

Esperto Universitario Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop



Esperto Universitario Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-sviluppo-software-applicazioni-desktop

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Questo programma permette agli studenti di specializzarsi in Ingegneria del *Software* per Applicazioni Desktop e fornisce loro le conoscenze e gli strumenti necessari a progettare e sviluppare sistemi complessi che aiutino a risolvere eventuali problemi che possano presentarsi.

Nel corso di questi mesi di studio, lo studente potrà approfondire le basi dell'Ingegneria del *software*, nonché l'insieme di regole o principi di etica e responsabilità professionale da osservare durante e dopo lo sviluppo, oltre ai concetti fondamentali del project management e del ciclo di vita della gestione del progetto.





“

*Specializzati nei sistemi informatici con
professionisti di grande esperienza nel settore”*

L'obiettivo principale di questa specializzazione è fornire allo studente strumenti che gli permettano di ottenere progressi qualitativi e implementare soluzioni ai problemi specifici legati al *software* che gli si presentino.

Grazie a questo programma completo lo studente imparerà a realizzare diversi tipi di modellazione di applicazioni e di progettazione nel linguaggio di modellazione unificato (UML); approfondirà le diverse fasi della gestione del progetto come sono l'inizio, la pianificazione, la gestione degli stakeholder e la portata; e acquisirà le conoscenze necessarie per lo sviluppo di applicazioni e interfacce grafiche nei linguaggi Java e .NET, per citare alcune tematiche di interesse che affronterà nel corso di questi mesi.

Durante la specializzazione, avrà a disposizione le risorse didattiche più avanzate e l'opportunità di studiare le tematiche più approfondite della disciplina, oltre a un personale docente di altissimo livello e di grande esperienza internazionale che gli fornirà le informazioni più complete e aggiornate sui progressi e le tecniche più recenti nel campo dell'Ingegneria dei *Software* e dei Sistemi Informatici.

Il programma tratta i principali argomenti di attualità dell'Ingegneria dei *Software* e dei Sistemi Informatici in modo tale che gli studenti saranno preparati a lavorare in questo campo. Si tratta di un vero e proprio strumento di apprendimento reale focalizzato su differenti tematiche di questa specializzazione inserite in un contesto moderno e critico.

Inoltre, trattandosi di un Esperto Universitario in modalità 100% online, lo studente non sarà condizionato da orari fissi o dalla necessità di recarsi presso una sede fisica, ma potrà accedere ai contenuti in qualsiasi momento della giornata, conciliando la propria vita lavorativa o personale con quella accademica.

Se vuoi fare la differenza ed essere in grado di ideare e sviluppare progetti complessi di Ingegneria dei Sistemi, questo è il programma che fa per te.

Questo **Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in sviluppo di Software per Applicazioni Desktop
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi nelle metodologie innovative in materia di Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



La realizzazione di questo Esperto Universitario permetterà ai professionisti del Software e dei Sistemi Informatici di essere all'avanguardia nel settore"

“

Questo Esperto Universitario è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento delle tue conoscenze nel campo dello Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop. Ti offriamo qualità e libero accesso ai contenuti”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti in materia di Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, 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 creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama in materia di sviluppo di Software per Applicazioni Desktop e che vantano una vasta esperienza.

Questa specializzazione raccoglie i migliori materiali didattici, il che ti permetterà uno studio contestuale che faciliterà l'apprendimento.

Questo Esperto Universitario in modalità 100% online ti permetterà di conciliare gli studi con la tua attività professionale. Tu decidi dove e quando studiare.



02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop ha l'obiettivo di facilitare le prestazioni del professionista affinché possa acquisire e conoscere le principali novità del settore, che gli consentiranno di esercitare la propria professione con la massima qualità e professionalità.



“

Il nostro obiettivo è farti diventare il miglior professionista del tuo settore. Per questo abbiamo a disposizione la metodologia e i contenuti migliori”



Obiettivi generali

- ◆ Acquisire nuove conoscenze nel campo dell'Ingegneria dei *Software* e dei Sistemi Informatici
- ◆ Acquisire competenze innovative in termini di nuove tecnologie e ultimi sviluppi nel campo del *software*
- ◆ Elaborare i dati generati nelle attività di Ingegneria dei *Software* e dei Sistemi Informatici

“

Migliorare le tue competenze nel campo dello Sviluppo dei Software per Applicazioni Desktop ti permetterà di essere più competitivo. Continua a specializzarti e dai una svolta alla tua carriera”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Metodologie, sviluppo e qualità nell'Ingegneria del Software

