

# Esperto Universitario

## Software Libero e Riutilizzo del Software





## Esperto Universitario Software Libero e Riutilizzo del Software

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-software-libero-riutilizzo-software](http://www.techitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-software-libero-riutilizzo-software)

# 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

Sviluppa le tue competenze e conoscenze in materia di Software Libero e Riutilizzo del Software, con questo Esperto Universitario di alto livello impartito da esperti del settore. Imparerai le tecniche e le innovazioni più recenti, in modo pratico e rigoroso, al 100% online.



“

*Questo Esperto Universitario ti permetterà di aggiornare le tue conoscenze in materia di Software Libero e Riutilizzo del Software in modo pratico, 100% online, senza rinunciare al massimo rigore accademico"*

Questo programma è rivolto a coloro che sono interessati a raggiungere un livello di conoscenza superiore in materia di Software Libero e Riutilizzo del Software. 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. Si acquisiranno conoscenze approfondite in materia di Software Libero e Riutilizzo del Software da parte di professionisti del settore.

Lo studente potrà cogliere l'opportunità di seguire questa Esperto Universitario in un formato 100% online, senza dover rinunciare ai propri impegni. Si tratta di un'occasione per aggiornare le tue conoscenze, per ottenere la qualifica di Esperto Universitario e per continuare a crescere personalmente e professionalmente.

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

- ◆ Sviluppo di 100 scenari simulati presentati da esperti in Software Libero e Riutilizzo del Software
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche in materia di Software Libero e Riutilizzo del Software
- ◆ Notizie sugli ultimi progressi nel campo del Software Libero e del Riutilizzo del Software
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Sistema di apprendimento interattivo basato sul metodo casistico e la sua applicazione alla pratica reale
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Impara le tecniche e le strategie più recenti con questo programma e avrai successo come ingegnere informatico"*

“

*Specializzati in materia di Software Libero e Riutilizzo del Software grazie a questo programma intensivo, comodamente da 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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama in Software Libero e Riutilizzo del Software.

*Approfitta delle ultime tecnologie didattiche per aggiornarti in Software Libero e Riutilizzo del Software senza uscire da casa.*

*Scopri le ultime tecniche in materia di Software Libero e Riutilizzo del Software con l'aiuto di 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 lo porterà progressivamente ad acquisire le competenze che lo proietteranno a un livello professionale superiore.

```
...se.png" alt="house" />&nbsp;&nbsp;<? if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){  
...at the company";}  
... ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {  
... предприятия";  
  
echo "Par uzņēmumu";  
?></h3>  
  
<?php  
if ($_COOKIE['lang'] == 'eng'){  
echo $paruzneng;  
}  
elseif ($_COOKIE['lang'] == 'rus') {  
echo $paruznrus;  
}  
else  
echo $paruznlv;  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79
```

“

*Raggiungi il livello di conoscenza che desideri e padroneggia i concetti fondamentali in Software Libero e Riutilizzo del Software, con questa preparazione di alto livello"*



