

Experto Universitario Software Libre y Reutilización de Software





Experto Universitario Software Libre y Reutilización de Software

- » 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-software-libre-reutilizacion-software



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

Desarrolle sus habilidades y conocimientos en Software Libre y Reutilización de Software, con esta especialización de alto nivel impartida por expertos del sector. Así pues, aprenderá las últimas técnicas y novedades en software, de un modo práctico y riguroso, 100% online.



“

Este Experto Universitario te permitirá actualizar tus conocimientos en Software Libre y Reutilización de Software 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 en Software Libre y Reutilización de Software. 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. Obtendrá amplios conocimientos en Software Libre y Reutilización de Software, de la mano de profesionales en el sector.

El profesional debe aprovechar la oportunidad y cursar esta especialización en un formato 100% online, sin tener que renunciar a sus obligaciones. Debe actualizar sus conocimientos y conseguir tu título de Experto Universitario para seguir creciendo personal y profesionalmente.



Aprende las últimas técnicas y estrategias con este programa y alcanza el éxito como ingeniero informático

Este **Experto Universitario en Software Libre y Reutilización de Software** contiene el programa educativo universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de 100 escenarios simulados presentados por expertos en Software Libre y Reutilización de Software
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre el Software Libre y Reutilización de Software
- ♦ Novedades sobre los últimos avances en el Software Libre y Reutilización de Software
- ♦ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ 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
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

“

Capacítate en Software Libre y Reutilización de Software 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, permitirán 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. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos en Software Libre y Reutilización de Software con gran experiencia docente.

Aprovecha la última tecnología educativa para ponerte al día en Software Libre y Reutilización de Software sin moverte de casa.

Conoce las últimas técnicas en Software Libre y Reutilización de Software 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.

```
...se.png" alt="house" />&nbsp;&nbsp;&nbsp;<? if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){
...at the company";}
($_COOKIE['lang'] == 'rus') {
...предприятия";

echo "Par uzņēmumu";
?></h3>

<?php
if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){
echo $paruzneng;
}
elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {
echo $paruznrus;
}
else
echo $paruznlv;
}
```

“

*Consigue el nivel de conocimiento que deseas
y domina los conceptos fundamentales en
Software Libre y Reutilización de Software
con esta capacitación de alto nivel”*

