

# Experto Universitario en Programación





**tech** universidad  
tecnológica

## Experto Universitario en Programación

Modalidad: Online

Duración: 6 meses

Titulación: TECH - Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 450 h.

Acceso web: [www.techtitute.com/ingenieria/experto-universitario/programacion](http://www.techtitute.com/ingenieria/experto-universitario/programacion)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 14*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

05

Metodología

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

Este Experto está orientado a lograr un alto dominio en Programación, a través de la última tecnología educativa 100% online. Con esta formación aprenderás la estructura básica de un ordenador, el software y de los lenguajes de programación de propósito general. Una oportunidad única para alcanzar éxito profesional como programador.



“

*Este Experto te permitirá actualizar tus conocimientos sobre el Programación de un modo práctico, 100% online, sin renunciar al máximo rigor académico”*

Este programa está dirigido a aquellas personas interesadas en alcanzar un nivel de conocimiento superior sobre el Programación. El principal objetivo es formar al alumno para que aplique en el mundo real los conocimientos adquiridos en este Experto, en un entorno de trabajo que reproduzca las condiciones que se puede encontrar en su futuro, de manera rigurosa y realista.

Este Experto te preparará para el ejercicio profesional de la ingeniería informática, gracias a una formación transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo. Obtendrás amplios conocimientos en Programación, de la mano de profesionales en el sector.

Aprovecha la oportunidad y cursa esta formación en un formato 100% online, sin tener que renunciar a tus obligaciones, y haciendo fácil tu regreso a la universidad. Actualiza tus conocimientos y consigue tu título de Experto para seguir creciendo personal y profesionalmente.

Este **Experto en Programación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la formación son:

- ◆ Desarrollo de 100 escenarios simulados presentados por expertos en Programación.
- ◆ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre el Programación.
- ◆ Novedades sobre los últimos avances en el Programación.
- ◆ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje.
- ◆ Sistema interactivo de aprendizaje basado en el método del caso y su aplicación a la práctica real.
- ◆ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual.
- ◆ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet.



*Este programa te permitirá potenciar tus capacidades y actualizar tus conocimientos en Programación”*

“

*Fórmate en Programación con este programa intensivo, desde la comodidad de tu casa”*

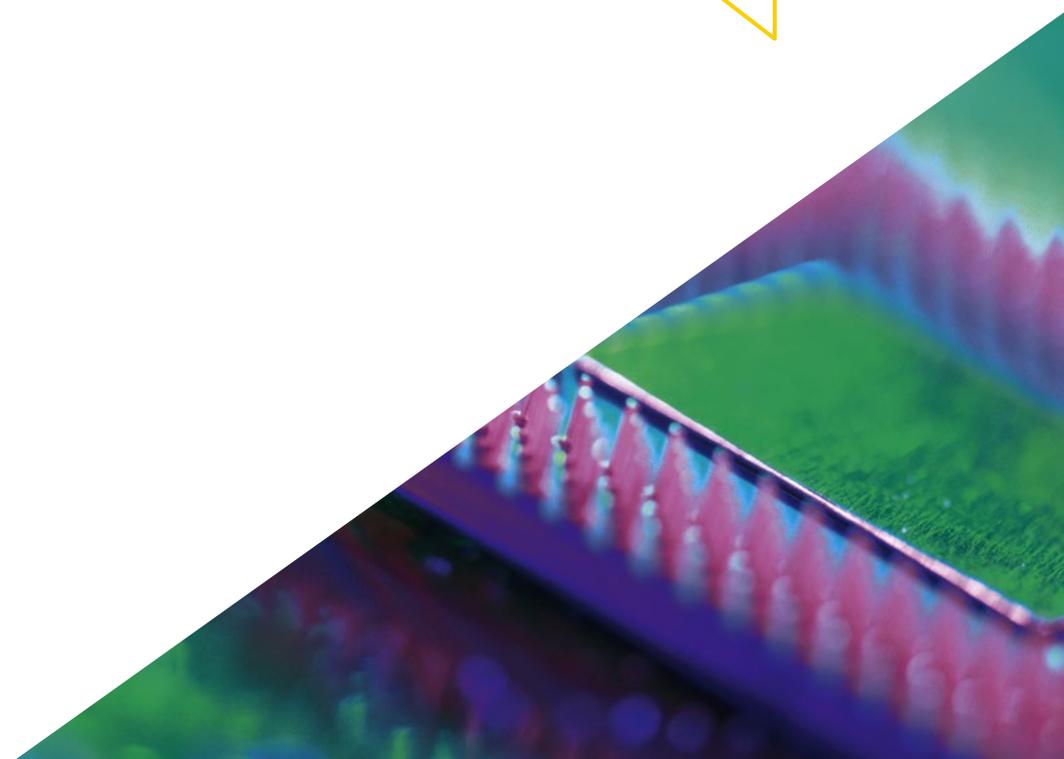
Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de Ingeniería Informática, que vierten en esta formación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el docente deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en Sistemas de Información con gran experiencia docente.