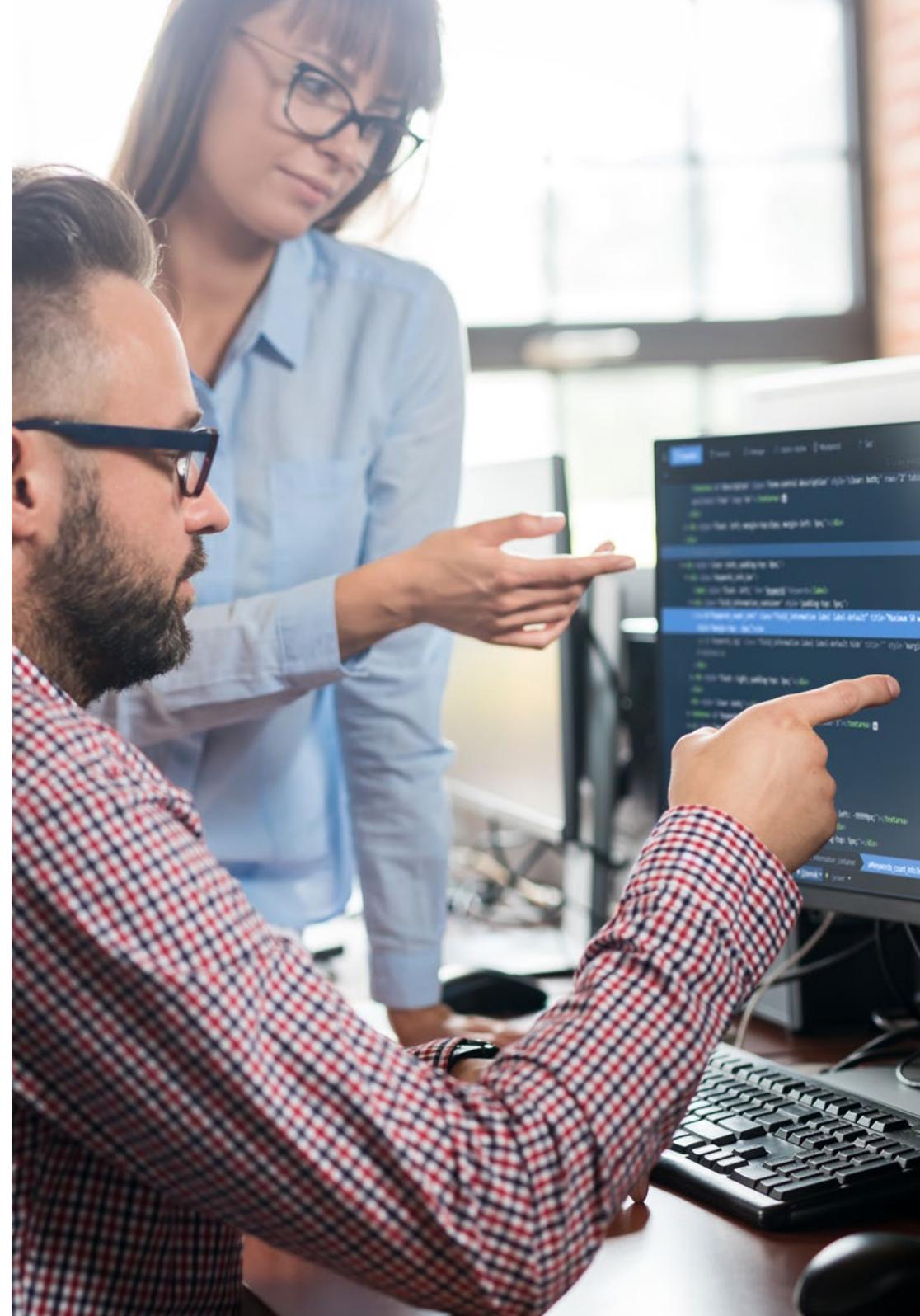
## Obiettivi generali

---

- ◆ Preparare scientificamente e tecnologicamente, nonché ad esercitare la professione di 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 una preparazione in Software Libero e Riutilizzo del Software, comprese le basi matematiche, statistiche e fisiche essenziali nell'ingegneria

“

*Iscriviti al miglior programma  
in Software Libero e Riutilizzo  
del Software del panorama  
universitario attuale”*





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Software libero e conoscenza aperta

- ◆ Imparare i concetti di Software Libero e conoscenza aperta, nonché i diversi tipi di licenze associate
- ◆ Conoscere i principali strumenti gratuiti disponibili in diversi settori come i sistemi operativi, la gestione aziendale, i gestori di contenuti, la creazione di contenuti multimediali
- ◆ Comprendere l'importanza e i vantaggi del software libero nel mondo degli affari, sia in termini di caratteristiche che di costi
- ◆ Approfondire la conoscenza del sistema operativo GNU/Linux, delle diverse distribuzioni esistenti e di come realizzarne adattamenti personalizzati
- ◆ Conoscere il funzionamento e lo sviluppo di WordPress, dato che questo CMS rappresenta più del 35% dei siti web attivi nel mondo, e più del 60% nel caso particolare dei CMS
- ◆ Comprendere il funzionamento del sistema operativo dei dispositivi mobili Android e le basi dello sviluppo di applicazioni mobili sia in modo nativo che come con *Frameworks* multiplatforma

