



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



inesem
business school

Máster en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs)





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
INESEM

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS INESEM

INESEM es una **Business School online** especializada con un fuerte sentido transformacional. En un mundo cambiante donde la tecnología se desarrolla a un ritmo vertiginoso nosotros somos activos, evolucionamos y damos respuestas a estas situaciones.

Apostamos por **aplicar la innovación tecnológica a todos los niveles en los que se produce la transmisión de conocimiento**. Formamos a profesionales altamente capacitados para los trabajos más demandados en el mercado laboral; profesionales innovadores, emprendedores, analíticos, con habilidades directivas y con una capacidad de añadir valor, no solo a las empresas en las que estén trabajando, sino también a la sociedad. Y todo esto lo podemos realizar con una base sólida sostenida por nuestros objetivos y valores.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Más de un

90%

tasa de
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



Leaders driving change
Elige Inesem



QS, sello de excelencia académica
Inesem: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE INESEM

INESEM Business School ha obtenido reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional debido a su firme compromiso con la innovación y el cambio.

Para evaluar su posición en estos rankings, se consideran diversos indicadores que incluyen la percepción online y offline, la excelencia de la institución, su compromiso social, su enfoque en la innovación educativa y el perfil de su personal académico.



[Ver en la web](#)

ALIANZAS Y ACREDITACIONES

Relaciones institucionales



Relaciones internacionales



Accreditaciones y Certificaciones



[Ver en la web](#)

BY EDUCA EDTECH

Inesem es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR INESEM

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Inesem.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Inesem cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Inesem cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por AENOR por la ISO 9001.



5. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial** y una **imprenta digital industrial**.

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...



Protección al
Comprador

[Ver en la web](#)

Máster en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs)



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

- Título Propio Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM). "Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad."



Ver en la web

Descripción

El uso creciente de los dispositivos móviles para interactuar en cualquier momento y lugar con el entorno a través de distintas aplicaciones, conlleva por parte de las empresas una demanda de profesionales en el sector con conocimientos actualizados en materia de diseño y desarrollo de APPs, con el fin de estar presentes y obtener un posicionamiento óptimo en el mercado. Con esta acción formativa se cubren los objetivos y técnicas en creación de aplicaciones móviles que debe manejar un buen profesional, teniendo en cuenta cuestiones como la gestión y posicionamiento de apps. En INESEM podrás trabajar en un Entorno Personal de Aprendizaje donde el alumno es el protagonista, avalado por un amplio grupo de tutores especialistas en el sector.

Objetivos

Conocer las principales herramientas para el desarrollo de APPs Diseñar e Implementar aplicaciones para un entorno Android Diseñar e Implementar aplicaciones para un entorno iOS Asimilar los conceptos y técnicas de analítica móvil, experiencia de usuario y usabilidad Aplicar correctamente las principales técnicas para la creación de prototipos y mockups y mejorar la experiencia de usuario Conocer y comprender las técnicas y procedimientos relacionados con la seguridad en servicios y aplicaciones Gestionar por completo proyectos de desarrollo de aplicaciones móviles en función de estrategias empresariales.

A quién va dirigido

El Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) está dirigido a los profesionales que quieran formarse en la creación de Apps tanto Android como iOS, con el fin de impulsar su carrera en el ámbito de las nuevas tecnologías. Se trata de una acción formativa idónea para adquirir los conocimientos necesarios en el desarrollo de aplicaciones y ampliar oportunidades profesionales.

Para qué te prepara

Con el Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) te formarás en las principales técnicas y herramientas de creación de apps. Aprenderás los estándares, y los diferentes tipos de aplicaciones que existen en el mercado (nativas, aplicaciones web e híbridas) aprendiendo cómo hacer frente a cada tipo de proyecto. Serás capaz de aplicar analítica móvil y a partir de pruebas de usabilidad y experiencia de usuario mejorar las apps desarrolladas.