*Aprovecha la última tecnología educativa para ponerte al día en Programación sin moverte de casa.*

*Conoce las últimas técnicas en Programación de la mano de expertos en la materia.*



# 02

## Objetivos

El objetivo de esta formación es ofrecer a los profesionales de Informática, los conocimientos y habilidades necesarios para realizar su actividad utilizando los protocolos y técnicas más avanzados del momento. Mediante un planteamiento de trabajo totalmente adaptable al alumno, este Experto te llevará progresivamente a adquirir las competencias que te impulsarán hacia un nivel profesional superior.



“

*Profundizarás en el campo de la computación y la estructura de computadores, materias esenciales para cualquier desarrollador de softwares”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Formar científica y tecnológicamente, así como preparar para el ejercicio profesional de la ingeniería informática, todo ello con una formación transversal y versátil adaptada a las nuevas tecnologías e innovaciones en este campo.
- ♦ Obtener amplios conocimientos en el campo de la computación, la estructura de computadoras y la ingeniería del software, todo ello incluyendo la base matemática, estadística y física imprescindible en una ingeniería.



## Objetivos específicos

---

- ♦ Comprender la estructura básica de un ordenador, el software y de los lenguajes de programación de propósito general.
- ♦ Aprender a diseñar e interpretar algoritmos, que son la base necesaria para poder desarrollar programas informáticos.
- ♦ Entender los elementos esenciales de un programa informático, como son los distintos tipos de datos, operadores, expresiones, sentencias, E/S y sentencias de control.
- ♦ Comprender las distintas estructuras de datos disponibles en los lenguajes de programación de propósito general tanto estáticas como dinámicas, así como adquirir los conocimientos esenciales para el manejo de ficheros.
- ♦ Conocer las distintas técnicas de pruebas en los programas informáticos y la importancia de generar una buena documentación junto con un buen código fuente.
- ♦ Aprender los conceptos básicos del lenguaje de programación C++, uno de los más usados a nivel mundial.