### Modulo 2. Riutilizzo di Software

- ◆ Conoscere il panorama generale nella strategia del Riutilizzo di Software
- ◆ Apprendere i diversi modelli relativi al riutilizzo del Software, in termini di progettazione creazione, struttura e comportamento
- ◆ Introdurre il concetto di *Framework*, nonché conoscerne le principali tipologie come quelle destinate alla progettazione di interfacce grafiche, allo sviluppo di applicazioni web e alla gestione della persistenza degli oggetti nei database
- ◆ Comprendere il funzionamento del pattern Model-View-Controller (MVC), ampiamente utilizzato

### Modulo 3. 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 esperto di ingegneria Informatica, consapevole dell'importanza della preparazione per approfondire quest'area di conoscenza. L'obiettivo è quello di arricchire umanamente lo studente e di innalzare il livello di conoscenza in Software Libero e Riutilizzo del Software, attraverso le più recenti tecnologie didattiche disponibili.



“

*Questo Esperto Universitario in Software Libero e Riutilizzo del Software possiede il programma di apprendimento più completo e aggiornato del mercato”*

## Modulo 1. Software Libero e conoscenza aperta

- 1.1. Introduzione al software libero
  - 1.1.1. Storia del Software Libero
  - 1.1.2. "Libertà" del software
  - 1.1.3. Licenze per l'uso di strumenti software
  - 1.1.4. Proprietà intellettuale del software
  - 1.1.5. Qual è la motivazione per l'utilizzo del software libero?
  - 1.1.6. Miti del software libero
  - 1.1.7. Top500
- 1.2. Conoscenza aperta e licenze CC
  - 1.2.1. Concetti di base
  - 1.2.2. Licenze *Creative Commons*
  - 1.2.3. Altre licenze di contenuto
  - 1.2.4. Wikipedia e altri progetti di conoscenza aperta
- 1.3. Principali strumenti di software libero
  - 1.3.1. Sistemi operativi
  - 1.3.2. Applicazioni per ufficio
  - 1.3.3. Applicazioni di gestione aziendale
  - 1.3.4. Gestione dei contenuti web
  - 1.3.5. Strumenti per la creazione di contenuti multimediali
  - 1.3.6. Altre applicazioni
- 1.4. L'azienda: il software libero e i suoi costi
  - 1.4.1. Software Libero: Sì o no?
  - 1.4.2. Verità e bugie sul Software Libero
  - 1.4.3. Software aziendale basato su Software Libero
  - 1.4.4. Costi del software
  - 1.4.5. Modelli di Software Liberi
- 1.5. Il sistema operativo GNU/Linux
  - 1.5.1. Architettura
  - 1.5.2. Struttura della directory base
  - 1.5.3. Interfaccia e implementazione del file system
  - 1.5.4. Rappresentazione interna dei file
- 1.6. Il sistema operativo mobile Android
  - 1.6.1. Storia
  - 1.6.2. Architettura
  - 1.6.3. Forks di Android
  - 1.6.4. Introduzione allo sviluppo di Android
  - 1.6.5. *Frameworks* per lo sviluppo di applicazioni mobili
- 1.7. Creazione di siti web con WordPress
  - 1.7.1. Caratteristiche e struttura di WordPress
  - 1.7.2. Creazione di siti su wordpress.com
  - 1.7.3. Installazione e configurazione di WordPress in un server proprio
  - 1.7.4. Installazione di Plugins ed estensione di WordPress
  - 1.7.5. Creazione di Plugins per WordPress
  - 1.7.6. Creazione di temi per WordPress
- 1.8. Tendenze del Software Libero
  - 1.8.1. Ambienti nel cloud
  - 1.8.2. Strumenti di monitoraggio
  - 1.8.3. Sistemi operativi
  - 1.8.4. *Big Data* e *Open Data* 2.0.
  - 1.8.5. Informatica quantistica
- 1.9. Controllo delle versioni
  - 1.9.1. Concetti di base
  - 1.9.2. Git
  - 1.9.3. Servizi Git in cloud e self-hosted
  - 1.9.4. Altri sistemi di controllo della versione

