Esperto Universitario

Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

```
0 10 10 0 0 0 0 0 10 10
                  rogram")12 01 10 10 10100
                01 01 010 010 10 01 0 01 0100 10
      urn sc.nextDouble()
public static double getNumber
                                          tech
        Scanner sc = new Scan
        System.out.println
```



Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

» Modalità: online

» Durata: 6 mesi

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 18 ECTS

» Orario: a scelta

» Esami: online

Acceso al sito web: www.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-linguaggi-sviluppo-applicazioni-dispositivi-mobili

Indice

 $\begin{array}{c|c} 01 & 02 \\ \hline Presentazione & Obiettivi \\ \hline pag. 4 & pag. 8 \\ \hline \\ 03 & 04 & 05 \\ \hline Direzione del corso & Struttura e contenuti & Metodologia \\ \hline pag. 12 & pag. 16 & pag. 22 \\ \hline \end{array}$

06

Titolo

pag. 30





tech 06 | Presentazione

Il numero di utenti di dispositivi mobili è cresciuto in modo esponenziale negli ultimi anni, con esso la necessità di sviluppare applicazioni per le diverse piattaforme mobili disponibili, al fine di raggiungere il maggior numero di utenti possibile. Sebbene ogni piattaforma abbia il proprio modello di sviluppo nativo, raggiungerle tutte significa produrre e mantenere diverse versioni specifiche, in diversi linguaggi di programmazione e con diversi ambienti di sviluppo.

Esistono alternative che puntano allo sviluppo multipiattaforma e riutilizzano la stessa base di codice per tutti gli utenti, indipendentemente dalla piattaforma su cui si trovano. In questo programma saranno presentati, garantendo la compatibilità con più piattaforme mobili (e con la possibilità di distribuirli sul web o anche come applicazioni desktop su PC). È indispensabile disporre di conoscenze specialistiche per la costruzione di *App* con una base di codice comune, che consenta agli sviluppatori di concentrarsi sull'aggiunta di nuove funzionalità che apportino valore ai loro utenti.

Tra qualche mese, i professionisti miglioreranno gli strumenti di sviluppo necessari per creare un'applicazione Android, installare le librerie, i fattori da tenere in considerazione per monetizzarla e come caricare le diverse versioni sul Play Store e utilizzare Git per gestirle. Saranno in grado di creare la propria applicazione iOS e lanciarla sull'App Store di Apple, sviluppando le tecnologie *Stack* utilizzate nel settore per creare progetti funzionali e scalabili.

Distribuito in un formato di contenuti diversi, adattabili a una piattaforma completamente online, e in una metodologia pedagogica rivoluzionaria, in grado di preparare o migliorare le loro competenze professionali senza rinunciare a nessuna delle loro attuali attività e responsabilità. Non è necessario lasciare la casa o l'ufficio, con conseguente miglioramento della qualità della vita e del benessere. In 6 mesi, gli studenti acquisiranno le basi necessarie per intraprendere attività di consulenza in tutti gli aspetti legati alla tecnologia mobile, dimensionare la propria attività o scalare posizioni nel proprio status lavorativo.

Puesto **Esperto Universitario in Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi di studio presentati da esperti nello Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- Enfasi speciale sulle metodologie innovative
- Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



La decisione migliore è nelle tue mani. Iscriviti ora a questo Esperto Universitario e ottieni le competenze professionali necessarie per dare forma alla tua carriera di sviluppatore di App"



Sapevi che iOS è il secondo sistema operativo mobile più utilizzato al mondo? Al termine di questo programma avrai creato la tua App iOS e sarai in grado di lanciarla sull'App Store di Apple"

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

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è basata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Sarai in grado di padroneggiare applicazioni ibride che combinano le proprietà delle applicazioni web e native, garantendo la compatibilità con diverse piattaforme mobili.

In questo Esperto Universitario creerai un'applicazione Android e padroneggerai tutti i fattori per monetizzarla e pubblicarla nel Play Store.