- ◆ Conoscere le basi dell'Ingegneria del *software*, nonché l'insieme di regole o principi di etica e responsabilità professionale durante e dopo lo sviluppo
- ◆ Comprendere il processo di sviluppo del *software*, i diversi modelli di programmazione e il paradigma di programmazione orientato agli oggetti
- ◆ Comprendere i diversi tipi di modellazione delle applicazioni e i modelli di progettazione nel linguaggio di modellazione unificato (UML)
- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per la corretta applicazione delle metodologie agili nello sviluppo del *software*, tra cui *Scrum*
- ◆ Conoscere la metodologia di sviluppo *Lean* per distinguere le attività che non aggiungono valore al processo, al fine di ottenere un *software* di qualità superiore

Modulo 2. Gestione dei progetti Software

- ◆ Comprendere i concetti fondamentali del project management e del suo ciclo di vita
- ◆ Comprendere le diverse fasi della gestione del progetto, come l'avvio, la pianificazione, la gestione degli *stakeholders* e lo scoping
- ◆ Imparare lo sviluppo della pianificazione per la gestione del tempo, lo sviluppo del budget e la risposta ai rischi
- ◆ Comprendere il funzionamento della gestione della qualità nei progetti, compresi la pianificazione, la garanzia, il controllo, i concetti statistici e gli strumenti disponibili
- ◆ Comprendere il funzionamento dei processi di approvvigionamento, esecuzione, monitoraggio, controllo e chiusura di un progetto
- ◆ Acquisire le conoscenze essenziali relative alla responsabilità professionale nella gestione dei progetti

Modulo 3. Piattaforme di sviluppo del Software

- ◆ Comprendere le diverse piattaforme di sviluppo *software*
- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per lo sviluppo di applicazioni e interfacce grafiche nei linguaggi Java e .NET
- ◆ Conoscere le tecniche necessarie per il debug e il test degli sviluppi realizzati
- ◆ Imparare gli ambienti di sviluppo delle applicazioni mobili Android, i processi di debug e di pubblicazione
- ◆ Comprendere lo sviluppo di applicazioni basate sul cloud e determinare le procedure corrette per la sua implementazione
- ◆ Padroneggiare i concetti, i servizi e gli strumenti di base della piattaforma Google Cloud

03

Direzione del corso

Questo programma accademico dispone del personale docente più specializzato dell'attuale mercato educativo. Si tratta di specialisti selezionati da TECH per sviluppare l'intero percorso educativo. In questo modo, basandosi sulla propria esperienza e sulle ultime evidenze, hanno progettato i contenuti più aggiornati che offrono garanzia di qualità in una materia così rilevante.



“

TECH mette a tua disposizione il personale docente più specializzato nell'area di studio. Iscriviti subito e approfitta della qualità che ti meriti”

Direttore Ospite Internazionale

Darren Pulsipher è un architetto di software di grande esperienza, un innovatore con un notevole background internazionale nello sviluppo di software e firmware. In effetti, possiede competenze altamente sviluppate in comunicazione, gestione di progetti e affari, che gli hanno permesso di guidare importanti iniziative a livello globale.

Ha inoltre ricoperto incarichi di alto livello nel corso della sua carriera, come Architetto Capo delle Soluzioni per il Settore Pubblico presso Intel, dove ha promosso attività, processi e tecnologie moderne per clienti, partner e utenti del settore pubblico. Inoltre, ha fondato Yoly Inc., dove ha anche ricoperto il ruolo di CEO, lavorando per sviluppare uno strumento di aggregazione e diagnosi dei social media basato sul Software as a Service (SaaS), utilizzando tecnologie Big Data e Web 2.0.

Inoltre, ha lavorato in altre società, come senior engineering director presso Dell Technologies, dove ha diretto la Business Unit Big Data Cloud, guidando i team negli Stati Uniti e in Cina per la gestione di grandi progetti e la ristrutturazione delle divisioni aziendali per la loro integrazione di successo. Ha anche lavorato come Chief Information Officer presso XanGo, dove ha gestito progetti come il supporto Help Desk, il supporto alla produzione e lo sviluppo di soluzioni.