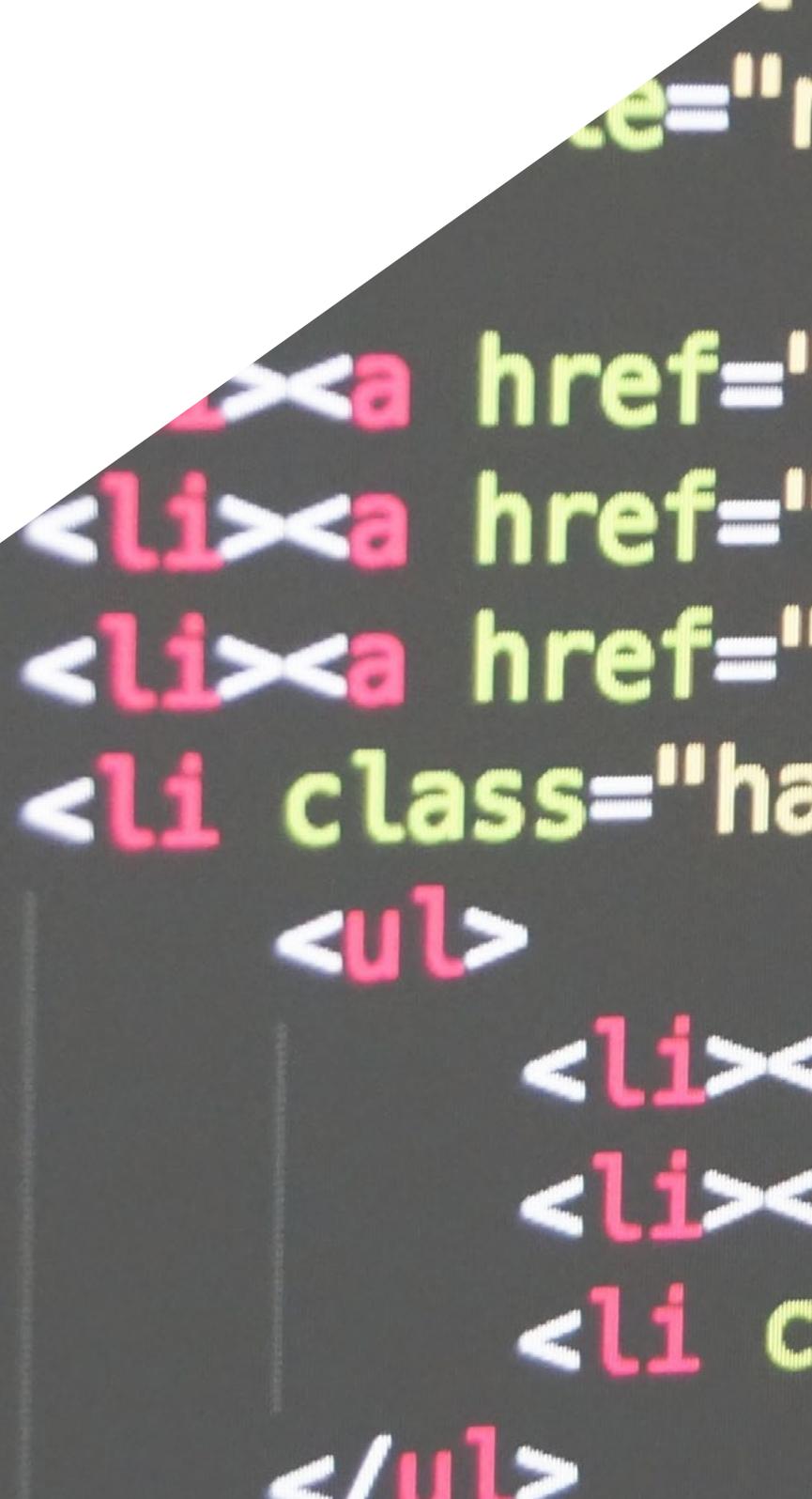


- ◆ Aprender los fundamentos de la programación en el lenguaje C++, incluyendo clases, variables, expresiones condicionales y objetos.
- ◆ Entender los tipos abstractos de datos, los tipos de estructuras de datos lineales, estructuras de datos jerárquicas simples y complejas, así como su implementación en C++.
- ◆ Comprender el funcionamiento de estructuras de datos avanzadas distintas de las habituales.
- ◆ Conocer la teoría y la práctica relacionada con el uso de montículos y colas de prioridad.
- ◆ Aprender el funcionamiento de las tablas hash, como tipos abstractos de datos y funciones.
- ◆ Entender la teoría de grafos, así como algoritmos y concepto avanzados sobre grafos.
- ◆ Profundizar en los conocimientos de programación, especialmente en lo relacionado a la programación orientada a objetos, y los distintos tipos de relaciones entre clases existentes.
- ◆ Conocer los distintos patrones de diseño para problemas orientados a objetos.
- ◆ Aprender sobre la programación orientada a eventos y el desarrollo de interfaces de usuario con Qt.
- ◆ Adquirir los conocimientos esenciales de la programación concurrente, los procesos y los hilos.
- ◆ Aprender a gestionar el uso de los hilos y la sincronización, así como la resolución de los problemas comunes dentro de la programación concurrente.
- ◆ Entender la importancia de la documentación y las pruebas en el desarrollo del software.

04

# Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de Ingeniería Informática, conscientes de la relevancia de la actualidad de la formación para poder profundizar en esta área de conocimiento, con el fin de enriquecer humanísticamente al estudiante y elevarle el nivel de conocimiento en Programación mediante las últimas tecnologías educativas disponibles.



```
navigation">
```

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

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

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

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

```
a href="tail
```

```
a href="i
```

```
lass="
```

“

*Este Experto en Programación contiene el programa de aprendizaje más completo y actualizado del mercado”*

## Módulo 1. Fundamentos de Programación

- 1.1. Introducción a la programación
  - 1.1.1. Estructura básica de un ordenador
  - 1.1.2. Software
  - 1.1.3. Lenguajes de programación
  - 1.1.4. Ciclo de vida de una aplicación informática
- 1.2. Diseño de algoritmos
  - 1.2.1. La resolución de problemas
  - 1.2.2. Técnicas descriptivas
  - 1.2.3. Elementos y estructura de un algoritmo
- 1.3. Elementos de un programa
  - 1.3.1. Origen y características del lenguaje C++
  - 1.3.2. El entorno de desarrollo
  - 1.3.3. Concepto de programa
  - 1.3.4. Tipos de datos fundamentales
  - 1.3.5. Operadores
  - 1.3.6. Expresiones
  - 1.3.7. Sentencias
  - 1.3.8. Entrada y salida de datos
- 1.4. Sentencias de control
  - 1.4.1. Sentencias
  - 1.4.2. Bifurcaciones
  - 1.4.3. Bucles
- 1.5. Abstracción y modularidad: funciones
  - 1.5.1. Diseño modular
  - 1.5.2. Concepto de función y utilidad
  - 1.5.3. Definición de una función
  - 1.5.4. Flujo de ejecución en la llamada de una función
  - 1.5.5. Prototipo de una función
  - 1.5.6. Devolución de resultados
  - 1.5.7. Llamada a una función: parámetros
  - 1.5.8. Paso de parámetros por referencia y por valor
  - 1.5.9. Ámbito identificador
- 1.6. Estructuras de datos estáticas
  - 1.6.1. Arrays
  - 1.6.2. Matrices. Poliedros
  - 1.6.3. Búsqueda y ordenación
  - 1.6.4. Cadenas. Funciones de E/S para cadenas
  - 1.6.5. Estructuras. Uniones
  - 1.6.6. Nuevos tipos de datos
- 1.7. Estructuras de datos dinámicas: punteros
  - 1.7.1. Concepto. Definición de puntero
  - 1.7.2. Operadores y operaciones con punteros
  - 1.7.3. Arrays de punteros
  - 1.7.4. Punteros y arrays
  - 1.7.5. Punteros a cadenas
  - 1.7.6. Punteros a estructuras
  - 1.7.7. Indirección múltiple
  - 1.7.8. Punteros a funciones
  - 1.7.9. Paso de funciones, estructuras y arrays como parámetros de funciones
- 1.8. Ficheros
  - 1.8.1. Conceptos básicos
  - 1.8.2. Operaciones con ficheros
  - 1.8.3. Tipos de ficheros
  - 1.8.4. Organización de los ficheros
  - 1.8.5. Introducción a los ficheros C++
  - 1.8.6. Manejo de ficheros
- 1.9. Recursividad
  - 1.9.1. Definición de recursividad
  - 1.9.2. Tipos de recursión
  - 1.9.3. Ventajas e inconvenientes
  - 1.9.4. Consideraciones
  - 1.9.5. Conversión recursivo-iterativa
  - 1.9.6. La pila de recursión