[Ver en la web](#)

Salidas laborales

- Desarrollador de aplicaciones móviles - Consultor de diseño y desarrollo para dispositivos móviles - Programador en tecnologías Android e IOS - Diseñador gráfico en apps - Profesional UX (experiencia de usuario) en dispositivos móviles

[Ver en la web](#)

TEMARIO

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DEL DESARROLLO Y DISEÑO DE APLICACIONES MÓVILES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

1. ¿Qué es una aplicación móvil?
2. Tipos de apps
3. Etapas en el desarrollo de una app
4. Testeo de aplicaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL SISTEMA OPERATIVO ANDROID

1. Introducción e historia
2. Histórico de versiones por API
3. Características y arquitectura
4. Guías de estilo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL SISTEMA OPERATIVO IOS

1. Introducción e historia
2. Histórico de versiones y mejoras
3. Características y arquitectura
4. Guías de estilo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELO DE DATOS O LÓGICA

1. Codificación de la lógica según la tipología de la APP
2. ¿Qué debe hacer nuestra lógica o modelo de datos?
3. Implementación
4. Generación de binarios y distribución en los Market places
5. Mantenimientos y actualización de la APP en los Market places

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN AL PROTOTIPADO DE APPS

1. Conceptos generales: sketch, mockups, wireframes y prototipos
2. Arquitectura de la información
3. Importancia del prototipado
4. Herramientas de prototipado

UNIDAD DIDÁCTICA 6. USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO EN EL DISEÑO DE APPS

1. Principios de la experiencia de usuario
2. Diseño centrado en el usuario: Metodología DCU
3. Principios de usabilidad en móviles
4. Pruebas de usabilidad y UX en entornos móviles

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MOBILE ANALYTICS Y MEJORA DEL DISEÑO

1. ¿Qué es Mobile Analytics?
2. Métricas
3. Google analytics para analítica móvil
4. Otras herramientas de analítica móvil

MÓDULO 2. DESARROLLO DE APLICACIONES EN ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE ANDROID

1. Introducción a Android
2. Futuro de Android

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE ANDROID STUDIO

1. Descarga e instalación de Android Studio y SDK de Android
2. Actualización de Android Studio
3. Instalar / actualizar componentes del SDK de Android

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA DE UN PROYECTO ANDROID

1. Estructura de proyectos en Android Studio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPONENTES DE UNA APLICACIÓN EN ANDROID

1. Componentes de aplicación
2. Primera aplicación: Hola Usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

1. Layouts
2. Botones
3. Texto e imágenes
4. Checkbox y Radiobutton
5. Listas desplegables (Spinner)
6. RecyclerView
7. Cardview
8. Controles personalizados
9. Fragments

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MENUS EN ANDROID

1. Action bar
2. Action Bar por defecto
3. Tool Bar
4. Page Filter y Tabs

UNIDAD DIDÁCTICA 7. WIDGETS

1. Widget estático
2. Widget dinámico

3. Personalización previewImage en widget

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN DE PREFERENCIAS EN ANDROID

1. Shared Preferences

UNIDAD DIDÁCTICA 9. BASES DE DATOS Y FICHEROS

1. Persistencia de datos con Room
2. Aplicación lista de compra
3. Ficheros en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 10. TRATAMIENTO XML: SAX Y DOM

1. Tratamiento de XML en Android: Introducción
2. Tratamiento de XML en Android: SAX
3. Tratamiento de XML en Android: DOM

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CONTENT PROVIDERS

1. Content Providers

UNIDAD DIDÁCTICA 12. NOTIFICACIONES

1. Toast
2. Barra de estado
3. Diálogos
4. Snackbar

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SERVICIOS WEB

1. Servicios web y APIS con Retrofit2
2. App con Dog API

UNIDAD DIDÁCTICA 14. GOOGLE PLAY SERVICES

1. Localización geográfica
2. Google Maps
3. Youtube

UNIDAD DIDÁCTICA 15. FIREBASE PARA ANDROID

1. Firebase: Base de datos en tiempo real
2. App de Login con Firebase

UNIDAD DIDÁCTICA 16. FIRMA DE APLICACIÓN Y PUBLICACIÓN

1. Registrar la APK (o App Bundle)
2. Registrar cuenta de desarrollador
3. Perfil de app en Google Play
4. Subir el archivo (APK o AAB)

5. Últimos detalles

MÓDULO 3. DESARROLLO DE APLICACIONES EN IOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE IOS

1. Introducción a iOS
2. Historia de iOS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE XCODE Y SWIFT

1. ¿Qué es Xcode?
2. Descarga e instalación de Xcode
3. ¿Qué es Swift?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA DE UN PROYECTO IOS

1. Como usar Xcode
2. Área del navegador (Navigation Bar)
3. Área del editor (Editor Area)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPONENTES DE UNA APLICACIÓN EN IOS