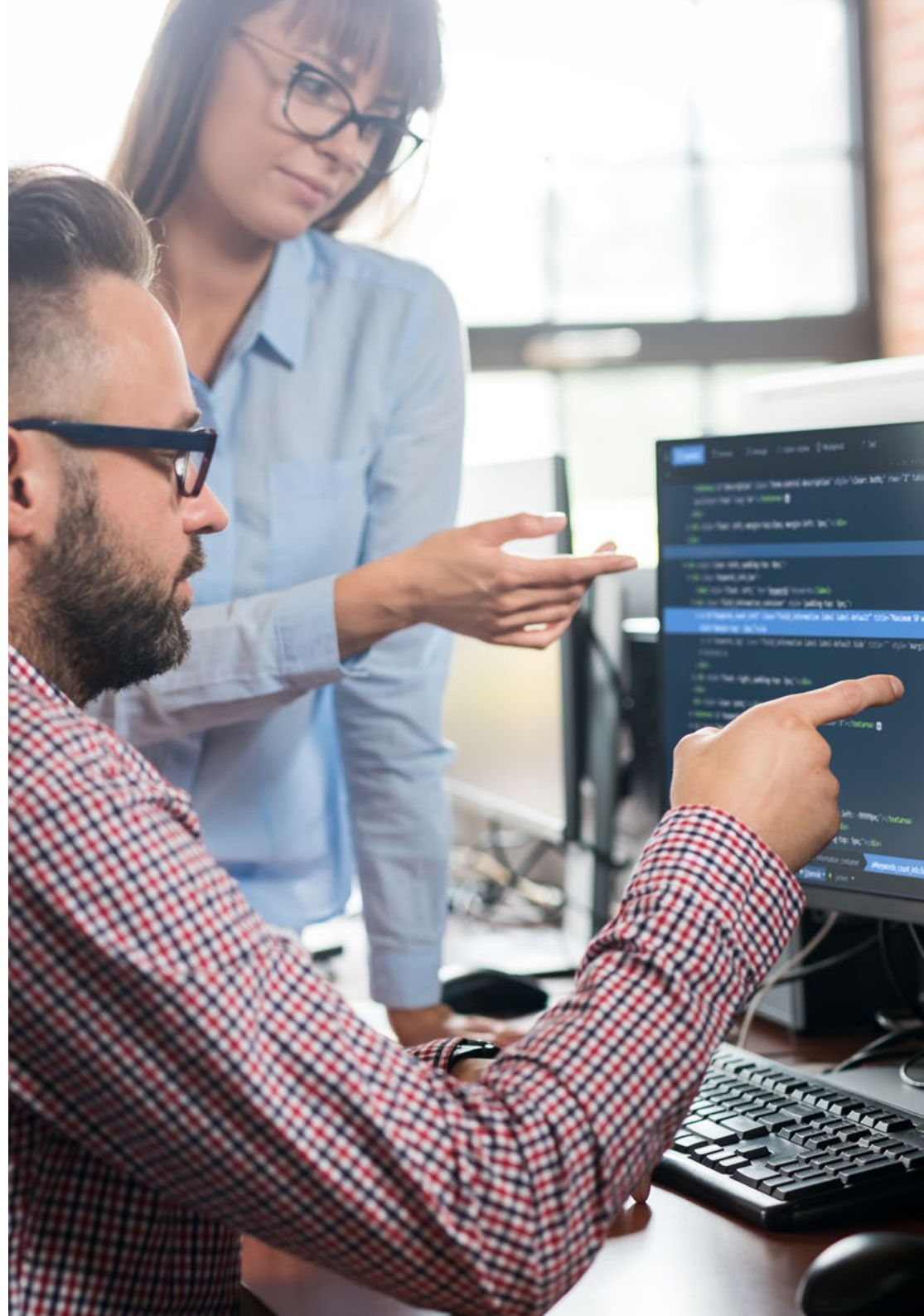


Objetivos generales

- ♦ Capacita científica y tecnológicamente, así como preparar para el ejercicio profesional de la Informática, todo ello con una capacitación 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 en Software Libre y Reutilización de Software, todo ello incluyendo la base matemática, estadística y física imprescindible en la Informática

“

Matricúlate en el mejor programa en Software Libre y Reutilización de Software del panorama universitario actual”





Objetivos específicos

Módulo 1. Software Libre y conocimiento abierto

- ♦ Aprender los conceptos de Software Libre y conocimiento abierto, así como los distintos tipos de licencias asociadas
- ♦ Conocer las principales herramientas libres disponibles en distintos ámbitos como sistemas operativos, gestión empresarial, gestores de contenido y creación de contenidos multimedia, entre otras
- ♦ Entender la importancia y los beneficios del Software Libre en el mundo de la empresa, tanto por sus características como por sus costes
- ♦ Profundizar en el conocimiento del sistema operativo GNU/Linux, así como en las distintas distribuciones existentes, y cómo se pueden realizar adaptaciones personalizadas de ellas
- ♦ Aprender sobre el funcionamiento y desarrollo de WordPress, dado que este CMS supone más del 35% de las webs activas en el mundo, y más del 60% en el caso particular de los CMS
- ♦ Entender el funcionamiento del sistema operativo para dispositivos móviles Android, así como comprender las bases para el desarrollo de aplicaciones móviles tanto de forma nativa como con *Frameworks* multiplataforma

