

Experto Universitario

Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles





Experto Universitario

Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/informatica/experto-universitario/experto-ciclo-vida-diseno-aplicaciones-desarrollo-dispositivos-moviles

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

En el área tecnológica la experiencia del usuario ha recobrado mayor importancia ya que de ello depende el éxito del producto. Para una misma utilidad, se pueden encontrar infinitas posibilidades de aplicaciones para su descarga. Hará la diferencia la percepción que el usuario tenga de ella, bien por las referencias reflejadas, como por su propia experiencia de uso. Es allí donde intervienen factores imperativos de diseño y construcción, relevantes dentro del conocimiento del profesional actual que en este programa se plantean. Para la capacitación y actualización dentro del Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles. Disponible en modalidad 100% online y con la más vanguardista metodología de estudio basada en el *Relearning*, para su comprensión y dominio en pocos meses.





“

Si quieres especializarte en el área de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, ahondando en su Ciclo de Vida y Diseño. Esta titulación es para ti”

Cada plataforma dispone de su modelo de desarrollo nativo, adaptarse a la gran variedad que existe siguiendo este modelo de desarrollo, implica tener que construir y mantener distintas versiones específicas para cada plataforma, en distintos lenguajes de programación y con diferentes entornos de desarrollo. Sin embargo, existen alternativas que buscan realizar un desarrollo multiplataforma y reutilizar la misma base de código para todos los usuarios, estén en la plataforma que estén, esas son conocidas como aplicaciones híbridas, las cuáles serán estudiadas a profundidad en este programa.

De la misma manera, es importante que los desarrolladores faciliten sus procesos en la creación de las aplicaciones para dispositivos móviles, para poder brindar otros tipos de soluciones y funcionalidades que aporten valor a los usuarios, ya que, precisamente, parte importante en el ciclo de vida de las *Apps*, es la experiencia del usuario. La teoría visual y el diseño de interfaces tienen una importancia no muy conocida por el mundo técnico pero que afecta directamente al comportamiento de los clientes. La habilidad para mostrar y relatar ideas y diseños en fase *Alpha* mediante *Wireframes* y prototipos es fundamental.

En ese sentido, el Desarrollo de Aplicaciones y Software para Dispositivos Móviles, cada vez más complejos y, a menudo desarrolladas por diferentes equipos distribuidos, plantea un reto de tal envergadura que los procesos manuales son la principal causa de retraso en la entrega. He allí donde se hará hincapié en la automatización de todo este ciclo que se denomina integración y despliegue continuo determinando sus diferentes etapas.

Para ello se dispone del mejor contenido seleccionado de forma exhaustiva por el equipo de especialistas encargados de dirigir este Experto Universitario. Transmitido de forma online a través de un moderno campus Virtual, en diversidad de formatos y con la posibilidad de descarga para su consulta cuando sea necesario, aplicando la metodología *Relearning* que permiten la reiteración de conceptos y casos prácticos generando un aprendizaje ágil y eficiente.

Este **Experto Universitario en Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Experimenta una nueva forma de aprender. Con TECH tienes la metodología y tecnología más innovadora del ámbito universitario digital en español"

“

Aplicaciones de música, entretenimiento, compras, mensajería, productividad, negocios y finanzas son de las más usadas en la actualidad. Aprende a cómo diseñar Apps más atractivas y con experiencias duraderas ante el usuario”

Domina el desarrollo de aplicaciones y software para dispositivos móviles, cada vez más complejos y automatizados, gracias a esta capacitación.

La revolución académica ya está aquí. Hazte experto en pocos meses y de forma 100% online.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