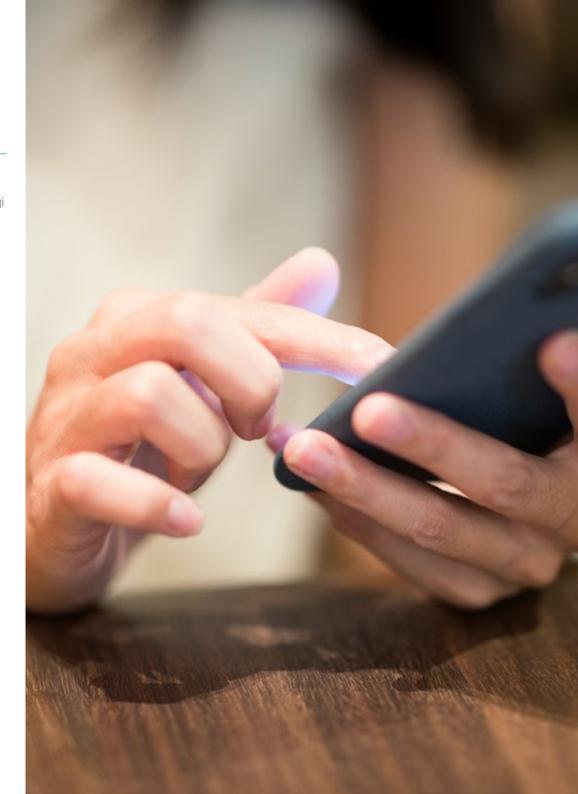


tech 10 | Obiettivi



Obiettivi generali

- Eseguire la progettazione di architetture, iterazioni e interfacce utente attraverso i linguaggi di programmazione delle piattaforme mobili più rappresentative del mercato (Web, iOS e Android)
- Applicare meccanismi di controllo degli errori, test e debug nello sviluppo di applicazioni mobili
- Acquisire le conoscenze pratiche per pianificare e gestire progetti tecnologici legati alle tecnologie mobili
- Sviluppare le competenze, le attitudini e gli strumenti necessari per imparare a sviluppare applicazioni mobili in modo autonomo e professionale, su dispositivi multipiattaforma





Modulo 1. Sviluppo web multipiattaforma per dispositivi mobili

- Determinare i vantaggi e i limiti del modello di sviluppo nativo e dello sviluppo di Apps ibride
- Esaminare le caratteristiche e i limiti delle *Progressive Web Apps* (PWA)
- Analizzare i principali Framework per lo sviluppo di applicazioni Web: Angular, React, Vue
- Compilare le principali tecnologie per lo sviluppo di applicazioni mobili multipiattaforma: lonic y Flutter
- Analizzare le capacità di distribuire queste Apps ibride come applicazioni web o desktop sui PC
- Esaminare un modello per scegliere l'alternativa più adatta allo sviluppo di un'applicazione specifica

Modulo 2. Sviluppo di applicazioni per sistemi Android

- Sviluppare un'applicazione in Kotlin
- Usare Gradle per gestire le librerie
- Utilizzare Retrofit per collegare la nostra applicazione a un'API RESTful
- Specificare i requisiti di base per la scelta di una libreria
- Analizzare un sistema di monetizzazione
- Progettare viste Responsive
- Pubblicare un'applicazione su Play Store

Modulo 3. Sviluppo di applicazioni per sistemi iOS

- Sviluppare un'applicazione in Swift
- Usare Cocoa Pods per gestire le librerie
- Fare uso di Alamofire per collegare la nostra applicazione a un'API RESTful
- Specificare i requisiti di base per la scelta di una libreria
- Sviluppare un sistema di monetizzazione con ADMOB
- Progettare le viste dal codice
- Pubblicare un'applicazione su App Store



Acquisirai le conoscenze specialistiche sulle diverse alternative per la costruzione di applicazioni multipiattaforma"





tech 14 | Direzione del corso

Direzione



Dott. Olalla Bonal, Martín

- Responsabile Senior della Pratica Blockchain presso EY
- Specialista Tecnico Blockchain Client per IBM
- Direttore dell'Architettura di Blocknitive
- Coordinatore del Team per i Database Distribuiti Non-Relazionali per wedolT (filiale di IBM)
- Architetto di Infrastrutture presso Bankia
- Responsabile del Dipartimento di Layout di T-Systems
- Coordinatore del Dipartimento per Bing Data España SI

