

Esperto Universitario

Progettazione di Applicazioni Android



Esperto Universitario Progettazione di Applicazioni Android

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitude.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-progettazione-applicazioni-android

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 24

06

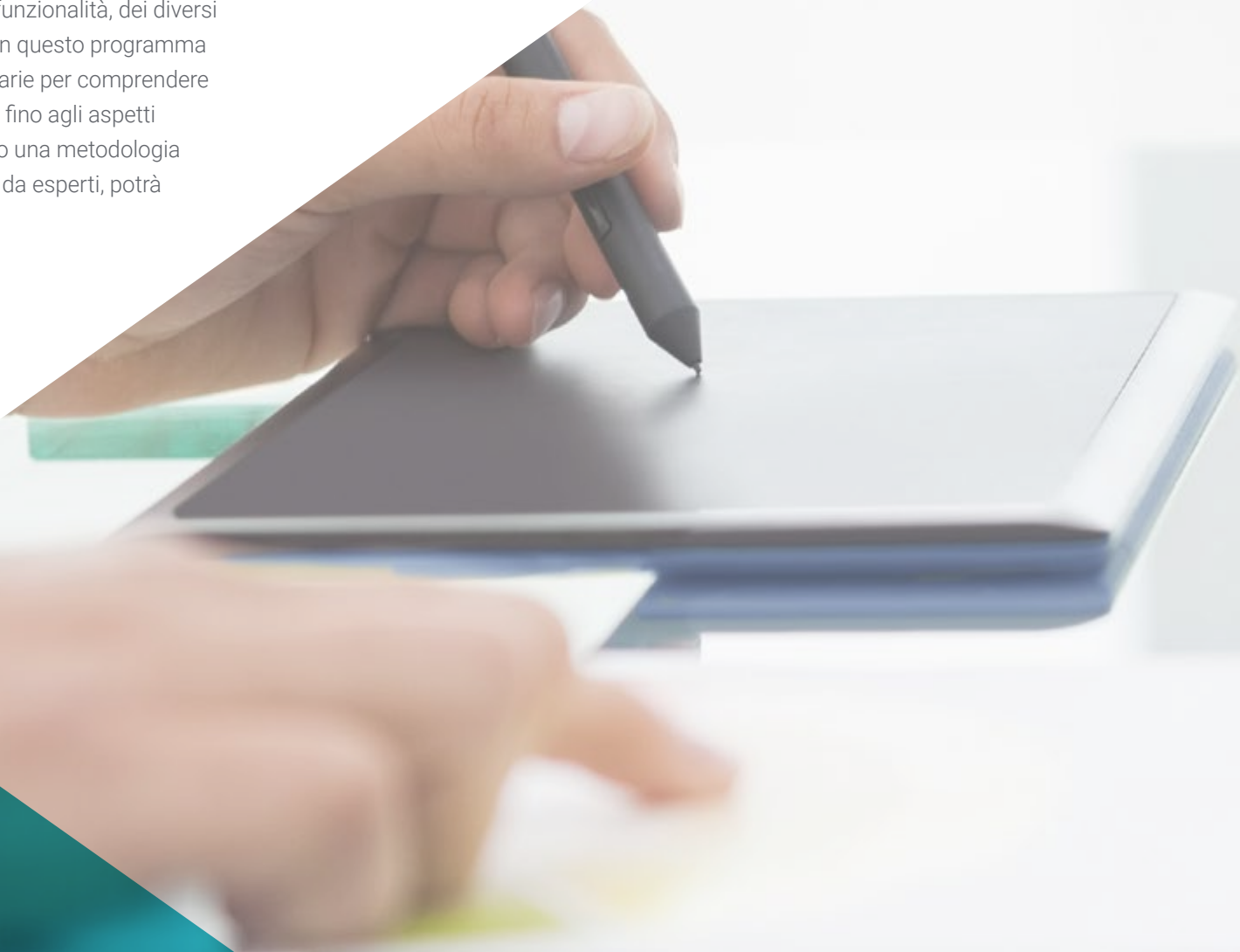
Titolo

pag. 32

01

Presentazione

Android è presente in milioni di dispositivi con schermi di diverse dimensioni e forme. La definizione di una metodologia di progettazione per gli elementi visivi e le schermate è essenziale quando si sviluppa un'applicazione in questo sistema operativo. Oltre a prendere in considerazione le esigenze, in termini di aspetto e funzionalità, dei diversi dispositivi e sistemi che esistono e si affacciano sul mercato. In questo programma di specializzazione lo studente acquisirà le conoscenze necessarie per comprendere la Progettazione di Applicazioni Android nella sua complessità, fino agli aspetti fondamentali per realizzare un progetto di successo. Attraverso una metodologia di studio 100% online con i contenuti più aggiornati selezionati da esperti, potrà specializzarsi in soltanto pochi mesi.