1. Tamaños de pantalla de iPhone
2. Diseño de página en iPhone
3. Elementos y controles de la interfaz de usuario
4. Tipografía en aplicaciones iOS
5. Iconos de aplicación en iOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO EN XCODE

1. Storyboards o SwiftUI
2. Cómo usar Storyboards e Interface Builder
3. Cómo usar SwiftUI y Preview Canvas
4. Ejemplo de aplicación con SwiftUI

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONFIGURAR ELEMENTOS DEL ÁREA DE UTILIDAD

1. Configurar elementos de Utility Area

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EJECUTAR PROYECTO MEDIANTE BARRA DE HERRAMIENTAS

1. Ejecutar mediante la barra de herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEPURACIÓN DE ERRORES

1. Área de depuración

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EJECUCIÓN DE APLICACIÓN CON IOS SIMULATOR

1. Ejecución en simulador de iOS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CODIFICACIÓN CON XCODE PLAYGROUNDS

1. Xcode Playground

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ENVÍO DE APLICACIÓN CON XCODE ORGANIZER

1. Xcode Organizer

MÓDULO 4. DESARROLLO DE WEB APPS: PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RESPONSIVE WEB DESIGN

1. Introducción
2. Definición de Diseño Web Responsive
3. ¿En qué consiste el diseño responsive?
4. Ventajas del diseño responsive

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO WEB

1. Principios de diseño web
2. El proceso de diseño web

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO GENERALES

1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML
2. Características generales de los lenguajes de marcado
3. Estructura general de un documento con lenguaje de marcado
4. Documentos válidos y bien formados. Esquemas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE MARCADO PARA PRESENTACIÓN DE PÁGINAS WEB

1. Historia de HTML y XHTML. Diferencias entre versiones
2. Estructura de un documento
3. Color
4. Texto
5. Estilos de hipertexto
6. Enlaces de hipertexto
7. Imágenes
8. Listas
9. Tablas
10. Marcos (frames)
11. Formularios
12. Elementos en desuso (deprecated)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HOJAS DE ESTILO WEB

1. Tipos de hojas de estilo: estáticas y dinámicas
2. Elementos y estructura de una hoja de estilo
3. Diseño de estilos para diferentes dispositivos
4. Buenas prácticas en el uso de hojas de estilo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ARQUITECTURAS DE APLICACIONES WEB

1. Esquema general
2. Arquitectura en capas
3. Interacción entre las capas cliente y servidor
4. Arquitectura de la capa cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 7. NAVEGADORES WEB

1. Arquitectura de un navegador
2. Navegadores de uso común. Comparativa
3. Seguridad en navegadores
4. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins)
5. Conformidad a estándares

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACIÓN DE CONTENIDO WEB DINÁMICO

1. Fundamentos de programación
2. Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LENGUAJES DE GUION DE USO GENERAL

1. Integración de lenguajes de guion en navegadores web
2. Estructura de un programa en un lenguaje de guion
3. Funciones
4. Manipulación de texto
5. Listas (Arrays)
6. Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de guion
7. Objetos
8. EL modelo de documentos web
9. Gestión de eventos
10. Gestión de errores
11. Usos específicos de lenguajes de guion
12. Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo de lenguajes de guion
13. Comparativa

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CONTENIDOS MULTIMEDIA

1. Definición de multimedia. Tipos de recursos multimedia
2. Inclusión de contenido multimedia en páginas web
3. Gráficos multimedia
4. Audio
5. Vídeo
6. Animaciones multimedia
7. Elementos interactivos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCESIBILIDAD WEB

1. Definición de accesibilidad web
2. Ventajas y dificultades en la implantación de la accesibilidad web

3. Normativa y estándares sobre accesibilidad web
4. Guías para el cumplimiento de normativas y estándares
5. Descripción del proceso de la conformidad en accesibilidad web
6. Tecnologías donde la accesibilidad es aplicable
7. Herramientas para la validación de la accesibilidad
8. Evolución de la accesibilidad. Nuevas tendencias

UNIDAD DIDÁCTICA 12. USABILIDAD WEB

1. Definición de usabilidad
2. Importancia del diseño web centrado en el usuario
3. Diferencias entre accesibilidad y usabilidad
4. Ventajas y problemas en la combinación de accesibilidad y usabilidad
5. Ventajas y dificultades en la implantación de sitios web usables
6. Métodos de usabilidad
7. Análisis de requerimientos de usuario
8. Principios de diseño conceptual. Creación de prototipos orientados al usuario
9. Pautas para la creación de sitios web usables
10. Evaluación de la usabilidad