- 1.10. Prueba y documentación
  - 1.10.1. Pruebas de programas
  - 1.10.2. Prueba de la caja blanca
  - 1.10.3. Prueba de la caja negra
  - 1.10.4. Herramientas para realizar las pruebas
  - 1.10.5. Documentación de programas

## Módulo 2. Estructura de Datos

- 2.1. Introducción a la programación en C++
  - 2.1.1. Clases, constructores, métodos y atributos
  - 2.1.2. Variables
  - 2.1.3. Expresiones condicionales y bucles
  - 2.1.4. Objetos
- 2.2. Tipos abstractos de datos (TAD)
  - 2.2.1. Tipos de datos
  - 2.2.2. Estructuras básicas y TAD
  - 2.2.3. Vectores y arrays
- 2.3. Estructuras de datos lineales
  - 2.3.1. TAD Lista. Definición
  - 2.3.2. Listas enlazadas y doblemente enlazadas
  - 2.3.3. Listas ordenadas
  - 2.3.4. Listas en C++
  - 2.3.5. TAD Pila
  - 2.3.6. TAD Cola
  - 2.3.7. Pila y Cola en C++
- 2.4. Estructuras de datos jerárquicas
  - 2.4.1. TAD Árbol
  - 2.4.2. Recorridos
  - 2.4.3. Árboles n-arios
  - 2.4.4. Árboles binarios
  - 2.4.5. Árboles binarios de búsqueda

- 2.5. Estructuras de datos jerárquicas: árboles complejos
  - 2.5.1. Árboles perfectamente equilibrados o de altura mínima
  - 2.5.2. Árboles multicamino
  - 2.5.3. Referencias bibliográficas
- 2.6. Montículos y cola de prioridad
  - 2.6.1. TAD Montículos
  - 2.6.2. TAD Cola de prioridad
- 2.7. Tablas hash
  - 2.7.1. TAD Tabla hash
  - 2.7.2. Funciones hash
  - 2.7.3. Función hash en tablas hash
  - 2.7.4. Redispersión
  - 2.7.5. Tablas hash abiertas
- 2.8. Grafos
  - 2.8.1. TAD Grafo
  - 2.8.2. Tipos de grafo
  - 2.8.3. Representación gráfica y operaciones básicas
  - 2.8.4. Diseño de grafos
- 2.9. Algoritmos y conceptos avanzados sobre grafos
  - 2.9.1. Problemas sobre grafos
  - 2.9.2. Algoritmos sobre caminos
  - 2.9.3. Algoritmos de búsqueda o recorridos
  - 2.9.4. Otros algoritmos
- 2.10. Otras estructuras de datos
  - 2.10.1. Conjuntos
  - 2.10.2. Arrays paralelos
  - 2.10.3. Tablas de símbolos
  - 2.10.4. Tries

### Módulo 3. Programación Avanzada

- 3.1. Introducción a la programación orientada a objetos
  - 3.1.1. Introducción a la programación orientada a objetos
  - 3.1.2. Diseño de clases
  - 3.1.3. Introducción a UML para el modelado de los problemas

- 3.2. Relaciones entre clases
  - 3.2.1. Abstracción y herencia
  - 3.2.2. Conceptos avanzados de herencia
  - 3.2.3. Polimorfismo
  - 3.2.4. Composición y agregación
- 3.3. Introducción a los patrones de diseño para problemas orientados a objetos
  - 3.3.1. Qué son los patrones de diseño
  - 3.3.2. Patrón Factory
  - 3.3.3. Patrón Singleton
  - 3.3.4. Patrón Observer
  - 3.3.5. Patrón Composite
- 3.4. Excepciones
  - 3.4.1. ¿Qué son las excepciones?
  - 3.4.2. Captura y gestión de excepciones
  - 3.4.3. Lanzamiento de excepciones
  - 3.4.4. Creación de excepciones
- 3.5. Interfaces de usuarios
  - 3.5.1. Introducción a Qt
  - 3.5.2. Posicionamiento
  - 3.5.3. ¿Qué son los eventos?
  - 3.5.4. Eventos: definición y captura
  - 3.5.5. Desarrollo de interfaces de usuario
- 3.6. Introducción a la programación concurrente
  - 3.6.1. Introducción a la programación concurrente
  - 3.6.2. El concepto de proceso e hilo
  - 3.6.3. Interacción entre procesos o hilos
  - 3.6.4. Los hilos en C++
  - 3.6.5. Ventajas e inconvenientes de la programación concurrente
- 3.7. Gestión de hilos y sincronización
  - 3.7.1. Ciclo de vida de un hilo
  - 3.7.2. La clase Thread
  - 3.7.3. Planificación de hilos
  - 3.7.4. Grupos hilos