“

In un mondo in cui i cambiamenti sono incessanti, i professionisti devono tenersi aggiornati. Per questo motivo, TECH mette a tua disposizione programmi come questo Esperto Universitario in Progettazione di Applicazioni Android. In modo che tu possa raggiungere il successo professionale”

Con l'avvento delle comunicazioni 5G e la presenza diffusa di dispositivi mobili ed elementi connessi, Android è senza dubbio uno degli elementi chiave dell'ecosistema tecnologico odierno. Gradualmente, si stanno raggiungendo livelli di velocità e di elaborazione di gran lunga superiori a quelli raggiunti in precedenza, promuovendo la creazione di nuove spettacolari applicazioni che utilizzano la Realtà Virtuale e quella Aumentata, dove Android sta iniziando a dimostrare la sua versatilità.

Per questo motivo, è necessario approfondire gli elementi strutturali che compongono un'architettura Android e il modo in cui sono collegati, in modo da capire come costruirla e programmarla. Queste osservazioni devono essere prese in considerazione quando si progettano nuovi sistemi e si massimizzano le loro capacità in tutti i settori, in cui ormai sono diventati elementi indispensabili.

Un buon sviluppo, invece, dovrebbe concentrarsi su come il prodotto appare nei diversi dispositivi, in modo da mostrare un aspetto omogeneo e familiare, sfruttando le particolarità di ogni dispositivo. Queste particolarità possono riguardare risoluzioni diverse, schermi di dimensioni diverse o una maggiore disponibilità di risorse. L'adozione di un design *Responsive* non è facoltativa, è essenziale per adattarsi alla natura del dispositivo. Oltre alla frammentazione di terminali e dell'ampio pubblico della piattaforma, è necessario adattare l'esperienza dell'utente.

In questo senso, questo Esperto Universitario in Progettazione di Applicazioni Android riunisce tutte le conoscenze necessarie per districarsi all'interno di questo sistema operativo e sviluppare progetti validi che raggiungano il successo. Per questo motivo, un modulo viene completamente dedicato allo sviluppo di conoscenze avanzate riguardo a come creare, progettare e analizzare l'esperienza che gli utenti avranno nel percorso di conversione, con gli strumenti e le tecniche più avanzate e con metodologie specifiche come il *Design Thinking*, che permettono di lavorare in un ambiente più dinamico e incentrato sull'utente.

Va sottolineato che la metodologia implementata per lo studio di tutte queste conoscenze si basa sul *Relearning*, che facilita l'apprendimento evitando sforzi aggiuntivi e maggiori investimenti di tempo da parte dello studente, potendo completare la specializzazione in solo pochi mesi. La piattaforma di TECH Global University dispone dei mezzi interattivi necessari per rendere fluida la comunicazione tra il personale docente e lo studente; oltre a fornire il dinamismo che questo tipo di tematiche richiedono, attraverso applicazioni pratiche basate su problemi reali.

Questo **Esperto Universitario in Progettazione di Applicazioni Android** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nello Sviluppo di Applicazioni per Android
- ♦ I contenuti grafici, schematici e eminentemente pratici del programma forniscono informazioni pratiche su quelle discipline che sono essenziali per l'attività professionale
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ♦ La disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile dotato di una connessione internet



*Impara tutto quello che c'è da sapere
sul processo di Progettazione di
Applicazioni Android e sulla creazione
di una User Experience differenziata
che ti permetta di portare al successo
i tuoi progetti"*

“

TECH mette a disposizione questo programma 100% online, in cui imparerai a Progettare Applicazioni Android come un Esperto Universitario in soltanto pochi mesi. Iscriviti subito”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Grazie a questo Esperto Universitario, ti sarà possibile risolvere i vari problemi incontrati nello sviluppo multidispositivo.

Con questo programma sarai in grado di capire come costruire e programmare un progetto in Architettura Android.