Tra le molteplici specializzazioni in cui è esperto, spiccano la tecnologia Edge to Cloud, la sicurezza informatica, l'intelligenza artificiale generativa, lo sviluppo software, la tecnologia di rete, lo sviluppo nativo nel cloud e l'ecosistema dei container. Conoscenze che ha condiviso attraverso il podcast e la newsletter settimanale "Embracing Digital Transformation", che ha prodotto e presentato, aiutando le organizzazioni a navigare con successo nella trasformazione digitale sfruttando le persone, i processi e la tecnologia.



Dott. Pulsipher, Darren

- Architetto Capo delle Soluzioni per il Settore Pubblico presso Intel, California, USA
- Presentatore e produttore di “Embracing Digital Transformation”, California
- Fondatore e CEO di Yoly Inc., Arkansas
- Senior Engineering Director presso Dell Technologies, Arkansas
- Chief Information Officer presso XanGo, Utah
- Architetto senior in Cadence Design Systems, California
- Senior Manager dei processi di progetto presso Lucent Technologies, California
- Ingegnere del software a Cemax-Icon, California
- Ingegnere del software presso ISG Technologies, Canada
- MBA in gestione della tecnologia presso l'Università di Phoenix
- Laurea in informatica e ingegneria elettrica presso la Brigham Young University

“

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

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata dai migliori esperti, che vantano un'ampia esperienza e un riconosciuto prestigio nel settore, consapevoli dei vantaggi che le più recenti tecnologie educative possono apportare nel campo dell'istruzione superiore.



“

Disponiamo del programma scientifico più completo e aggiornato del mercato. Puntiamo all'eccellenza e a darti gli strumenti affinché anche tu possa raggiungerla”

Modulo 1. Metodologie, sviluppo e qualità nell'Ingegneria dei Software

- 1.1. Introduzione all'Ingegneria dei Software
 - 1.1.1. Introduzione
 - 1.1.2. La crisi del *software*
 - 1.1.3. Differenze tra Ingegneria dei *Software* e Scienze Informatiche
 - 1.1.4. Etica e responsabilità professionale nell'Ingegneria dei *software*
 - 1.1.5. Fabbriche di *software*
- 1.2. Il processo di sviluppo di un *software*
 - 1.2.1. Definizione
 - 1.2.2. Modello di processo del *software*
 - 1.2.3. Il processo unificato di sviluppo del *software*
- 1.3. Sviluppo di *software* orientato agli oggetti
 - 1.3.1. Introduzione
 - 1.3.2. Principi dell'orientamento agli oggetti
 - 1.3.3. Definizione di Oggetto
 - 1.3.4. Definizione di Tipo
 - 1.3.5. Analisi orientata agli oggetti vs Progettazione orientata agli oggetti
- 1.4. Sviluppo *software* basato su modelli
 - 1.4.1. La necessità di modellare
 - 1.4.2. Modellazione di sistemi *software*
 - 1.4.3. Modellazione di oggetti
 - 1.4.4. UML
 - 1.4.5. Strumenti CASE
- 1.5. Modellazione di applicazioni e design pattern con UML
 - 1.5.1. Modellazione avanzata di requisiti
 - 1.5.2. Modellazione statica avanzata
 - 1.5.3. Modellazione dinamica avanzata
 - 1.5.4. Modellazione dei componenti
 - 1.5.5. Introduzione ai modelli di progettazione con UML
 - 1.5.6. *Adapter*
 - 1.5.7. *Factory*
 - 1.5.8. *Singleton*
 - 1.5.9. *Strategy*
 - 1.5.10. *Composite*
 - 1.5.11. *Facade*
 - 1.5.12. *Observer*
- 1.6. Ingegneria guidata dai modelli
 - 1.6.1. Introduzione
 - 1.6.2. Metamodellazione dei sistemi
 - 1.6.3. MDA
 - 1.6.4. DSL
 - 1.6.5. Raffinamenti del modello con OCL
 - 1.6.6. Trasformazioni del modello
- 1.7. Ontologie nell'Ingegneria del *Software*
 - 1.7.1. Introduzione
 - 1.7.2. Ingegneria dell'Ontologia
 - 1.7.3. Applicazione di ontologie nell'Ingegneria del *Software*
- 1.8. Metodologie agili per lo sviluppo di *software*, Scrum
 - 1.8.1. Che cos'è l'agilità del *software*?
 - 1.8.2. Il manifesto agile
 - 1.8.3. La tabella di marcia di un progetto agile
 - 1.8.4. Il *Product Owner*
 - 1.8.5. Storie dell'utente
 - 1.8.6. Pianificazione e stima agile
 - 1.8.7. Misurazione nello sviluppo agile
 - 1.8.8. Introduzione a *Scrum*
 - 1.8.9. I ruoli
 - 1.8.10. Il *Product Backlog*
 - 1.8.11. Lo *Sprint*
 - 1.8.12. Le riunioni