Módulo 2. Reutilización de Software

- ♦ Conocer el panorama general en la estrategia de la Reutilización de Software
- ♦ Aprender los distintos patrones relacionados con la Reutilización de Software, tanto de diseño, como de creación, estructurales y de comportamiento
- ♦ Introducir el concepto de *Framework*, así como conocer los principales tipos como los destinados al diseño de interfaces gráficas de usuario, al desarrollo de aplicaciones web y a la gestión de la persistencia de objetos en bases de datos
- ♦ Comprender el funcionamiento del patrón ampliamente usado actualmente de Modelo Vista Controlador (MVC)

Módulo 3. 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 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 Software Libre y Reutilización de Software mediante las últimas tecnologías educativas disponibles.



“

Este Experto Universitario en Software Libre y Reutilización de Software contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Software Libre y conocimiento abierto

- 1.1. Introducción al Software Libre
 - 1.1.1. Historia del Software Libre
 - 1.1.2. "Libertad" en el software
 - 1.1.3. Licencias de uso de herramientas software
 - 1.1.4. Propiedad intelectual del software
 - 1.1.5. ¿Cuál es la motivación de usar software libre?
 - 1.1.6. Mitos del software libre
 - 1.1.7. Top500
- 1.2. Conocimiento abierto y licencias CC
 - 1.2.1. Conceptos básicos
 - 1.2.2. Licencias *Creative Commons*
 - 1.2.3. Otras licencias de contenidos
 - 1.2.4. Wikipedia y otros proyectos de conocimiento abierto
- 1.3. Principales herramientas de software libre
 - 1.3.1. Sistemas operativos
 - 1.3.2. Aplicaciones ofimáticas
 - 1.3.3. Aplicaciones de gestión empresarial
 - 1.3.4. Gestores de contenido web
 - 1.3.5. Herramientas de creación de contenidos multimedia
 - 1.3.6. Otras aplicaciones
- 1.4. La empresa: el Software Libre y sus costes
 - 1.4.1. Software Libre: ¿sí o no?
 - 1.4.2. Verdades y mentiras sobre el Software Libre
 - 1.4.3. Software empresarial basado en Software Libre
 - 1.4.4. Costes del software
 - 1.4.5. Modelos de Software Libre
- 1.5. El sistema operativo GNU/Linux
 - 1.5.1. Arquitectura
 - 1.5.2. Estructura de directorios básica
 - 1.5.3. Características y estructura del sistema de archivos
 - 1.5.4. Representación interna de los archivos
- 1.6. El sistema operativo móvil Android
 - 1.6.1. Historia
 - 1.6.2. Arquitectura
 - 1.6.3. Forks de Android
 - 1.6.4. Introducción al desarrollo para Android
 - 1.6.5. *Frameworks* para el desarrollo de aplicaciones móviles
- 1.7. Creación de sitios web con WordPress
 - 1.7.1. Características y estructura de WordPress
 - 1.7.2. Creación de sitios en wordpress.com
 - 1.7.3. Instalación y configuración de WordPress en un servidor propio
 - 1.7.4. Instalación de plugins y ampliación de WordPress
 - 1.7.5. Creación de plugins para WordPress
 - 1.7.6. Creación de temas para WordPress
- 1.8. Las tendencias del Software Libre
 - 1.8.1. Entornos en la nube
 - 1.8.2. Herramientas de monitorización
 - 1.8.3. Sistemas operativos
 - 1.8.4. *Big Data* y *Open Data* 2.0
 - 1.8.5. Computación cuántica
- 1.9. Control de versiones
 - 1.9.1. Conceptos básicos
 - 1.9.2. Git
 - 1.9.3. Servicios Git en la nube y autoalojados
 - 1.9.4. Otros sistemas de control de versiones

- 1.10. Distribuciones de GNU/Linux personalizadas
 - 1.10.1. Principales distribuciones
 - 1.10.2. Distribuciones derivadas de Debian
 - 1.10.3. Creación de paquetes deb
 - 1.10.4. Modificación de la distribución
 - 1.10.5. Generación de imágenes ISO