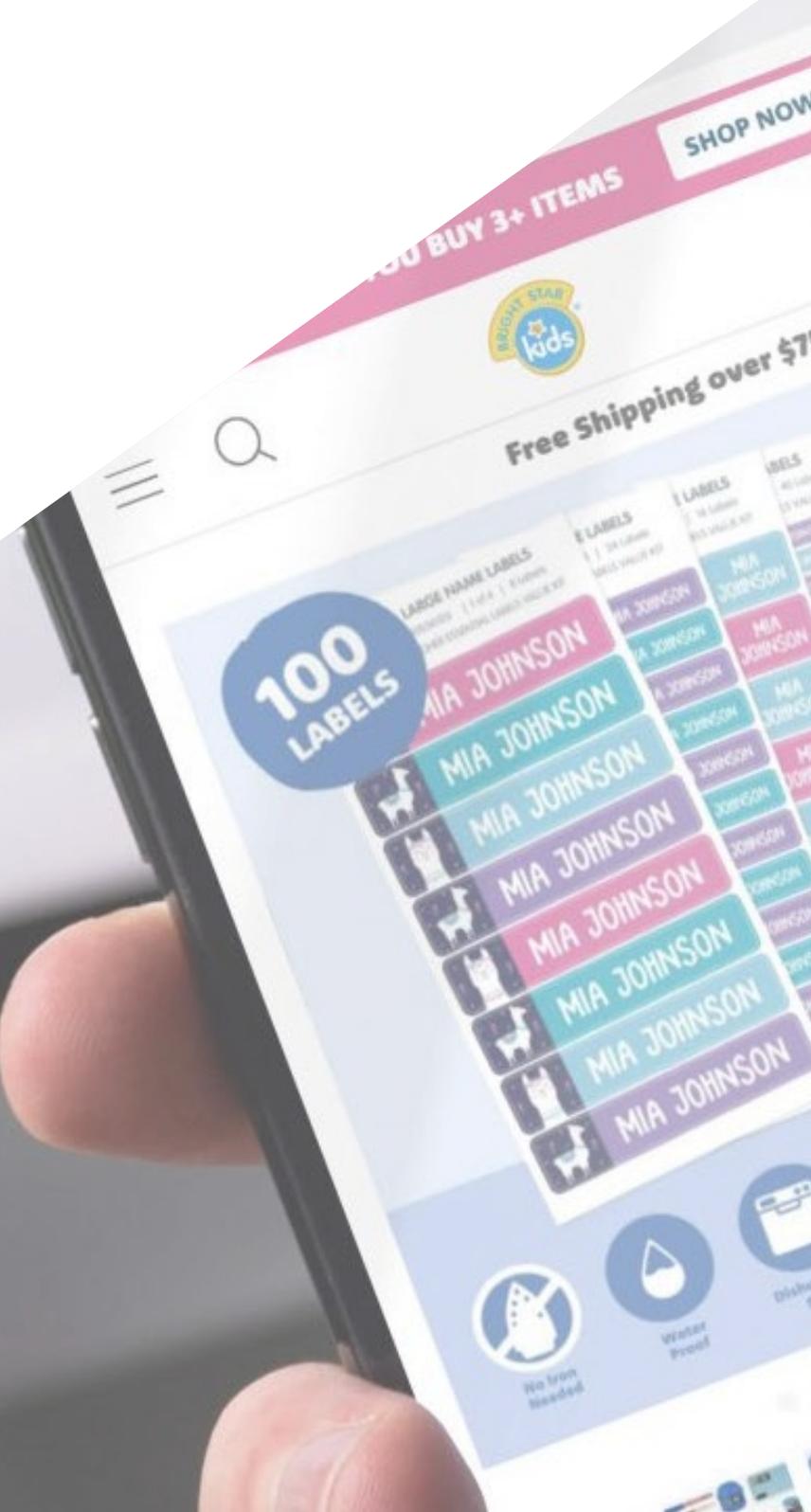
Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

