

Programa Avançado

Programação para o
Desenvolvimento de Aplicativos
em Dispositivos Móveis

```
-add back the deselected mirror modifier object
```

```
...objects.active = modifier_ob  
...ed" + str(modifier_ob)) # modifier ob is the active ob  
...ob.select = 0
```



Programa Avançado

Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos em Dispositivos Móveis

Modalidade: Online

Duração: 6 meses

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Horas letivas: 450h

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-programacao-desenvolvimento-aplicativos-dispositivos-moveis

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

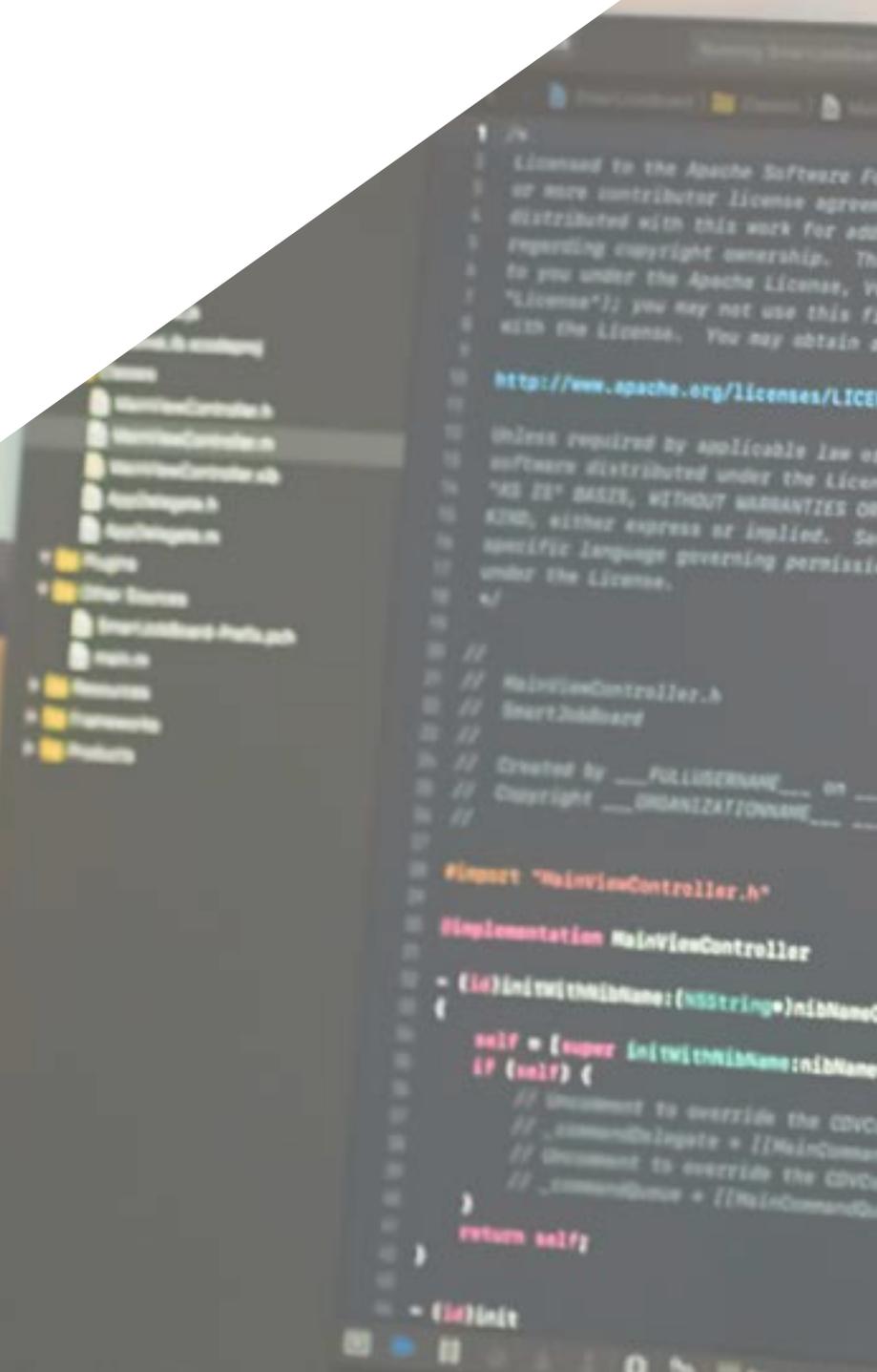
Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Estima-se que existem mais de 7 bilhões de dispositivos móveis no mundo e eles precisam de diferentes aplicativos para funcionar e estar operacionais. As atividades mais comuns para a população incluem o uso de aplicativos de: compras, pagamentos, transações, transporte, estudos. Neste mercado em rápida evolução, é necessário atualizar-se sobre as técnicas de análise de projetos de tecnologia móvel com as vantagens das comunicações sem fio, diferentes tipos de dispositivos móveis e alternativas para o desenvolvimento de aplicativos. Este programa foi desenvolvido com este objetivo: oferecer aos estudantes os conhecimentos necessários para se tornarem especialistas em Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis em apenas alguns meses e virtualmente, aproveitando a mais avançada metodologia de estudo.