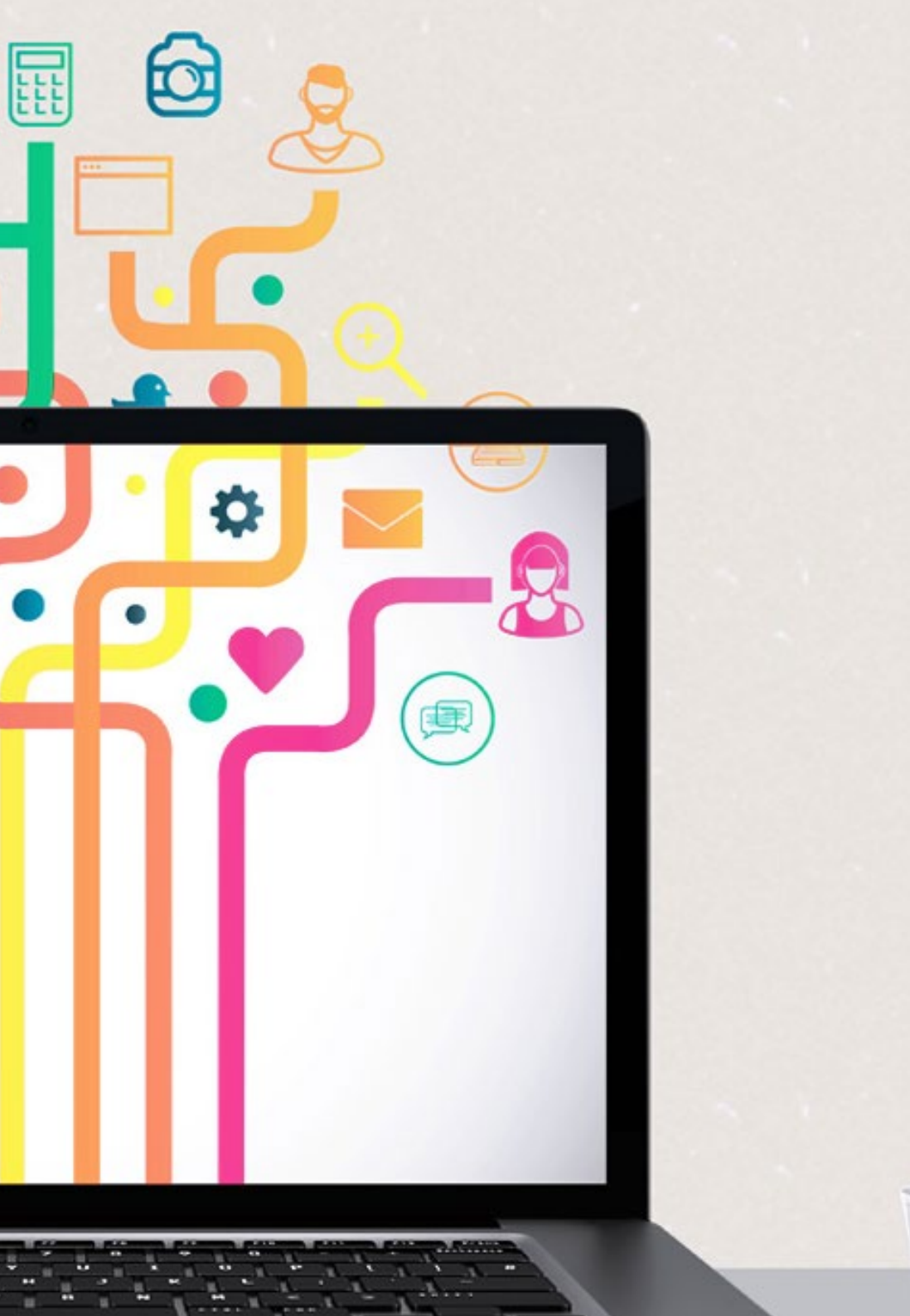
Módulo 2. Reutilización de Software

- 2.1. Panorama general de la Reutilización de Software
 - 2.1.1. ¿En qué consiste la Reutilización del Software?
 - 2.1.2. Ventajas e inconvenientes de la reutilización de software
 - 2.1.3. Principales técnicas de reutilización de software
- 2.2. Introducción a los patrones de diseño
 - 2.2.1. ¿Qué es un patrón de diseño?
 - 2.2.2. Catálogo de los principales patrones de diseño
 - 2.2.3. ¿Cómo usar patrones para resolver problemas de diseño?
 - 2.2.4. ¿Cómo seleccionar el mejor patrón de diseño?
- 2.3. Patrones de creación I
 - 2.3.1. Patrones de creación
 - 2.3.2. Patrón *Abstract Factory*
 - 2.3.3. Ejemplo de implementación del Patrón *Abstract Factory*
 - 2.3.4. Patrón *Builder*
 - 2.3.5. Ejemplo de implementación del *Builder*
 - 2.3.6. Patrón *Abstract Factory* vs. *Builder*
- 2.4. Patrones de creación II
 - 2.4.1. Patrón *Factory Method*
 - 2.4.2. *Factory Method* vs *Abstract Factory*
 - 2.4.3. Patrón Singleton
- 2.5. Patrones estructurales
 - 2.5.1. Patrones estructurales
 - 2.5.2. Patrón *Adapter*
 - 2.5.3. Patrón *Bridge*
- 2.6. Patrones estructurales II
 - 2.6.1. Patrón Composite
 - 2.6.2. Patrón Decorador
- 2.7. Patrones estructurales III
 - 2.7.1. Patrón Facade
 - 2.7.2. Patrón Proxy
- 2.8. Patrones de comportamiento
 - 2.8.1. Concepto de los patrones de comportamiento
 - 2.8.2. Patrón de comportamiento: cadena de responsabilidad
 - 2.8.3. Patrón de comportamiento orden
