

Esperto Universitario Programmazione





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Programmazione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: **TECH** Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-programmazione

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01

Presentazione

Questo Esperto Universitario è finalizzato al raggiungimento di un elevato livello di padronanza della Programmazione, attraverso le più recenti tecnologie didattiche 100% online. Grazie a questa preparazione imparerai la struttura di base di un computer, il software e i linguaggi di programmazione di uso generale. Un'opportunità unica per raggiungere il successo professionale come programmatore.



“

Questo Esperto Universitario ti permetterà di aggiornare le tue conoscenze riguardo la Programmazione in modo pratico, 100% online, senza rinunciare al massimo rigore accademico"

Questo programma è rivolto a coloro che sono interessati a raggiungere un livello superiore di conoscenza nella Programmazione. L'obiettivo principale è quello di consentire agli studenti di applicare le conoscenze acquisite in questo Esperto Universitario nel mondo reale, in un ambiente di lavoro che riproduce le condizioni che potrebbero incontrare nel loro futuro, in modo rigoroso e realistico.

Questo Esperto Universitario preparerà gli studenti alla pratica professionale dell'Ingegneria Informatica, grazie a una preparazione trasversale e versatile, adeguata alle nuove tecnologie e alle innovazioni del settore. Otterrai una conoscenza approfondita della Programmazione da parte di professionisti del settore.

Il professionista non può perdere un'opportunità in modalità 100% online, senza dover rinunciare agli impegni e facilitando il ritorno all'università. Si tratta di un'occasione per aggiornare le proprie conoscenze, ottenere la qualifica di Esperto Universitario e continuare a crescere personalmente e professionalmente.

Questo **Esperto Universitario in Programmazione** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di 100 simulati presentati da esperti in Programmazione
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Aggiornamento sugli ultimi sviluppi della Programmazione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Sistema di apprendimento interattivo basato sul metodo dei casi e sulla loro applicazione alla pratica reale
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o mobile con connessione a internet



Questo programma ti permetterà di migliorare le tue competenze e di aggiornare le tue conoscenze nel campo della Programmazione"

“

Grazie a questo programma intensivo, potrai ricevere una preparazione in materia di Programmazione, stando comodamente a casa tua"

Il personale docente 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 incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il docente deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Approfitta dell'ultima tecnologia educativa per aggiornarti sulla Programmazione senza muoverti da casa.

Impara le ultime tecniche di Programmazione da esperti del settore.



02

Obiettivi

L'obiettivo di questa preparazione è offrire ai professionisti di Informatica le conoscenze e le abilità necessarie per realizzare la loro attività seguendo i protocolli e le tecniche più avanzate del momento. Attraverso un approccio lavorativo completamente adattabile allo studente, questo Esperto Universitario porterà progressivamente ad acquisire le competenze che lo proietteranno a un livello professionale superiore.



“

Approfondisci il campo del calcolo e della struttura del computer, materie essenziali per qualsiasi sviluppatore di software"



Obiettivi generali

- ◆ Preparare scientificamente e tecnologicamente, nonché ad esercitare la professione di ingegnere Informatico, con una conoscenza trasversale e versatile, adeguata alle nuove tecnologie e alle innovazioni del settore
- ◆ Ottenere una conoscenza approfondita nel campo del calcolo, della struttura del computer e dell'ingegneria del software, comprese le basi matematiche, statistiche e fisiche essenziali nell'ingegneria



Raggiungi il livello di conoscenza che desideri e padroneggia la Programmazione grazie a questa qualifica di alto livello





