

Esperto Universitario Programmazione





Esperto Universitario Programmazione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

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



Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia di studio

pag. 18

05

Titolo

pag. 28

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

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

“

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

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

Impara le ultime tecniche di Programmazione da esperti del settore.

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.



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.

```
<a href=
<li><a href=
<li><a href=
<li class="ha
  <ul>
    <li>
    <li>
    <li c
  </ul>
```

```
navigation">
```

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

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

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

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

```
a href="tal
```

```
a href="i
```

```
lass="
```

“

*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. Direzioni
 - 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. Formulare
 - 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 di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.



“

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

Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto.

Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali
(che poi non potrai mai frequentare)”*



I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi"

Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.



Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.



Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"

L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.

Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.

In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



Materiale di studio

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

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



Capacità e competenze pratiche

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



Riepiloghi interattivi

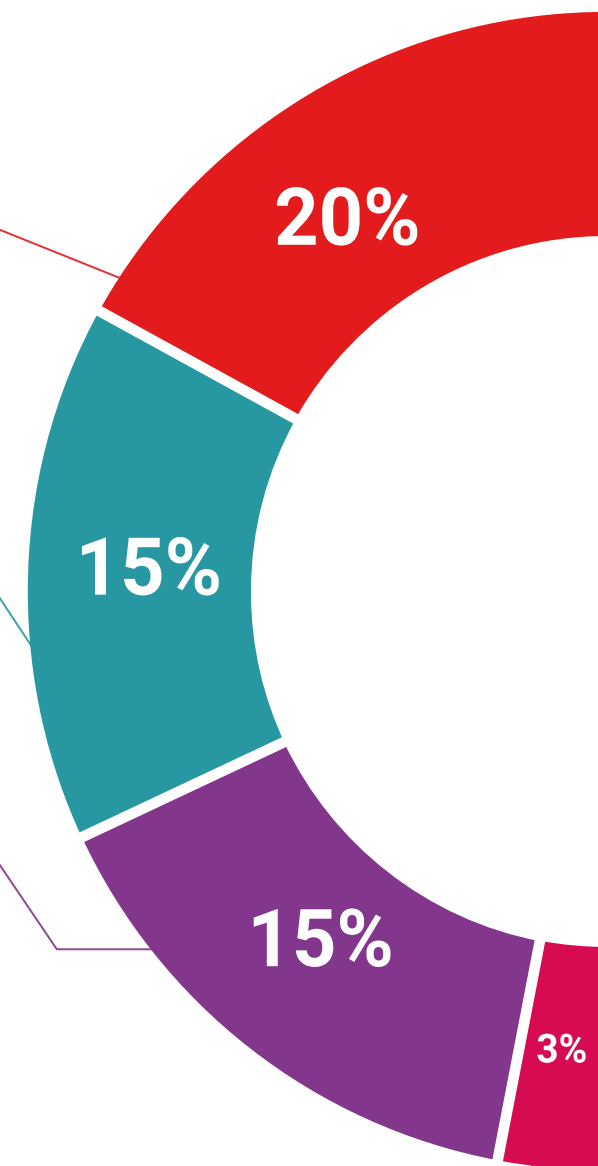
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

