Experto Universitario
Software en la Empresa

tech universidad FUNDEPOS

tech universidad FUNDEPOS

Experto Universitario
Software en la Empresa

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 meses**
- Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-software-empresa**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología de estudio — *pág. 18*

05 Titulación — *pág. 28*

01

Presentación

Con este completo programa de TECH el profesional aprenderá los conceptos esenciales sobre la dirección, el liderazgo, el control de la empresa y en general las distintas estrategias de organización empresarial. De esta manera , ampliarás tus conocimientos en Software de la Empresa de un modo práctico y riguroso, gracias a su modalidad online.

Este Experto Universitario te permitirá actualizar tus conocimientos en Software en la Empresa de un modo práctico, 100% online, sin renunciar al máximo rigor académico"

Este programa está dirigido a aquellas personas interesadas en alcanzar un nivel de conocimiento superior en Software en la Empresa. El principal objetivo es capacitar al alumno para que aplique en el mundo real los conocimientos adquiridos en este Experto Universitario, en un entorno de trabajo que reproduzca las condiciones que se puede encontrar en su futuro, de manera rigurosa y realista.

Este Experto Universitario preparará al alumno para el ejercicio profesional de la Ingeniería Informática, gracias a una capacitación transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo. Obtendrá amplios conocimientos en Software en la Empresa, de la mano de profesionales en el sector.

El profesional debe aprovechar la oportunidad y cursar esta capacitación en un formato 100% online, sin tener que renunciar a sus obligaciones. Debe actualizar sus conocimientos y consiguer tu título de Experto Universitario para seguir creciendo personal y profesionalmente.

Aprende las últimas técnicas y estrategias con este programa y alcanza el éxito como ingeniero informático"

Este **Experto Universitario en Software en la Empresa** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Desarrollo de 100 escenarios simulados presentados por expertos en Software en la Empresa
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre el Software en la Empresa
- Novedades sobre los últimos avances en el Software en la Empresa
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Sistema interactivo de aprendizaje basado en el método del caso y su aplicación a la práctica real
- Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Capacítate en Software en la Empresa con este programa intensivo, desde la comodidad de tu casa”

Aprovecha la última tecnología educativa para ponerte al día en Software en la Empresa sin moverte de casa.

Conoce las últimas técnicas en Software en la Empresa de la mano de expertos en la materia.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de Ingeniería Informática, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el docente deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos en Software en la Empresa con gran experiencia docente.