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti di Programmazione

- ◆ Comprendere la struttura di base di un computer, il software e i linguaggi di programmazione di uso generale
- ◆ Imparare a progettare e interpretare gli algoritmi, che sono la base necessaria per lo sviluppo di programmi informatici
- ◆ Comprendere gli elementi essenziali di un programma per computer, come i diversi tipi di dati, gli operatori, le espressioni, le dichiarazioni, le istruzioni di I/O e di controllo
- ◆ Comprendere le diverse strutture dati disponibili nei linguaggi di programmazione generici, sia statici che dinamici, e acquisire le conoscenze essenziali per la gestione dei file
- ◆ Comprendere le diverse tecniche di verifica dei programmi informatici e l'importanza di generare una corretta documentazione insieme a un buon codice sorgente
- ◆ Apprendere i concetti di base del linguaggio di programmazione C++, uno dei linguaggi di programmazione più utilizzati al mondo

Modulo 2. Struttura dei dati

- ◆ Imparare i fondamenti della programmazione in linguaggio C++, tra cui classi, variabili, espressioni condizionali e oggetti
- ◆ Comprendere i tipi di dati astratti, i tipi di strutture dati lineari, le strutture dati gerarchiche semplici e complesse e la loro implementazione in C++
- ◆ Comprendere il funzionamento di strutture dati avanzate diverse da quelle abituali
- ◆ Comprendere la teoria e la pratica relative all'uso di cumuli e code di priorità
- ◆ Imparare il funzionamento delle tabelle *Hash*, come i tipi di dati astratti e le funzioni
- ◆ Comprendere la teoria dei grafi e gli algoritmi e i concetti avanzati dei grafi

Modulo 3. Programmazione avanzata

- ◆ Approfondire la conoscenza della Programmazione, soprattutto in relazione alla programmazione orientata agli oggetti, e dei diversi tipi di relazioni tra classi esistenti
- ◆ Conoscere i diversi modelli di progettazione per i problemi orientati agli oggetti
- ◆ Imparare la programmazione guidata dagli eventi e lo sviluppo di interfacce utente con Qt
- ◆ Acquisire le conoscenze essenziali della Programmazione concorrente, dei processi e dei thread
- ◆ Imparare a gestire l'uso dei thread e della sincronizzazione, nonché a risolvere i problemi più comuni della programmazione concorrente
- ◆ Comprendere l'importanza della documentazione e dei test nello sviluppo del software