- 1.10. Distribuzione di GNU/Linux personalizzati
  - 1.10.1. Principali distribuzioni
  - 1.10.2. Distribuzioni derivate da Debian
  - 1.10.3. Creazione pacchetti deb
  - 1.10.4. Modifica della distribuzione
  - 1.10.5. Creazione di immagini ISO

## Modulo 2. Riutilizzo di Software

- 2.1. Panoramica del Riutilizzo di Software
  - 2.1.1. Che cos'è il riutilizzo di software?
  - 2.1.2. Vantaggi e svantaggi del riutilizzo di software
  - 2.1.3. Principali tecniche di riutilizzo di software
- 2.2. Introduzione ai modelli di progettazione
  - 2.2.1. Che cos'è un modello di progettazione?
  - 2.2.2. Catalogo dei principali modelli di progettazione
  - 2.2.3. Come utilizzare i modelli per risolvere i problemi di progettazione?
  - 2.2.4. Come selezionare il miglior modello di progettazione?
- 2.3. Modelli di creazione I
  - 2.3.1. Modelli di creazione
  - 2.3.2. Modello *Abstract Factory*
  - 2.3.3. Esempio di implementazione del Modello *Abstract Factory*
  - 2.3.4. Modello *Builder*
  - 2.3.5. Esempio di implementazione del metodo *Builder*
  - 2.3.6. Modello *Abstract Factory* vs *Builder*
- 2.4. Modelli di creazione II
  - 2.4.1. Modello *Factory Method*
  - 2.4.2. *Factory Method* vs *Abstract Factory*
  - 2.4.3. Pattern Singleton
- 2.5. Modelli strutturali I
  - 2.5.1. Modelli strutturali
  - 2.5.2. Modello *Adapter*
  - 2.5.3. Modello *Bridge*
- 2.6. Modelli strutturali II
  - 2.6.1. Pattern Composite
  - 2.6.2. Modello Decorator
- 2.7. Modelli strutturali III
  - 2.7.1. Modello Facade
  - 2.7.2. Modello Proxy
- 2.8. Modelli di comportamento I
  - 2.8.1. Concetto di modelli di comportamento
  - 2.8.2. Modelli di comportamento: catena di responsabilità
  - 2.8.3. Modello di comportamento Ordine
- 2.9. Modelli di comportamento II
  - 2.9.1. Modello Interprete o *Interpreter*
  - 2.9.2. Modello di iterazione
  - 2.9.3. Modello di osservazione
  - 2.9.4. Modello di strategia
- 2.10. *Frameworks*
  - 2.10.1. Concetto di *Framework*
  - 2.10.2. Sviluppo mediante *Frameworks*
  - 2.10.3. Modello *Model View Controller*
  - 2.10.4. *Framework* per la progettazione di interfacce grafiche
  - 2.10.5. *Frameworks* per lo sviluppo di applicazioni web
  - 2.10.6. *Frameworks* per la gestione della persistenza degli oggetti nei database

### Modulo 3. Sviluppo delle applicazioni in rete

- 3.1. Linguaggi di mercato HTML5
  - 3.1.1. Nozioni di base sulla HTML
  - 3.1.2. Nuovi elementi HTML 5
  - 3.1.3. Moduli: nuovi controlli
- 3.2. Introduzione ai fogli di stile CSS
  - 3.2.1. Primi passi con CSS
  - 3.2.2. Introduzione ai CSS3
- 3.3. Linguaggio *Script* del browser: JavaScript
  - 3.3.1. Nozioni di base di JavaScript
  - 3.3.2. DOM
  - 3.3.3. Eventi
  - 3.3.4. JQuery
  - 3.3.5. Ajax
- 3.4. Concetto di programmazione orientata ai componenti
  - 3.4.1. Contesto
  - 3.4.2. Componenti e interfacce
  - 3.4.3. Stati di un componente
- 3.5. Architettura dei componenti
  - 3.5.1. Architetture attuali
  - 3.5.2. Integrazione e distribuzione dei componenti
- 3.6. *Framework Front-End*: Bootstrap
  - 3.6.1. Design con la rete
  - 3.6.2. Formolari
  - 3.6.3. Componenti
- 3.7. Controllore della vista del modello
  - 3.7.1. Metodi di sviluppo web
  - 3.7.2. Pattern di progettazione: MVC