02

Objetivos

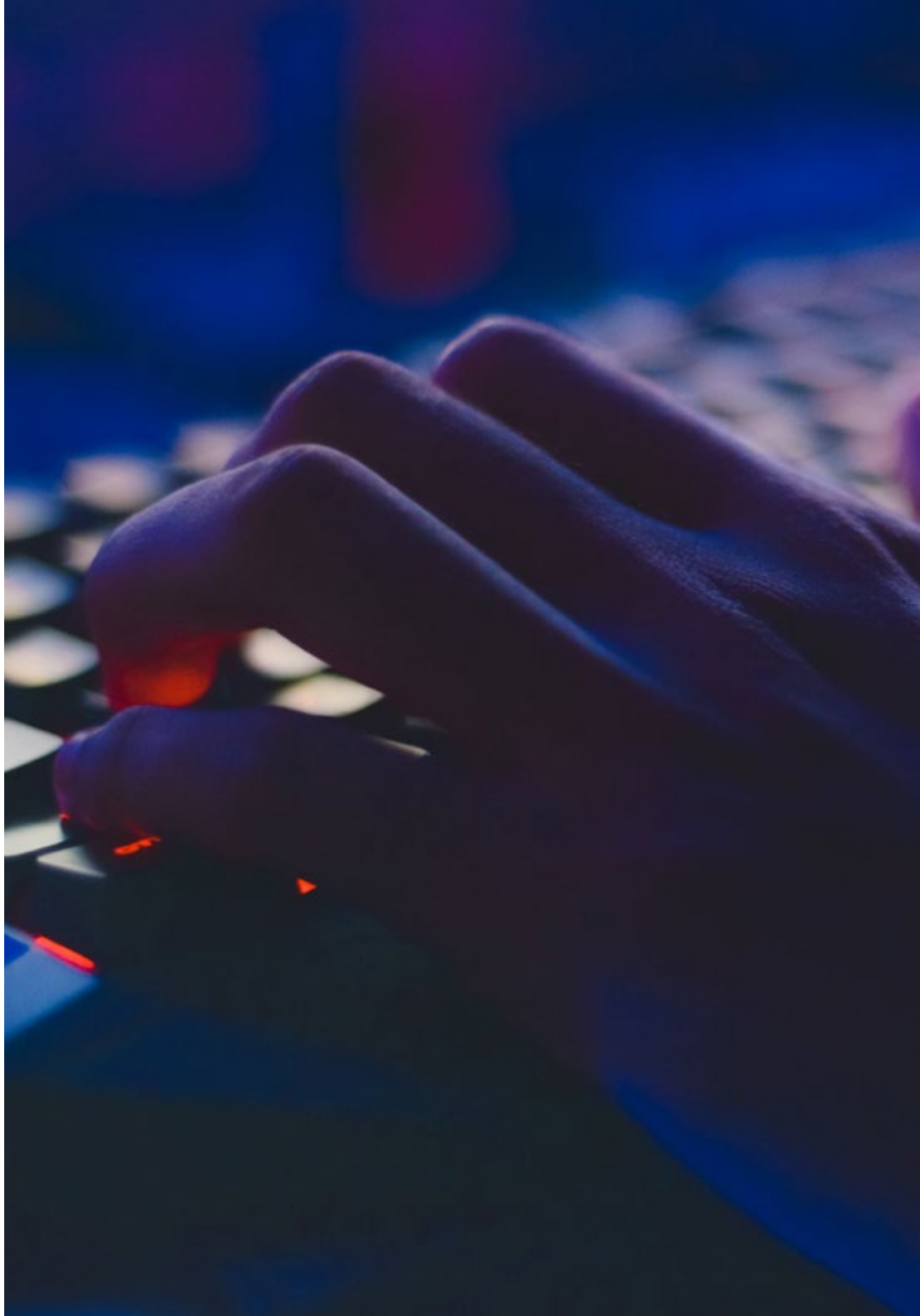
El objetivo de esta capacitación es ofrecer a los profesionales de Informática los conocimientos y habilidades necesarios para realizar su actividad utilizando los protocolos y técnicas más avanzados del momento. Mediante un planteamiento de trabajo totalmente adaptable al alumno, este Experto Universitario lo llevará progresivamente a adquirir las competencias que lo impulsarán hacia un nivel profesional superior.

Consigue el nivel de conocimiento que deseas y domina los conceptos fundamentales en Software en la Empresa con esta capacitación de alto nivel"

Objetivos generales

- Capacitar científica y tecnológicamente, así como preparar para el ejercicio profesional de la Ingeniería Informática, todo ello con una capacitación transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo
- Obtener amplios conocimientos en el campo de la computación, la estructura de computadoras y en Software en la Empresa, todo ello incluyendo la base matemática, estadística y física imprescindible en una ingeniería

Matricúlate en el mejor programa de Software en la Empresa del panorama universitario actual"



