

Experto Universitario

Lenguajes de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

```
program")  
;  
return sc.nextDouble();  
  
public static double getNumber() {  
    Scanner sc = new Scanner(System.in);  
    System.out.println("Start:");
```



Experto Universitario Lenguajes de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **3 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-lenguajes-desarrollo-aplicaciones-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. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

Uno de los dispositivos más usados en el mundo para acceder a internet y realizar acciones indispensables en el día a día es el móvil, liderando el mercado los de sistema operativo Android, seguido de los iOS. De allí la relevancia para los desarrolladores de aplicaciones profundizar en los conocimientos y actualizaciones que surgen dentro de estos ecosistemas. Este programa abordará las herramientas necesarias en el proceso productivo en estos softwares, así como también en Desarrollo Web Multiplataforma orientado a dispositivos móviles, hasta alcanzar su publicación y monetización, a través de una metodología puntera en el entorno educativo online y con un contenido exclusivo elegido por expertos.



The Google logo is displayed in its characteristic multi-colored font (blue, red, yellow, blue, green, red) on the glass facade of a modern building. The building's glass reflects the surrounding environment, including trees and sky. The logo is partially obscured by a large teal geometric shape that overlaps the top right corner of the image.

Google

“

Disfruta la experiencia de profesionalizarte en un entorno 100% online y reconocido a nivel mundial como la mayor universidad digital en español”

El número de usuarios de dispositivos móviles ha crecido exponencialmente en los últimos años, y con ello, la necesidad de desarrollar aplicaciones para las distintas plataformas móviles disponibles a fin de poder llegar al mayor número de usuarios posible. Si bien cada plataforma dispone de su modelo de desarrollo nativo, llegar a todas ellas implica producir y mantener distintas versiones específicas, en distintos lenguajes de programación y con diferentes entornos de desarrollo.

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. En este programa se darán a conocer, asegurando la compatibilidad con múltiples plataformas móviles (y con capacidad de desplegarlas en web o incluso como aplicaciones de escritorio en PC). Para ello es imperativo tener conocimiento especializado para la construcción de *Apps* con una base de código común, que permitan a los desarrolladores centrarse en añadir nuevas funcionalidades que aporten valor a sus usuarios.

De igual manera, en pocos meses los profesionales mejorarán las herramientas de desarrollo necesarias para crear una aplicación en Android, instalación de librerías, los factores a tener en cuenta para monetizarla y cómo subir diferentes versiones a la Play Store y utilizar Git para gestionarlas. Y finalmente, serán capaces de crear su propia aplicación en iOS y podrán lanzarla a la App Store de Apple puesto que desarrollarán el *Stack* de tecnologías utilizadas en la industria para crear proyectos funcionales y escalables.

Todo esto desplegado en un contenido de formato diverso, ajustable a una plataforma completamente online, y una metodología pedagógica revolucionaria, pudiendo capacitarse o mejorar sus habilidades profesionales sin renunciar a ninguna de sus actividades y responsabilidades actuales. Sin necesidad de salir de su casa u oficina, traduciéndose en mayor calidad de vida y bienestar. Es así como en 3 meses los alumnos adquirirán la base precisa para acometer tareas de consultoría en todos aquellos aspectos vinculados con la tecnología móvil, dimensionar su propio negocio o bien escalar posiciones en su estatus laboral.

Este **Experto Universitario en Lenguajes de Desarrollo de Aplicaciones para 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



La mejor decisión la tienes en tus manos. Matricúlate ahora en este Experto Universitario y obtén las capacidades profesionales que necesitas para perfilar tu carrera como desarrollador de Apps”

“

¿Sabías que iOS es el segundo sistema operativo móvil más usado en el mundo? Al final de este programa habrán creado su propia Aplicación en iOS y podrán lanzarla a la App Store de Apple”

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.

Dominarás las aplicaciones híbridas que combinan las propiedades de aplicaciones web y de aplicaciones nativas asegurando la compatibilidad con múltiples plataformas móviles.

En este Experto Universitario crearás una aplicación para Android y dominarás todos los factores para monetizarla y publicarla en Play Store.



Google Play

roid apps, c

02 Objetivos

La finalidad de este programa es que los egresados dominen los Lenguajes implementados en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, dentro de los ecosistemas Android, iOS y Multiplataforma como todo un experto, hasta lanzarla a la Play Store. Por lo que se ha estructurado de manera que cumpla con todos los requisitos para la profesionalización del desarrollador y este pueda elevar su perfil y aspiraciones laborales dentro de un mercado tan demandado y competitivo.