“

Domine as ferramentas como um profissional e entenda as tecnologias implementadas na Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos em Dispositivos Móveis”

Por mais confiável que seja para alguns profissionais acreditarem que dominaram tudo sobre dispositivos móveis, ainda há muitos cenários nos quais eles podem desempenhar papéis inimagináveis. Em muitas das interações já mediadas por estes dispositivos móveis, ainda há espaço para melhorias, elas ainda podem ser muito mais eficientes. É inegável que os dispositivos móveis mudaram o mundo para sempre, mas seu poder de transformação não se esgotou, tampouco a imaginação humana.

Este Programa Avançado analisará as habilidades técnicas indispensáveis que um programador deve adquirir a fim de desenvolver um software de qualidade: Git, GitHub, terminal de comandos e outras ferramentas. Além de fornecer conhecimentos especializados para realizar a instalação e configuração das ferramentas mais comumente utilizadas como programador. Desenvolver os conceitos essenciais de programação e internet, a web e como ela funciona, paradigmas de programação, estruturas lógicas, princípios de projeto, análise de algoritmos e outros aspectos relevantes que poderão ser dominados até o final deste programa.

O corpo docente lhe direcionará ao conteúdo exclusivo elaborado para este programa, a fim de construir um critério que ajude o profissional a tomar decisões em cada projeto. Os especialistas tiveram um cuidado especial na elaboração de todos os conteúdos desta capacitação, enfatizando não apenas a teoria mais avançada, mas também sua própria experiência profissional. O plano de estudos é, portanto, enriquecido pelas próprias contribuições dos professores, que adaptam todo o conteúdo à realidade do mercado de trabalho atual.

Para tornar o acesso a este programa mais eficiente, a TECH tem a melhor metodologia de estudo baseada no *Relearning*, e também 100% online, o que evita deslocamentos desnecessários e proporciona benefícios em termos de tempo e qualidade no processo. Assim, em 6 meses, os estudantes adquirirão a base necessária para realizar tarefas de consultoria em todos os aspectos relacionados à tecnologia móvel, dimensionar seus próprios negócios ou obter melhores cargos no mercado de trabalho.

Este **Programa Avançado de Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos em Dispositivos Móveis** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Aulas teóricas, perguntas aos especialistas e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Impulsione sua carreira e capacite-se como programador de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. Completamente online e sob a orientação de especialistas na área"

“

Com este programa você obterá as habilidades técnicas indispensáveis que um programador deve adquirir a fim de desenvolver um software de qualidade: Git, GitHub, terminal de comandos e outras ferramentas”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O formato deste programa de estudos se concentra na aprendizagem baseada em problemas, através da qual os profissionais devem tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que lhes são apresentadas ao longo da capacitação. Para isso, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos nesta área.

Você contará com recursos multimídia e diversos formatos de conteúdo para um processo de aprendizagem ágil e eficiente.

Matricule-se hoje mesmo neste Programa Avançado e não espere mais para alcançar o futuro profissional desejado.



02

Objetivos

Dentro deste programa, são definidos objetivos claros, tanto gerais quanto específicos para cada um dos módulos nos quais o conteúdo é estruturado. Os alunos dominarão como especialistas os aspectos essenciais para compreender a Programação para Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis, a partir do conhecimento geral dos dispositivos móveis e multiplataforma, bem como o domínio do software e suas ferramentas para o futuro programador.



