

Programa Avançado

Arquitetura de Aplicativos para Dispositivos Móveis





Programa Avançado Arquitetura de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-arquitetura-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

Dentro do desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis há um fator indispensável que é o manejo e conhecimento das plataformas atualmente disponíveis, em sua ampla diversidade, bem como o correto gerenciamento da persistência de dados com as particularidades que isso implica, além do domínio dos riscos e ameaças à privacidade presentes no uso de dispositivos móveis.

Para alcançar este nível de conhecimento, foi desenvolvido um programa específico sobre a Arquitetura de Aplicativos para Dispositivos Móveis, que durante 6 meses em modo 100% online mostrará tudo o que é necessário para otimizar a gestão atual e futura dos profissionais.



“

Viva a experiência de se tornar um profissional online sob a orientação de especialistas na área, que compartilharão um conteúdo exclusivo e as melhores experiências para seu aprendizado”

A familiaridade perceptível com os dispositivos móveis que acompanham o usuário diariamente pode levar a acreditar que ele já esteja habituado a explorar todo o seu potencial. Porém, as atualizações regulares dos dispositivos das marcas mais populares, ou a chegada sistemática de produtos novos e clonados ao mercado, mostram que ainda há muitos cenários diferentes a serem reproduzidos.

Em muitas das interações já mediadas por estes dispositivos móveis, ainda há espaço para melhorias, eles ainda podem ser 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, de modo que há infinitas possibilidades para as quais é necessário se tornar um profissional.

Da mesma forma, uma das partes essenciais do desenvolvimento de aplicativos móveis é a gestão da persistência de dados. Isto é característico de qualquer aplicativo que processe dados do usuário e não apenas aplicativos desktop ou web. Este programa abordará como utilizar cada um dos bancos de dados mais utilizados, em que casos cada um deles é o mais apropriado, e estabelecerá maneiras de testar suas capacidades.

Finalmente, será desenvolvida a questão da segurança. Este Programa Avançado desenvolverá os aspectos mais avançados das ameaças à segurança e privacidade presentes no uso de dispositivos móveis e fornecerá dicas e sugestões práticas para melhorar a proteção do dispositivo móvel, aumentando a conscientização sobre sua importância.

Tudo isso implantado em um formato de conteúdo variado, ajustável a uma plataforma totalmente online, e uma metodologia pedagógica revolucionária para o seu estudo em 6 meses. Sendo capaz de desenvolver ou melhorar suas habilidades profissionais sem abrir mão de nenhuma de suas atividades e responsabilidades atuais. 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 Arquitetura de Aplicativos para 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



Você aprenderá sobre as principais plataformas de Dispositivos Móveis, identificando suas vantagens, seus componentes diferenciadores, suas capacidades e limitações”

“

As atividades móveis mais populares são mensagens instantâneas e redes sociais (74%), compras (60%) e verificação de notícias e informações (59%). Desenvolva aplicativos com uma arquitetura adequada para cada necessidade”

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.

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

A TECH é a única universidade licenciada para usar o Relearning como método de estudo. Matricule-se já e descubra todas as vantagens.



02

Objetivos

O objetivo deste Programa Avançado é proporcionar aos alunos as habilidades necessárias para obter a arquitetura correta durante a fase de desenvolvimento do aplicativo, o que lhes permitirá implementar a manutenção, assim como validar novas funções em paralelo ao projeto público e evitar possíveis incidentes.

Portanto, o plano de estudos foi estruturado de tal forma que atende a todos os requisitos para a profissionalização do desenvolvedor, para que ele possa elevar seu perfil e suas aspirações de trabalho a um mercado tão exigente e competitivo.