Direzione del corso | 15 tech

Personale docente

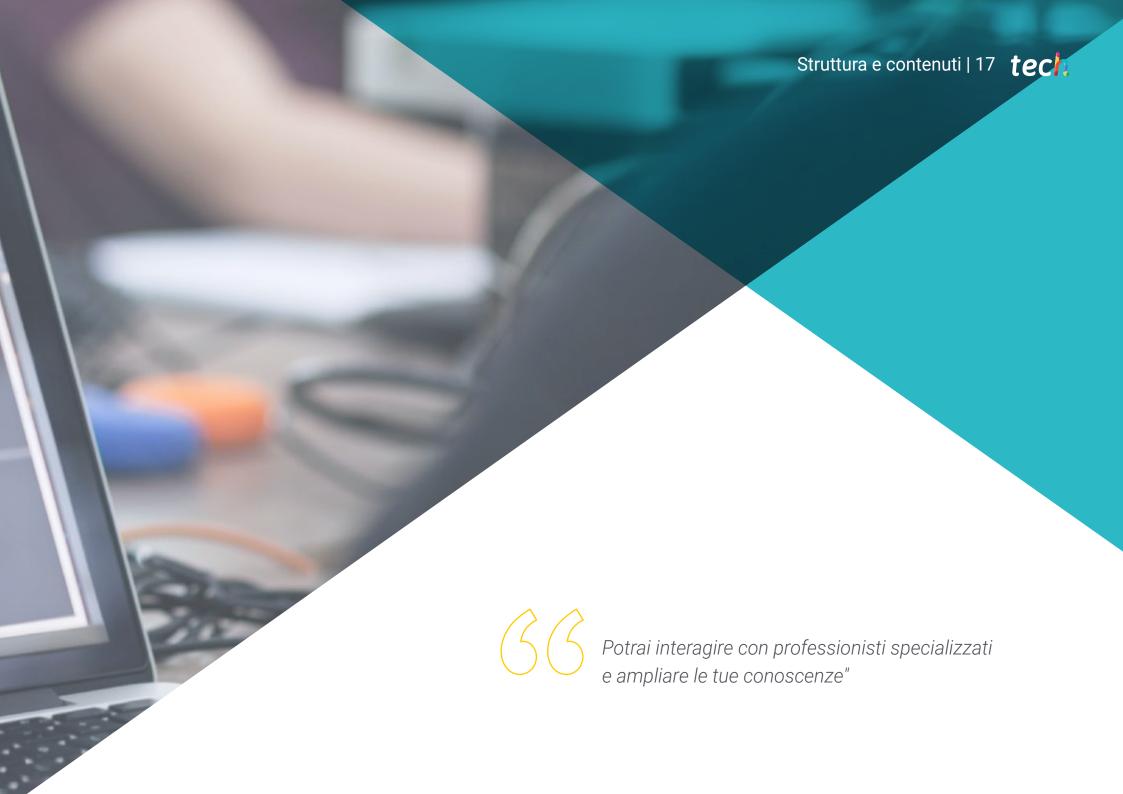
Dott. Villot Guisán, Pablo

- Direttore dell'Informazione, Direttore Tecnico e Fondatore di New Tech & Talent
- Esperto Tecnologico presso KPMG Spagna
- Architetto Blockchain presso Everis
- Sviluppatore J2EE Area Logistica Commerciale presso Inditex
- Laureato in Ingegneria Informatica presso l'Università della Coruña
- Certificato Microsoft presso MSCA: Cloud Platform

Dott. Noguera Rodríguez, Pablo

- Ingegnere software applicato alle soluzioni Blockchain presso EY
- Sviluppatore di app mobili presso Bitnovo
- Sviluppatore di applicazioni native iOS presso Umani e Stef
- Programmatore freelance, creatore dell'App Aviaze, in collaborazione con Starman Aviation