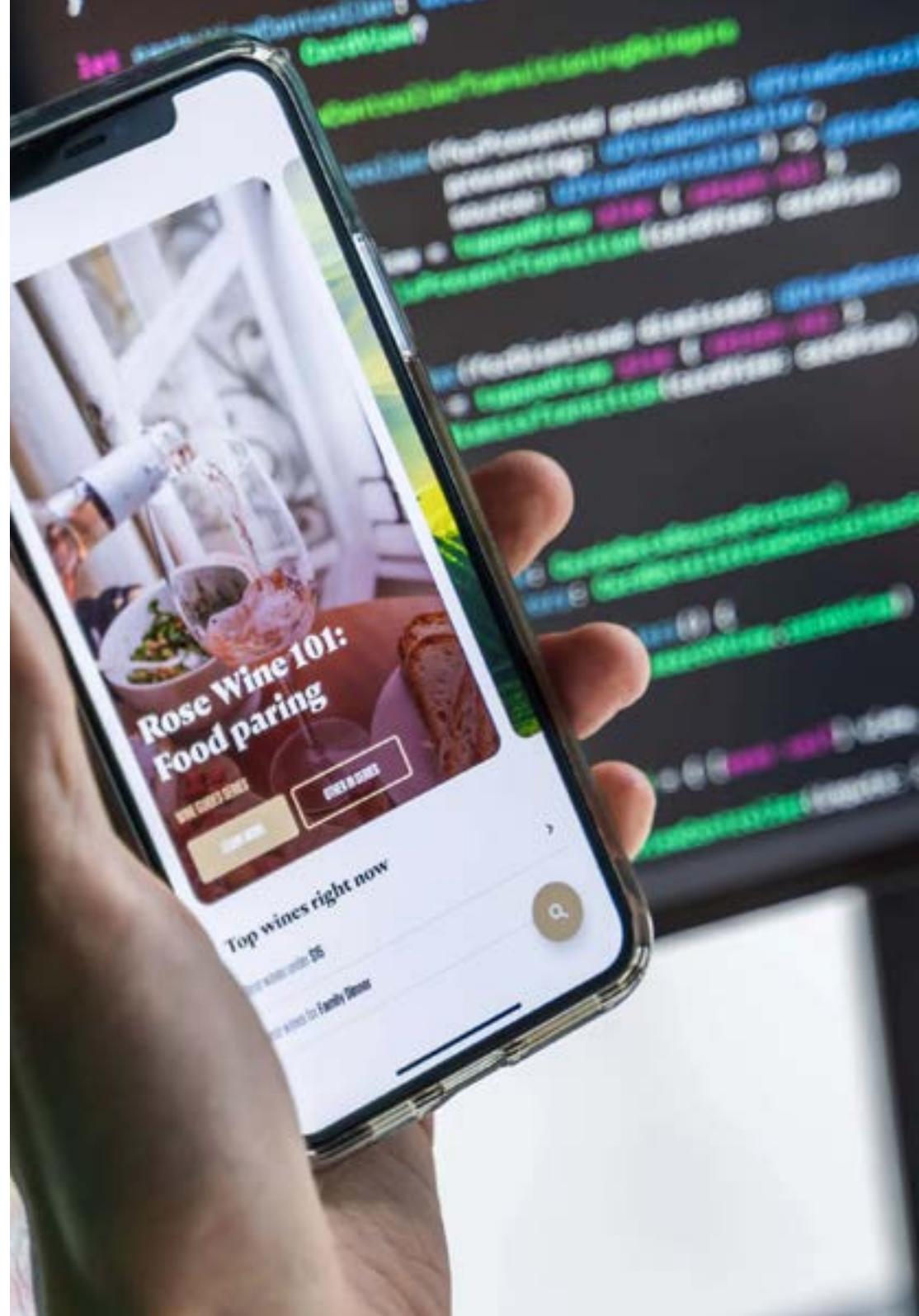
“

Você veio ao lugar certo para trilhar seu caminho em direção a um futuro melhor. A TECH oferece uma capacitação que desenvolverá sua carreira e lhe ajudará a avançar no mercado de trabalho”



Objetivos gerais

- ◆ Analisar as necessidades e o comportamento dos usuários em relação aos dispositivos e aplicativos móveis
- ◆ Executar o projeto de arquiteturas, iterações e interfaces do usuário através das linguagens de programações das plataformas móveis mais representativas do mercado (Web, IOS e Android)
- ◆ Aplicar mecanismos de controle, teste e depuração de erros no desenvolvimento de aplicativos móveis
- ◆ Dominar os conhecimentos práticos para planejar e gerenciar os projetos tecnológicos relacionados às tecnologias móveis
- ◆ Desenvolver as competências, aptidões e ferramentas necessárias para aprender a desenvolver aplicativos móveis de forma autônoma e profissional, em dispositivos multiplataforma