02 Obiettivi

Questo Esperto Universitario in Progettazione di Applicazioni Android ha l'obiettivo di preparare il professionista a creare progetti di successo nell'ambito dell'architettura Android, gestendo tutto ciò che riguarda il Linguaggio di Programmazione e la sua architettura per le multiplatforme, fornendo la migliore esperienza utente. In questo modo, potrà mantenersi aggiornato sulle esigenze del mercato e rimanere all'avanguardia riguardo ai concetti e agli stili che vengono trattati, in modo da migliorare il suo sviluppo professionale e ampliare le proprie opportunità lavorative.



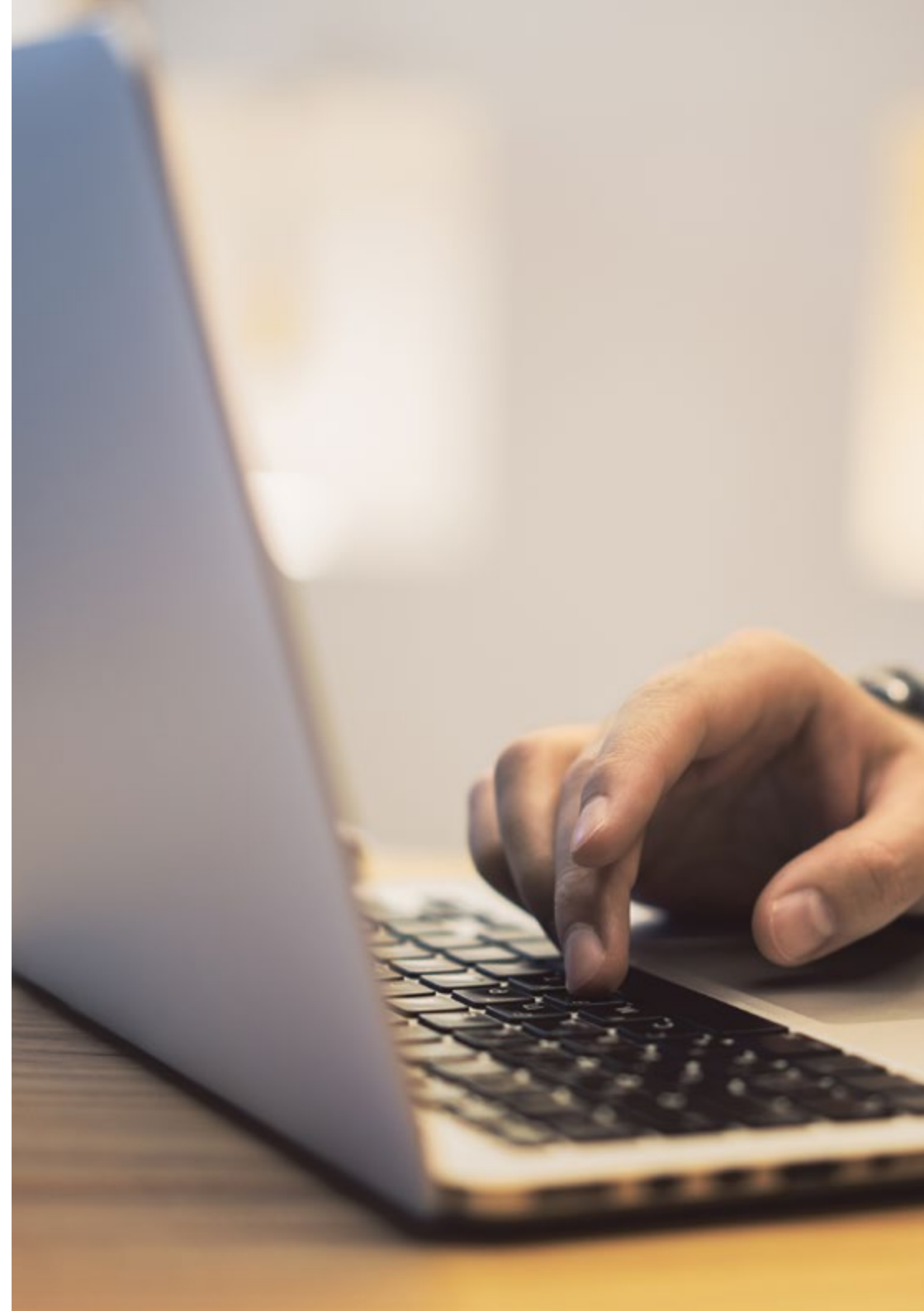
“

Raggiungere gli obiettivi professionali è possibile solo con determinazione e preparazione. Questo Esperto Universitario sarà un segno distintivo sul tuo Curriculum"