Objetivos específicos

- Sentar las bases en cuanto a los fundamentos de la empresa y los distintos tipos de sociedades empresariales
- Aprender los conceptos esenciales sobre la dirección, el liderazgo, el control de la empresa y en general las distintas estrategias de organización empresarial
- Asimilar los conceptos de oferta y demanda, así como el análisis de los mismos y del equilibro del mercado
- Conocer los distintos sistemas de retribución y de costes empresariales, así como los conceptos básicos de dirección financiera, los métodos de evaluación de inversiones y las distintas fuentes de financiación de las empresas
- Adquirir los conocimientos para la dirección de recursos humanos y para la dirección de la producción en la empresa
- Aprender los conceptos esenciales del Marketing en el mundo empresarial
- Comprender el entorno de una organización empresarial y el tipo de líderes que necesitan las empresas emergentes
- Entender la dirección del talento en las organizaciones y el arte de gestionar personas
- Aprender las bases de la comunicación y el liderazgo en una empresa
- Asimilar las estrategias de un liderazgo de éxito en equipos, así como la importancia de los conceptos de liderar, comunicar y compromiso
- Aprender a gestionar los sentimientos en los equipos dentro de una organización empresarial
- Conocer los conceptos fundamentales de la dirección de proyectos y el ciclo de vida de la gestión de proyectos
- Entender las distintas etapas de la gestión de proyectos como son el inicio, la planificación, la gestión de los *takeholders* y el alcance
- Aprender el desarrollo del cronograma para la gestión del tiempo, el desarrollo del presupuesto y la respuesta ante los riesgos
- Comprender el funcionamiento de la gestión de la calidad en los proyectos, incluyendo la planificación, el aseguramiento, el control, los conceptos estadísticos y las herramientas disponibles
- Entender el funcionamiento de los procesos de aprovisionamiento, ejecución, monitorización, control y cierre de un proyecto
- Adquirir los conocimientos esenciales relacionados con la responsabilidad profesional derivada de la gestión de proyectos

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de Ingeniería Informática, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación para poder profundizar en esta área de conocimiento, con el fin de enriquecer humanísticamente al estudiante y elevarle el nivel de conocimiento en Software en la Empresa mediante las últimas tecnologías educativas disponibles.

Este Experto Universitario en Software en la Empresa contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. Fundamentos de la empresa

1.1. Conceptos básicos de fundamentos de la empresa y tipos de sociedades
- 1.1.1. Premisas básicas sobre el concepto de empresa: características de la misma
- 1.1.2. Criterios para la clasificación de las empresas
- 1.1.3. Los sistemas económicos y el entorno de la empresa
- 1.1.4. Teorías sobre la empresa. El sistema empresa y el empresario
- 1.1.5. La empresa individual
- 1.1.6. La empresa social
- 1.1.7. La empresa virtual

1.2. La dirección, el liderazgo y el control en la empresa
- 1.2.1. Concepto de dirección y niveles directivos
- 1.2.2. La planificación en la empresa
- 1.2.3. La función de organización
- 1.2.4. El liderazgo en la empresa
- 1.2.5. La función de control

1.3. La organización de la empresa, análisis DAFO y estrategias empresariales
- 1.3.1. La organización formal
- 1.3.2. Tipos de estructuras organizativas
- 1.3.3. La organización informal
- 1.3.4. El análisis DAFO
- 1.3.5. La formulación de estrategias empresariales

1.4. Oferta y demanda
- 1.4.1. El precio y el mecanismo del mercado
- 1.4.2. Análisis de la demanda
- 1.4.3. Análisis de la oferta
- 1.4.4. El equilibrio del mercado
- 1.4.5. Elasticidades

1.5. La dirección de recursos humanos
- 1.5.1. Objetivos, actividades y proceso de planificación de los recursos humanos
- 1.5.2. Reclutamiento y selección
- 1.5.3. Formación
- 1.5.4. Evaluación y retribución

1.6. Sistemas de retribución y costes empresariales
- 1.6.1. El salario y las condiciones que debe cumplir
- 1.6.2. Sistemas de salarios
- 1.6.3. Salarios con primas individuales y colectivas
- 1.6.4. Conceptos básicos preliminares
- 1.6.5. Tipos de costes y conceptos asociados
- 1.6.6. Curvas de costes

1.7. Conceptos básicos de la dirección financiera y métodos de evaluación de inversiones
- 1.7.1. El balance contable
- 1.7.2. El precio de la acción y factores de los que depende
- 1.7.3. Las decisiones financieras
- 1.7.4. Otros conceptos básicos
- 1.7.5. Tipos de inversiones y variables fundamentales a considerar
- 1.7.6. Métodos de evaluación

1.8. Las fuentes de financiación de la empresa
- 1.8.1. Concepto y fuentes de financiación según el tipo de activos
- 1.8.2. La financiación del activo circulante
- 1.8.3. La financiación a medio y largo plazo
- 1.8.4. La autofinanciación