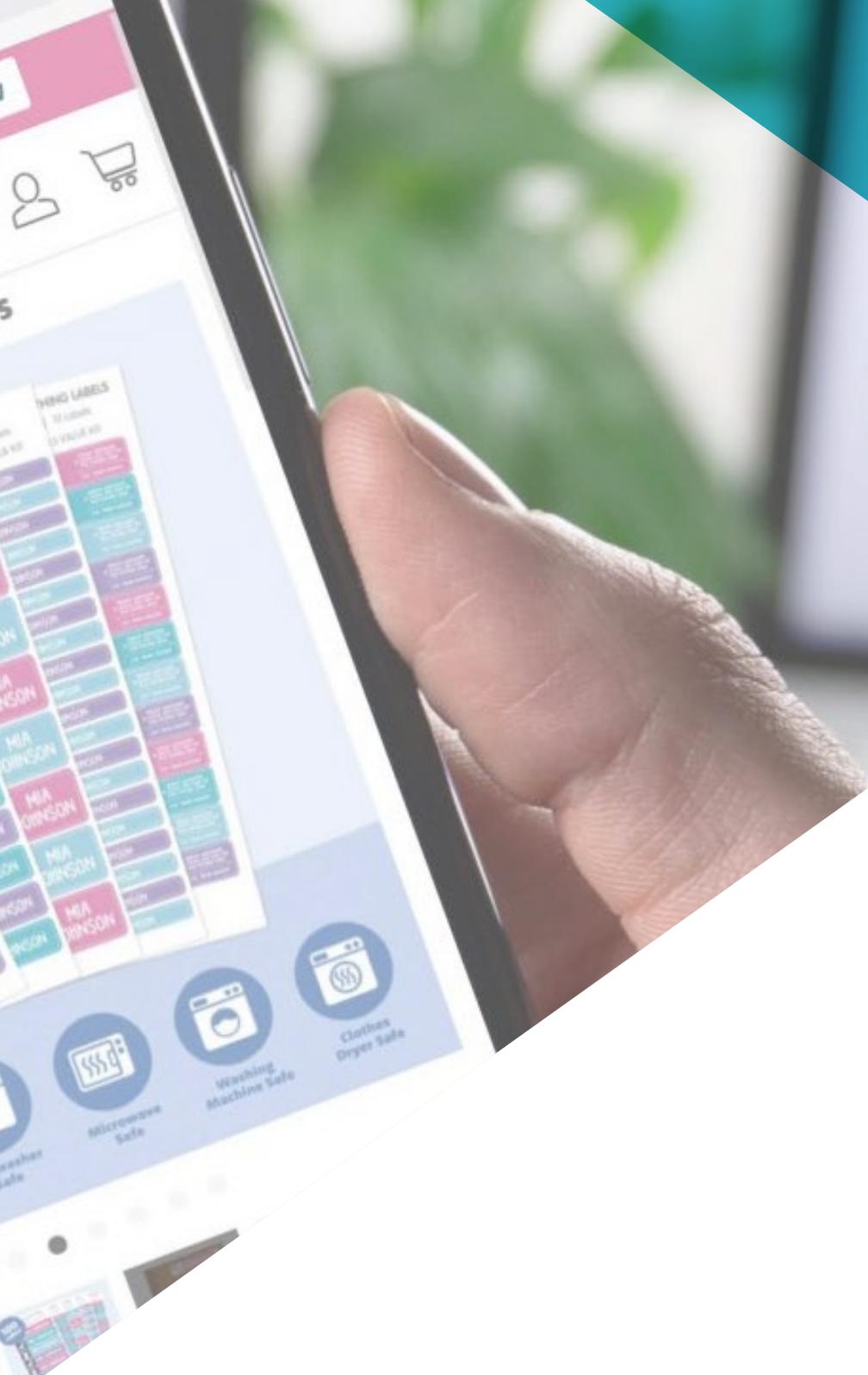
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del programa. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02 Objetivos

Con este Experto Universitario los profesionales obtendrán los conocimientos y dominarán las técnicas necesarias para comprender el Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles. Alcanzando la excelencia y capacitación que se requiere en un mercado en constante crecimiento y evolución. Abriéndose puertas a infinitas posibilidades.