“

El objetivo de TECH es que logres tus metas. Tú puedes tomar la decisión de iniciar tu profesionalización ahora”



Objetivos generales

- ♦ 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. Desarrollo de aplicaciones para sistemas Android

- ◆ Desarrollar una aplicación en Kotlin
- ◆ Utilizar Gradle para gestionar las librerías
- ◆ Usar Retrofit para conectar nuestra aplicación con una RESTful API
- ◆ Concretar los requisitos básicos para la elección de una librería
- ◆ Analizar un sistema de monetización
- ◆ Diseñar vistas *Responsive*
- ◆ Publicar una aplicación en Play Store

Módulo 3. Desarrollo de aplicaciones para sistemas iOS

- ◆ Desarrollar una aplicación en Swift
- ◆ Utilizar los Cocoa Pods para gestionar las librerías
- ◆ Hacer uso de Alamofire para conectar nuestra aplicación con una RESTful API
- ◆ Concretar los requisitos básicos para la elección de una librería
- ◆ Desarrollar un sistema de monetización con ADMOB
- ◆ Diseñar vistas desde código
- ◆ Publicar una aplicación en App Store



Tendrás el conocimiento especializado sobre las distintas alternativas para la construcción de aplicaciones multiplataforma”

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario está dirigido por docentes de amplio conocimiento y experiencia en las nuevas tecnologías, arquitectura de soluciones e infraestructura digital, expertos en programación Android y desarrolladores de aplicaciones. Sus amplios currículums ofrecen una garantía de calidad del contenido seleccionado para este programa, apostando por la optimización del proceso de aprendizaje de los profesionales que buscan en este espacio la contribución que necesitan para su éxito profesional y acompañándolos en todo el proceso.



“

Expertos en Desarrollo de Aplicaciones y con pedagogía aplicada a la metodología implementada por TECH serán tus guías en todo el proceso”

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. Noguera Rodríguez, Pablo

- ◆ Ingeniero de software aplicado a soluciones Blockchain en EY
- ◆ Desarrollador de aplicaciones para móviles en Bitnovo
- ◆ Desarrollador de aplicaciones nativas para iOS en Umani y Stef
- ◆ Programador Autónomo creador de Aviaze App, en colaboración con Starman Aviation



Google Play

Android apps
& more

04

Estructura y contenido

Para optimizar el proceso de aprendizaje en este Experto Universitario en Lenguajes de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles, el cuadro docente ha elegido con rigor un contenido exclusivo que permitirá al egresado entender en pocos meses el desarrollo de aplicaciones dentro de ecosistemas iOS, Android y Multiplataforma orientado a Dispositivos Móviles. Serán 3 módulos donde se desplegarán los conceptos y herramientas necesarias a dominar por los profesionales, mostrados en diferentes formatos y contando con salas de reuniones, chat privado, comunidades de expertos y foros abiertos que marcarán un antes y un después de la capacitación.



```
private static final int TOOLTIP_ID_CONTACT = 101;
private static final int TOOLTIP_ID_PASSPORT = 102;
private static final int TOOLTIP_ID_EMAIL = 103;
private static final int TOOLTIP_ID_SKILLING = 104;

private void onBackPressed() {
    mTooltipContact = tooltipManager.create(this, TOOLTIP_ID_CONTACT)
        .anchor(findViewById(R.id.btnContact), TooltipManager.Gravity.BOTTOM)
        .closePolicy(TooltipManager.ClosePolicy.TouchOutside, 3000)
        .activateDelay(500)
        .fitToScreen(true)
        .withStyleId(R.style.TooltipLayoutStyle)
        .text(R.string.label_tips_contact);
    mTooltipContact.show();
}

@Override
public void onBackPressed() {
    super.onBackPressed();
}

private String validationRegisterForm() {
    String errorMessage = null;
```

“

Podrás interactuar con profesionales especializados y ampliar tu panorama de conocimiento”

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. Desarrollo de aplicaciones para sistemas Android

