño con rejilla
 - 4.6.2. Formularios
 - 4.6.3. Componentes
- 4.7. Modelo vista controlador
 - 4.7.1. Métodos de desarrollo web
 - 4.7.2. Patrón de diseño: MVC
- 4.8. Tecnologías Grid de la información
 - 4.8.1. Incremento de recursos en computación
 - 4.8.2. Concepto de tecnología Grid
- 4.9. Arquitectura orientada a servicios
 - 4.9.1. SOA y servicios Web
 - 4.9.2. Topología de un servicio web
 - 4.9.3. Plataformas para los servicios web
- 4.10. Protocolo HTTP
 - 4.10.1. Mensajes
 - 4.10.2. Sesiones persistentes
 - 4.10.3. Sistema criptográfico
 - 4.10.4. Funcionamiento del protocolo HTTP

04

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

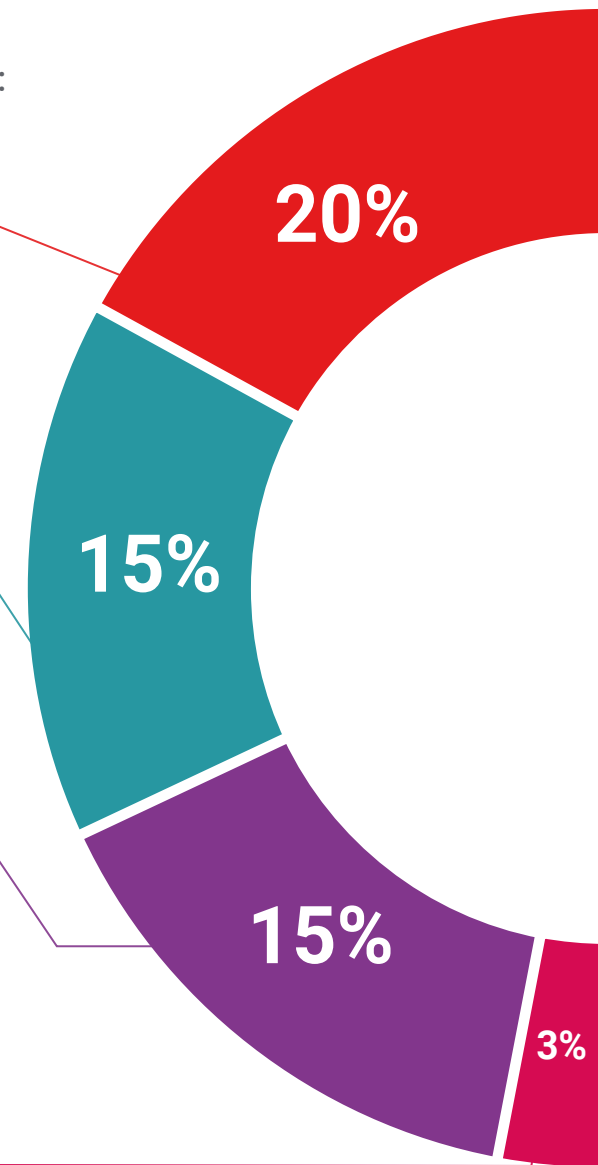
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

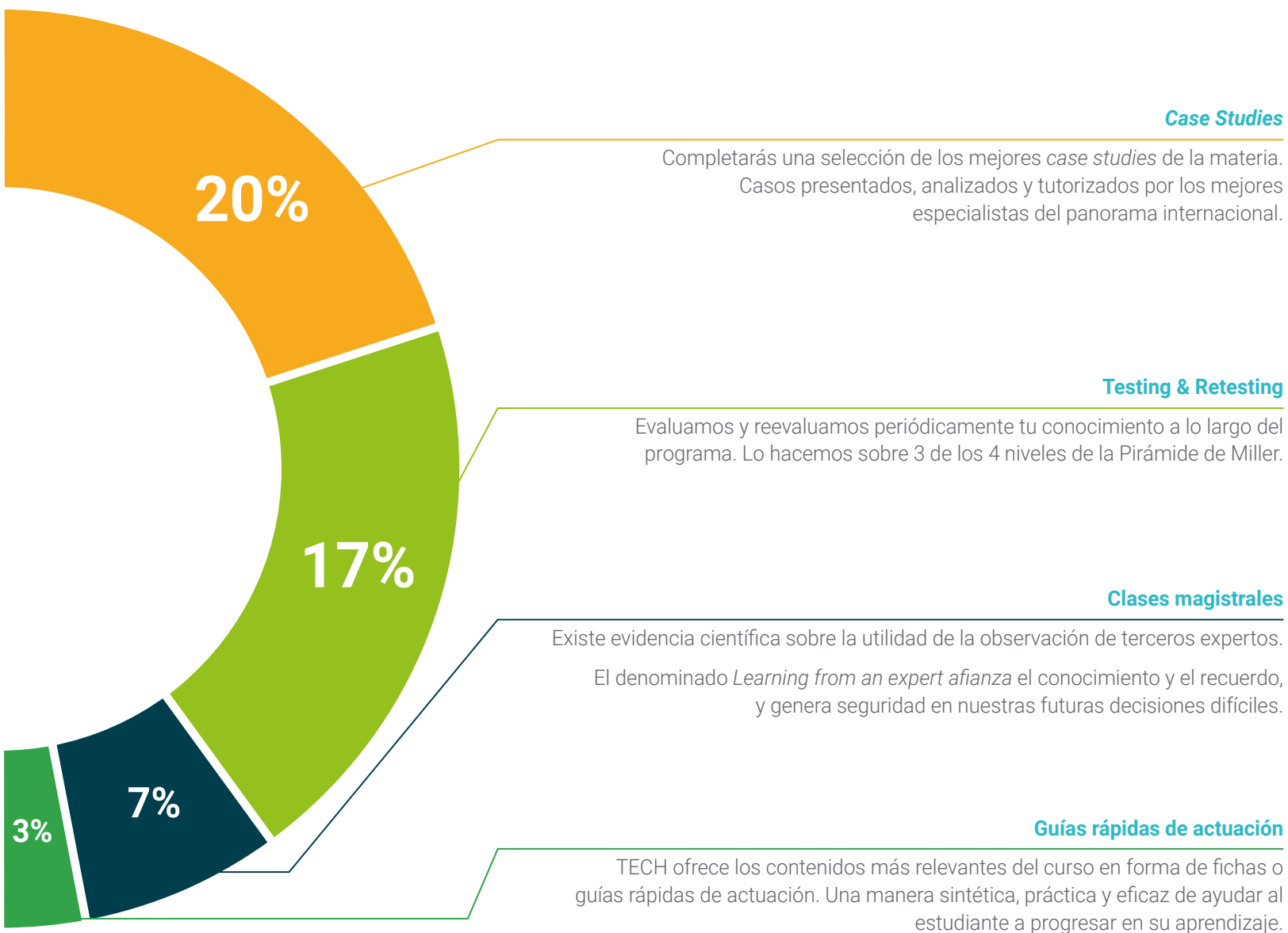
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





05 Titulación

El Experto Universitario en Programación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Programación** contiene el programa universitario 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**.

Este título expedido por **TECH Universidad** 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 Programación**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario Programación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Programación