- 3.7.5. Hilos de tipo demonio
- 3.7.6. Sincronización
- 3.7.7. Mecanismos de bloqueo
- 3.7.8. Mecanismos de comunicación
- 3.7.9. Monitores
- 3.8. Problemas comunes dentro de la programación concurrente
  - 3.8.1. El problema de los productores consumidores
  - 3.8.2. El problema de los lectores y escritores
  - 3.8.3. El problema de la cena de los filósofos
- 3.9. Documentación y pruebas de software
  - 3.9.1. ¿Por qué es importante documentar el software?
  - 3.9.2. Documentación de diseño
  - 3.9.3. Uso de herramientas para la documentación
- 3.10. Pruebas de software
  - 3.10.1. Introducción a las pruebas del software
  - 3.10.2. Tipos de pruebas
  - 3.10.3. Prueba de unidad
  - 3.10.4. Prueba de integración
  - 3.10.5. Prueba de validación
  - 3.10.6. Prueba del sistema

#### Módulo 4. Desarrollo de Aplicaciones en Red

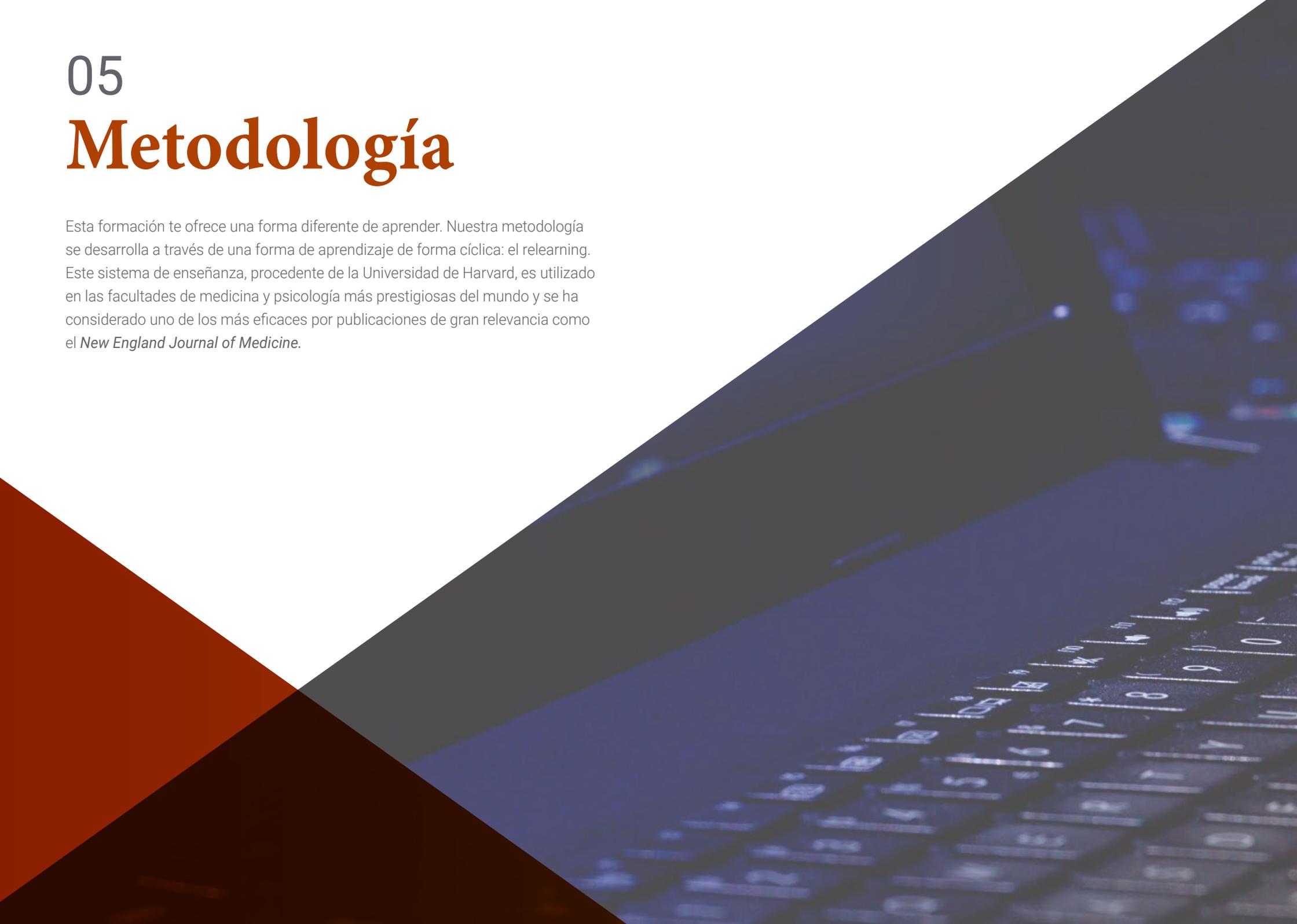
- 4.1. Lenguajes de marcado HTML5
  - 4.1.1. Conceptos básicos de HTML
  - 4.1.2. Nuevos elementos HTML 5
  - 4.1.3. Formularios: nuevos controles
- 4.2. Introducción a hojas de estilo CSS
  - 4.2.1. Primeros pasos con CSS
  - 4.2.2. Introducción a CSS3
- 4.3. Lenguaje script de navegador: JavaScript