- 2.9. Patrones de comportamiento II
 - 2.9.1. Patrón intérprete o *Interpreter*
 - 2.9.2. Patrón iterador
 - 2.9.3. Patrón observador
 - 2.9.4. Patrón estrategia
- 2.10. Frameworks
 - 2.10.1. Concepto de *Framework*
 - 2.10.2. Desarrollo mediante *Frameworks*
 - 2.10.3. Patrón *Model View Controller*
 - 2.10.4. *Framework* para diseño de interfaces gráficas de usuario
 - 2.10.5. *Frameworks* para el desarrollo de aplicaciones web
 - 2.10.6. *Frameworks* para la gestión de la persistencia de objetos en bases de datos

Módulo 3. Desarrollo de aplicaciones en red

- 3.1. Lenguajes de marcado HTML5
 - 3.1.1. Conceptos básicos de HTML
 - 3.1.2. Nuevos elementos HTML 5
 - 3.1.3. Formularios: nuevos controles
- 3.2. Introducción a hojas de estilo CSS
 - 3.2.1. Primeros pasos con CSS
 - 3.2.2. Introducción a CSS3
- 3.3. Lenguaje *Script* de navegador: JavaScript
 - 3.3.1. Conceptos básicos de JavaScript
 - 3.3.2. DOM
 - 3.3.3. Eventos
 - 3.3.4. JQuery
 - 3.3.5. Ajax
- 3.4. Concepto de la programación orientada a componentes
 - 3.4.1. Contexto
 - 3.4.2. Componentes e interfaces
 - 3.4.3. Estados de un componente
- 3.5. Arquitectura de componentes
 - 3.5.1. Arquitecturas actuales
 - 3.5.2. Integración y despliegue de componentes
- 3.6. *Framework Front-End*: Bootstrap
 - 3.6.1. Diseño con rejilla
 - 3.6.2. Formularios
 - 3.6.3. Componentes
- 3.7. Modelo vista controlador
 - 3.7.1. Métodos de desarrollo web
 - 3.7.2. Patrón de diseño: MVC





