

# Esperto Universitario

## Test Driven Design

... and back the deselected mirror modifier object

```
objects.active = modifier_ob  
+ str(modifier_ob) # modifier ob is the active ob
```



**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Test Driven Design

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-test-driven-design](http://www.techitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-test-driven-design)

# 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

In tutto lo sviluppo di un progetto, un'ultima parola spicca e coinvolge l'intero processo: qualità. Per ottenere un software ottimale che soddisfi i requisiti stabiliti e che sia sviluppato con successo, è necessario seguire una serie di norme, metodologie e test. Lo sviluppo di codice più robusto, sicuro, veloce e sostenibile è possibile solo con il *Test Driven Design*. Una pratica che coinvolge lo sviluppo nel suo complesso, in particolare la progettazione di software; in questo programma il professionista potrà massimizzare le proprie capacità di gestione dei progetti in modo efficiente ed efficace. Una qualifica che in pochi mesi fornisce una preparazione sulle metodologie e sui processi più innovativi, 100% online e guidata da docenti esperti.



“

*Questo programma copre gli aspetti normativi essenziali per la creazione di software affidabili, i concetti teorici di test basati sulla teoria dell'ingegneria del software e la loro applicazione pratica"*

Un professionista dell'informatica deve concentrarsi sulla qualità dei suoi progetti. Per raggiungere questo obiettivo in modo ottimale e nei tempi richiesti, deve conoscere le metodologie necessarie. L'eliminazione del debito tecnico negli sviluppi presenti e futuri dovrebbe essere l'obiettivo, perché da alcuni anni i progetti vengono sviluppati molto rapidamente, con l'obiettivo di chiuderli con il cliente in base a criteri di prezzo e scadenza, invece che prediligere un approccio qualitativo. Questo ha portato a molti problemi che, lungi dal fornire un approccio di qualità, si sono tradotti in gravi perdite.

Questo programma di aggiornamento mostra l'importanza del *Test Driven Design* per sviluppare software di qualità, fornendo al professionista tutti gli strumenti necessari. Dalla conoscenza delle fasi in cui è suddiviso un progetto e dei requisiti che deve soddisfare alla decisione della metodologia con cui lavorare, generando un criterio da esperto.

In questo modo, vengono analizzati i diversi tipi di test a cui il software deve essere sottoposto, gli strumenti disponibili a questo scopo e le implicazioni che questi hanno sul programma di qualità del software. Vengono presentati tre moduli con un approccio teorico-pratico, che coprono gli aspetti normativi essenziali per la creazione di software affidabili, i concetti teorici sul *Testing* basati sulla teoria dell'ingegneria del software e la loro applicazione pratica. I contenuti si sono concentrati sugli aspetti qualitativi e sull'integrazione di altre normative, approfondendo lo standard ISO 15504 e la norma ISO/IEC 15504.

Approfondisce, inoltre, il funzionamento della metodologia Scrum, il suo famoso manifesto e il modo in cui è stata creata come alternativa al metodo di lavoro Waterfall. Analizza come funziona un panel Kanban, in cosa consiste, come si usa e come si applicherebbe in un piccolo progetto di prova. Considera la visione dal punto di vista del cliente che ha richiesto il progetto e studia anche la comunicazione tra cliente e fornitore.

Per questo TECH Università Tecnologica ha riunito un gruppo di esperti del settore che trasmetteranno le conoscenze e le esperienze più aggiornate. Il programma è composto da 3 moduli suddivisi in diversi argomenti e sottoargomenti, che renderanno possibile l'apprendimento in un massimo di 6 mesi. Attraverso un moderno campus virtuale con contenuti teorici e pratici, distribuiti in diversi formati. Progettato secondo la metodologia del *relearning*, che facilita la memorizzazione e l'apprendimento in modo agile ed efficiente.