Obiettivi generali

- ♦ Determinare gli elementi strutturali di un sistema Android
- ♦ Sviluppo di una metodologia per la gestione ottimale dei dati nel dispositivo
- ♦ Analizzare i casi d'uso dei dispositivi Android sul mercato
- ♦ Padroneggiare gli elementi di un design responsivo e superare le sfide che esso presenta
- ♦ Riunire le diverse fasi di un ciclo di integrazione continua incentrato sullo sviluppo di Android





Obiettivi specifici

Modulo 1. Linguaggio di programmazione Android

- ♦ Esaminare Linux e la macchina virtuale sulla base di Android
- ♦ Analizzare le librerie native del sistema
- ♦ Stabilire i punti di forza di Android rispetto alle altre piattaforme
- ♦ Determinare gli elementi di un'applicazione Android
- ♦ Presentare le versioni di Android e i loro miglioramenti
- ♦ Valutare il mercato delle applicazioni Android
- ♦ Gettare le basi per la futura evoluzione di Android

Modulo 2. Design Responsivo in Android

- ♦ Analizzare gli elementi principali di un progetto
- ♦ Definire una metodologia di progettazione visiva e una metodologia di progettazione degli schermi
- ♦ Risolvere i vari problemi incontrati nello sviluppo multidispositivo
- ♦ Disporre di strumenti per generare risorse migliori e più numerose per lo sviluppo multidispositivo
- ♦ Esaminare *Framework* alternativi allo sviluppo nativo *Responsivo*
- ♦ Generare una metodologia propria per lo sviluppo delle applicazioni utilizzando le migliori pratiche per la visualizzazione multidispositivo fin dall'inizio del progetto

Modulo 3. Marketing delle applicazioni Android

- ♦ Analizzare le nuove metodologie incentrate sull'utente
- ♦ Determinare come l'intelligenza artificiale abbia portato la CX a un livello superiore
- ♦ Stabilire l'importanza dell'accessibilità e della mobilità
- ♦ Sviluppare le tecniche più avanzate di analisi di sessione e comportamentali
- ♦ Realizzare gli obiettivi di micro-personalizzazione durante il *Journey* dell'utente
- ♦ Riunire le nuove metodologie per un ambiente mutevole e vivace
- ♦ Proporre tecniche per la creazione di prototipi



Riunisci gli strumenti più avanzati che ti permetteranno di progettare applicazioni più utili e adattabili"

03

Direzione del corso

Professionisti di spicco nel campo delle nuove tecnologie, dell'architettura delle soluzioni e delle infrastrutture digitali, esperti di programmazione Android e sviluppatori di applicazioni dirigono questo Esperto Universitario. Concentrandosi sull'ottimizzazione del processo di apprendimento per lo studente, offrono il loro contributo per far sì che raggiunga il successo professionale. Pertanto, lo consiglieranno e lo accompagneranno per tutta la durata del corso, attraverso l'esclusiva piattaforma virtuale della più grande università digitale del mondo.



“

*La piattaforma di TECH ti fornisce i mezzi
interattivi necessari per farti sentire
accompagnato in ogni momento"*

Direttore Ospite Internazionale

Colin Lee è uno sviluppatore di applicazioni mobili di successo, specializzato in **codice nativo Android**, la cui influenza si estende a livello internazionale. L'esperto è un'autorità nell'**area delle Twin Cities e nella gestione di Kotlin**. Uno dei suoi contributi più recenti è stato quello di dimostrare, con codice live, come **costruire rapidamente un browser** utilizzando il suddetto linguaggio di programmazione e i componenti open source del browser di Mozilla per Android.

Inoltre, le sue applicazioni sono state collegate a importanti aziende globali. Ad esempio, è stato responsabile della creazione di **soluzioni digitali per Pearson**, uno dei maggiori editori al mondo. Ha anche sviluppato un **registratore video Android** di basso livello per la *startup* Flipgrid, in seguito acquisita da Microsoft.

Ha anche costruito una VPN Android di successo per un grande **cliente di consulenza**. È anche il creatore di uno strumento di gestione delle merci implementato dalla transnazionale **Amazon** per facilitare il lavoro dei suoi camionisti a contratto. Ha anche contribuito a costruire le **versioni mobili del browser Firefox** per Mozilla.

Oggi lavora come appaltatore, tra cui **revisioni del codice e controlli di sicurezza**. Il suo impatto sullo sviluppo di applicazioni mobili e la sua esperienza nel corso degli anni lo rendono una figura di spicco nell'arena tecnologica globale.