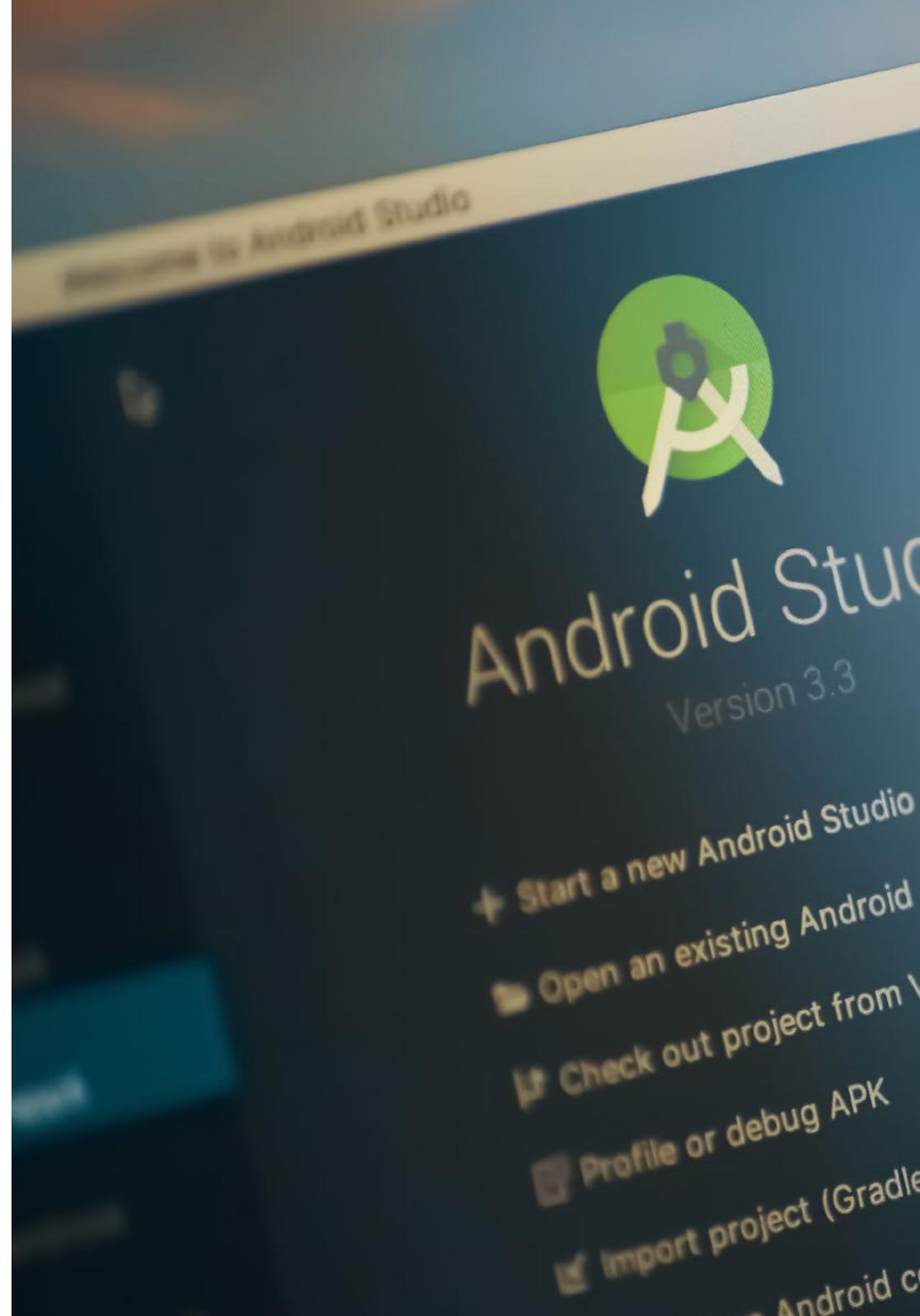
- 2.1. *Android Studio*
 - 2.1.1. Creación de un proyecto
 - 2.1.2. Configuración de un emulador para compilar
 - 2.1.3. Configuración de un teléfono físico para compilar
- 2.2. Lenguaje de programación *Kotlin*
 - 2.2.1. *Kotlin I*: lenguaje de programación *Kotlin*
 - 2.2.2. *Kotlin II*: funciones y *Loops*
 - 2.2.3. *Kotlin III*: *Lambdas* e interfaces
- 2.3. Librerías y *Gradle*
 - 2.3.1. Librería de programación *Gradle*
 - 2.3.2. Implementación de librerías
 - 2.3.3. *Build Flavors*