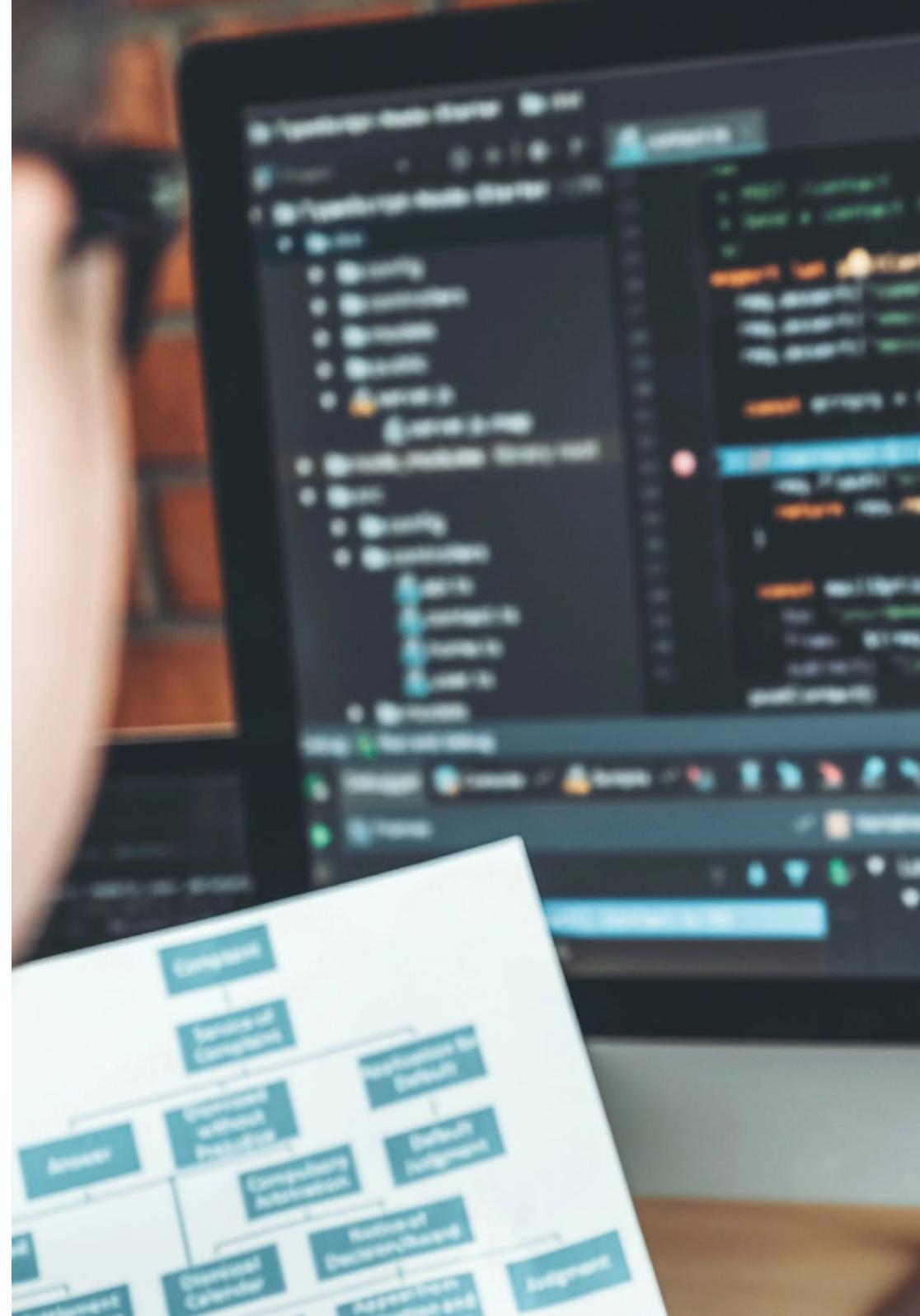
“

En tan solo 3 meses podrás titularte con este Experto Universitario en Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles. Matricúlate ahora”



Objetivos generales

- ◆ Analizar las necesidades y el comportamiento de los usuarios en relación a los dispositivos móviles y sus aplicaciones
- ◆ Ejecutar el diseño de las arquitecturas, iteraciones e interfaces de usuario a través de los lenguajes de programación de las plataformas móviles más representativas del mercado (Web, iOS y Android)
- ◆ Aplicar los mecanismos de control, prueba y depuración de errores en el desarrollo de aplicaciones móviles
- ◆ Dominar el conocimiento práctico para planificar y dirigir proyectos tecnológicos relacionados con tecnologías móviles
- ◆ Desarrollar las capacidades, aptitudes y herramientas necesarias para aprender a desarrollar aplicaciones móviles de forma autónoma y profesional, en dispositivos multiplataforma





Objetivos específicos

Módulo 1. Desarrollo web multiplataforma orientado a dispositivos móviles

- ♦ Determinar las ventajas y limitaciones del modelo de desarrollo nativo y de desarrollo de Apps híbridas
- ♦ Examinar las características y limitaciones de las *Progressive Web Apps* (PWA)
- ♦ Analizar los principales *Frameworks* para el desarrollo de aplicaciones web: Angular, React, Vue
- ♦ Compilar las principales tecnologías para el desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma: Ionic y Flutter
- ♦ Analizar las capacidades para desplegar estas Apps híbridas como webs o aplicaciones de escritorio en PC
- ♦ Examinar un modelo para elegir la alternativa que mejor se adapte para el desarrollo de una aplicación específica