- 4.3.1. Conceptos básicos de JavaScript
  - 4.3.2. DOM
  - 4.3.3. Eventos
  - 4.3.4. JQuery
  - 4.3.5. Ajax
- 4.4. Concepto de la programación orientada a componentes
  - 4.4.1. Contexto
  - 4.4.2. Componentes e interfaces
  - 4.4.3. Estados de un componente
- 4.5. Arquitectura de componentes
  - 4.5.1. Arquitecturas actuales
  - 4.5.2. Integración y despliegue de componentes
- 4.6. Framework Front-End: Bootstrap
  - 4.6.1. Diseño con rejilla
  - 4.6.2. Formularios
  - 4.6.3. Componentes
- 4.7. Modelo vista controlador
  - 4.7.1. Métodos de desarrollo Web
  - 4.7.2. Patrón de diseño: MVC
- 4.8. Tecnologías Grid de la información
  - 4.8.1. Incremento de recursos en computación
  - 4.8.2. Concepto de tecnología Grid
- 4.9. Arquitectura orientada a servicios
  - 4.9.1. SOA y servicios Web
  - 4.9.2. Topología de un servicio Web
  - 4.9.3. Plataformas para los servicios Web
- 4.10. Protocolo HTTP
  - 4.10.1. Mensajes
  - 4.10.2. Sesiones persistentes
  - 4.10.3. Sistema criptográfico
  - 4.10.4. Funcionamiento del protocolo HTTPS

05

# Metodología

Esta formación te ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de una forma de aprendizaje de forma cíclica: el relearning. Este sistema de enseñanza, procedente de la Universidad de Harvard, es utilizado en las facultades de medicina y psicología más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el *New England Journal of Medicine*.





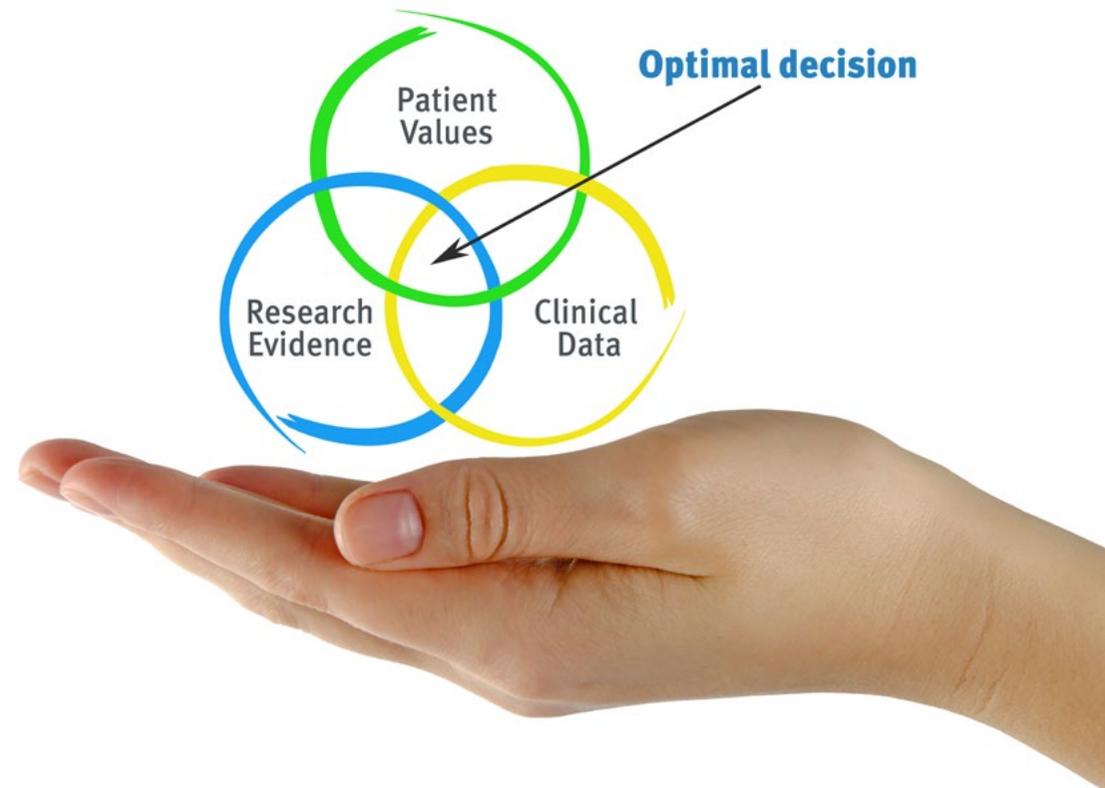
“

*Descubre el Relearning, un sistema procedente de Harvard que abandona el aprendizaje lineal convencional, para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

Ante una determinada situación, ¿qué haría usted? A lo largo de estos meses, el profesional se enfrentará a múltiples casos clínicos simulados, basados en pacientes reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Este método hace que los especialistas aprendan mejor, ya que aceptan más responsabilidad y se acercan a la realidad de su futuro profesional.