1.9. La dirección de producción
- 1.9.1. Conceptos básicos de la dirección de producción
- 1.9.2. Principales variables: los costes, la productividad y la calidad
- 1.9.3. La amortización

1.10. Marketing
- 1.10.1. Conceptos básicos
- 1.10.2. Elementos del Marketing
- 1.10.3. La investigación comercial
- 1.10.4. Las 4 P del Marketing
- 1.10.5. El plan de Marketing

Módulo 2. Comunicación y liderazgo

2.1. El entorno actual.El líder que necesitan las empresas emergentes
- 2.1.1. Una organización en transformación permanente
- 2.1.2. Las demandas de los nuevos contextos laborales
- 2.1.3. Dirección de personas

2.2. La dirección del talento en las organizaciones
- 2.2.1. Actividades directivas
- 2.2.2. Responsabilidades del líder

2.3. El arte de gestionar personas. El liderazgo compartido
- 2.3.1. Crear equipo. El talento potenciado
- 2.3.2. Trabajar la cohesión
- 2.3.3. La fórmula magistral del líder: poder y autoridad

2.4. La comunicación, base del liderazgo I
- 2.4.1. Comunicar para crear valor
- 2.4.2. Comunicación y percepción

2.5. La comunicación, base del liderazgo II
- 2.5.1. El proceso comunicativo
- 2.5.2. Es imposible no comunicar

2.6. Liderar, comunicar y compromiso I
- 2.6.1. Las dimensiones de la organización
- 2.6.2. Los criterios de toma de decisiones en la comunicación

2.7. Liderar, comunicar y compromiso II
- 2.7.1. El cómo, el para qué y el porqué comunicativo
- 2.7.2. Un consejo: liderar con emoción, pero nunca emocionados

2.8. Liderazgo en equipos de éxito
- 2.8.1. Trabajo en equipo: una ventaja competitiva
- 2.8.2. Definición de equipo
- 2.8.3. Construir el rendimiento de un equipo

2.9. Los sentimientos en los equipos I
- 2.9.1. Herramientas para la dirección inteligente de equipos en las organizaciones
- 2.9.2. Pensamiento positivo

2.10. Los sentimientos en los equipos II
- 2.10.1. Visión de futuro
- 2.10.2. Gestionar valores
- 2.10.3. Otorgar confianza

Módulo 3. Gestión de proyectos

3.1. Conceptos fundamentales de la dirección de proyectos y el ciclo de vida de la gestión de proyectos
- 3.1.1. ¿Qué es un proyecto?
- 3.1.2. Metodología común
- 3.1.3. ¿Qué es la dirección/gestión de proyectos?
- 3.1.4. ¿Qué es un plan de proyecto?
- 3.1.5. Beneficios
- 3.1.6. Ciclo de vida del proyecto
- 3.1.7. Grupos de procesos o ciclo de vida de la gestión de los proyectos
- 3.1.8. La relación entre los grupos de procesos y las áreas de conocimiento
- 3.1.9. Relaciones entre el ciclo de vida del producto y del proyecto

3.2. El inicio y la planificación
- 3.2.1. De la idea al proyecto
- 3.2.2. Desarrollo del acta de proyecto
- 3.2.3. Reunión de arranque del proyecto
- 3.2.4. Tareas, conocimientos y habilidades en el proceso de inicio
- 3.2.5. El plan de proyecto
- 3.2.6. Desarrollo del plan básico. Pasos
- 3.2.7. Tareas, conocimientos y habilidades en el proceso de planificación