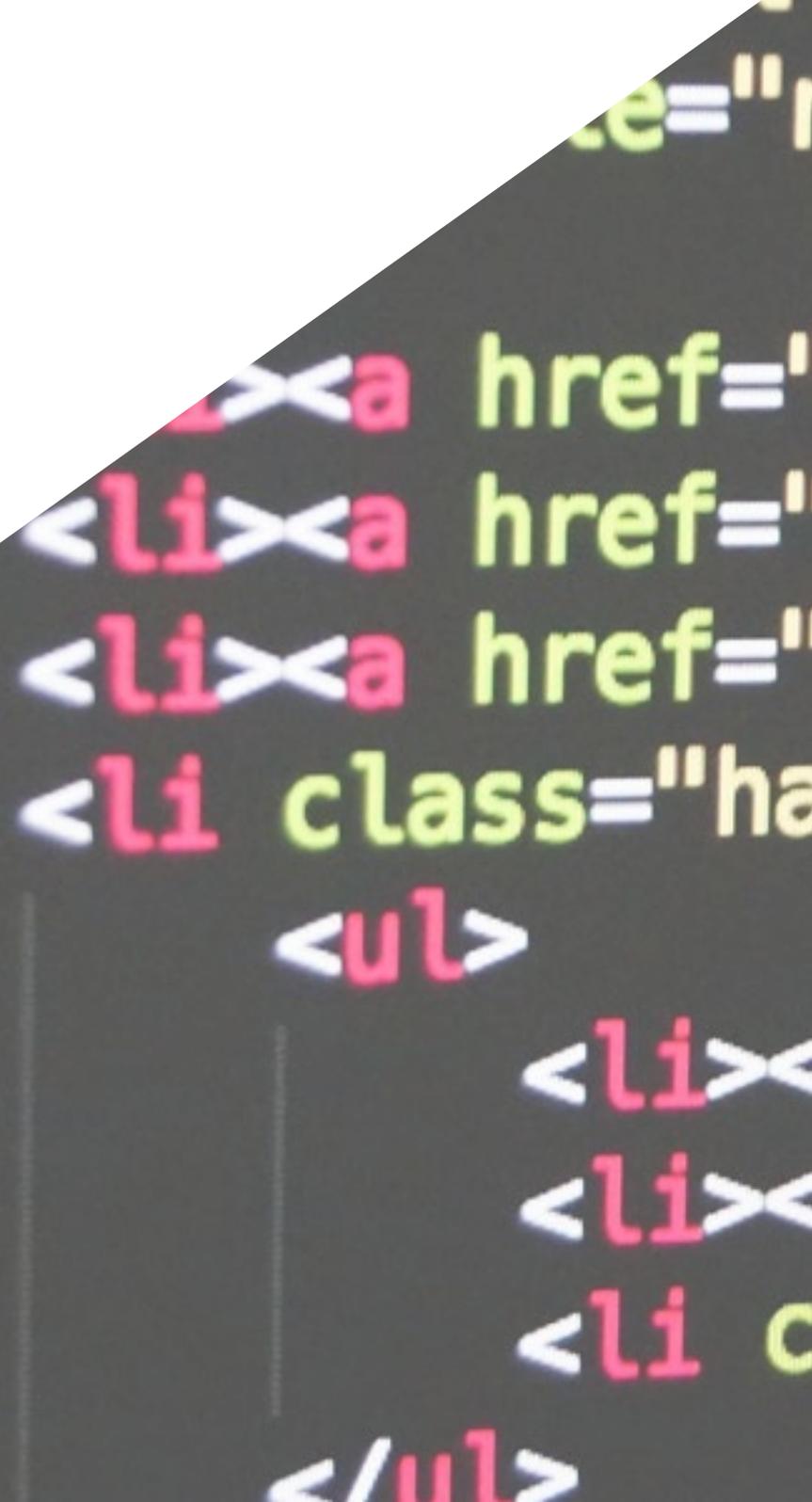
Modulo 4. Sviluppo delle applicazioni in rete

- ◆ Imparare le caratteristiche del linguaggio di markup HTML e il suo utilizzo nella creazione di siti web insieme ai fogli di stile CSS
- ◆ Imparare a utilizzare il linguaggio di programmazione orientato al browser JavaScript e alcune delle sue caratteristiche principali
- ◆ Comprendere i concetti di programmazione orientata ai componenti e di architettura dei componenti
- ◆ Imparare a utilizzare il *Framework per Front-End* Bootstrap per la progettazione di siti web
- ◆ Comprendere la struttura del modello controller-view nello sviluppo di siti web dinamici
- ◆ Conoscere l'architettura orientata ai servizi e le basi del protocollo HTTP

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata progettata da un personale docente di Ingegneria Informatica, consapevole dell'attualità della preparazione per approfondire quest'area di conoscenza. L'obiettivo è quello di arricchire umanamente lo studente e di innalzare il livello di conoscenza della Programmazione, attraverso le più recenti tecnologie didattiche disponibili.



```
navigation">
```

```
'index.html">Home</a></li>
```

```
'home-events.html">Home Events
```

```
'multi-col-menu.html">Multi-col
```

```
'as-children"> <a href
```

```
<a href="tail
```

```
<a href="i
```

```
class="
```

“

Questo Esperto Universitario in Programmazione possiede il programma di apprendimento più completo e aggiornato del mercato”