Módulo 2. Despliegues en integración continua para dispositivos móviles

- ♦ Determinar el peor escenario que da pie a la necesidad de esta metodología
- ♦ Concretar los requisitos que el software a integrar debe cumplir
- ♦ Establecer qué es la integración continua, la entrega continua y el despliegue continuo
- ♦ Analizar DevSecOps
- ♦ Examinar el monitoreo continuo
- ♦ Desarrollar las implementaciones de las diferentes etapas

Módulo 3. User Experience en dispositivos móviles

- ♦ Analizar al nuevo tipo de usuario, sus interacciones y su recorrido en las aplicaciones y webs móviles
- ♦ Determinar las herramientas fundamentales de analítica web, movilidad y accesibilidad
- ♦ Concretar las técnicas de evaluación de micro-interacciones y el diseño de experiencias personalizadas
- ♦ Establecer cómo las nuevas tecnologías disruptivas como la IA o el IoT han llevado la experiencia de cliente a nuevos estándares
- ♦ Mostrar cómo la analítica del comportamiento genera una cantidad y calidad de datos nunca vistos en la analítica tradicional
- ♦ Desarrollar las nuevas metodologías como *Design Thinking*, centradas en el usuario
- ♦ Proponer herramientas básicas y avanzadas de prototipado y *Wireframing*



“Dominarás las técnicas para el Diseño de Aplicaciones más eficientes y con mejor experiencia de usuario”

03

Dirección del curso

TECH ha elegido a los destacados profesionales en el campo de las nuevas tecnologías, arquitectura de soluciones e infraestructura digital, expertos en programación Android y desarrolladores de aplicaciones para dirigir este Experto Universitario. Quienes gracias a sus amplios currículums ofrecen una garantía de calidad del contenido seleccionado para este programa, apostando por la optimización del proceso de aprendizaje de los alumnos que buscan en este espacio la contribución que necesitan para su éxito profesional y acompañándolos en todo el proceso a través de la plataforma virtual.

```
require 'capybara/rspec'
require 'capybara/reails'

11
12 Capybara.javascript_driver = :webkit
13 Category.delete_all; Category.create
14 Shoulda::Matchers.configure do |config|
15   config.integrate do |with|
16     with.test_framework :rspec
17     with.library :rails
18   end
end
```

“

*TECH ofrece educación de élite para todos.
Y lo hace con la máxima exigencia académica.
Con el mejor claustro docente”*

Dirección



D. Olalla Bonal, Martín

- ♦ Gerente Senior de Práctica de Blockchain en EY
- ♦ Especialista Técnico Cliente Blockchain para IBM
- ♦ Director de Arquitectura para Blocknitive
- ♦ Coordinador Equipo Bases de Datos Distribuidas no Relacionales para wedoIT (Subsidiaria de IBM)
- ♦ Arquitecto de Infraestructuras en Bankia
- ♦ Responsable del Departamento de Maquetación en T-Systems
- ♦ Coordinador de Departamento para Bing Data España SL

Profesores

D. Villot Guisán, Pablo

- ♦ Director de Información, Técnico y Fundador de New Tech & Talent
- ♦ Experto Tecnológico en KPMG España
- ♦ Arquitecto *Blockchain* en Everis
- ♦ Desarrollador J2EE Área de Logística Comercial en Inditex
- ♦ Licenciado en Ingeniería Informática por la Universidad de La Coruña
- ♦ Certificado Microsoft en MSCA: *Cloud Platform*

D. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ♦ Director de Experiencia de Clientes para IBM
- ♦ Ingeniero Técnico de Preventa a través de *Watson Customer Engagement* portfolio
- ♦ Ingeniero de redes de I+D en Telefónica
- ♦ Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad de Alcalá y la *Danish Technical University*



Dr. Ceballos van Grieken, Ángel

- ◆ Investigador especializado en la aplicación de las TIC en la educación
- ◆ Autor del Proyecto de Creación de Contenidos Educativos para Dispositivos Móviles
- ◆ Docente en estudios de posgrado vinculados a las TIC
- ◆ Docente en estudios universitarios relacionados con la Informática
- ◆ Doctor en Educación por la Universidad de Los Andes
- ◆ Especialista en Informática Educativa por la Universidad Simón Bolívar