Dott. Lee, Colin

- Direttore presso ColinTheShots LLC
- Ingegnere software Android presso Specto Inc.
- Ingegnere Senior Android presso Mozilla
- Ingegnere Sviluppatore Software presso Amazon
- Ingegnere di Applicazioni Mobili presso Flipgrid
- Specialista di Configurazione Software per Pearson VUE
- Laurea presso l'Università della Florida

“

*Grazie a TECH potrai
imparare con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott. Olalla Bonal, Martín

- ♦ Attuale *Blockchain Technical Specialist* presso IBM SPGI
- ♦ Tecnico in elettronica digitale
- ♦ Architetto *Blockchain*
- ♦ Architetto di Infrastrutture nel settore Bancario
- ♦ Formazione *Hyperledger Fabric* per le aziende
- ♦ Formazione *Blockchain* orientato al business aziendale
- ♦ Gestione dei progetti e implementazione delle soluzioni
- ♦ Oltre 25 anni di esperienza nel Settore IT

Personale docente

Dott. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ♦ Consulente di servizi professionali che lavora con organizzazioni all'avanguardia in Europa, Medio Oriente e America Latina da IBM
- ♦ Celebri collaborazioni con rinomate università e centri di istruzione superiore in materie legate alla tecnologia come l'Intelligenza Artificiale, l' *Internet of Things*, il *Cloud*, la *Customer Experience* e la *Digital Transformation*
- ♦ Ingegnere Tecnico di Prevendita attraverso il *Watson Customer Engagement* portfolio (soluzioni di Marketing e *Customer Experience*) in Spagna, Portogallo, Grecia e Israele presso IBM
- ♦ Ingegnere di Reti di R&S presso Telefónica
- ♦ Laureato in Ingegneria delle Telecomunicazioni presso l'Università di Alcalá e la *Danish Technical University*

Dott. Pérez Rico, Javier

- ♦ Attuale Responsabile tecnico Android presso Nologis
- ♦ Responsabile tecnico Android presso Seekle
- ♦ Programmatore Android presso Gowex-Ideup
- ♦ Programmatore Junior Android presso Tecnocom
- ♦ Relatore al II Simposio iTest, E@tic2011
- ♦ Ingegnere informatico in tecnica dei sistemi presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Master in Ricerca presso l'Università Complutense di Madrid



Dott. Arranz, Héctor

- ◆ Responsabile dei progetti software presso Ezenit
- ◆ Laurea in Ingegneria del Software presso Università Complutense di MADRID
- ◆ Master MBA Power Leaders per The Power MBA Esperienza Docente
- ◆ Formatore di competenze digitali presso Three Life
- ◆ Formatore di competenze digitali presso la Fondazione Esplai
- ◆ Professore aggregato per il corso di laurea in sviluppo di applicazioni multiplatforma presso MEDAC
- ◆ Sostegno al lavoro imprenditoriale presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Formatore di competenze digitali presso Three Life Fondazione Esplai
- ◆ Consulente per l'imprenditorialità presso Cink Venturing
- ◆ Professore aggregato per il corso di laurea in sviluppo di applicazioni multiplatforma presso MEDAC

04

Struttura e contenuti

Il contenuto di questo programma è stato distribuito in 3 moduli che comprendono tutti i concetti, le tecniche e gli strumenti da padroneggiare per una corretta Progettazione di Applicazioni Android, dalla comprensione degli elementi strutturali del sistema operativo, alla padronanza delle particolarità e delle caratteristiche di ogni formato per creare esperienze utente più confortevoli, sviluppando applicazioni più intuitive, utili e di successo. Attraverso la presentazione di casi pratici basati su problemi reali e una varietà di formati teorici e audiovisivi. Implementando una metodologia online che offra flessibilità e comodità allo studente, potendo completare il corso in pochi mesi.



“

Specializzati in modo agile e dinamico con una metodologia 100% online. Con contenuti esclusivi pensati dagli esperti per te"