Objetivos específicos

Módulo 1. Metodologias de Programação no Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- ♦ Analisar os processos de desenvolvimento de software tradicional
- ♦ Analisar os processos de desenvolvimento ágil
- ♦ Promover práticas de desenvolvimento
- ♦ Examinar as diferentes técnicas de representação e diagramação
- ♦ Aprofundar-se nos diferentes padrões de design disponíveis na indústria de software
- ♦ Analisar as diferentes técnicas de teste de software
- ♦ Reconhecer as normas e padrões de qualidade no desenvolvimento

Módulo 2. Tecnologias no Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- ♦ Estabelecer os conceitos para dispositivos móveis
- ♦ Reunir as principais plataformas
- ♦ Analisar os seus componentes comuns
- ♦ Identificar os componentes diferenciadores, suas capacidades e limitações
- ♦ Delimitar os diferentes cenários nos quais eles podem operar Vantagens
- ♦ Analisar as diferentes interações que estes dispositivos podem intermediar
- ♦ Aumentar a conscientização sobre os diferentes abusos que podem ser cometidos

Módulo 3. Ferramentas no Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- ♦ Preparar o ambiente de desenvolvimento
- ♦ Adquirir habilidades em terminais de comando
- ♦ Utilizar eficientemente o sistema de controle de versões
- ♦ Abordar o uso de sistemas de versão de código remoto
- ♦ Estabelecer os conceitos fundamentais de como funciona a internet
- ♦ Desenvolver os conceitos relevantes de programação de software
- ♦ Examinar as estruturas de dados
- ♦ Revisar as técnicas de design e interpretação de algoritmos



Você aprenderá os conceitos essenciais para planejar, projetar, construir e testar software para desenvolver produtos de qualidade e evitar falhas técnicas"

03

Direção do curso

Este Programa Avançado é ministrado por professores com extenso conhecimento e experiência em novas tecnologias, arquitetura de soluções e infraestrutura digital, além de serem especialistas em Programação Android e Desenvolvimento de Aplicativos. Seus extensos currículos oferecem uma garantia da qualidade do conteúdo selecionado para este programa, com o objetivo de otimizar o processo de aprendizagem para os profissionais que buscam neste espaço a contribuição de que necessitam para seu sucesso profissional.



“

Na TECH você estuda 100% online, mas nunca estará sozinho. Você será acompanhado por especialistas que selecionam conteúdos exclusivos para sua capacitação”

Direção



Sr. Martín Olalla Bonal

- Gerente Sênior de Prática de Blockchain no EY
- Especialista técnico cliente Blockchain para IBM
- Diretor de Arquitetura da Blocknitive
- Coordenador da equipe de banco de dados distribuídos não-relacional para a wedoIT (Subsidiária da IBM)
- Arquiteto de infraestruturas na Bankia
- Responsável pelo Departamento de Maquetação da T-Systems
- Coordenador de Departamento para Bing Data España SL.

Professores

Sra. Joanna Dulima Ochoa Mancipe

- ◆ Analista Sênior de Desenvolvimento da Q-Vision Technologies
- ◆ Engenheira de qualidade na Samtel
- ◆ Desenvolvedora Java no Complemento 360
- ◆ Engenheira de desenvolvimento na RUNT
- ◆ Engenheira de Suporte, Testes e Modelagem de Processos e Informações na Universidade Nacional da Colômbia
- ◆ Engenheira de Desenvolvimento na Union Soluciones Sistemas de Información
- ◆ Pesquisadora do Grupo de Pesquisa sobre Sistemas de Informação e TIC para Organizações da Universidade Nacional da Colômbia
- ◆ Formada em Engenharia de Sistemas e Computação pela Universidade Nacional da Colômbia
- ◆ Mestrado em Engenharia da Informação pela Universidad de los Andes

Sr. Pedro Luis Frias Favero

- ◆ Arquiteto Líder Blockchain no EY
- ◆ Cofundador e Diretor Técnico da Swear IT Technologies
- ◆ Diretor de suporte de TI no México, Colômbia e Espanha para a Key Business One
- ◆ Formado em Engenharia Industrial pela Universidade Yacambú
- ◆ Especialista em Blockchain e Aplicativos Descentralizados pela Universidade de Alcalá de Henares



04

Estrutura e conteúdo

Para o aprendizado mais profundo e ágil sobre Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos em Dispositivos Móveis, a TECH elaborou este programa que contém todo o conteúdo necessário para se desenvolver como profissional na área. A equipe de professores especializados estruturou 3 módulos com diferentes temas específicos que tornarão a jornada do aluno muito mais viável e assimilável durante os 6 meses de estudo, mostrando casos práticos e utilizando diferentes formatos audiovisuais da plataforma online, além de ter uma comunidade interessante para discutir as questões apresentadas.