MÓDULO 5. DESARROLLO DE WEB APPS: PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO SERVIDOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL PROCESO DEL DESARROLLO DE SOFTWARE

1. Modelos del ciclo de vida del software
2. Análisis y especificaciones de requisitos
3. Diseño
4. Implementación. Conceptos generales de desarrollo de software
5. Validación y verificación de sistemas
6. Pruebas de software
7. Calidad del software
8. Herramientas de uso común para el desarrollo de software
9. Gestión de proyectos de desarrollo de software

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

1. Principios de la orientación a objetos. Comparación con la programación estructurada
2. Clases de objetos
3. Objetos
4. Herencia
5. Modularidad
6. Genericidad y sobrecarga
7. Desarrollo orientado a objetos
8. Lenguajes de modelización en el desarrollo orientado a objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARQUITECTURAS WEB

1. Concepto de arquitectura web
2. El modelo de capas

3. Plataformas para el desarrollo en las capas servidor
4. Herramientas de desarrollo orientadas a servidor de aplicaciones web

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES WEB EN EL LADO SERVIDOR

1. Características de los lenguajes de programación web en servidor
2. Tipos y características de los lenguajes de uso común
3. Criterios en la elección de un lenguaje de programación web en servidor. Ventajas e inconvenientes
4. Características generales
5. Gestión de la configuración
6. Gestión de la seguridad
7. Gestión de errores
8. Transacciones y persistencia
9. Componentes en servidor
10. Modelos de desarrollo
11. Eventos e interfaz de usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO DE DATOS EN EL SERVIDOR

1. Ciclo de vida de los datos
2. Tipos de datos
3. Definición de un modelo conceptual
4. El modelo relacional
5. Construcción del modelo lógico de datos
6. El modelo físico de datos
7. Transformación del modelo lógico al modelo físico de datos
8. Herramientas para la realización de modelos de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SISTEMAS DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS (SGBD)

1. Definición de SGBD
2. Componentes de un SGDB. Estructura
3. Terminología de SGBD
4. Administración de un SGDB
5. Gestión de transacciones en un SGBD
6. Soluciones de SGDB
7. Criterios para la selección de SGDB comerciales

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LENGUAJES DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS. EL ESTÁNDAR SQL

1. Descripción del estándar SQL
2. Creación de bases de datos
3. Gestión de registros en tablas
4. Consultas
5. Conversión, generación y manipulación de datos
6. Consultas múltiples. Uniones (joins)
7. Agrupaciones

8. Vistas
9. Funciones avanzadas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LENGUAJES DE MARCAS DE USO COMÚN EN EL LADO DEL SERVIDOR

1. Origen e historia de los lenguajes de marcas. El estándar XML
2. Características de XML
3. Estructura de XML
4. Estándares basados en XML
5. Análisis XML
6. Uso de XML en el intercambio de información

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ARQUITECTURAS DISTRIBUIDAS ORIENTADAS A SERVICIOS

1. Características generales
2. Modelo conceptual
3. Aspectos de seguridad
4. Implementación mediante tecnología web
5. Implementación de la seguridad
6. Directorios de servicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMACIÓN DE SERVICIOS WEB EN ENTORNOS DISTRIBUIDOS

1. Componentes software
2. Programación de diferentes tipos de acceso a servicios
3. Herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CONTROL DE VERSIONES

1. Definición
2. Características generales
3. Tipos de control de versiones
4. Mecanismos de control de versiones
5. Buenas prácticas en control de versiones
6. Herramientas de control de versiones de uso común
7. Integración del control de versiones en herramientas de uso común

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DOCUMENTACIÓN DE APLICACIONES WEB

1. Características generales de la documentación
2. Organización y estructura básica de documentos
3. Gestión de versiones de documentos
4. Tipos de documentación
5. Formatos de documentación
6. Estándares de documentación
7. Herramientas de documentación
8. Buenas prácticas en documentación

MÓDULO 6. DESARROLLO DE APLICACIONES HÍBRIDAS CON REACT NATIVE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A REACT NATIVE

1. Qué es React Native
2. Inicializando el proyecto
3. Configurando el entorno de desarrollo
4. ESLint
5. Viendo los logs de la aplicación
6. Usando el debugger