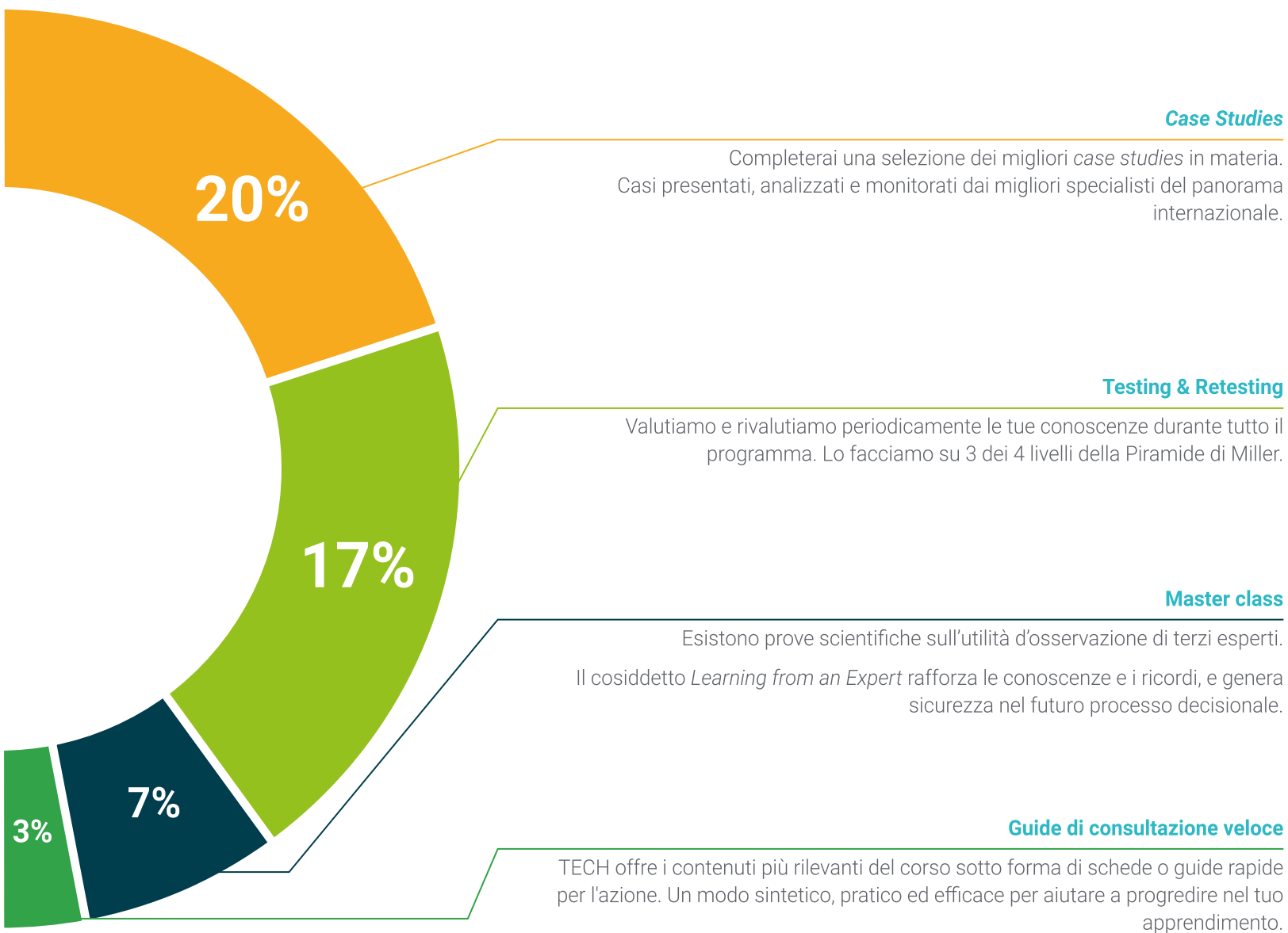
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Lecture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Case Studies

Completerai una selezione dei migliori *case studies* in materia. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma. Lo facciamo su 3 dei 4 livelli della Piramide di Miller.



Master class

Esistono prove scientifiche sull'utilità d'osservazione di terzi esperti. Il cosiddetto *Learning from an Expert* rafforza le conoscenze e i ricordi, e genera sicurezza nel futuro processo decisionale.



Guide di consultazione veloce

TECH offre i contenuti più rilevanti del corso sotto forma di schede o guide rapide per l'azione. Un modo sintetico, pratico ed efficace per aiutare a progredire nel tuo apprendimento.



05 Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Esperto Universitario in Programmazione rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.



“

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

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Programmazione** 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.

Titolo: **Esperto Universitario in Programmazione**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **24 ECTS**



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



Esperto Universitario Programmazione

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 24 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario Programmazione