tech 18 | Struttura e contenuti

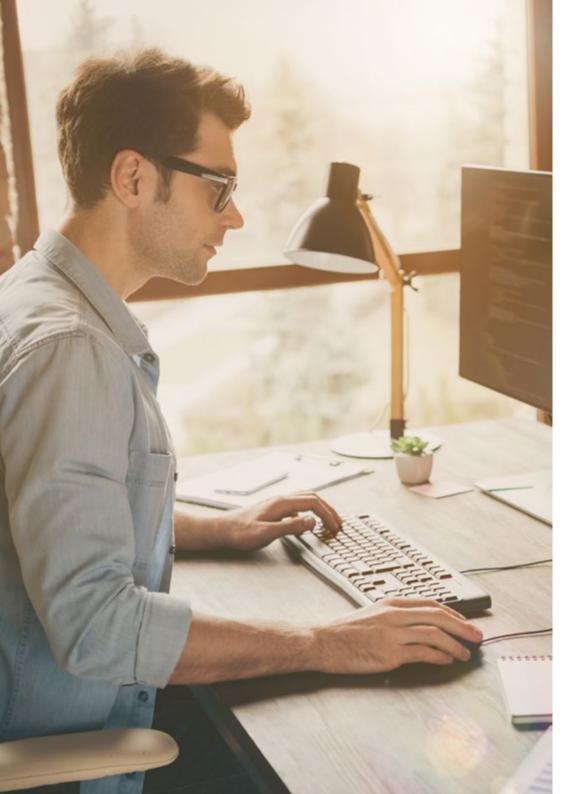
Modulo 1. Sviluppo web multipiattaforma per dispositivi mobili

- 1.1. Sviluppo web multipiattaforma
 - 1.1.1. Sviluppo web multipiattaforma
 - 1.1.2. App ibride vs. App native
 - 1.1.3. Tecnologie per la creazione di Apps ibride
- 1.2. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.1. Progressive Web Apps (PWA)
 - 1.2.2. Progressive Web Apps (PWA). Caratteristiche
 - 1.2.3. Progressive Web Apps (PWA). Costruzione
 - 1.2.4. Progressive Web Apps (PWA). Limiti
- 1.3. Framework Ionic
 - 1.3.1. Framework Ionic. Analisi
 - 1.3.2. Framework Ionic. Caratteristiche
 - 1.3.3. Costruzione di una App con Ionic
- 1.4. Framework di sviluppo Web
 - 1.4.1. Analisi delle *Framework* nello sviluppo web
 - 1.4.2. Framework di sviluppo web
 - 1.4.3. Confronto tra Frameworks web
- 1.5. Framework Angular
 - 1.5.1. Framework Angular
 - 1.5.2. Uso di Angular nello sviluppo di applicazioni multipiattaforma
 - 1.5.3. Angular + Ionic
 - 1.5.4. Costruzione di Apps in Angular
- 1.6. Libreria di sviluppo React
 - 1.6.1. Libreria di JavaScript React
 - 1.6.2. Libreria di JavaScript React. Uso
 - 1.6.3. React Native
 - 1.6.4. React + Ionic
 - 1.6.5. Costruzione di Apps in React

- 1.7. Framework di Sviluppo Vue
 - 1.7.1. Framework di sviluppo Vue
 - 1.7.2. Framework di Sviluppo Vue. Uso
 - 1.7.3. Vue + Ionic
 - 1.7.4. Costruzione di Apps in Vue
- 1.8. Framework di Sviluppo Electron
 - 1.8.1. Framework di Sviluppo Electron
 - 1.8.2. Framework di Sviluppo Electron. Uso
 - 1.8.3. Distribuire le nostre *Apps* anche su desktop
- 1.9. Strumento di sviluppo per dispositivi mobili Flutter
 - 1.9.1. Strumento di sviluppo per dispositivi mobili Flutter
 - 1.9.2. Utilizzo del SDK Flutter
 - 1.9.3. Costruzione di Apps in Flutter
- 1.10. Strumento di sviluppo per dispositivi mobili. Confronto
 - 1.10.1. Strumenti per lo sviluppo di applicazioni sui dispositivi mobili
 - 1.10.2. Flutter vs. Ionic
 - 1.10.3. Selezione dello Stack più adatto per la creazione di una App