Modulo 1. Linguaggio di Programmazione Android

- 1.1. Piattaforma Android
 - 1.1.1. Piattaforma Android
 - 1.1.2. Sistema operativo Android
 - 1.1.3. *Open Handset Alliance* nello sviluppo di Android
- 1.2. Architettura Android
 - 1.2.1. Elementi architettonici di un sistema Android
 - 1.2.2. Comunicazione tra elementi
 - 1.2.3. Estensibilità dell'architettura Android
 - 1.2.4. Gestione delle risorse della macchina: batteria e memoria
 - 1.2.5. Emulatori Android
- 1.3. Kernel Linux di Android
 - 1.3.1. Composizione del kernel
 - 1.3.2. Elementi strutturali del kernel
 - 1.3.3. La macchina Virtuale Dalvik
 - 1.3.4. La macchina virtuale Android RunTime (ART)
- 1.4. Librerie native di Android
 - 1.4.1. Librerie Native di Android
 - 1.4.2. Librerie di compatibilità (*Support Library*)
 - 1.4.3. Librerie native ed estensibilità
- 1.5. Il sistema di file e dati in Android
 - 1.5.1. Struttura di una tipica applicazione Android
 - 1.5.2. Sistema di file YAFFS2 ed ext4
 - 1.5.3. Uso di SQLite e Room per la gestione dei dati
- 1.6. Sicurezza in Android
 - 1.6.1. Sistema di permessi
 - 1.6.2. Firme digitali negli *Application Package* di Android (apk)
 - 1.6.3. Esecuzione dei processi nel kernel
 - 1.6.4. Thread di esecuzione ed eventi
- 1.7. Componenti strutturali di un'applicazione standard
 - 1.7.1. Vista (*View*)
 - 1.7.2. Attività (*Activity*)
 - 1.7.3. Frammento (*Fragment*)
 - 1.7.4. Servizio (*Service*)
 - 1.7.5. Intenzione (*Intent*)
 - 1.7.6. *Broadcasts Receiver* e *Content Provider*
 - 1.7.7. Gestione dei dati e preferenze degli utenti
- 1.8. Versioni Android
 - 1.8.1. Versioni Android
 - 1.8.2. Distribuzione delle versioni Android
 - 1.8.3. Dispersione delle distribuzioni Android
 - 1.8.4. Android vs. Apple IOS e altri sistemi mobili
- 1.9. Android per i veicoli
 - 1.9.1. Android e il mondo automobilistico
 - 1.9.2. Elementi strutturali di un sistema Android per automobili
 - 1.9.3. Comunicazione tra dispositivi
- 1.10. Android nella Domotica, *Wearable* e nell'*Internet of Things* (IoT)
 - 1.10.1. Il mondo connesso
 - 1.10.2. Elementi strutturali in un sistema Android domotico
 - 1.10.3. Elementi di Android Wearable
 - 1.10.4. Android nell' *Internet of Things* (IoT)



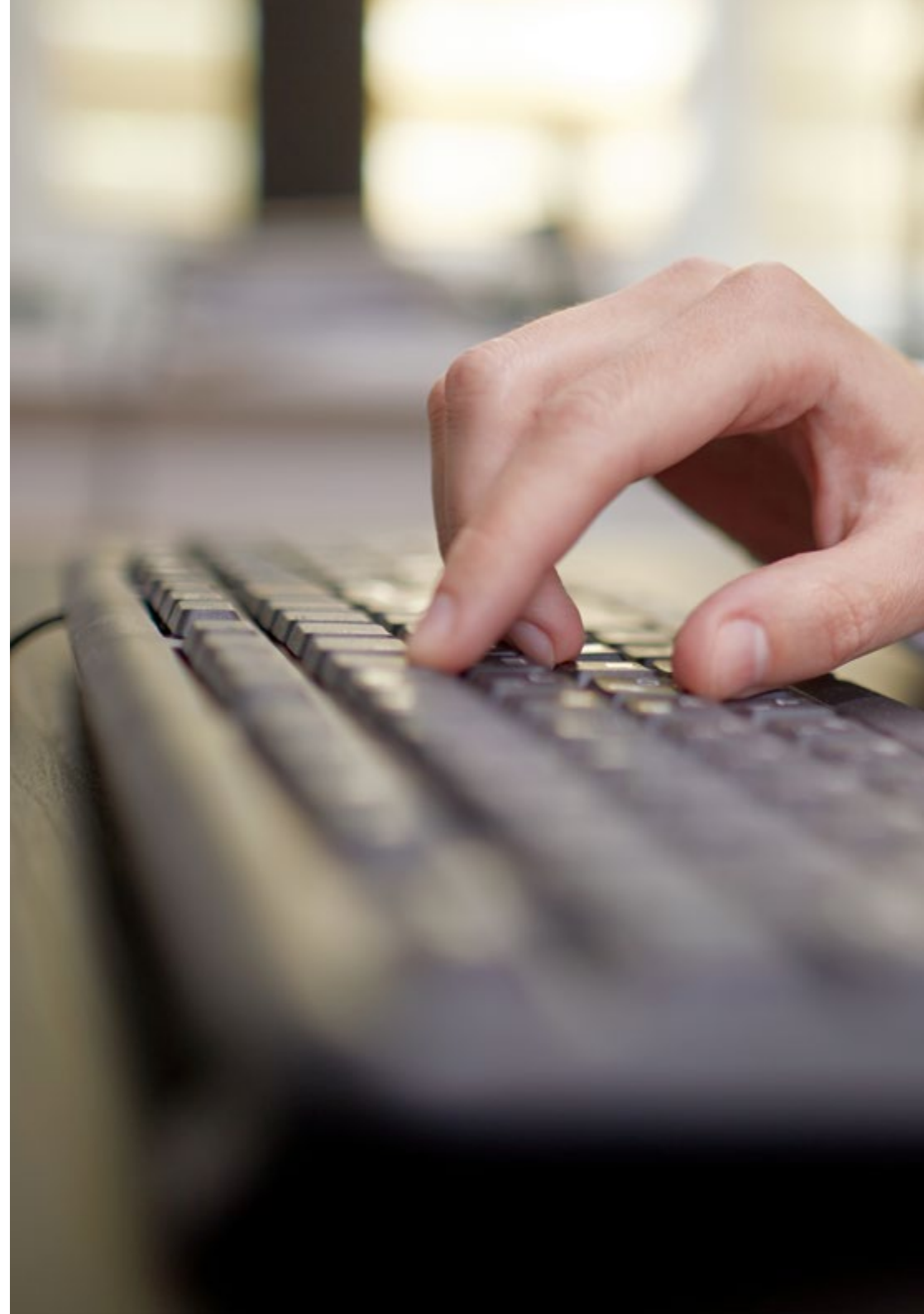
Modulo 2. Disegn *Responsivo* in Android