*El relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu formación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito”*



El caso clínico es la presentación comentada de un paciente, o grupo de pacientes, que se convierte en «caso», en un ejemplo o modelo que ilustra algún componente clínico peculiar, bien por su poder docente, bien por su singularidad o rareza. Es esencial que el caso se apoye en la vida profesional actual, intentando recrear los condicionantes reales en la práctica profesional del ámbito de la medicina.

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

**01**

Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.

---

**02**

El aprendizaje se concreta de una manera sólida, en capacidades prácticas, que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.

---

**03**

Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.

---

**04**

La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

---



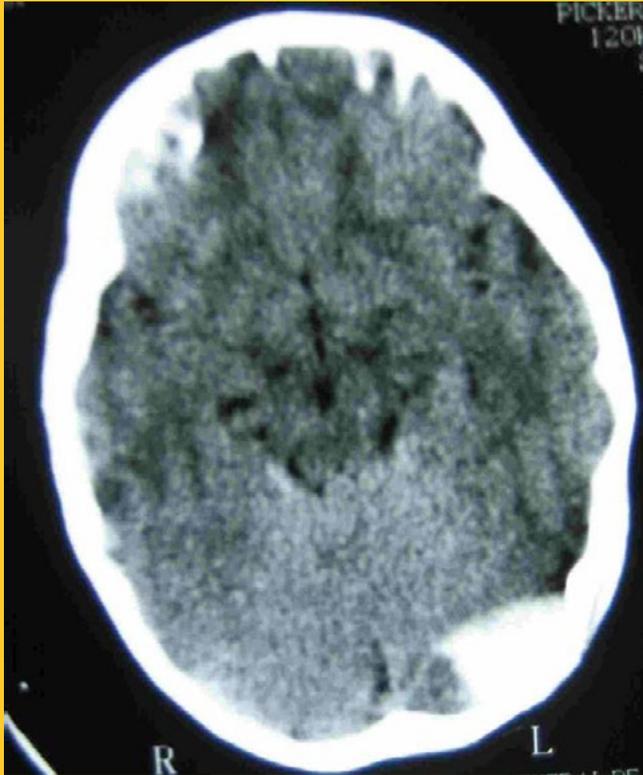


*El alumno podrá aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, Learning from an Expert”*

*Un sistema inmersivo de transmisión de conocimientos, a través de la participación en la resolución de problemas reales, apoyado en la mejor tecnología audiovisual del mercado docente.*

*El aprendizaje con el método Relearning te permitirá, además de aprender y consolidar lo aprendido de una manera más eficaz, conseguir tus metas formativas con más velocidad y menos esfuerzo.*





Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana. Se valoraron, como muy positivos, la calidad docente, la calidad de los materiales, la estructura del curso y los objetivos conseguidos.

*Con más de 40.000 docentes formados en esta metodología y un nivel de satisfacción de 8.0, el relearning ha demostrado estar a la altura de los más exigentes entornos de evaluación.*

En nuestro Experto el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprendemos, desaprendemos, olvidamos y reaprendemos); por eso combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

Más de 40.000 docentes han sido formados a través de esta metodología, alcanzando un éxito sin precedentes. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con los más elevados estándares de evaluación y de seguimiento.

*Esta formación se apoyará, sobre todo, en la experiencia. Un proceso en el que poner a prueba los conocimientos que irás adquiriendo, consolidándolos y mejorándolos paulatinamente.*

Durante toda tu formación, tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti.



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Técnicas y procedimientos educativos en video

Te acercamos a las técnicas más novedosas, a los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en técnicas médicas. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para tu asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.



#### Resúmenes interactivos

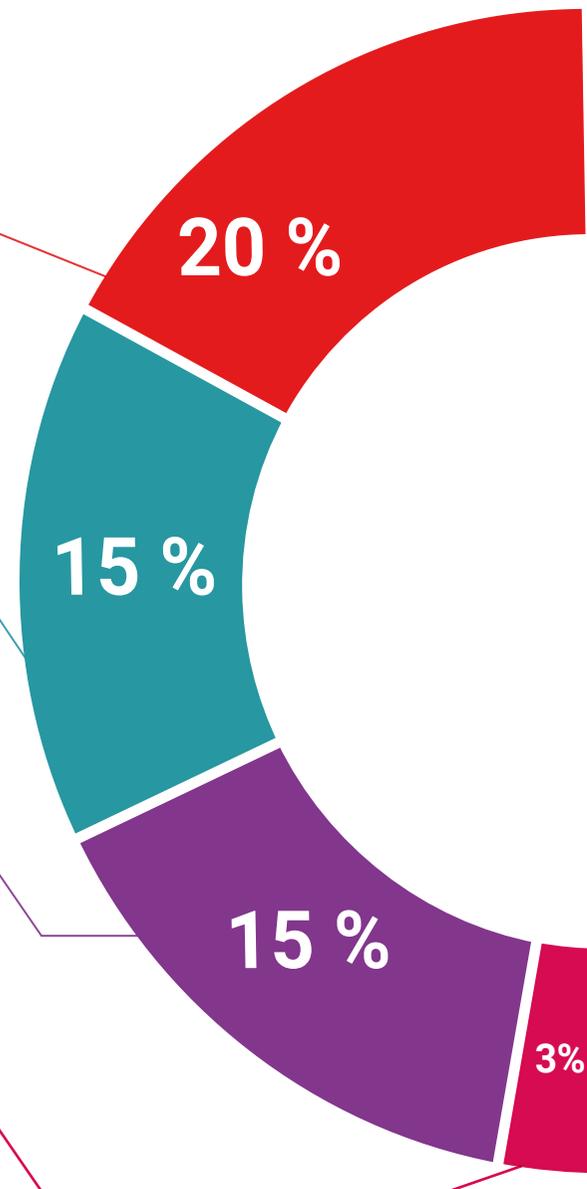
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento. Este sistema exclusivo de formación para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