“

Comece agora este Programa Avançado e defina seu futuro em sua carreira profissional”



Objetivos gerais

- ♦ 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 gestionar 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. 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 2. Base de Dados para o Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- ◆ Identificar o melhor modelo de banco de dados em relação às características do aplicativo móvel
- ◆ Estabelecer as capacidades de cada um dos sistemas de banco de dados
- ◆ Determinar as diferenças entre as diversas bases de dados
- ◆ Examinar como conectar e carregar/extrair os dados dos diferentes tipos de bases de dados
- ◆ Analisar as principais capacidades dos ambientes de desenvolvimento, incluindo as capacidades de banco de dados

Módulo 3. Segurança da dispositivos móveis

- ◆ Determinar as características e níveis de segurança em um dispositivo móvel
- ◆ Estabelecer as técnicas a serem utilizadas para proteger um dispositivo
- ◆ Analisar os erros comuns em segurança
- ◆ Examinar os mecanismos habilitados na programação para evitar quebras de segurança
- ◆ Determinar as recomendações dadas pelas Agências de Segurança
- ◆ Compilar as diferentes soluções disponíveis no mercado para gerenciar a segurança dos dispositivos móveis dentro das companhias
- ◆ Analisar os processos criptográficos que se aplicam à segurança móvel



Você dominará as técnicas para proteger os dispositivos móveis e tornar a experiência do usuário e da empresa mais segura

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.



“

A TECH seleciona os melhores especialistas para oferecer um conteúdo de qualidade a seus alunos. Acompanhando os profissionais em seu processo de aprendizagem de uma maneira eficiente”

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

Sr. Alberto Rodríguez Fuentes

- ♦ Engenheiro de Processos e Sistemas na NTTData
- ♦ Técnico de Engenharia de Processos e Sistemas na NTTData
- ♦ Mestrado em Cibersegurança e Segurança da Informação
- ♦ Formado em Engenharia da Computação
- ♦ Certificação CCNA Security

Sr. Juan Luis Gozalo Fernández

- ♦ Gerente de Produtos com base em Blockchain para a Open Canarias
- ♦ Diretor Blockchain DevOps na Alastria
- ♦ Diretor de Tecnologia Nível de Serviço em Santander Espanha
- ♦ Diretor de Desenvolvimento de Aplicativos Móveis Tinkerlink na Cronos Telecom
- ♦ Diretor de Tecnologia de Gestão de Serviços de TI na Barclays Bank Espanha
- ♦ Formado em Engenharia da Computação na UNED
- ♦ Especialização em Deep Learning em DeepLearning.ai



Sr. Antonio Gómez Rodríguez

- ◆ Engenheiro principais de soluções Cloud na Oracle
- ◆ Co-organizador da Malaga Developer Meetup
- ◆ Consultor especializado do Sopra Group e Everis
- ◆ Líder de equipe na System Dynamics
- ◆ Desenvolvedor de Software na SGO Software
- ◆ Mestrado E-Business pela Escola de Negócios La Salle
- ◆ Pós-graduado em Tecnologias e Sistemas de Informação pelo Instituto Catalão de Tecnologia
- ◆ Formado em Engenharia Superior de Telecomunicações pela Universidade Politécnica da Catalunha

04

Estrutura e conteúdo

Para otimizar o processo de aprendizagem neste programa, o corpo docente selecionou rigorosamente um conteúdo exclusivo que permitirá aos alunos compreender em poucos meses as Tecnologias em Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis, administração de banco de dados e segurança como elemento fundamental no projeto e criação de *Apps*, distribuídos em 3 módulos com conteúdo exclusivo que podem ser baixados do campus virtual para maior conveniência e eficiência no processo de aprendizagem.



“

Você contará com um conteúdo exclusivo para sua capacitação em Arquitetura de Aplicativos para Dispositivos Móveis com a tecnologia mais atualizada”