Questo **Esperto Universitario in Test Driven Design** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in sviluppo di software
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ 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
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Questo Esperto Universitario in Test Driven Design analizza i criteri alla base della qualità del software. Amplia il tuo livello di competenza. Iscriviti subito*

“

*Questa specializzazione permette di orientare il tuo profilo professionale verso quella specializzazione che ti renderà unico nel tuo ambiente. Spicca per le pratiche e le conoscenze più innovative”*

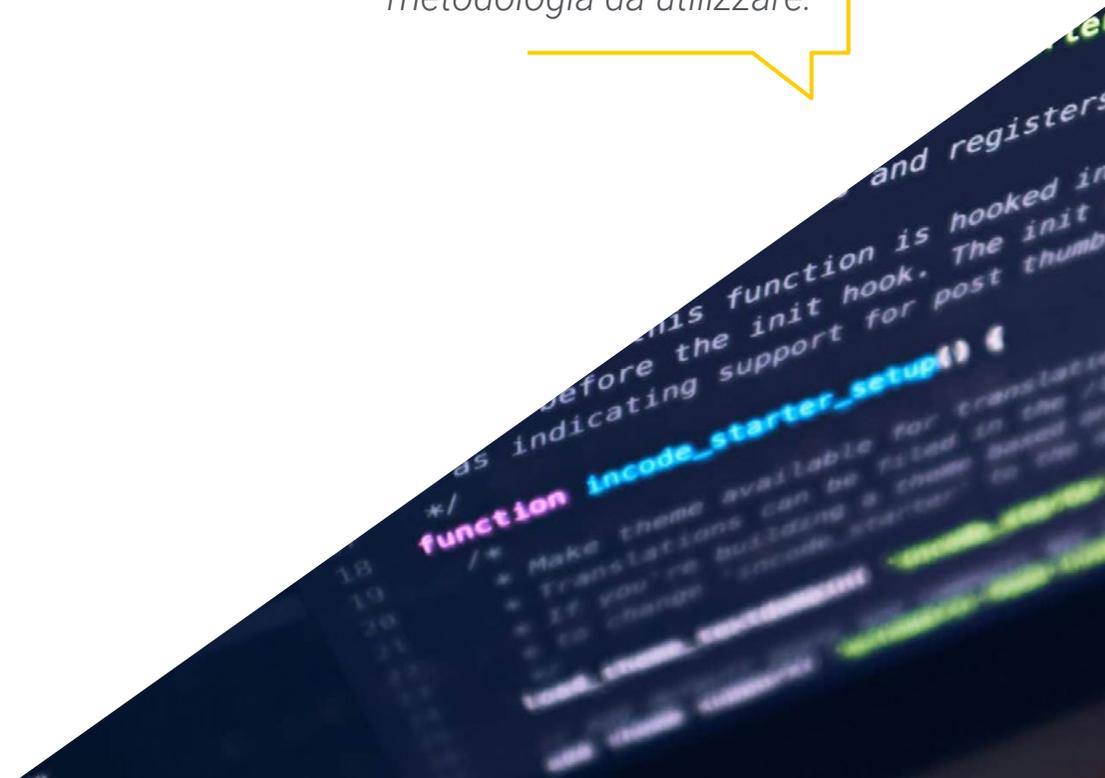
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 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.

*Comprenderai l'importanza del Testing del software e dell'automazione dei test nell'ambito del processo di sviluppo di un progetto.*

*Impara tutto il necessario sulla gestione dei progetti, analizza le diverse fasi in cui si articola e discuti il processo di decisione della metodologia da utilizzare.*



# 02 Obiettivi

Questo Esperto Universitario in Test Driven Design ha una serie di obiettivi generali e specifici che guidano il raggiungimento dell'obiettivo più importante, ovvero che lo studente possa ottenere le conoscenze necessarie per padroneggiare le tecniche e gli strumenti nel processo di sviluppo della qualità del software guidato da diversi test e metodologie. Fornirà una conoscenza teorica e pratica ampia e specializzata per comprendere lo sviluppo dei progetti da una prospettiva moderna ed efficiente.