- 3.8. Tecnologie Grid informative
  - 3.8.1. Aumento delle risorse informatiche
  - 3.8.2. Concetto di tecnologia Grid
- 3.9. Architetture orientate ai servizi
  - 3.9.1. SOA e servizi web
  - 3.9.2. Topologia del servizio web
  - 3.9.3. Piattaforme di servizi web
- 3.10. Protocollo HTTP
  - 3.10.1. Messaggi
  - 3.10.2. Sessioni persistenti
  - 3.10.3. Sistema crittografico
  - 3.10.4. Funzionamento del protocollo HTTP

“ *Un'esperienza di specializzazione unica e decisiva per crescere a livello professionale* ”

# 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.



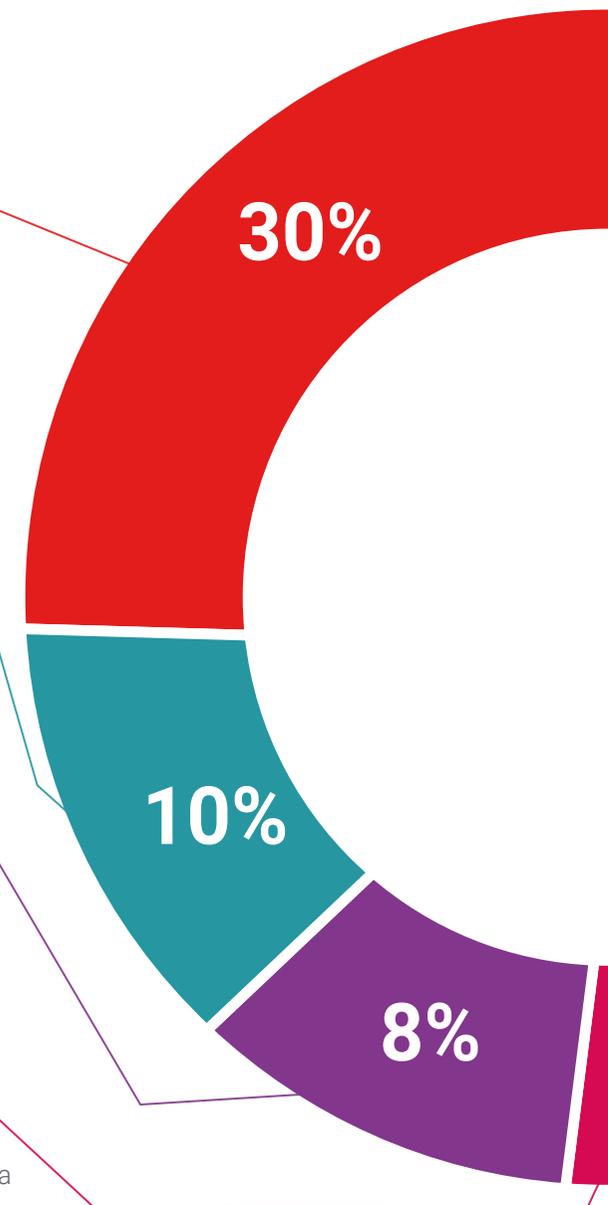
#### Pratiche di competenze e competenze

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 Software Libero e Riutilizzo del Software 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 Software Libero e Riutilizzo del Software** 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 Software Libero e Riutilizzo del Software**

N° Ore Ufficiali: **450 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 in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

Esperto Universitario  
Software Libero e Riutilizzo  
del Software

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

# Esperto Universitario

## Software Libero e Riutilizzo del Software

```
...I[type])echo "current";>  
...pe=1;text_margin">  
...>  
..._ico"> </div>  
..._COOKIE['lang'] == 'rus')echo "style='margin:0px 0px 0px 0px';<br>  
...lang'] == 'eng'){<br>...Wood-frame houses";<br>...I($_COOKIE['lang'] == 'rus'){<br>...echo "Деревянные каркасные дома";<br>...}else{<br>...echo "Koka karkasa mājas";<br>...</pre>
```