Módulo 1. Tecnologias no Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- 1.1. Dispositivos móveis
 - 1.1.1. Dispositivos móveis
 - 1.1.2. Infraestrutura de um dispositivo móvel
 - 1.1.3. Fabricantes de hardware
 - 1.1.4. Desenvolvedores de software
 - 1.1.5. Prestadores de serviços
 - 1.1.6. Fornecedores de plataformas
 - 1.1.7. Principais plataformas
- 1.2. Componentes físicos dos dispositivos móveis
 - 1.2.1. Armazenamento
 - 1.2.1.1. Imutável
 - 1.2.1.2. Mutável
 - 1.2.1.3. Temporal
 - 1.2.1.4. Externo
 - 1.2.2. Apresentadores
 - 1.2.2.1. Telas, alto-falantes, respostas tácteis
 - 1.2.3. Métodos de entrada
 - 1.2.3.1. Botões/teclados
 - 1.2.3.2. Telas
 - 1.2.3.3. Microfones
 - 1.2.3.4. Sensores de movimento
 - 1.2.4. Fontes de energia
 - 1.2.4.1. As fontes de energia
 - 1.2.4.2. Uso adaptativo de recursos
 - 1.2.4.3. Programação eficiente
 - 1.2.4.4. Desenvolvimento sustentável
- 1.3. Processadores
 - 1.3.1. Processador central
 - 1.3.2. Outros processadores abstraídos
 - 1.3.3. Processadores de inteligência artificial
- 1.4. Transmissores de informação
 - 1.4.1. Longo alcance
 - 1.4.2. Alcance médio
 - 1.4.3. Curto alcance
 - 1.4.4. Alcance ultra curto
- 1.5. Sensores
 - 1.5.1. Interno ao dispositivo
 - 1.5.2. Ambientais
 - 1.5.3. Médicos
- 1.6. Componentes lógicos
 - 1.6.1. Imutável
 - 1.6.2. Mutável por fabricante
 - 1.6.3. À disposição do usuário
- 1.7. Categorização
 - 1.7.1. Portáteis
 - 1.7.2. Smartphones
 - 1.7.2.1. Tablets
 - 1.7.2.2. Dispositivos multimídia
 - 1.7.2.3. Complementos inteligentes
 - 1.7.3. Assistentes robóticos
- 1.8. Modos de operação
 - 1.8.1. Desconectado
 - 1.8.2. Conectado
 - 1.8.3. Sempre disponível
 - 1.8.4. Ponto a ponto
- 1.9. Interação
 - 1.9.1. Interações mediadas pelo usuário
 - 1.9.2. Interações mediadas pelo fornecedores
 - 1.9.3. Interações mediadas pelo dispositivo
 - 1.9.4. Interações mediadas pelo ambiente
- 1.10. Segurança
 - 1.10.1. Medidas implementadas pelo fabricante
 - 1.10.2. Medidas implementadas pelo fornecedor
 - 1.10.3. Segurança aplicada pelo usuário
 - 1.10.4. Privacidade

Módulo 2. Base de Dados para o Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- 2.1. Base de dados em dispositivos móveis
 - 2.1.1. Persistência de dados no desenvolvimento de aplicativos móveis
 - 2.1.2. Capacidades de bases de dados para *Apps* móveis
 - 2.1.3. SQL. *Structured Query Language*
- 2.2. Escolha de bases de dados para aplicativos móveis
 - 2.2.1. Análise de aplicativos em dispositivos móveis orientada pela base de dados
 - 2.2.2. Categorias da base de dados
 - 2.2.3. Panorama da base de dados
- 2.3. Desenvolvimento com SQLite
 - 2.3.1. Bases de dados SQLite
 - 2.3.2. Implantação do modelo
 - 2.3.3. Conexão SQLite
- 2.4. Desenvolvimento com Oracle Berkeley DB
 - 2.4.1. Base de dados Berkeley DB
 - 2.4.2. Implantação do modelo
 - 2.4.3. Conexão Berkeley DB
- 2.5. Desenvolvimento com Realm
 - 2.5.1. Capacidades do Realm
 - 2.5.2. Criação da base de dados em Realm
 - 2.5.3. Conexão Realm
- 2.6. Desenvolvimento com CouchDB Lite
 - 2.6.1. Base de dados CouchDB Lite
 - 2.6.2. Criação da base de dados com CouchDB Lite
 - 2.6.3. Conexão com CouchDB Lite
- 2.7. Desenvolvimento com base de dados centralizadas MySQL
 - 2.7.1. Bases de dados MySQL
 - 2.7.2. Implantação de modelo relacional com MySQL
 - 2.7.3. Conexão MySQL
- 2.8. Desenvolvimentos centralizados. Oracle, MS SQL Server, MongoDB
 - 2.8.1. Desenvolvimento com Oracle
 - 2.8.2. Desenvolvimento com MS SQL Server
 - 2.8.3. Desenvolvimento com MongoDB