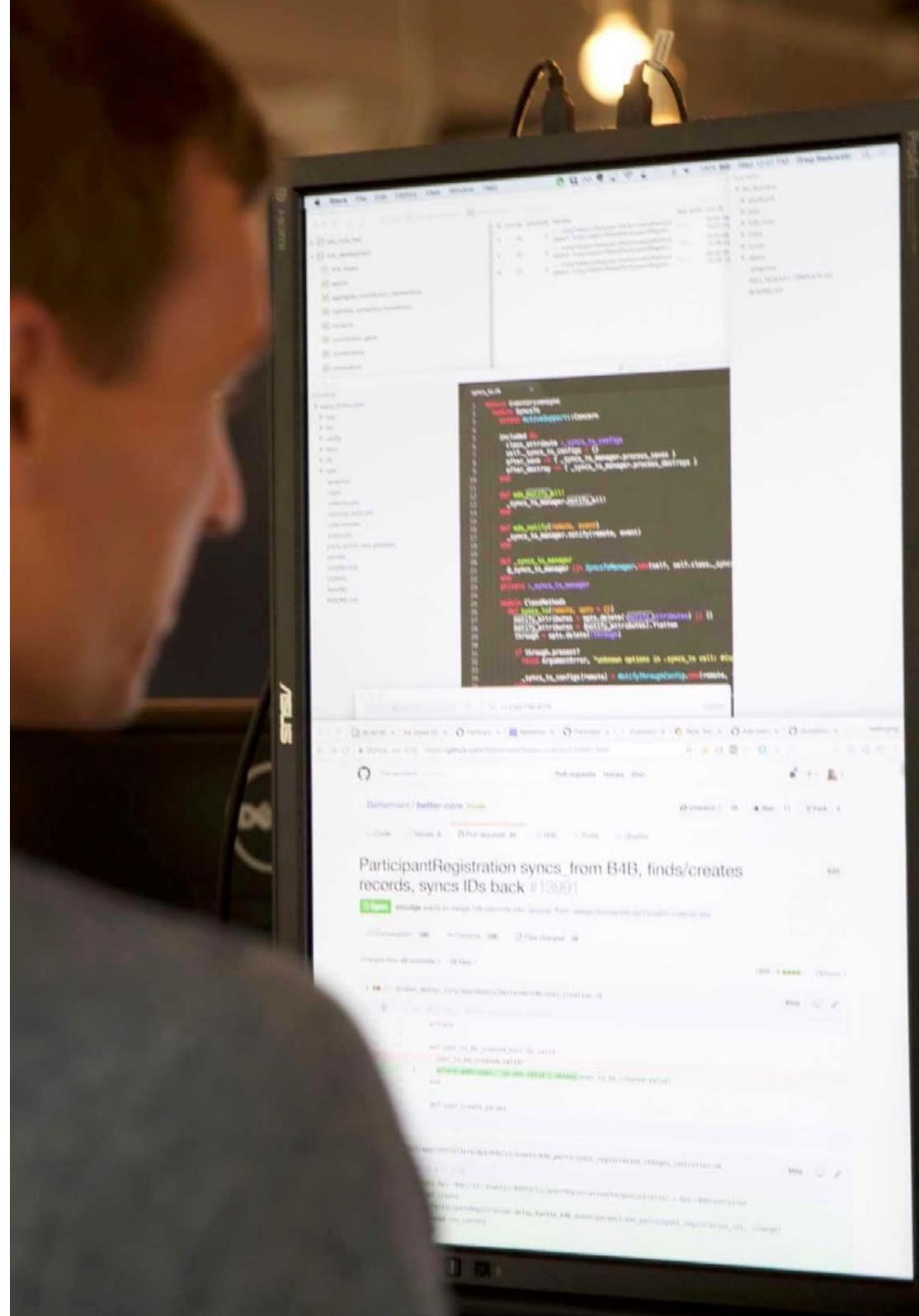
“

*TECH ti dà la possibilità di studiare ovunque tu sia e al tuo ritmo, con una metodologia 100% online e la possibilità di scaricare i contenuti per consultarli ogni volta che ne hai bisogno"*