“

Você terá à sua disposição um conteúdo exclusivo e de qualidade, distribuído em diferentes formatos para tornar seu aprendizado mais ágil e acessível”

Módulo 1. Metodologias de Programação no Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- 1.1. Processos de desenvolvimento do Software
 - 1.1.1. *Waterfall*
 - 1.1.2. *Spiral*
 - 1.1.3. RUP
 - 1.1.4. *V-Model*
- 1.2. Processos do desenvolvimento de software ágeis
 - 1.2.1. Scrum
 - 1.2.2. XP
 - 1.2.3. KANBAN
- 1.3. Linguagem Unificada de Modelagem (UML)
 - 1.3.1. UML
 - 1.3.2. Tipos de modelagem
 - 1.3.3. Blocos básicos de UML
- 1.4. Diagramas Comportamentais UML
 - 1.4.1. *Activity diagram*
 - 1.4.2. *Use case diagram*
 - 1.4.3. *Interaction overview diagram*
 - 1.4.4. *Timing diagram*
 - 1.4.5. *State machine diagram*
 - 1.4.6. *Communication diagram*
 - 1.4.7. *Sequence diagram*
- 1.5. Diagramas estruturais UML
 - 1.5.1. *Class Diagram*
 - 1.5.2. *Object diagram*
 - 1.5.3. *Component diagram*
 - 1.5.4. *Composite structure diagram*
 - 1.5.5. *Deployment diagram*
- 1.6. Padrões de design criativo
 - 1.6.1. *Singleton*
 - 1.6.2. *Prototype*
 - 1.6.3. *Builder*
 - 1.6.4. *Factory*
 - 1.6.5. *Abstract Factory*
- 1.7. Padrões de design estrutural
 - 1.7.1. *Decorator*
 - 1.7.2. *Facade*
 - 1.7.3. *Adapter*
 - 1.7.4. *Bridge*
 - 1.7.5. *Composite*
 - 1.7.6. *Flyweight*
 - 1.7.7. *Proxy*
- 1.8. Padrões de comportamento
 - 1.8.1. *Chain of responsibility*
 - 1.8.2. *Command*
 - 1.8.3. *Iterator*
 - 1.8.4. *Mediator*
 - 1.8.5. *Memento*
 - 1.8.6. *Observer*
 - 1.8.7. *State*
 - 1.8.8. *Strategy*
 - 1.8.9. *Template method*
 - 1.8.10. *Visitor*
- 1.9. *Testing*
 - 1.9.1. Testes unitários
 - 1.9.2. Teste de integração
 - 1.9.3. Técnicas de caixa branca
 - 1.9.4. Técnicas da caixa preta

- 1.10. Qualidade
 - 1.10.1. ISO
 - 1.10.2. ITIL
 - 1.10.3. COBIT
 - 1.10.4. PMP

Módulo 2. Tecnologias no Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- 2.1. Dispositivos móveis
 - 2.1.1. Dispositivos móveis
 - 2.1.2. Infraestrutura de um dispositivo móvel
 - 2.1.3. Fabricantes de hardware
 - 2.1.4. Desenvolvedores de software
 - 2.1.5. Prestadores de serviços
 - 2.1.6. Fornecedores de plataformas
 - 2.1.7. Principais plataformas
- 2.2. Componentes físicos dos dispositivos móveis
 - 2.2.1. Armazenamento
 - 2.2.1.1. Imutável
 - 2.2.1.2. Mutável
 - 2.2.1.3. Temporal
 - 2.2.1.4. Externo
 - 2.2.2. Apresentadores
 - 2.2.2.1. Telas, alto-falantes, respostas tácteis
 - 2.2.3. Métodos de entrada
 - 2.2.3.1. Botões/teclados
 - 2.2.3.2. Telas
 - 2.2.3.3. Microfones
 - 2.2.3.4. Sensores de movimento
 - 2.2.4. Fontes de energia
 - 2.2.4.1. As fontes de energia
 - 2.2.4.2. Uso adaptativo de recursos
 - 2.2.4.3. Programação eficiente
 - 2.2.4.4. Desenvolvimento sustentável
- 2.3. Processadores
 - 2.3.1. Processador central
 - 2.3.2. Outros processadores abstraídos
 - 2.3.3. Processadores de inteligência artificial
- 2.4. Transmissores de informação
 - 2.4.1. Longo alcance
 - 2.4.2. Alcance médio
 - 2.4.3. Curto alcance
 - 2.4.4. Alcance ultra curto
- 2.5. Sensores
 - 2.5.1. Interno ao dispositivo
 - 2.5.2. Ambientais
 - 2.5.3. Médicos
- 2.6. Componentes lógicos
 - 2.6.1. Imutável
 - 2.6.2. Mutável por fabricante
 - 2.6.3. À disposição do usuário
- 2.7. Categorização
 - 2.7.1. Portáteis
 - 2.7.2. Smartphones
 - 2.7.2.1. Tablets
 - 2.7.2.2. Dispositivos multimídia
 - 2.7.2.3. Complementos inteligentes
 - 2.7.3. Assistentes robóticos
- 2.8. Modos de operação
 - 2.8.1. Desconectado
 - 2.8.2. Conectado
 - 2.8.3. Sempre disponível
 - 2.8.4. Ponto a ponto
- 2.9. Interação
 - 2.9.1. Interações mediadas pelo usuário
 - 2.9.2. Interações mediadas pelo fornecedores
 - 2.9.3. Interações mediadas pelo dispositivo
 - 2.9.4. Interações mediadas pelo ambiente