- 2.9. Dados de tipo grafos
 - 2.9.1. Base de dados orientada à grafos
 - 2.9.2. Criação da base de dados com Neo4j
 - 2.9.3. Conexão com Neo4j desde *App* Móvel
- 2.10. Ambientes com capacidade de armazenamento
 - 2.10.1. Desenvolvimento com *Firebase*
 - 2.10.2. Desenvolvimento com *Core Data*
 - 2.10.3. Desenvolvimento com *Visual Builder Cloud Service*

Módulo 3. Segurança da dispositivos móveis

- 3.1. Arquitetura de segurança de dispositivos móveis
 - 3.1.1. Segurança física dos dispositivos
 - 3.1.2. Segurança do sistema operacional
 - 3.1.3. Segurança do aplicativo
 - 3.1.4. Segurança dos dados
 - 3.1.5. Segurança de comunicações
 - 3.1.6. Segurança dos dispositivos da empresa
- 3.2. Segurança de hardware móvel
 - 3.2.1. Dispositivos móveis
 - 3.2.2. Dispositivos wearables
 - 3.2.3. Automóveis
 - 3.2.4. Dispositivos IOT
 - 3.2.5. Dispositivos TV
- 3.3. Segurança do sistema operacional
 - 3.3.1. Dispositivos móveis Android
 - 3.3.2. Dispositivos móveis Apple IOS
 - 3.3.3. Outros dispositivos móveis existentes: Blackberry, etc
 - 3.3.4. Dispositivos wearables
 - 3.3.5. Sistemas operacionais automotivos
 - 3.3.6. Dispositivos móveis em *Internet of Things* (IoT)
 - 3.3.7. Dispositivos *SmartTV*

- 3.4. Segurança dos aplicativos móveis
 - 3.4.1. Dispositivos móveis Android
 - 3.4.2. Dispositivos móveis Apple IOS
 - 3.4.3. Outros dispositivos móveis. Blackberry
 - 3.4.4. Dispositivos *Wearables*
 - 3.4.5. Sistemas operacionais automotivos
 - 3.4.6. Dispositivos móveis em *Internet of Things* (IoT)
 - 3.4.7. Dispositivos *SmartTV*
- 3.5. Segurança de dados em aplicativos móveis
 - 3.5.1. Dispositivos móveis Android
 - 3.5.2. Dispositivos móveis Apple IOS
 - 3.5.3. Outros dispositivos móveis. Blackberry
 - 3.5.4. Dispositivos *Wearables*
 - 3.5.5. Sistemas operacionais automotivos
 - 3.5.6. Dispositivos móveis em *Internet of Things* (IoT)
 - 3.5.7. Dispositivos *SmartTV*
- 3.6. Segurança no *Market Places* dos celulares
 - 3.6.1. *Google Play* do Google
 - 3.6.2. *Play Store* da Apple
 - 3.6.3. Outros *Market Places*
 - 3.6.4. *Rooting* de dispositivos móveis
- 3.7. Soluções de segurança multiplataformas
 - 3.7.1. *Mobile Device Management* (MDM) único
 - 3.7.2. Tipos de soluções existentes no mercado
 - 3.7.3. Securitização de dispositivos que utilizam um MDM (*Master Data Management*)
- 3.8. Desenvolvimento seguro de aplicativos móveis
 - 3.8.1. Uso de padrões para o desenvolvimento seguro
 - 3.8.2. Gestão de testes integrados de segurança
 - 3.8.3. Implantação segura de aplicativos