Dña. Del Vado Puell, Andrea

- ◆ Desarrolladora Web en Serquo
- ◆ Desarrolladora en Ribera Salud
- ◆ Desarrolladora de Software en FutuRS
- ◆ Máster Universitario en Desarrollo de Aplicaciones y Servicios Web en Universidad Internacional de Valencia
- ◆ Grado en Ingeniería Informática en la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Bootcamp Full Stack Developer MEAN en GeeksHubs Academy
- ◆ Certificación en Full Stack Developer MEAN

04

Estructura y contenido

Para optimizar el proceso de aprendizaje en este programa, el cuadro docente ha elegido con rigor un contenido exclusivo que permitirá a los egresados entender en tan solo 3 meses el Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles. Desde entender las tecnologías para crear *Apps* híbridas, su integración y despliegue continuo hasta la construcción de una experiencia verdaderamente diferencial para el usuario. Todo ello distribuido en 3 módulos con contenido exclusivo y descargable desde el campus virtual para mayor comodidad y eficiencia en el proceso de aprendizaje.





“

Tendrás a tu disposición el contenido más actualizado y exclusivo para esta capacitación. De forma 100% online y descargable para tu mayor comodidad”

Módulo 1. Desarrollo web multiplataforma orientado a dispositivos móviles

- 1.1. Desarrollo web multiplataforma
 - 1.1.1. Desarrollo web multiplataforma
 - 1.1.2. *Apps* híbridas vs. *Apps* nativas
 - 1.1.3. Tecnologías para crear *Apps* híbridas
- 1.2. *Progressive Web Apps* (PWA)
 - 1.2.1. *Progressive Web Apps* (PWA)
 - 1.2.2. *Progressive Web Apps* (PWA). Características
 - 1.2.3. *Progressive Web Apps* (PWA). Construcción
 - 1.2.4. *Progressive Web Apps* (PWA). Limitaciones
- 1.3. *Framework Ionic*
 - 1.3.1. *Framework Ionic*. Análisis
 - 1.3.2. *Framework Ionic*. Características
 - 1.3.3. Construcción de una *Apps* con *Ionic*
- 1.4. *Frameworks* de desarrollo web
 - 1.4.1. Análisis de *Framework* en desarrollo web
 - 1.4.2. *Frameworks* de desarrollo web
 - 1.4.3. Comparativa de *Frameworks* web
- 1.5. *Framework Angular*
 - 1.5.1. *Framework Angular*
 - 1.5.2. Uso de *Angular* en el desarrollo de aplicaciones multiplataforma
 - 1.5.3. *Angular* + *Ionic*
 - 1.5.4. Construcción de *Apps* en *Angular*
- 1.6. Biblioteca de desarrollo *React*
 - 1.6.1. Biblioteca de *JavaScript React*
 - 1.6.2. Biblioteca de *JavaScript React*. Uso
 - 1.6.3. *React Native*
 - 1.6.4. *React* + *Ionic*
 - 1.6.5. Construcción de *Apps* en *React*
- 1.7. *Framework* de Desarrollo *Vue*
 - 1.7.1. *Framework* de Desarrollo *Vue*
 - 1.7.2. *Framework* de Desarrollo *Vue*. Uso
 - 1.7.3. *Vue* + *Ionic*
 - 1.7.4. Construcción de *Apps* en *Vue*

- 1.8. *Frameworks* de Desarrollo *Electron*
 - 1.8.1. *Frameworks* de Desarrollo *Electron*
 - 1.8.2. *Frameworks* de Desarrollo *Electron*. Uso
 - 1.8.3. Desplegando nuestras *Apps* también en escritorio
- 1.9. Herramienta de desarrollo de dispositivos móviles *Flutter*
 - 1.9.1. Herramienta de Desarrollo de Dispositivos Móviles *Flutter*
 - 1.9.2. Uso de *SDK Flutter*
 - 1.9.3. Construcción de *Apps* en *Flutter*
- 1.10. Herramientas de desarrollo para dispositivos móviles. Comparativa
 - 1.10.1. Herramientas para el desarrollo de aplicaciones en dispositivos móviles
 - 1.10.2. *Flutter* vs. *Ionic*
 - 1.10.3. Selección del *Stack* más adecuado para la creación de una *App*