- 2.10. Segurança
 - 2.10.1. Medidas implementadas pelo fabricante
 - 2.10.2. Medidas implementadas pelo fornecedor
 - 2.10.3. Segurança aplicada pelo usuário
 - 2.10.4. Privacidade

Módulo 3. Ferramentas no Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- 3.1. Ambiente e ferramentas para o Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis
 - 3.1.1. Preparação do ambiente para Mac OS
 - 3.1.2. Preparação do ambiente para Linux
 - 3.1.3. Preparação do ambiente para Windows
- 3.2. Linha de comando
 - 3.2.1. Linha de comando
 - 3.2.2. Emuladores
 - 3.2.3. Intérprete de comandos
 - 3.2.4. Criação de pastas
 - 3.2.5. Criação de arquivos
 - 3.2.6. Navegação
 - 3.2.7. Gestão de arquivos e pastas utilizando a interface de linha de comandos
 - 3.2.8. Licenças
 - 3.2.9. SSH
 - 3.2.10. Lista de comandos
- 3.3. Repositório de software Git
 - 3.3.1. Sistemas de controle de versões
 - 3.3.2. Git
 - 3.3.3. Configurações
 - 3.3.4. Repositório
 - 3.3.5. Ramificações
 - 3.3.6. Gestão de ramificações
 - 3.3.7. Fluxos de trabalho
 - 3.3.8. Merge
 - 3.3.9. Comandos



- 3.4. Serviços Web de controle de versões
 - 3.4.1. Repositórios remotos
 - 3.4.2. Configurações
 - 3.4.3. Autenticação
 - 3.4.4. Bifurcação de software Fork
 - 3.4.5. Comando de Git Clone
 - 3.4.6. Repositórios
 - 3.4.7. *Github pages*
- 3.5. Ferramentas avançadas de desenvolvimento para aplicativos em dispositivos móveis
 - 3.5.1. *Postman*
 - 3.5.2. *Visual studio code*
 - 3.5.3. GUI para bases de dados
 - 3.5.4. *Hosting*
 - 3.5.5. Ferramentas complementares para o desenvolvimento
- 3.6. Web do prisma de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis
 - 3.6.1. Protocolos
 - 3.6.2. Prestador de serviços de internet
 - 3.6.3. Endereçamento IP
 - 3.6.4. Serviços de nomes DNS
- 3.7. Programação no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis
 - 3.7.1. Programação no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis
 - 3.7.2. Paradigmas da programação
 - 3.7.3. Linguagens de programação
- 3.8. Componentes de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis
 - 3.8.1. Variáveis e constantes
 - 3.8.2. Tipos
 - 3.8.3. Operadores
 - 3.8.4. Declarações
 - 3.8.5. Circuitos
 - 3.8.6. Funções e objetivos

- 3.9. Estruturas dados
 - 3.9.1. Estruturas dados
 - 3.9.2. Tipos de estruturas lineares
 - 3.9.3. Tipos de estruturas funcionais
 - 3.9.4. Tipos de estruturas de árvores
- 3.10. Algoritmos
 - 3.10.1. Algoritmos em programação. Divide e conquiste
 - 3.10.2. Algoritmos gananciosos
 - 3.10.3. Programação dinâmica



Obtenha sua capacitação com este Programa Avançado em 6 meses no conforto de seu computador ou dispositivo favorito. Estude através de um sistema de estudo 100% online"

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.





Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.