- 3.8. Tecnologías Grid de la información
 - 3.8.1. Incremento de recursos en computación
 - 3.8.2. Concepto de tecnología Grid
- 3.9. Arquitectura orientada a servicios
 - 3.9.1. SOA y servicios web
 - 3.9.2. Topología de un servicio web
 - 3.9.3. Plataformas para los servicios web
- 3.10. Protocolo HTTP
 - 3.10.1. Mensajes
 - 3.10.2. Sesiones persistentes
 - 3.10.3. Sistema criptográfico
 - 3.10.4. Funcionamiento del protocolo HTTP

“Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”

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

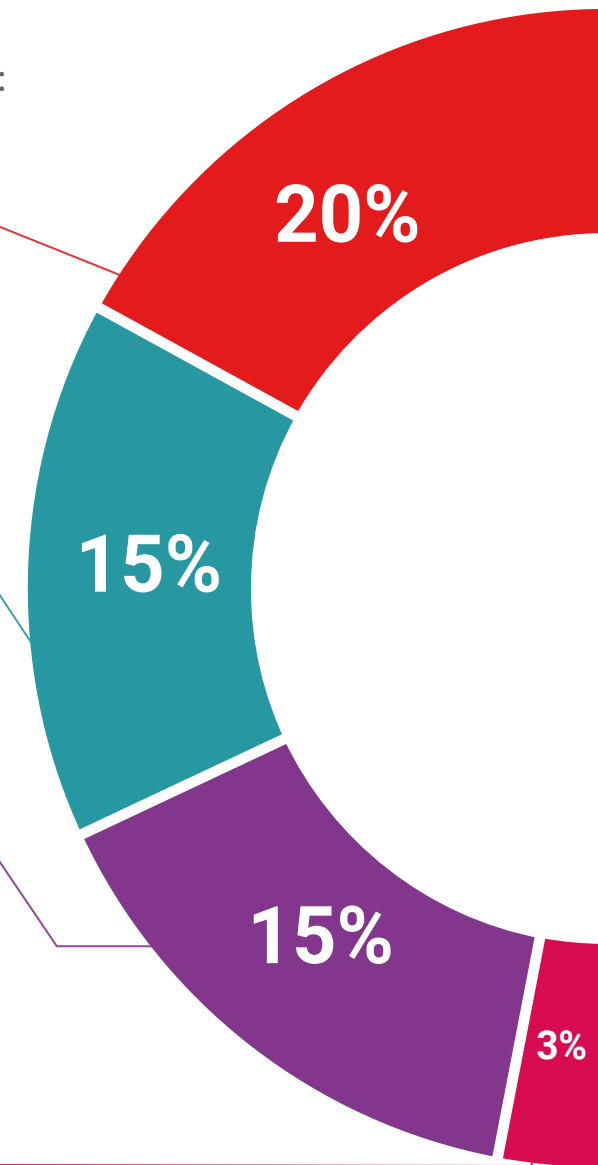
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