Modulo 1. Fondamenti di Programmazione

- 1.1. Introduzione alla Programmazione
 - 1.1.1. Struttura di base di un computer
 - 1.1.2. Software
 - 1.1.3. Linguaggi di Programmazione
 - 1.1.4. Ciclo di vita un'applicazione informatica
- 1.2. Progettazione degli algoritmi
 - 1.2.1. Risoluzione dei problemi
 - 1.2.2. Tecniche descrittive
 - 1.2.3. Elementi e struttura di un algoritmo
- 1.3. Elementi di un programma
 - 1.3.1. Origini e caratteristiche del linguaggio C++
 - 1.3.2. L'ambiente di sviluppo
 - 1.3.3. Il concetto di programma
 - 1.3.4. Tipi di dati fondamentali
 - 1.3.5. Operatori
 - 1.3.6. Espressioni
 - 1.3.7. Frasi
 - 1.3.8. Input e output di dati
- 1.4. Dichiarazioni di controllo
 - 1.4.1. Frasi
 - 1.4.2. Diramazioni
 - 1.4.3. Loop
- 1.5. Astrazione e modularità: funzioni
 - 1.5.1. Design modulare
 - 1.5.2. Concetto di funzione e utilità
 - 1.5.3. Definizione di una funzione
 - 1.5.4. Flusso di esecuzione in una chiamata di funzione
 - 1.5.5. Prototipo di una funzione
 - 1.5.6. Restituzione dei risultati
 - 1.5.7. Chiamata di una funzione: parametri
 - 1.5.8. Passaggio di parametri per riferimento e per valore
 - 1.5.9. Ambito identificatore
- 1.6. Strutture dati statiche
 - 1.6.1. *Array*
 - 1.6.2. Matrici - Poliedri
 - 1.6.3. Ricerca e ordinamento
 - 1.6.4. Catene-Funzioni di I/O per le stringhe
 - 1.6.5. Strutture-Sindacati
 - 1.6.6. Nuovi tipi di dati
- 1.7. Strutture dati dinamiche: puntatori
 - 1.7.1. Concetto-Definizione di puntatore
 - 1.7.2. Operatori e operazioni con i puntatori
 - 1.7.3. *Array* di puntatori
 - 1.7.4. Puntatori e *Array*
 - 1.7.5. Puntatori a stringhe
 - 1.7.6. Puntatori a strutture
 - 1.7.7. Indirizzi multipli
 - 1.7.8. Puntatori a funzioni
 - 1.7.9. Passaggio di funzioni, strutture e *Array* come parametri di funzione
- 1.8. File
 - 1.8.1. Concetti di base
 - 1.8.2. Operazioni con i file
 - 1.8.3. Tipi di file
 - 1.8.4. Organizzazione dei file
 - 1.8.5. Introduzione ai file C++
 - 1.8.6. Gestione dei file
- 1.9. Risorse
 - 1.9.1. Definizione di risorse
 - 1.9.2. Tipi di risorse
 - 1.9.3. Vantaggi e svantaggi
 - 1.9.4. Considerazioni
 - 1.9.5. Conversione ricorsiva-iterativa
 - 1.9.6. Lo stack di ricorsione

- 1.10. Test e documentazione
 - 1.10.1. Test del programma
 - 1.10.2. Test della scatola bianca
 - 1.10.3. Test della scatola nera
 - 1.10.4. Strumenti per i test
 - 1.10.5. Documentazione del programma