- 2.1. *Responsive Design*
 - 2.1.1. Design *Responsivo*
 - 2.1.2. Usabilità, accessibilità e UX
 - 2.1.3. Design *Responsivo* Vantaggi e svantaggi
- 2.2. *Mobile vs. Tablet vs. Web vs. Smartwatches*
 - 2.2.1. Diversi formati, diverse dimensioni, diverse esigenze
 - 2.2.2. Problemi nel design
 - 2.2.3. Adattivo vs. *Responsivo*
- 2.3. Guide di stili
 - 2.3.1. Guide di stili. Utilità
 - 2.3.2. *Material Design*
 - 2.3.3. Guida di stili propria
- 2.4. *Layouting* flessibile
 - 2.4.1. *Layouting* flessibile
 - 2.4.2. *Layouting* di base
 - 2.4.3. *Layouting* in *Grid*
 - 2.4.4. *Layouting* con *Relative Layout*
 - 2.4.5. *Layouting* con *Constraint Layout*
- 2.5. Risorse flessibili
 - 2.5.1. Risorse flessibili
 - 2.5.2. Immagini
 - 2.5.3. 9-Patch
 - 2.5.4. Risorse globali
- 2.6. Navigazione flessibile
 - 2.6.1. Navigazione flessibile
 - 2.6.2. Navigazione con *Activities*
 - 2.6.3. Navigazione con *Fragments*

- 2.7. Strumenti esterni
 - 2.7.1. Generatori automatici
 - 2.7.2. Strumenti di prototipazione
 - 2.7.3. Strumenti di progettazione
- 2.8. *Debug e Test*
 - 2.8.1. *Debug Layouts*
 - 2.8.2. *Tests automatici*
 - 2.8.3. Sviluppo basato sui componenti
 - 2.8.4. Buone pratiche di *Testing* e collaudi
- 2.9. Alternative ad Android nativo I. *Web Pages*
 - 2.9.1. Progettazione in una *WebView*
 - 2.9.2. *Chrome Custom Tabs*
 - 2.9.3. *Debug e Test nelle web Pages*
- 2.10. Alternative ad Android nativo II Applicazioni ibride
 - 2.10.1. *React/React native*
 - 2.10.2. *Flutter*
 - 2.10.3. *Ionic*
 - 2.10.4. *Apache Cordova*