Modulo 2. Sviluppo di applicazioni per sistemi Android

- 2.1. Android Studio
 - 2.1.1. Creazione di un progetto
 - 2.1.2. Impostazione di un emulatore per la compilazione
 - 2.1.3. Impostazione di un telefono fisico per la compilazione
- 2.2. Linguaggio di programmazione Kotlin
 - 2.2.1. Kotlin I: Linguaggio di programmazione Kotlin
 - 2.2.2. Kotlin II: funzioni e Loops
 - 2.2.3. Kotlin III: Lambdas e interfaces
- 2.3. Librerie e Gradle
 - 2.3.1. Libreria di programmazione Gradle
 - 2.3.2. Implementazione di biblioteche
 - 2.3.3. Build Flavors



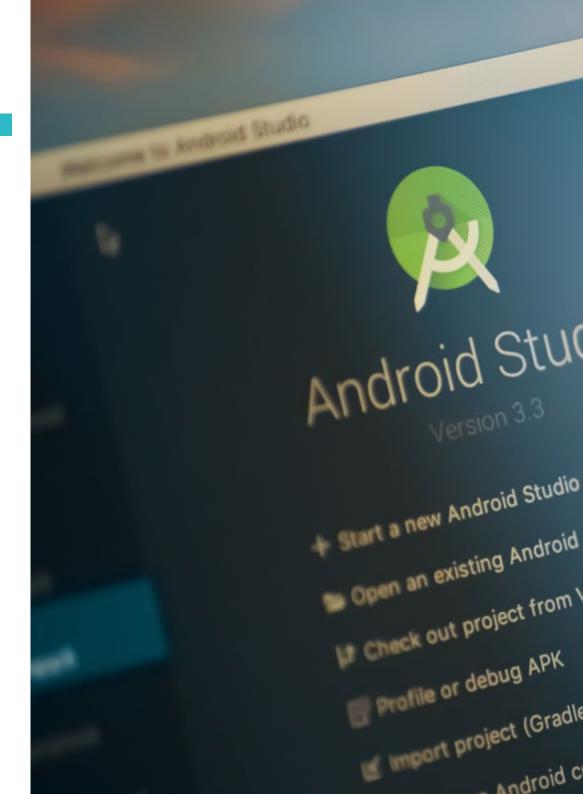
Struttura e contenuti | 19 tech

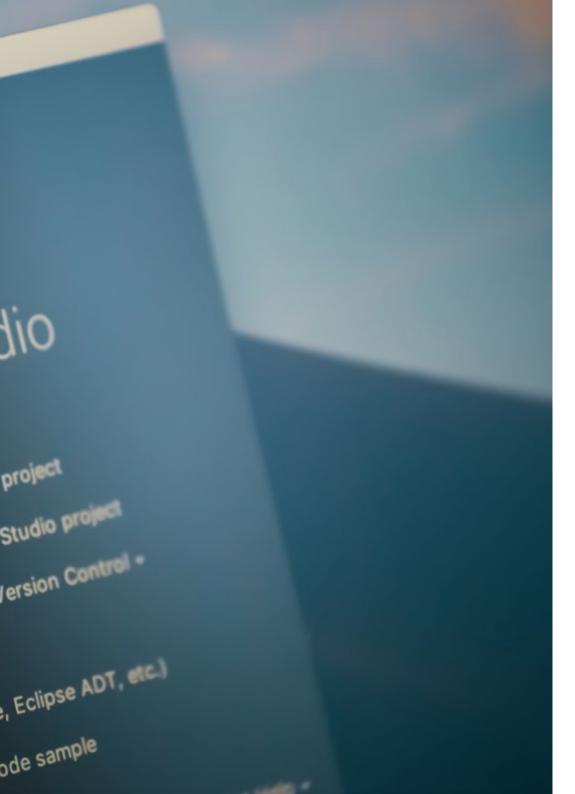
- 2.4. Librerie di sviluppo orientate ai dispositivi mobili Android
 - 2.4.1. Retrofit
 - 2.4.2. Picasso
 - 2.4.3. Librerie di progettazione *Material Design*
- 2.5. Progettazione dello schermo
 - 2.5.1. XML: Design su Android
 - 2.5.2. Responsive & Constraint Layout
 - 2.5.3. Stili e valori Predefiniti
 - 2.5.4. Posizione delle Strings
- 2.6. Activity, Fragment. Cicli di vita
 - 2.6.1. Activity
 - 2.6.2. Fragment
 - 2.6.3. Transazioni, Fragment Manager
- 2.7. Servizi in primo piano, localizzazione e sensori
 - 2.7.1. Accesso ai sensori
 - 2.7.2. Accesso alla posizione in primo piano
 - 2.7.3. Accesso alla posizione di sfondo
 - 2.7.4. Servizio in primo piano per accedere alla posizione in background
- 2.8. Architetture di programmazione per lo sviluppo di applicazioni su dispositivi mobili Android
 - 2.8.1. MVC
 - 2.8.2. MVVM
 - 2.8.3. MCV vs. MVVM
- 2.9. Monetizzazione e Analytics
 - 2.9.1. Firebase Analytics
 - 2.9.2. Firebase Crashlytics
 - 2.9.3. Monetizzazione e pubblicità
- 2.10. Play Store e versioning
 - 2.10.1. Impostazione di un account Play Store
 - 2.10.2. Preparazione di versioni di prova e account beta
 - 2.10.3. Lancio in produzione