## Obiettivi generali

- ◆ Sviluppare i criteri, i compiti e le metodologie avanzate per comprendere la rilevanza del lavoro orientato alla qualità
- ◆ Sviluppare conoscenze specialistiche sulle metodologie Waterfall e *Agile*
- ◆ Analizzare i fattori chiave della qualità di un progetto software
- ◆ Sviluppare gli aspetti normativi pertinenti
- ◆ Determinare come automatizzare i test
- ◆ Sviluppare una conoscenza specialistica della gestione un progetto





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Sviluppo di Progetti Software. Documentazione funzionale e tecnica

- ◆ Determinare l'influenza della gestione dei progetti sulla qualità
- ◆ Sviluppare le diverse fasi di un progetto
- ◆ Distinguere i concetti di qualità inerenti alla documentazione funzionale e tecnica
- ◆ Analizzare la fase di raccolta dei requisiti, la fase di analisi, la gestione del team e la fase di costruzione
- ◆ Stabilire le diverse metodologie di gestione dei progetti software
- ◆ Generare criteri per decidere quale sia la metodologia più appropriata in base al tipo di progetto

### Modulo 2. Testing di Software. Automazione dei test

- ◆ Stabilire le differenze tra qualità del prodotto, qualità del processo e qualità d'uso
- ◆ Comprendere lo standard ISO/IEC 15504
- ◆ Determinare i dettagli di CMMI
- ◆ Imparare le chiavi dell'integrazione continua, i repository e le ripercussioni che hanno su un team di sviluppo software
- ◆ Stabilire la rilevanza dell'incorporazione dei repository per i progetti software  
Imparare a crearli con TFS
- ◆ Analizzare i diversi tipi di test fondamentali come: test di carico, di unità, di stress e di resistenza
- ◆ Assimilare l'importanza della scalabilità del software nella progettazione e nello sviluppo dei sistemi informativi

### Modulo 3. Metodologie di Gestione dei Progetti Software. Metodologie Waterfall contro metodologie agili

- ◆ Determinare in cosa consiste la metodologia Waterfall
- ◆ Approfondire la metodologia Scrum
- ◆ Stabilire le differenze tra Waterfall e Scrum
- ◆ Specificare le differenze tra le metodologie Waterfall e Scrum e il modo in cui il cliente le percepisce
- ◆ Esaminare il Panel Kanban
- ◆ Approcciarsi allo stesso progetto con Waterfall e Scrum
- ◆ Impostare un progetto ibrido



*Vieni a conoscere la metodologia più all'avanguardia esclusiva di TECH, che ti permette di imparare in modo rapido ed efficiente. Ottieni la tua qualifica in 6 mesi con questo Esperto Universitario in Test Driven Design"*

# 03

## Direzione del corso

Docenti esperti, con un ampio curriculum nell'area delle soluzioni informatiche e dello sviluppo e ricerca di software, dirigono questo Esperto Universitario, offrendo gli strumenti e le conoscenze necessarie al professionista. Si concentra sullo sviluppo del software guidato dai test o *Test Driven Design*, contemplato nei processi di sviluppo e qualità del software. Questo team di professionisti guiderà lo studente in ogni momento, per raggiungere gli obiettivi a distanza, dato che si tratta di un programma puramente online e che segue la metodologia di *relearning* implementata da TECH.





“

*Insegnanti specializzati si impegnano a fornire i migliori contenuti e a rendere il processo di apprendimento un'esperienza agile e dinamica. Chiarire i tuoi dubbi e accompagnarti lungo tutto il percorso"*

## Direzione



### Dott. Molina Molina, Jerónimo

- IA Engineer & Software Architect. NASSAT - "Internet Satélite en Movimiento"
- Consulente presso "Sr. En Hexa Ingenieros" Introduttore di Intelligenza Artificiale (ML e CV)
- Esperto di soluzioni basate sull'Intelligenza Artificiale nei settori della Computer Vision, ML/DL e NLP Attualmente sta studiando le possibilità di applicazione di Transformers e Reinforcement Learning in un progetto di ricerca personale
- Esperto universitario in Creazione e Sviluppo di Imprese Bancaixa – FUNDEUN Alicante
- Ingegnere Informatico Università di Alicante
- Master in Intelligenza Artificiale Università Cattolica di Ávila
- MBA-Executive. Forum Europeo Campus Aziendale