- 2.4. Librerías de desarrollo orientado a dispositivos móviles Android
 - 2.4.1. *Retrofit*
 - 2.4.2. *Picasso*
 - 2.4.3. Librerías de diseño *Material Design*
- 2.5. Diseño de pantallas
 - 2.5.1. XML: Diseño en Android
 - 2.5.2. *Responsive & Constraint Layout*
 - 2.5.3. Estilos y valores Predeterminados
 - 2.5.4. Localización de *Strings*
- 2.6. *Activity, Fragment*. Ciclos de Vida
 - 2.6.1. *Activity*
 - 2.6.2. *Fragment*
 - 2.6.3. Transacciones, *FragmentManager*
- 2.7. Servicios en primer plano, localización y sensores
 - 2.7.1. Acceso a los sensores
 - 2.7.2. Acceso a la localización en primer plano
 - 2.7.3. Acceso a la localización en segundo plano
 - 2.7.4. Servicio en primer plano para acceder a localización en segundo plano
- 2.8. Arquitecturas de programación orientadas al desarrollo de aplicaciones en dispositivos móviles Android
 - 2.8.1. MVC
 - 2.8.2. MVVM
 - 2.8.3. MCV vs. MVVM
- 2.9. Monetización y *Analytics*
 - 2.9.1. *Firebase Analytics*
 - 2.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 2.9.3. Monetización y anuncios
- 2.10. Play Store y versionado
 - 2.10.1. Configuración de una cuenta en Play Store
 - 2.10.2. Preparando versiones de prueba y cuentas beta
 - 2.10.3. Lanzamiento a producción

Módulo 3. Desarrollo de aplicaciones para sistemas iOS

- 3.1. Entorno de Desarrollo Xcode
 - 3.1.1. Creación de un proyecto
 - 3.1.2. Configuración de un emulador para compilar
 - 3.1.3. Configuración de un teléfono físico para compilar
- 3.2. Lenguaje de programación Swift
 - 3.2.1. Swift I: lenguaje de programación
 - 3.2.2. Swift II: funciones y *Loops*
 - 3.2.3. Swift III: Lambdas y Structs
- 3.3. Librerías y Cocoa Pods
 - 3.3.1. Pods: instalación
 - 3.3.2. Configuración de Cocoa Pods
 - 3.3.3. Estructura de Cocoa Pods
- 3.4. Librerías: Api, Base de datos y R.swift
 - 3.4.1. *Alamofire*
 - 3.4.2. Bases de datos SQL con GRDB
 - 3.4.3. R.swift
- 3.5. Diseño de pantallas
 - 3.5.1. Diseño con *Storyboard*
 - 3.5.2. Diseño *Responsive*
 - 3.5.3. Diseño de vistas por código y *SwiftUI*
- 3.6. Montaje de una vista
 - 3.6.1. *UIViewController* y su ciclo de vida
 - 3.6.2. Interacción entre diferentes pantallas
 - 3.6.3. Tipos de transiciones y modales
- 3.7. Sensores y localización
 - 3.7.1. Acceso a los sensores
 - 3.7.2. Acceso a la localización en primer plano
 - 3.7.3. Acceso a la localización en segundo plano



- 3.8. Arquitecturas
 - 3.8.1. MVP
 - 3.8.2. VIPER
 - 3.8.3. Arquitectura de desarrollo iOS
- 3.9. Monetización y *Analytics*
 - 3.9.1. *Firebase Analytics*
 - 3.9.2. *Firebase Crashlytics*
 - 3.9.3. Monetización y anuncios con ADMob de Google
- 3.10. App Store y versionado
 - 3.10.1. Configuración de una cuenta en la App Store
 - 3.10.2. Versiones de prueba (*Test Flight*)
 - 3.10.3. Lanzamiento a producción

“

Elige desde donde quieres estudiar porque esta titulación es 100% online. Y con el mejor contenido para convertirte en Experto Universitario”

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 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

Este programa en Lenguajes de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Lenguajes de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Lenguajes de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario
Lenguajes de Desarrollo
de Aplicaciones para
Dispositivos Móviles

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **3 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Experto Universitario

Lenguajes de Desarrollo
de Aplicaciones para
Dispositivos Móviles