1.9. La metodologia di sviluppo di software *Lean*

1.9.1. Introduzione

1.9.2. Kanban

1.10. Qualità e miglioramento dei processi *software*

1.10.1. Introduzione

1.10.2. Misurazione del *software*

1.10.3. Test del *software*

1.10.4. Modello per la qualità dei processi *software*: CMMI

Modulo 2. Gestione dei progetti di *Software*

2.1. Concetti fondamentali della gestione dei progetti e del ciclo di vita della gestione dei progetti

2.1.1. Cos'è un progetto?

2.1.2. Metodologia comune

2.1.3. Che cos'è la direzione/gestione dei progetti?

2.1.4. Che cos'è un Piano di Progetto?

2.1.5. Benefici

2.1.6. Cicli di vita del progetto

2.1.7. Gruppi di processo o ciclo di vita della gestione del progetto

2.1.8. Il rapporto tra gruppi di processi e aree di conoscenza

2.1.9. Relazioni tra ciclo di vita del prodotto e del progetto

2.2. Avvio e pianificazione

2.2.1. Dall'idea al progetto

2.2.2. Sviluppare del documento del progetto

2.2.3. Riunione di avvio del progetto

2.2.4. Compiti, conoscenze e competenze nel processo di avvio

2.2.5. Piani del progetto

2.2.6. Sviluppo del Piano di Base. Fasi

2.2.7. Compiti, conoscenze e competenze nel processo di pianificazione

2.3. Gestione degli *stakeholders* e delle attività di sensibilizzazione

2.3.1. Identificazione delle parti interessate

2.3.2. Sviluppare il piano di gestione degli *stakeholders*

2.3.3. Gestire l'impegno degli *stakeholders*

2.3.4. Controllo dell'impegno degli *stakeholders*

2.3.5. Obiettivi del progetto

2.3.6. La gestione della portata e del suo piano

2.3.7. Riunire i requisiti

2.3.8. Definire l'ambito di applicazione

2.3.9. Creare la WBS (EDT)

2.3.10. Verifica e controllare il campo di applicazione

2.4. Sviluppo della tabella di marcia

2.4.1. La gestione del tempo e della sua pianificazione

2.4.2. Definire le attività

2.4.3. Stabilire la sequenza delle attività

2.4.4. Stima delle risorse delle attività

2.4.5. Stima della durata delle attività

2.4.6. Sviluppo della timeline e calcolo del percorso critico

2.4.7. Controllo della tabella di marcia

2.5. Lo sviluppo del budget e la risposta ai rischi

2.5.1. Stimare i costi

2.5.2. Sviluppare il budget e la curva a S

2.5.3. Controllo dei costi e metodo Earned Value

2.5.4. I concetti di rischio

2.5.5. Come fare una analisi dei rischi

2.5.6. Lo sviluppo del Piano di Risposta

2.6. Gestione della qualità

2.6.1. Pianificazione della qualità

2.6.2. Garanzia di qualità

2.6.3. Controllo di qualità

2.6.4. Concetti statistici di base

2.6.5. Strumenti di gestione della qualità

- 2.7. Comunicazione e risorse umane
 - 2.7.1. Pianificare la gestione delle comunicazioni
 - 2.7.2. Analisi dei requisiti di comunicazione
 - 2.7.3. Tecnologia delle comunicazioni
 - 2.7.4. Modelli di comunicazione
 - 2.7.5. Metodi di comunicazione
 - 2.7.6. Piano di gestione delle comunicazioni
 - 2.7.7. Gestione della comunicazione
 - 2.7.8. Gestione delle risorse umane
 - 2.7.9. Attori principali e loro ruoli nei progetti
 - 2.7.10. Tipi di organizzazione
 - 2.7.11. Organizzazione del progetto
 - 2.7.12. Squadre di lavoro
- 2.8. La fornitura
 - 2.8.1. Il processo di acquisizione
 - 2.8.2. Pianificazione
 - 2.8.3. Ricerca di fornitori e richiesta delle offerte
 - 2.8.4. Assegnazione del contratto
 - 2.8.5. Gestione del contratto
 - 2.8.6. I contratti
 - 2.8.7. Tipi di contratto
 - 2.8.8. Negoziazione del contratto
- 2.9. Attuazione, monitoraggio e controllo e chiusura
 - 2.9.1. I gruppi dei processi
 - 2.9.2. L'esecuzione del progetto
 - 2.9.3. Monitoraggio e controllo del progetto
 - 2.9.4. Chiusura del progetto
- 2.10. Responsabilità professionali
 - 2.10.1. Responsabilità professionali
 - 2.10.2. Caratteristiche della responsabilità sociale e professionale
 - 2.10.3. Codice etico del leader di progetto
 - 2.10.4. Responsabilità vs. PMP®
 - 2.10.5. Esempi di responsabilità
 - 2.10.6. Benefici della professionalizzazione