## Personale docente

### Dott. Pi Morell, Oriol

- ◆ Product Owner di Hosting e posta CDMON
- ◆ Analista funzionale e Software Engineer in diverse organizzazioni come Fihoca, Atmira, CapGemini
- ◆ Insegnante di diversi corsi come BPM in CapGemini, ORACLE Forms CapGemini, Business Processes Atmira
- ◆ Laurea in Ingegneria Tecnica in Gestione Informatica presso l'Università Autonoma di Madrid
- ◆ Master in Intelligenza Artificiale
- ◆ Master in Direzione e Amministrazione d'Impresa MBA
- ◆ Master in Gestione dei Sistemi di Informazione con vasta esperienza di insegnamento
- ◆ Corso Post-laurea in Modelli di Design Università Politecnica della Catalogna

## Personale docente

### Dott.ssa Martínez Cerrato, Yésica

- ◆ Tecnico di prodotti di sicurezza elettronica presso Securitas Seguridad España
- ◆ Analista di Intelligenza Aziendale presso Ricopia Technologies (Alcalá de Henares)  
Laurea in Ingegneria Elettronica delle Comunicazioni presso la Scuola Politecnica Superiore dell'Università di Alcalá
- ◆ Responsabile delle nuove incorporazioni dei software di gestione commerciale (CRM, ERP, INTRANET), prodotti e procedure presso Ricopia Technologies (Alcalá de Henares)
- ◆ Responsabile dei nuovi tirocinanti incorporati alle Aule di Informatica dell'Università di Alcalá
- ◆ Responsabile di progetti nell'area dell'Integrazione di Grandi Account presso "Correos y Telégrafos" (Madrid)
- ◆ Tecnico Informatico - Responsabile delle aule informatiche OTEC presso l'Università di Alcalá (Alcalá de Henares)
- ◆ Professoressa di classi di Informatica presso l'Associazione ASALUMA (Alcalá de Henares)
- ◆ Tirocinio educativo come Tecnico Informatico presso OTEC, Università di Alcalá

### Dott. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ◆ CEO e CTO presso Prometheus Global Solutions
- ◆ CTO presso Korporate Technologies
- ◆ CTO presso AI Shephers GmbH
- ◆ Dottore in Ingegneria Informatica presso l'Università di Castilla La Mancha
- ◆ Dottore in Economia Aziendale e Finanze presso l'Università Camilo José Cela  
Premio di Eccellenza del Dottorato
- ◆ Laurea in Psicologia presso l'università di CastillaLa Mancha
- ◆ Master in Tecnologie Informatiche Avanzate presso l'Università di Castiglia La Mancia
- ◆ Master MBA+E (Master in Amministrazione Aziendale e Ingegneria Organizzativa) presso l'Università di Castilla-La Mancha
- ◆ Professore associato con docenza nella Laurea triennale e Master in Ingegneria Informatica presso l'Università di Castiglia La Mancia
- ◆ Professore del Master in Big Data e Data Science presso l'Università Internazionale di Valencia
- ◆ Professore del Master in Industria 4.0 e Master in Disegno Industriale e Sviluppo di Prodotti
- ◆ Membro del Gruppo di Ricerca SMIL dell'Università di Castilla La Mancha

# 04

## Struttura e contenuti

Questo Esperto Universitario è stato sviluppato da docenti specializzati, selezionando gli argomenti più importanti per lo sviluppo di un software di qualità. Si compone di 3 moduli didattici, che coprono lo sviluppo di progetti software, la documentazione funzionale e tecnica, il *software Testing* e l'automazione dei test, nonché le diverse metodologie di gestione dei progetti software. Il tutto con l'obiettivo di raggiungere la qualità, sviluppando i test necessari per ottenere un codice pulito e funzionante. La varietà di contenuti multimediali messi a disposizione degli studenti dalla piattaforma di TECH Università Tecnologica consentirà loro di consultare e apprendere in modo comodo e agile.