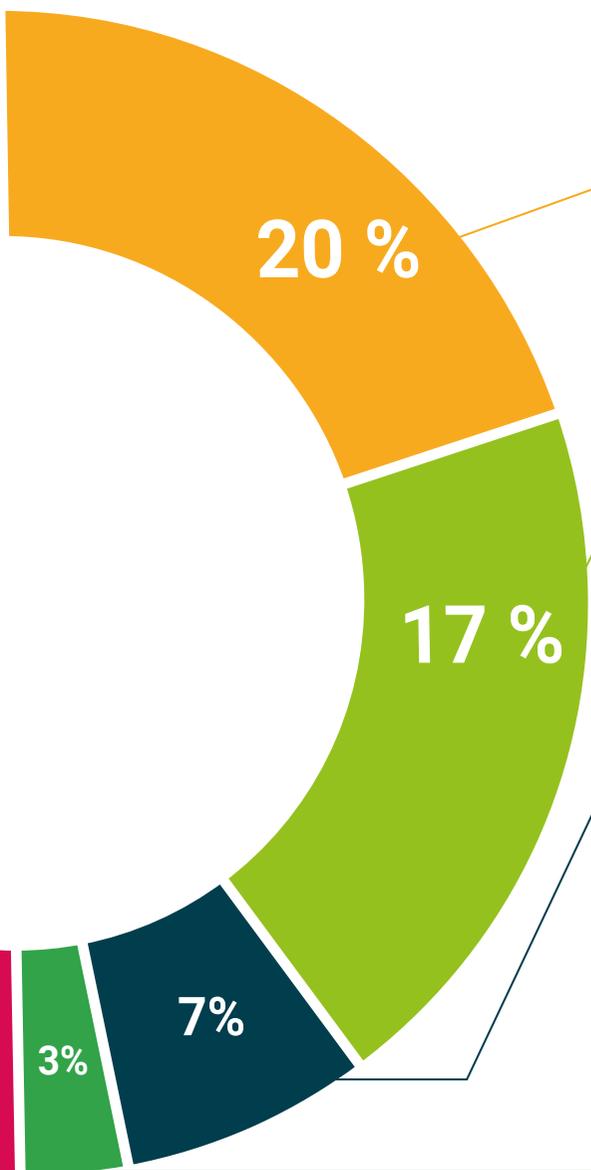


#### Lecturas complementarias

La participación en este curso te dará acceso a una biblioteca virtual en la que podrás complementar y mantener actualizada tu formación mediante los últimos artículos en el tema, documentos de consenso, guías internacionales...

Un recurso inestimable que podrás utilizar incluso cuando termines tu período de formación con nosotros.





### Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, te presentaremos los desarrollos de casos reales en los que el experto te guiará a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.



### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo de este programa mediante actividades y ejercicios para que compruebes cómo vas consiguiendo tus metas.



### Learning From an Expert

La observación de un experto realizando una tarea es la manera más efectiva de aprendizaje. Es el denominado Learning From an Expert: una manera contrastada de afianzar el conocimiento y el recuerdo de lo aprendido. Por ello, en nuestros cursos incluimos este tipo de aprendizaje a través de clases magistrales.

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado Learning from an expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



### Guías rápidas de actuación

Te ofrecemos los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudarte a progresar en tu aprendizaje.



06

# Titulación

A través de una experiencia de aprendizaje diferente y estimulante, podrás conseguir las competencias necesarias para dar un gran paso en tu formación. Una oportunidad de progresar, con el apoyo y el seguimiento de una universidad moderna y especializada, que te proyectará a otro nivel profesional.



“

*Incluye en tu formación un título de Experto en Programación: un valor añadido de alta cualificación para cualquier profesional del ámbito de la educación”*

Este **Experto Universitario en Programación** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones por parte del alumno, éste recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente **Título de Experto Universitario** emitido por la **TECH - Universidad Tecnológica**.

El título expedido por la **TECH - Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto, y reúne los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

**Título: Experto Universitario en Programación**

**Nº Horas Oficiales: 450**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención con un coste añadido de 140€ más gastos de envío del título apostillado.

salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas

**tech** universidad  
tecnológica

## Experto Universitario en Programación

Modalidad: Online

Duración: 6 meses

Titulación: TECH - Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 450 h.

# Experto Universitario en Programación