Modulo 3. Piattaforme di sviluppo Software

- 3.1. Introduzione allo sviluppo di applicazioni
 - 3.1.1. Applicazioni desktop
 - 3.1.2. Linguaggi di programmazione
 - 3.1.3. Ambienti di sviluppo integrati
 - 3.1.4. Applicazioni web
 - 3.1.5. Applicazioni mobile
 - 3.1.6. Applicazioni nel cloud
- 3.2. Sviluppo di applicazioni e interfaccia grafica in Java
 - 3.2.1. Ambienti di sviluppo integrati per Java
 - 3.2.2. Principali IDE per Java
 - 3.2.3. Introduzione alla piattaforma di sviluppo Eclipse
 - 3.2.4. Introduzione alla piattaforma di sviluppo NetBeans
 - 3.2.5. Controller View Model per le interfacce utente grafiche
 - 3.2.6. Progettare un'interfaccia grafica in Eclipse
 - 3.2.7. Progettare un'interfaccia grafica in NetBeans
- 3.3. Debug e test in Java
 - 3.3.1. Test e debug dei programmi Java
 - 3.3.2. Debug in Eclipse
 - 3.3.3. Debug in NetBeans
- 3.4. Sviluppo di applicazioni e interfaccia grafica in .NET
 - 3.4.1. *Net Framework*
 - 3.4.2. Componenti della piattaforma di sviluppo .NET
 - 3.4.3. Visual Studio .NET
 - 3.4.4. Strumenti .NET per GUI
 - 3.4.5. La GUI con Windows Presentation Foundation
 - 3.4.6. Debug e compilazione di un'applicazione WPF
- 3.5. Programmazione per reti .NET
 - 3.5.1. Introduzione alla programmazione di rete .NET
 - 3.5.2. Richieste e risposte in .NET
 - 3.5.3. Uso dei protocolli applicativi in .NET
 - 3.5.4. Sicurezza nella programmazione di rete .NET
- 3.6. Ambienti di sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili
 - 3.6.1. Applicazioni mobile
 - 3.6.2. Applicazioni per dispositivi mobili Android
 - 3.6.3. Passi per lo sviluppo di Android
 - 3.6.4. L'IDE Android Studio
- 3.7. Sviluppo di applicazioni in ambiente Android Studio
 - 3.7.1. Installare e avviare Android Studio
 - 3.7.2. Esecuzione di un'applicazione Android
 - 3.7.3. Sviluppo di GUI in Android Studio
 - 3.7.4. Avvio delle attività in Android Studio
- 3.8. Debug e pubblicazione di applicazioni Android
 - 3.8.1. Debug di un'applicazione in Android Studio
 - 3.8.2. Memorizzazione delle applicazioni in Android Studio
 - 3.8.3. Pubblicare un'applicazione su Google Play
- 3.9. Sviluppo di applicazioni per il cloud
 - 3.9.1. *Cloud computing*
 - 3.9.2. *Tipi di cloud: SaaS, PaaS, IaaS*
 - 3.9.3. Principali piattaforme di sviluppo cloud
 - 3.9.4. Riferimenti bibliografici
- 3.10. Introduzione a *Google Cloud Platform*
 - 3.10.1. Nozioni di base di Google Cloud Platform
 - 3.10.2. Servizi di Google Cloud Platform
 - 3.10.3. Strumenti di Google Cloud Platform

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:



Materiali 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.



05 Titolo

L'Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

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

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Sviluppo di Software
per Applicazioni Desktop

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Sviluppo di Software per Applicazioni Desktop