Módulo 2. Despliegues en integración continua para dispositivos móviles

- 2.1. Ciclo de vida del software
 - 2.1.1. Ciclo de Vida del Software
 - 2.1.2. Metodologías ágiles
 - 2.1.3. El ciclo continuo ágil del software
- 2.2. Desarrollo del producto manual
 - 2.2.1. Integración manual
 - 2.2.2. Entrega manual
 - 2.2.3. Despliegue manual
- 2.3. Integración supervisada
 - 2.3.1. La integración continua
 - 2.3.2. Integración supervisada. Revisión manual
 - 2.3.3. Revisiones automáticas estáticas
- 2.4. Pruebas lógicas
 - 2.4.1. Pruebas unitarias
 - 2.4.2. Pruebas de integración
 - 2.4.3. Pruebas de comportamiento
- 2.5. Integración continua
 - 2.5.1. Ciclo de integración continua
 - 2.5.2. Dependencias entre integraciones
 - 2.5.3. Integración continua como Metodología de Gestión del Repositorio

- 2.6. Entrega continua
 - 2.6.1. Entrega continua
 - 2.6.2. Soluciones con entrega continua
 - 2.6.3. Entrega continua. Ventajas
- 2.7. Despliegue continuo
 - 2.7.1. Despliegue continuo
 - 2.7.2. Soluciones con despliegue continuo
 - 2.7.3. Despliegue continuo. Tipología
- 2.8. DevSecOps
 - 2.8.1. DevSecOps. Uso
 - 2.8.2. Analizadores estáticos
 - 2.8.3. Pruebas de seguridad de análisis dinámico
- 2.9. Monitoreo continuo
 - 2.9.1. Monitoreo continuo
 - 2.9.2. Monitoreo continuo. Análisis y Ventajas
 - 2.9.3. Monitoreo continuo. Plataformas
- 2.10. Implementación
 - 2.10.1. Implementación en máquina local
 - 2.10.2. Implementación en máquina compartida
 - 2.10.3. Implementación en base servicios en la nube
 - 2.10.4. Gestión de la configuración

Módulo 3. *User Experience* en Dispositivos Móviles

- 3.1. *User Experience*
 - 3.1.1. *Client Experience*
 - 3.1.2. *Client Experience*. Requisitos
 - 3.1.3. Bidireccionalidad con el cliente
- 3.2. *Client Experience*. Objetivos y Equipos
 - 3.2.1. *Client Experience*. Objetivos y Equipos
 - 3.2.2. Procesos iterativos
 - 3.2.3. Información necesaria

- 3.3. Micro-interacciones
 - 3.3.1. Relación *End-to-end*
 - 3.3.2. Interacciones
 - 3.3.3. Omnicanalidad
- 3.4. Comportamiento de usuario
 - 3.4.1. Diseño de los cimientos
 - 3.4.2. Analítica web y de sesión
 - 3.4.3. Expertos en analítica
- 3.5. Estado del arte de la tecnología
 - 3.5.1. *Machine Learning*
 - 3.5.2. Cadena de bloques
 - 3.5.3. Internet de las Cosas
- 3.6. Componentes técnicos
 - 3.6.1. Componentes técnicos
 - 3.6.2. Componentes avanzados: Dispositivos
 - 3.6.3. Componentes avanzados: Distintos perfiles
- 3.7. Usabilidad
 - 3.7.1. Heurísticos de Nielsen
 - 3.7.2. Pruebas de usuario
 - 3.7.3. Usabilidad. Errores
- 3.8. Técnicas de UX. *User Experience*
 - 3.8.1. Reglas
 - 3.8.2. *Prototyping*
 - 3.8.3. Herramientas de *Low-Code*
- 3.9. Estrategia visual
 - 3.9.1. Diseñador de *User Interface*
 - 3.9.2. Trabajo de *User Interface* en la Web
 - 3.9.3. Trabajo de *User Interface* en Aplicaciones
- 3.10. *Developer Frameworks*
 - 3.10.1. *Frameworks* de CX
 - 3.10.2. *Frameworks* de UX
 - 3.10.3. *Frameworks* de UI

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 intenso 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 según el índice global score, 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.



06

Titulación

El Experto Universitario en Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones para Desarrollo en Dispositivos Móviles**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



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



Experto Universitario

Ciclo de Vida y Diseño de
Aplicaciones para Desarrollo
en Dispositivos Móviles

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Ciclo de Vida y Diseño de Aplicaciones
para Desarrollo en Dispositivos Móviles