“

*Svilupperai le metodologie utilizzate nella gestione:  
Waterfall e Agile”*

## Modulo 1. Sviluppo di Progetti Software. Documentazione funzionale e tecnica

- 1.1. Gestione dei progetti
  - 1.1.1. Gestione di progetti sulla qualità del software
  - 1.1.2. Gestione dei progetti Vantaggi
  - 1.1.3. Gestione dei progetti Tipologia
- 1.2. Metodologia nella gestione di progetti
  - 1.2.1. Metodologie di gestione dei progetti
  - 1.2.2. Metodologie di progetto. Tipologia
  - 1.2.3. Metodologie di gestione dei progetti. Applicazioni
- 1.3. Fase di identificazione dei requisiti
  - 1.3.1. Identificazione dei requisiti del progetto
  - 1.3.2. Gestione delle riunioni di progetto
  - 1.3.3. Documentazione da fornire
- 1.4. Modello
  - 1.4.1. Fase iniziale
  - 1.4.2. Fase di analisi
  - 1.4.3. Fase di costruzione
  - 1.4.4. Fase di test
  - 1.4.5. Consegna
- 1.5. Modello di dati da utilizzare
  - 1.5.1. Determinazione del nuovo modello di dati
  - 1.5.2. Identificazione del piano di migrazione dei dati
  - 1.5.3. Set di dati
- 1.6. Impatto su altri progetti
  - 1.6.1. Impatto di un progetto. Esempi
  - 1.6.2. Rischi del progetto
  - 1.6.3. Gestione del rischio
- 1.7. "Must" del progetto
  - 1.7.1. *Must* del progetto
  - 1.7.2. Identificazione dei *Must* del progetto
  - 1.7.3. Identificazione dei punti di attuazione per la realizzazione di un progetto
- 1.8. Il team di costruzione del progetto
  - 1.8.1. Ruoli da svolgere in base al progetto
  - 1.8.2. Contatto con le risorse umane per il reclutamento
  - 1.8.3. Consegna dei prodotti e calendario del progetto
- 1.9. Aspetti tecnici di un progetto software
  - 1.9.1. Architetto del progetto. Aspetti tecnici
  - 1.9.2. Leader tecnici
  - 1.9.3. Costruzione del progetto software
  - 1.9.4. Valutazione della qualità del codice, sonar
- 1.10. Prodotti da consegnare al progetto
  - 1.10.1. Analisi funzionale
  - 1.10.2. Modelli di dati
  - 1.10.3. Diagrammi di stato
  - 1.10.4. Documentazione tecnica