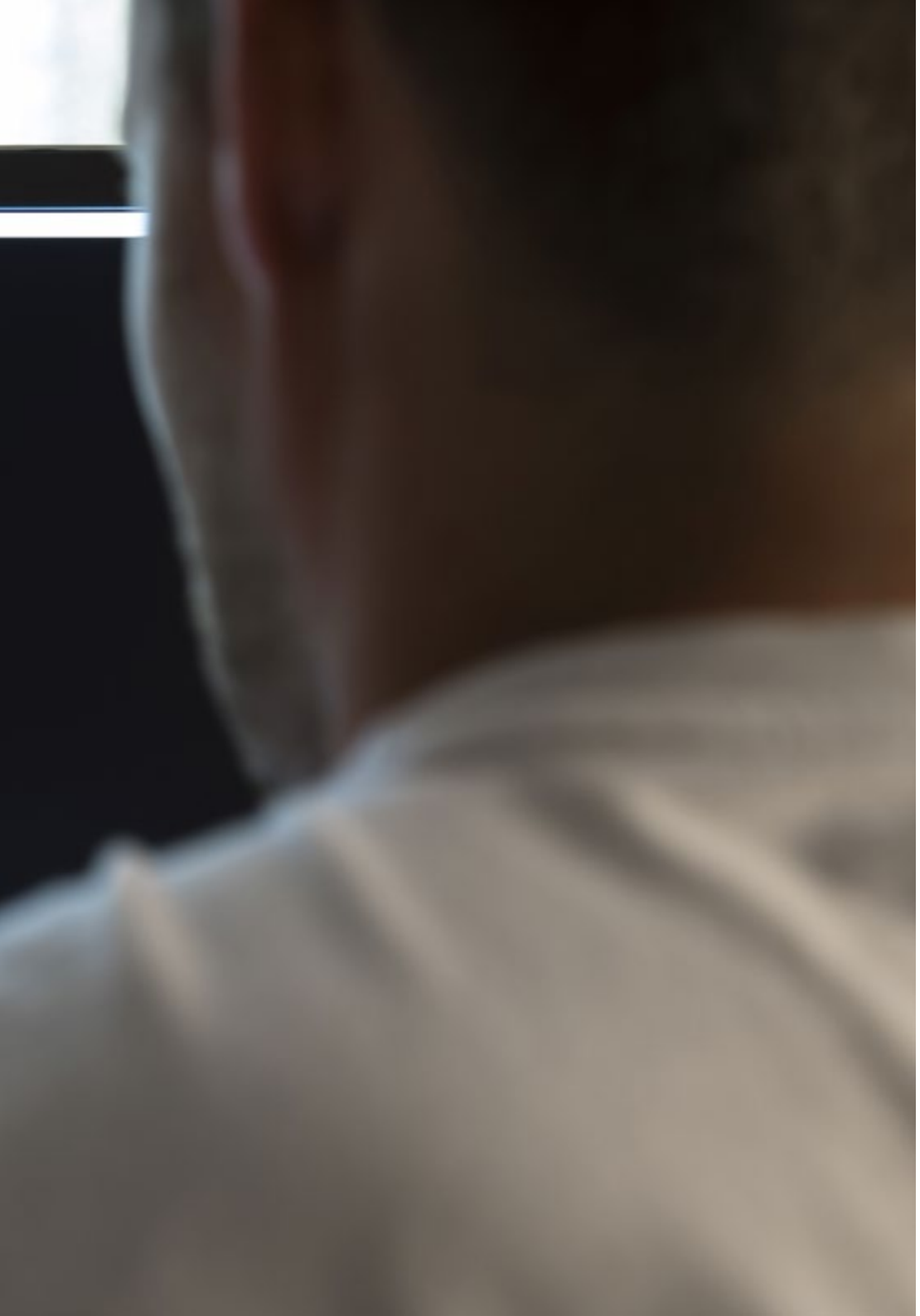
3.3. La gestión de los *Stakeholders* y del alcance
- 3.3.1. Identificar a los interesados
- 3.3.2. Desarrollar el plan para la gestión de los interesados
- 3.3.3. Gestionar el compromiso de los interesados
- 3.3.4. Controlar el compromiso de los interesados
- 3.3.5. El objetivo del proyecto
- 3.3.6. La gestión del alcance y su plan
- 3.3.7. Recopilar los requisitos
- 3.3.8. Definir el enunciado del alcance
- 3.3.9. Crear la WBS (EDT)
- 3.3.10. Verificar y controlar el alcance

3.4. El desarrollo del cronograma
- 3.4.1. La gestión del tiempo y su plan
- 3.4.2. Definir las actividades
- 3.4.3. Establecimiento de la secuencia de las actividades
- 3.4.4. Estimación de recursos de las actividades
- 3.4.5. Estimación de la duración de las actividades
- 3.4.6. Desarrollo del cronograma y cálculo del camino crítico
- 3.4.7. Control del cronograma