Modulo 2. Struttura dei dati

- 2.1. Introduzione alla Programmazione in C++
 - 2.1.1. Classi, costruttori, metodi e attributi
 - 2.1.2. Variabili
 - 2.1.3. Espressioni condizionali e loop
 - 2.1.4. Obiettivi
- 2.2. Tipi di dati astratti (TDA)
 - 2.2.1. Tipi di dati
 - 2.2.2. Strutture di base e TDA
 - 2.2.3. Vettori e *Array*
- 2.3. Strutture di dati lineari
 - 2.3.1. Elenco TDA: Definizione
 - 2.3.2. Elenchi collegati e doppiamente collegati
 - 2.3.3. Elenchi ordinati
 - 2.3.4. Elenchi in C++
 - 2.3.5. TDA pila
 - 2.3.6. TDA coda
 - 2.3.7. Pila e coda in C++
- 2.4. Strutture di dati gerarchiche
 - 2.4.1. TDA albero
 - 2.4.2. Percorsi
 - 2.4.3. Alberi n-ari
 - 2.4.4. Alberi binari
 - 2.4.5. Alberi binari di ricerca
- 2.5. Strutture dati gerarchiche: alberi complessi
 - 2.5.1. Alberi perfettamente bilanciati o di altezza minima
 - 2.5.2. Alberi multipercorso
 - 2.5.3. Riferimenti bibliografici
- 2.6. Insieme e coda di priorità
 - 2.6.1. TDA heap
 - 2.6.2. TDA coda di priorità
- 2.7. Tabelle *Hash*
 - 2.7.1. TDA tabelle *Hash*
 - 2.7.2. Funzioni *Hash*
 - 2.7.3. Funzione *Hash* nelle tabelle *Hash*
 - 2.7.4. Ridispersione
 - 2.7.5. Tabelle *Hash* aperte
- 2.8. Grafi
 - 2.8.1. Grafi TDA
 - 2.8.2. Tipi di grafi
 - 2.8.3. Rappresentazione grafica e operazioni di base
 - 2.8.4. Progettazione dei grafi
- 2.9. Algoritmi e concetti grafici avanzati
 - 2.9.1. Problemi grafici
 - 2.9.2. Algoritmi di percorso
 - 2.9.3. Algoritmi di percorso o di ricerca
 - 2.9.4. Altri algoritmi
- 2.10. Altre strutture di dati
 - 2.10.1. Insiemi
 - 2.10.2. *Array* paralleli
 - 2.10.3. Tabelle dei simboli
 - 2.10.4. Tries

Modulo 3. Programmazione avanzata

- 3.1. Introduzione alla Programmazione orientata agli oggetti
 - 3.1.1. Introduzione alla Programmazione orientata agli oggetti
 - 3.1.2. Progettazione delle lezioni
 - 3.1.3. Introduzione a UML per la modellazione dei problemi
- 3.2. Relazioni tra lezioni
 - 3.2.1. Astrazione ed ereditarietà
 - 3.2.2. Concetti avanzati di ereditarietà
 - 3.2.3. Polimorfismo
 - 3.2.4. Composizione e aggregazione
- 3.3. Introduzione ai design pattern per i problemi orientati agli oggetti
 - 3.3.1. Cosa sono i design pattern
 - 3.3.2. Pattern *Factory*
 - 3.3.3. Pattern *Singleton*
 - 3.3.4. Pattern *Observer*
 - 3.3.5. Pattern *Composite*
- 3.4. Eccezioni
 - 3.4.1. Quali sono le eccezioni?
 - 3.4.2. Gestione e acquisizione delle eccezioni
 - 3.4.3. Avvio delle eccezioni
 - 3.4.4. Creazione di eccezioni
- 3.5. Interfacce utente
 - 3.5.1. Introduzione a Qt
 - 3.5.2. Posizionamento
 - 3.5.3. Cosa sono gli eventi?
 - 3.5.4. Eventi: definizione e acquisizione
 - 3.5.5. Sviluppo di interfacce utente
- 3.6. Introduzione alla Programmazione concorrente
 - 3.6.1. Introduzione alla Programmazione concorrente
 - 3.6.2. Il concetto di processo e di thread
 - 3.6.3. Interazione tra processi o thread
 - 3.6.4. Thread in C++
 - 3.6.5. Vantaggi e svantaggi della Programmazione concorrente