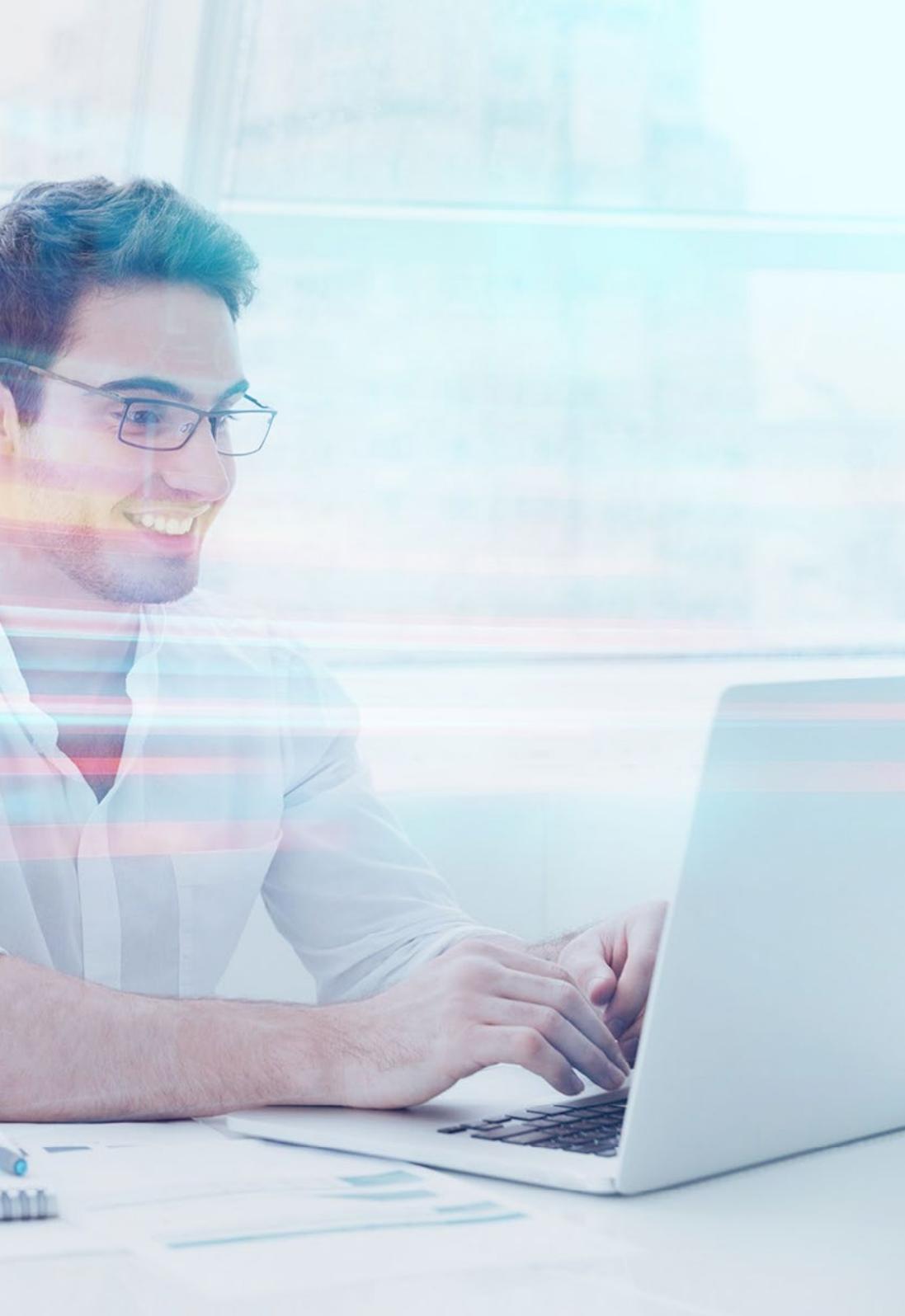
**Modulo 2. Testing di Software. Automazione dei test**

- 2.1. Modello di qualità del software
  - 2.1.1. Qualità del prodotto
  - 2.1.2. Qualità del processo
  - 2.1.3. Qualità d'uso
- 2.2. Qualità del processo
  - 2.2.1. Qualità del processo
  - 2.2.2. Modelli di maturità
  - 2.2.3. Normativa ISO 15504
    - 2.2.3.1. Propositi
    - 2.2.3.2. Contesto
    - 2.2.3.3. Tappe
- 2.3. Normativa ISO/IEC 15504
  - 2.3.1. Categorie di processo
  - 2.3.2. Processo di sviluppo. Esempio
  - 2.3.3. Frammento di profilo
  - 2.3.4. Tappe
- 2.4. CMMI (*Capability Maturity Model Integration*)
  - 2.4.1. CMMI. Integrazione dei modelli di maturità delle capacità
  - 2.4.2. Modelli e aree. Tipologia
  - 2.4.3. Aree di processo
  - 2.4.4. Livelli di capacità
  - 2.4.5. Gestione dei processi
  - 2.4.6. Gestione dei progetti
- 2.5. Gestione delle modifiche e del repository
  - 2.5.1. Gestione delle modifiche al software
    - 2.5.1.1. Voce di configurazione. Integrazione continua
    - 2.5.1.2. Linee
    - 2.5.1.3. Diagrammi di flusso
    - 2.5.1.4. *Rami*
  - 2.5.2. Repository
    - 2.5.2.1. Controllo delle versioni
    - 2.5.2.2. Team di lavoro e utilizzo del repository
    - 2.5.2.3. Integrazione continua nel repository
- 2.6. *Team Foundation Server* (TFS)
  - 2.6.1. Installazione e configurazione
  - 2.6.2. Creazione di un progetto di squadra
  - 2.6.3. Aggiunta di contenuti al controllo del codice sorgente
  - 2.6.4. *TFS on Cloud*
- 2.7. *Testing*
  - 2.7.1. Motivazione per la realizzazione di test
  - 2.7.2. Test di verifica
  - 2.7.3. Test beta
  - 2.7.4. Implementazione e manutenzione
- 2.8. Implementazione e manutenzione
  - 2.8.1. *Load Testing*
  - 2.8.2. Test con *LoadView*
  - 2.8.3. Test con *K6 Cloud*
  - 2.8.4. Test con *Loader*
- 2.9. Test di unità, stress e resistenza
  - 2.9.1. Motivazione dei test unitari
  - 2.9.2. Strumenti per *Unit Testing*
  - 2.9.3. Motivazione degli stress test
  - 2.9.4. Test con *StressTesting*
  - 2.9.5. Motivazione degli stress test
  - 2.9.6. Test con *LoadRunner*
- 2.10. Scalabilità. Progettazione software scalabile
  - 2.10.1. Scalabilità e architettura del software
  - 2.10.2. Indipendenza tra gli strati
  - 2.10.3. Accoppiamento tra gli strati. Modelli di architettura