3.5. El desarrollo del presupuesto y la respuesta a los riesgos
- 3.5.1. Estimar los costes
- 3.5.2. Desarrollar el presupuesto y la curva S
- 3.5.3. Control de costes y método del valor ganado
- 3.5.4. Los conceptos de riesgo
- 3.5.5. Cómo hacer un análisis de riesgos
- 3.5.6. El desarrollo del plan de respuesta

3.6. La gestión de la calidad
- 3.6.1. Planificación de la calidad
- 3.6.2. Aseguramiento de la calidad
- 3.6.3. Control de la calidad
- 3.6.4. Conceptos estadísticos básicos
- 3.6.5. Herramientas de la gestión de la calidad

3.7. La comunicación y los recursos humanos
- 3.7.1. Planificar la gestión de las comunicaciones
- 3.7.2. Análisis de requisitos de comunicaciones
- 3.7.3. Tecnología de las comunicaciones
- 3.7.4. Modelos de comunicación
- 3.7.5. Métodos de comunicación
- 3.7.6. Plan de gestión de las comunicaciones
- 3.7.7. Gestionar las comunicaciones
- 3.7.8. La gestión de los recursos humanos
- 3.7.9. Principales actores y sus roles en los proyectos
- 3.7.10. Tipos de organizaciones
- 3.7.11. Organización del proyecto
- 3.7.12. El equipo de trabajo



3.8. El aprovisionamiento
- 3.8.1. El proceso de adquisiciones
- 3.8.2. Planificación
- 3.8.3. Búsqueda de suministradores y solicitud de ofertas
- 3.8.4. Adjudicación del contrato
- 3.8.5. Administración del contrato
- 3.8.6. Los contratos
- 3.8.7. Tipos de contratos
- 3.8.8. Negociación del contrato

3.9. Ejecución, monitorización y control y cierre
- 3.9.1. Los grupos de procesos
- 3.9.2. La ejecución del proyecto
- 3.9.3. La monitorización y control del proyecto
- 3.9.4. El cierre del proyecto

3.10. Responsabilidad profesional
- 3.10.1. Responsabilidad profesional
- 3.10.2. Características de la responsabilidad social y profesional
- 3.10.3. Código deontológico del líder de proyectos
- 3.10.4. Responsabilidad vs. PMP®
- 3.10.5. Ejemplos de responsabilidad
- 3.10.6. Beneficios de la profesionalización

Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional"