- 3.7. Gestione e sincronizzazione dei thread
 - 3.7.1. Ciclo di vita di un thread
 - 3.7.2. La classe *Thread*
 - 3.7.3. Pianificazione del thread
 - 3.7.4. Gruppi di thread
 - 3.7.5. Thread di tipo demoniaco
 - 3.7.6. Sincronizzazione
 - 3.7.7. Meccanismi di bloccaggio
 - 3.7.8. Meccanismi di comunicazione
 - 3.7.9. Monitor
- 3.8. Problemi comuni nella Programmazione concorrente
 - 3.8.1. Il problema dei produttori-consumatori
 - 3.8.2. Il problema dei lettori e degli scrittori
 - 3.8.3. Il problema della cena dei filosofi
- 3.9. Documentazione e test del software
 - 3.9.1. Perché è importante documentare il software?
 - 3.9.2. Documentazione di progettazione
 - 3.9.3. Utilizzo di strumenti per la documentazione
- 3.10. Test di software
 - 3.10.1. Introduzione al test del software
 - 3.10.2. Tipi di test
 - 3.10.3. Test dell'unità
 - 3.10.4. Test di integrità
 - 3.10.5. Test di convalida
 - 3.10.6. Test del sistema

Modulo 4. Sviluppo delle applicazioni in rete

- 4.1. Linguaggi di mercato HTML5
 - 4.1.1. Nozioni di base sulla HTML
 - 4.1.2. Nuovi elementi HTML 5
 - 4.1.3. Moduli: nuovi controlli
- 4.2. Introduzione ai fogli di stile CSS
 - 4.2.1. Primi passi con CSS
 - 4.2.2. Introduzione ai CSS3

- 4.3. Linguaggio *Script* del browser: JavaScript
 - 4.3.1. Nozioni di base di JavaScript
 - 4.3.2. DOM
 - 4.3.3. Eventi
 - 4.3.4. JQuery
 - 4.3.5. Ajax
- 4.4. Concetto di Programmazione orientata ai componenti
 - 4.4.1. Contesto
 - 4.4.2. Componenti e interfacce
 - 4.4.3. Stati di un componente
- 4.5. Architettura dei componenti
 - 4.5.1. Architetture attuali
 - 4.5.2. Integrazione e distribuzione dei componenti
- 4.6. *Framework Front-End: Bootstrap*
 - 4.6.1. Design con la rete
 - 4.6.2. Formulari
 - 4.6.3. Componenti
- 4.7. Controllore della vista del modello
 - 4.7.1. Metodi di sviluppo web
 - 4.7.2. Pattern di progettazione: MVC
- 4.8. Tecnologie Grid informative
 - 4.8.1. Aumento delle risorse informatiche
 - 4.8.2. Concetto di tecnologia Grid
- 4.9. Architetture orientate ai servizi
 - 4.9.1. SOA e servizi web
 - 4.9.2. Topologia del servizio web
 - 4.9.3. Piattaforme di servizi web
- 4.10. Protocollo HTTP
 - 4.10.1. Messaggi
 - 4.10.2. Sessioni persistenti
 - 4.10.3. Sistema crittografico
 - 4.10.4. Funzionamento del protocollo HTTP

04 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

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.



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 socio-economico 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:



Materiali 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.