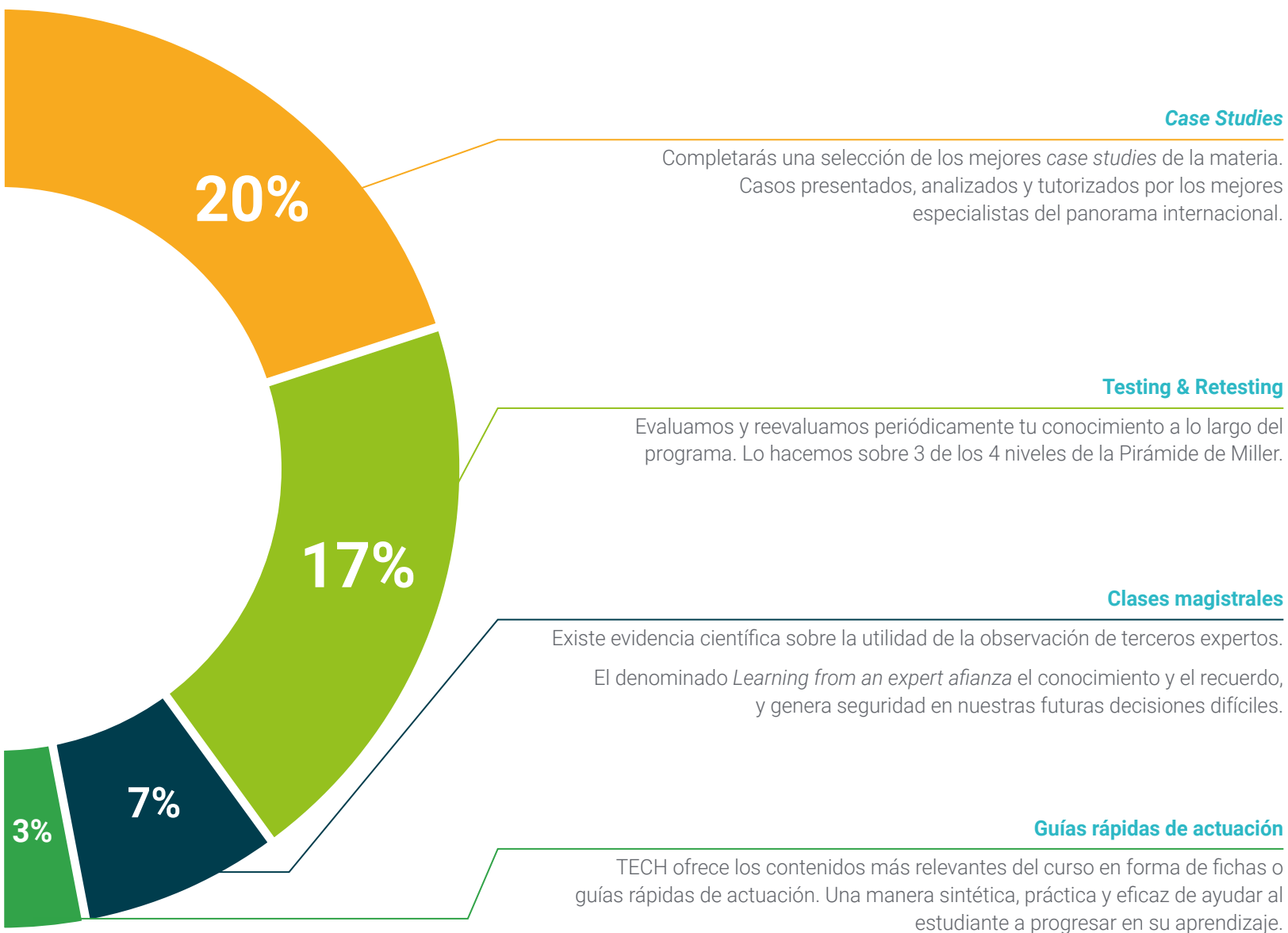
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Software Libre y Reutilización de Software 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 Software Libre y Reutilización de Software** 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 Software Libre y Reutilización de Software**

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
Software Libre y
Reutilización de Software

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

Experto Universitario Software Libre y Reutilización de Software

```
if [type] echo "current" ;>  
type=1;text_margin">  
>  
_ico"> </div>  
_COOKIE['lang'] == 'rus') echo "style='margin-top: 10px';<br>  
lang'] == 'eng'){<br>Wood-frame houses";<br>if ($_COOKIE['lang'] == 'rus'){<br>echo "Деревянные каркасные дома";<br>}else{<br>echo "Koka karkasa mājas";
```