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS BASES DE REACT NATIVE

1. Componentes principales
2. Recargando manualmente la aplicación
3. Estilo
4. Uso de temas para la UI
5. Usando flexbox para el diseño
6. Enrutado
7. Manejo del estado de los formularios
8. Validación de formularios
9. Código específico para cada plataforma

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMUNICÁNDOSE CON EL SERVIDOR

1. Peticiones HTTP
2. GraphQL con Apollo
3. Organizando el código de GraphQL
4. Mejorando la estructura
5. Variables de entorno
6. Guardando datos en el dispositivo del usuario
7. Mejorando las peticiones de Apollo
8. Inyección de dependencias con React Context

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROBANDO Y EXTENDIENDO LA APLICACIÓN

1. Cómo hacer "testing" en React Native
2. Organizando los tests
3. Comprobando los componentes
4. Manejo de dependencias durante los tests
5. Extendiendo la aplicación
6. Paginación
7. Scroll infinito

MÓDULO 7. MOBILE MARKETING ONLINE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS DEL MOBILE MARKETING

1. Introducción y antecedentes
2. Creación de valor y fases de la movilidad
3. El móvil como herramienta publicitaria
4. Campañas Push y Pull

5. Categorías del marketing móviles
6. Grados de interacción
7. Entornos de la movilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ECOSISTEMA, TECNOLOGÍAS MÓVILES Y TENDENCIAS

1. Introducción
2. Smartphones y tabletas
3. Los SDK
4. Sistemas operativos móviles
5. Innovación móvil (inteligencia artificial, voice search, biometría)
6. Tecnología Blockchain
7. NFC
8. Beacons

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRATEGIA MOBILE

1. Diseño adaptado a dispositivos móviles: Responsive Design
2. Móvil y Marketing Mix
3. Plan estratégico mobile: Estrategia SoLoMo
4. Formatos de publicidad móvil
5. Mobile Adserver
6. Mobile Advertising
7. Integración online y mobile

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL NEGOCIO MOBILE MARKETING Y APPS

1. Internet tradicional vs Mobile
2. Micromomentos de consumo
3. Tecnología Parsing FIT
4. Aplicaciones móviles
5. Estrategia en apps
6. Contenidos orientados a apps
7. Modelos de negocios en aplicaciones
8. Promoción de aplicaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TELEVISIÓN Y MÓVILES

1. Introducción
2. Televisión y dispositivos móviles
3. Contenidos para televisión móvil
4. Técnicas y estándares de la televisión móvil

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANALÍTICA MOBILE

1. introducción al mobile analytics
2. Google Analytics Mobile
3. Mobile Analytics vs Web Analytics
4. Herramientas y seguimiento mobile
5. Claves para la medición en marketing móvil

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GEOLOCALIZACIÓN

1. Introducción
2. Sistemas de geolocalización
3. Trabajar la geolocalización
4. Desarrollo de promociones
5. Ubicuinformación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. USUARIO MOBILE

1. Tendencias de consumo móvil
2. Prosumer
3. La generación Touch o Táctil
4. Hiperconectividad
5. El móvil en el Customer Journey
6. Usuario multitasking o multitarea
7. Periodismo ciudadano y mobile

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MOBILE SOCIAL MEDIA

1. Redes sociales
2. Estrategia social media orientada a móviles
3. Atención al cliente en social media
4. Publicidad social
5. Monitorización

UNIDAD DIDÁCTICA 10. M- COMMERCE

1. Introducción al comercio móvil
2. Mobile Ecommerce Payments
3. Sistemas de seguridad
4. Mobile Business: Freemium, Premium y Suscripciones
5. Mobile Shopping y Showrooming
6. ASO (App Store Optimization) y Growth Mobile

MÓDULO 8. PROYECTO FIN DE MÁSTER

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

España		+34 900 831 200	Argentina		54-(11)52391339
Bolivia		+591 50154035	Estados Unidos		1-(2)022220068
Chile		56-(2)25652888	Guatemala		+502 22681261
Colombia		+57 601 50885563	Mexico		+52-(55)11689600
Costa Rica		+506 40014497	Panamá		+507 8355891
Ecuador		+593 24016142	Perú		+51 1 17075761
El Salvador		+503 21130481	República Dominicana		+1 8299463963

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.com

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web