tech 20 | Struttura e contenuti

Modulo 3. Sviluppo di applicazioni per sistemi iOS

- 3.1. Ambiente di Sviluppo Xcode
 - 3.1.1. Creazione di un progetto
 - 3.1.2. Impostazione di un emulatore per la compilazione
 - 3.1.3. Impostazione di un telefono fisico per la compilazione
- 3.2. Linguaggio di programmazione Swift
 - 3.2.1. Swift I: linguaggio di programmazione
 - 3.2.2. Swift II: funzioni e Loops
 - 3.2.3. Swift III: Lambdas e Structs
- 3.3. Librerie e Cocoa Pods
 - 3.3.1. Pods: installazione
 - 3.3.2. Configurazione di Cocoa Pods
 - 3.3.3. Struttura di Cocoa Pods
- 3.4. Librerie: Api, Database e R.swift
 - 3.4.1. Alamofire
 - 3.4.2. Database SQL con GRDB
 - 3.4.3. R.swift
- 3.5. Progettazione dello schermo
 - 3.5.1. Progettazione con Storyboard
 - 3.5.2. Progettazione Responsive
 - 3.5.3. Progettazione di viste tramite codice e SwiftUI
- 3.6. Assemblaggio di una vista
 - 3.6.1. UIViewController e il suo ciclo di vita
 - 3.6.2. Interazione tra schermi diversi
 - 3.6.3. Tipi di transizioni e modi di fare
- 3.7. Sensori e localizzazione
 - 3.7.1. Accesso ai sensori
 - 3.7.2. Accesso alla posizione in primo piano
 - 3.7.3. Accesso alla posizione di sfondo





Struttura e contenuti | 21 tech

- 3.8. Architettura
 - 3.8.1. MVP
 - 3.8.2. VIPER
 - 3.8.3. Architettura di sviluppo iOS
- 3.9. Monetizzazione e Analytics
 - 3.9.1. Firebase Analytics
 - 3.9.2. Firebase Crashlytics
 - 3.9.3. Monetizzazione e annunci con Google ADMob
- 3.10. App Store e versioning
 - 3.10.1. Impostazione di un account App Store
 - 3.10.2. Versioni di prova (Test Flight)
 - 3.10.3. Lancio in produzione



Scegli da dove studiare, in quanto questa qualifica è al 100% online. E con i migliori contenuti per diventare un Esperto Universitario"





tech 24 | Metodologia

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.



Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.



Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.



Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Metodologia | 27 tech

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socioeconomico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale. Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.

Riepiloghi interattivi



Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".

Testing & Retesting



Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.







tech 32 | Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

 ${\it Titolo:} \textbf{ Esperto Universitario in Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili}$

Modalità: online

Durata: 6 mesi

Accreditamento: 18 ECTS



con successo e ottenuto il titolo di:

Esperto Universitario in Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 450 horas di durata equivalente a 18 ECTS, con data di inizio dd/mm/aaaa e data di fine dd/mm/aaaa.

TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024



^{*}Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH Global University effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

tech global university **Esperto Universitario** Linguaggi di Sviluppo di Applicazioni per Dispositivi Mobili

» Modalità: online

- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