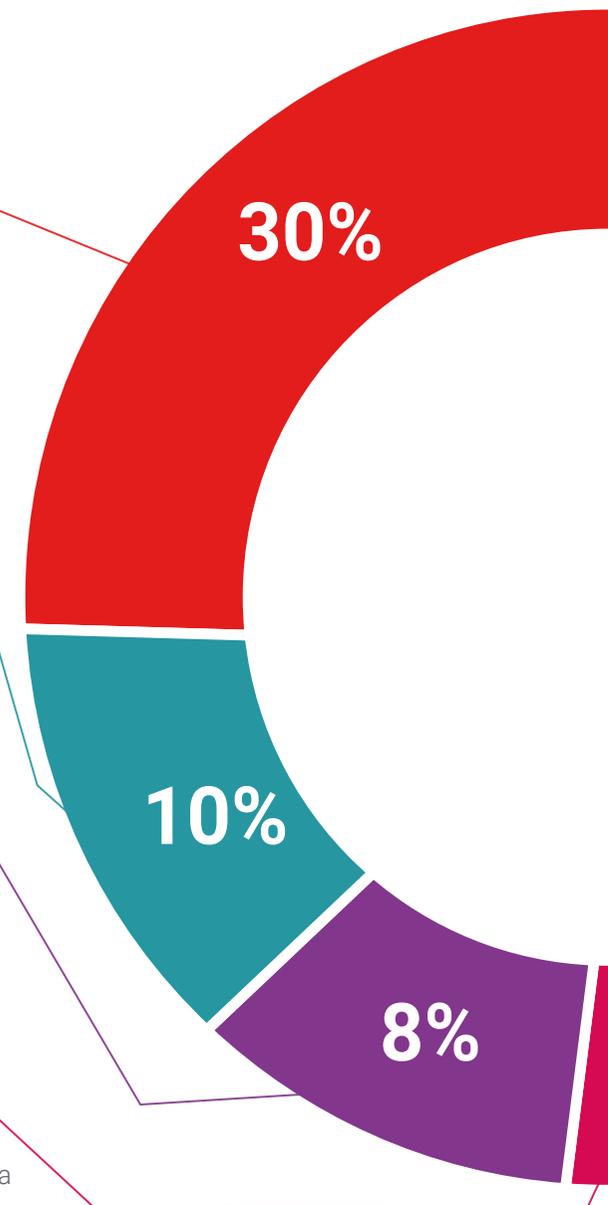
Pratiche di competenze e competenze

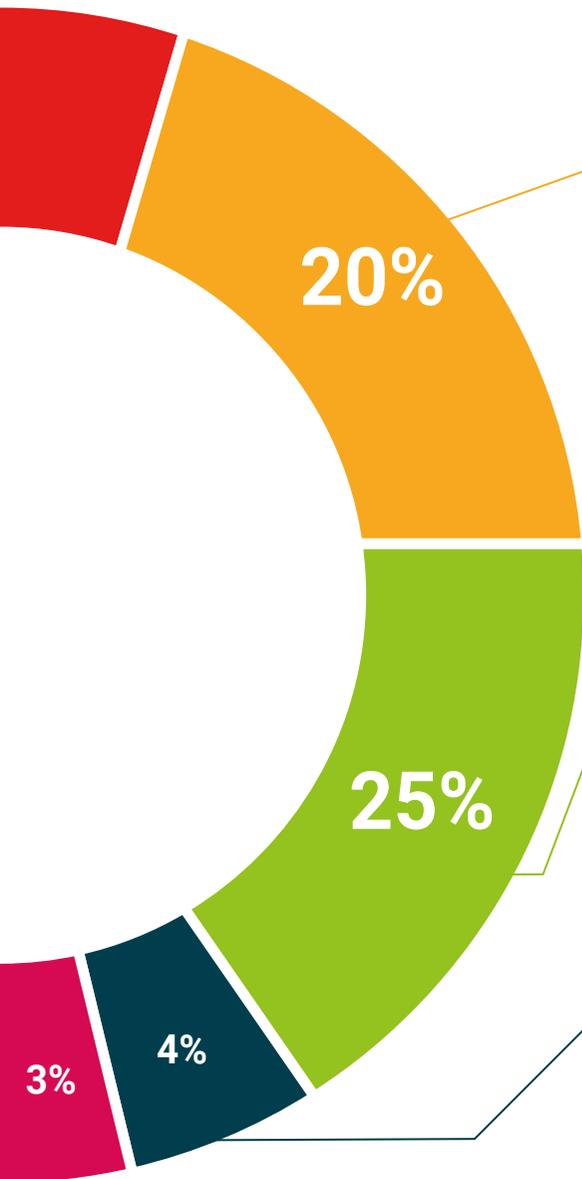
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.





Casi di Studio

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.



05 Titolo

L'Esperto Universitario in Programmazione garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Programmazione** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Programmazione**

N° Ore Ufficiali: **600 o.**



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

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Programmazione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università
Tecnologica
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario Programmazione