- 3.9. Gestão de permissões em dispositivos móveis
 - 3.9.1. Sistema de permissões
 - 3.9.2. Assinaturas digitais no *Android Application Package* (APK)
 - 3.9.3. Execução de processos no núcleo
 - 3.9.4. Tópicos de execução e eventos
- 3.10. Recomendações de segurança para dispositivos móveis
 - 3.10.1. Recomendações da NSA sobre dispositivos móveis
 - 3.10.2. Recomendações da INCIBE sobre dispositivos móveis
 - 3.10.3. ISO 27001:2013 Anexo
 - 3.10.3.1. Políticas de uso de dispositivos móveis

“

Decida o melhor momento para estudar, neste programa 100% online e com a metodologia relearning para facilitar o processo de aprendizagem”

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 escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, 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 tem provado sua enorme eficácia, 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 habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do 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 programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta 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 lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como 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 um 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 seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias 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 diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

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

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

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 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 grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, 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 de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo 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 avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados 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.



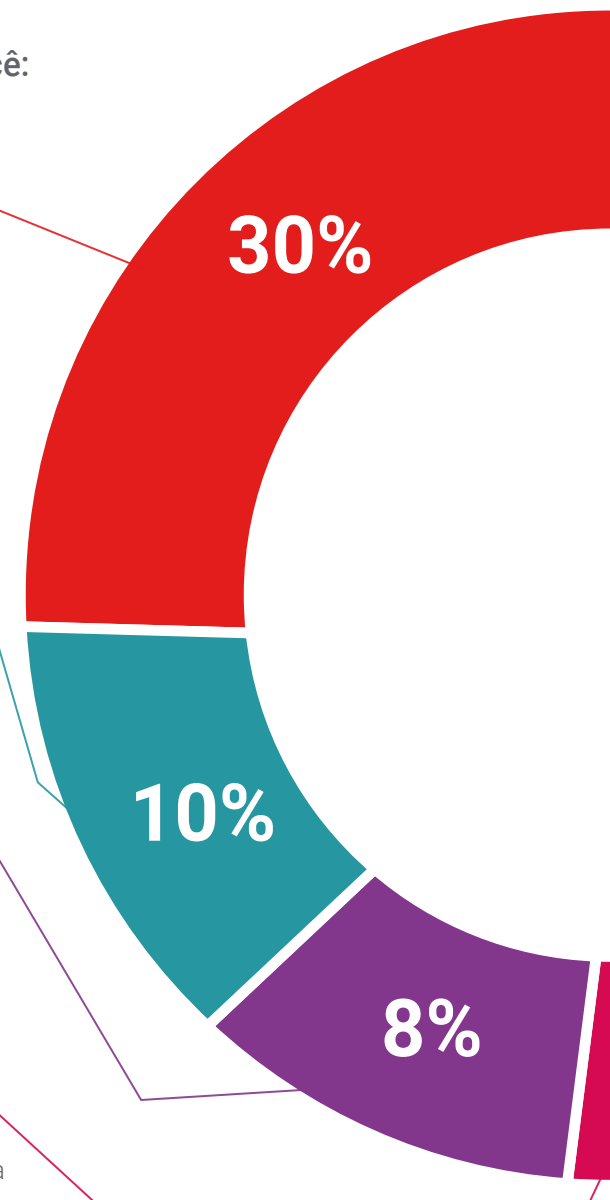
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias 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

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. 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, diagramas e mapas conceituais, com o objetivo de reforçar 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 seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Mestrado Próprio em Arquitetura de Aplicativos para 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 seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Programa Avançado de Arquitetura de Aplicativos para 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 Arquitetura de Aplicativos para Dispositivos Móveis**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



*Apostila de Haia: *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 inovação
presente qualidade
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Arquitetura de Aplicativos para Dispositivos Móveis

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Arquitetura de Aplicativos para Dispositivos Móveis



Google Play

tech universidade
tecnológica