Modulo 3. Marketing delle Applicazioni Android

- 3.1. Da *Customer Service* a *Customer Experience*
 - 3.1.1. *Customer Service*. Sviluppo del cliente attuale
 - 3.1.2. Utente con accesso alle informazioni. Esigenze e necessità
 - 3.1.3. Il Feedback come fonte di conoscenza
- 3.2. *Customer Journey*
 - 3.2.1. Percorso dell'utente alla conversione
 - 3.2.2. Micro-segmentazione
 - 3.2.3. Esperienza attraverso i canali
- 3.3. Misurazione dell'esperienza dell'utente
 - 3.3.1. Architettura web e mobile
 - 3.3.2. Analisi delle sessioni come nuovo standard
 - 3.3.3. Stato dell'arte dell'esperienza utente



- 3.4. Marketing delle Applicazioni Android
 - 3.4.1. CX+IA
 - 3.4.2. CX+Blockchain
 - 3.4.3. CX+IoT
- 3.5. Prodotti CX (Customer Experience)
 - 3.5.1. Standard dell'industria
 - 3.5.2. Telepresenza
 - 3.5.3. Esperienza del cliente per tutti gli agenti dello Sviluppo
- 3.6. Lavoro incentrato sull'utente
 - 3.6.1. Attrezzatura
 - 3.6.2. Pensiero del designer
 - 3.6.3. Lavoro sul campo
- 3.7. La scienza sull'utente
 - 3.7.1. La scienza sull'utente. Regole d'oro
 - 3.7.2. Iterazione
 - 3.7.3. Errori più comuni
- 3.8. Prototipazione e *Wireframing*
 - 3.8.1. Prototipazione e *Wireframing*
 - 3.8.2. *Hands-On*
 - 3.8.3. Livello avanzato
- 3.9. Interfacce mobili
 - 3.9.1. Design visivo. Regole
 - 3.9.2. Interfaccia delle applicazioni. Chiavi
 - 3.9.3. Migliori pratiche nello Sviluppo di Interfacce Mobili
- 3.10. Migliori pratiche per l'Esperienza utente. Consigli per gli Sviluppatori
 - 3.10.1. Livello uno. Migliori pratiche in CX
 - 3.10.2. Livello due. Migliori pratiche in UX
 - 3.10.3. Livello tre. Migliori pratiche in UI

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

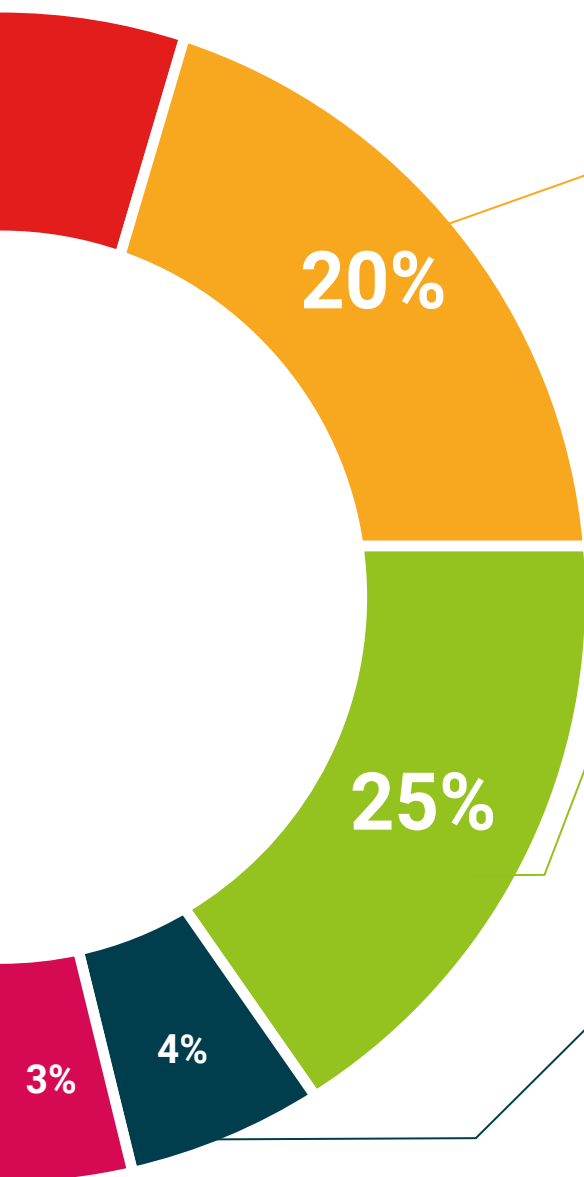
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Esperto Universitario in Progettazione di Applicazioni Android ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Progettazione di Applicazioni Android** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Progettazione di Applicazioni Android**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu



Esperto Universitario
Progettazione di
Applicazioni Android

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Progettazione di Applicazioni Android