### Modulo 3. Metodologie di Gestione dei Progetti Software. Metodologie Waterfall contro Metodologie Agili

- 3.1. Metodologia Waterfall
  - 3.1.1. Metodologia Waterfall
  - 3.1.2. Metodologia Waterfall. Influenza sulla qualità del software
  - 3.1.3. Metodologia Waterfall. Esempi
- 3.2. Metodologia Agile
  - 3.2.1. Metodologia Agile
  - 3.2.2. Metodologia Agile. Influenza sulla qualità del software
  - 3.2.3. Metodologia Agile. Esempi
- 3.3. Metodologia Scrum
  - 3.3.1. Metodologia Scrum
  - 3.3.2. Manifesto Scrum
  - 3.3.3. Applicazione di Scrum
- 3.4. Panel Kanban
  - 3.4.1. Metodo Kanban
  - 3.4.2. Panel Kanban
  - 3.4.3. Panel Kanban. Esempi di applicazione
- 3.5. Gestione del progetto con Waterfall
  - 3.5.1. Fasi di un progetto
  - 3.5.2. Visione in un progetto Waterfall
  - 3.5.3. Prodotti da prendere in considerazione
- 3.6. Gestione del progetto con Scrum
  - 3.6.1. Fasi di un progetto Scrum
  - 3.6.2. Visione in un progetto Scrum
  - 3.6.3. Aspetti da considerare
- 3.7. Waterfall vs. Scrum Confronto
  - 3.7.1. Approccio al progetto pilota
  - 3.7.2. Il progetto applicando Waterfall. Esempio
  - 3.7.3. Il progetto applicando Scrum. Esempio





- 3.8. Visione del cliente
  - 3.8.1. Documenti in Waterfall
  - 3.8.2. Documenti in Scrum
  - 3.8.3. Confronto
- 3.9. Struttura di Kanban
  - 3.9.1. Storie degli utenti
  - 3.9.2. *Backlog*
  - 3.9.3. Analisi Kanban
- 3.10. Progetti ibridi
  - 3.10.1. Costruzione del progetto
  - 3.10.2. Gestione dei progetti
  - 3.10.3. Aspetti da considerare

“ *Con i contenuti più esclusivi, qualificati come esperto in pochi mesi e date un plus al tuo profilo professionale”*

# 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.



# 06 Titolo

L'Esperto Universitario in Test Driven Design garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 Test Driven Design** possiede il programma scientifico 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 nel 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 Test Driven Design**

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 innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Test Driven Design

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

# Esperto Universitario

## Test Driven Design