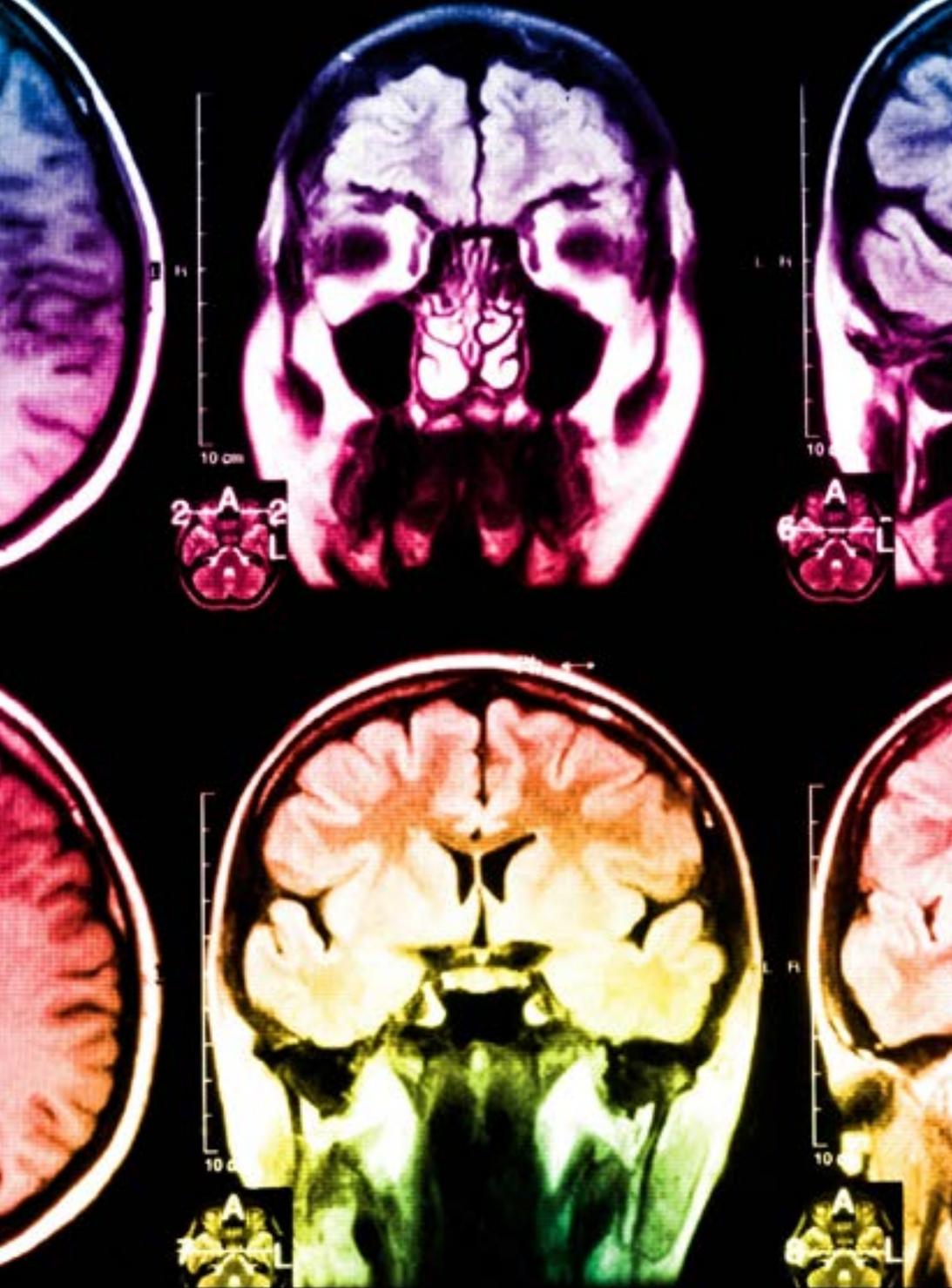


No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



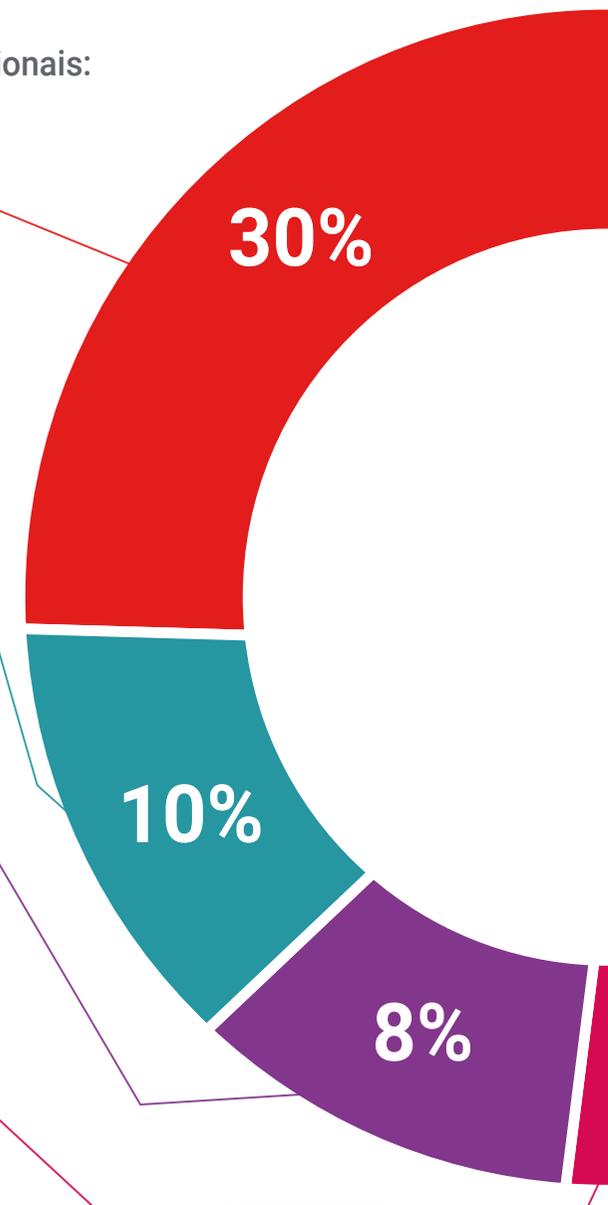
Práticas de habilidades e competências

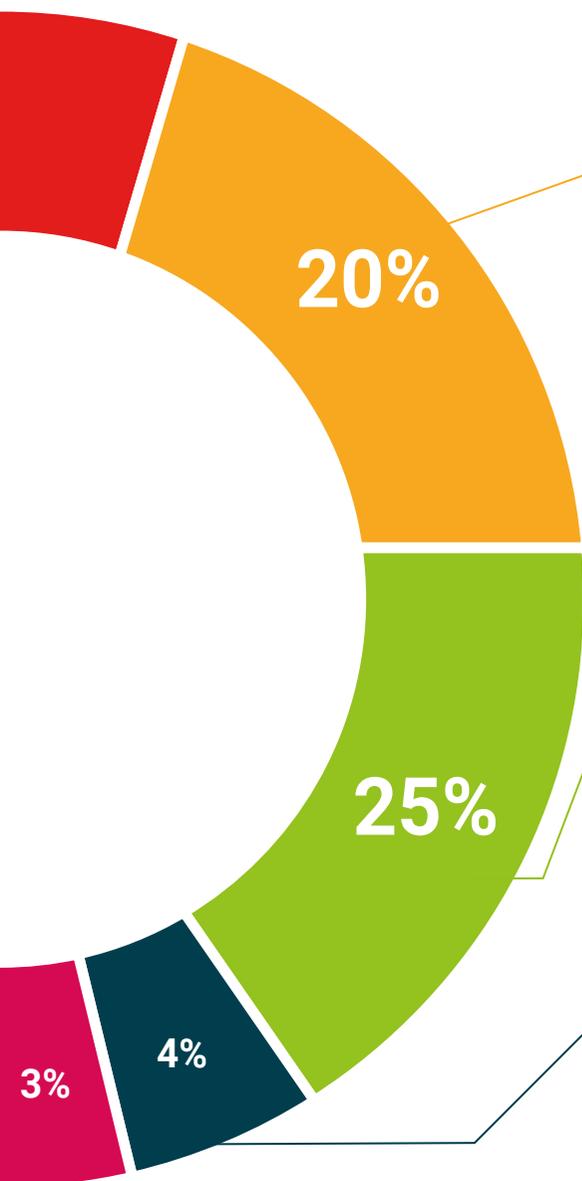
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos em Dispositivos Móveis garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Programa Avançado de Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos em Dispositivos Móveis** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos em Dispositivos Móveis**

Horas letivas: **450h**



*Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento
presente
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado

Programação para o
Desenvolvimento de Aplicativos
em Dispositivos Móveis

Modalidade: Online

Duração: 6 meses

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Horas letivas: 450h

Programa Avançado

Programação para o Desenvolvimento de Aplicativos em Dispositivos Móveis