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

"En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

> *El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

> *La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"*

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

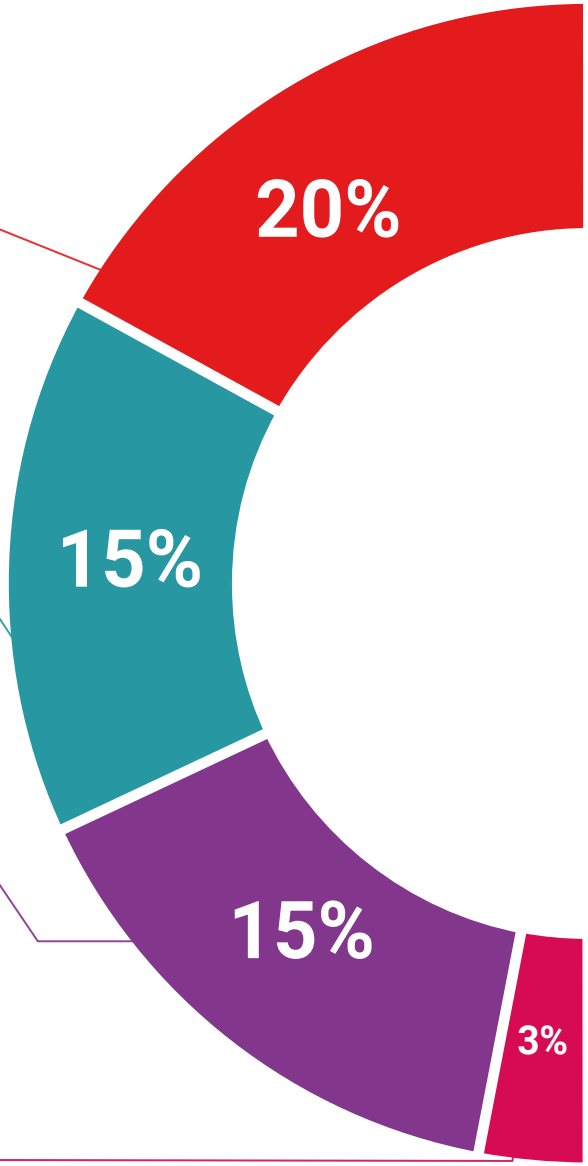
Resúmenes interactivos

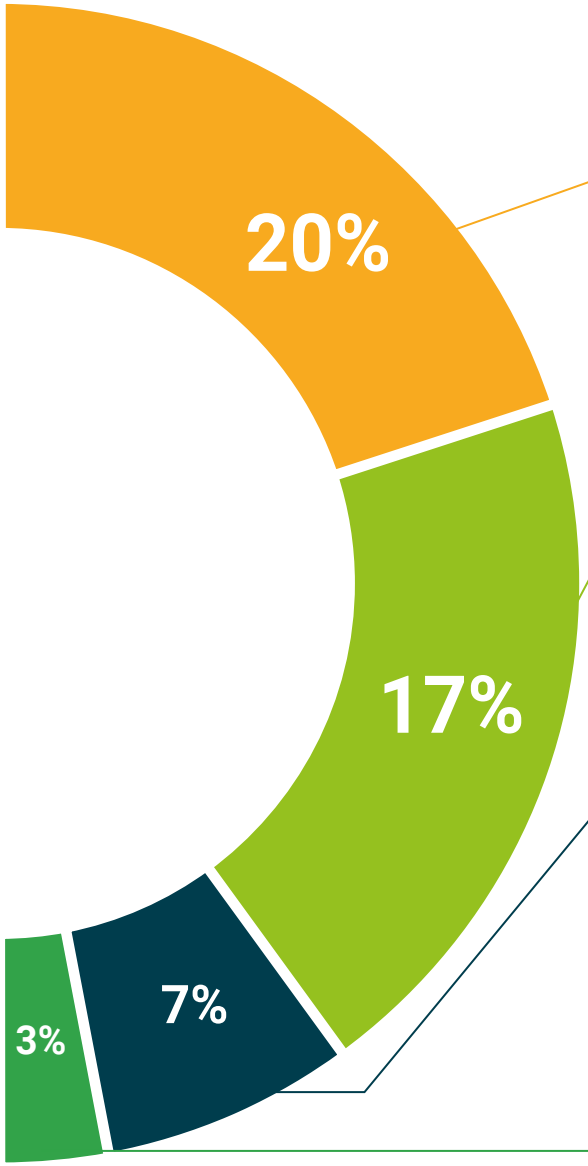
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert afianza* el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

05

Titulación

El Experto Universitario en Software en la Empresa garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Experto Universitario en Software en la Empresa** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Software en la Empresa**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

UNIVERSIDAD FUNDEPOS

Universidad Fundepos Alma Máter

Se confiere el presente Certificado a

_____

Por haber concluido el programa de

Experto Universitario en Software en la Empresa

Dado en San José, el día __ de _____ de ____

Luís Portuguez
Decano

Este es un Título Propio que emite la UNIVERSIDAD FUNDEPOS, con respaldo en el artículo 32 del Reglamento General del Consejo Nacional de Enseñanza Superior Universitaria Privada, N.º 44069-MEP del 6 de julio del 2023, que permite que las universidades privadas otorgar títulos propios, siempre y cuando sean diferentes a la nomenclatura oficial

tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Software en la Empresa

Se trata de un título propio de 540 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad FUNDEPOS

Experto Universitario
Software en la Empresa

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 meses**
- Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Experto Universitario
Software en la Empresa

tech universidad FUNDEPOS