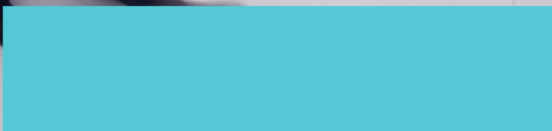


Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) + 4 Créditos ECTS





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.

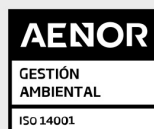


NO ESTARÁS SOLO

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**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL



[Solicitar información](#)

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](#)

Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) + 4 Créditos ECTS



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



**CREDITOS
4 ECTS**

Titulación

Doble titulación:

- Título Propio Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM)

[Ver en la web](#)



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO

con D.N.I. XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de 20XX.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXXXX-XXXX-XXXXXX.

Con una calificación de: **NOTABLE**

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección académica
RAFAEL GARCÍA-PARRADO CORRALES

Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO



- Título Propio Universitario en Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 4 créditos ECTS





INESEM BUSINESS SCHOOL
 como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
 expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A
 con número de documento XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

NOMBRE DEL CURSO
 con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Inesem Business School.
 Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXXXXXX-XXXX-XXXXXX.
 Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.
 Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

NOMBRE ALUMNO/A
 Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER
 La Dirección Académica




Con Sello de Calidad del Consejo Español del Comercio Electrónico y Social de la UNECE2 (Dum, Producción e-Store)

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.

Para qué te prepara

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.

A quién va dirigido

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.

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

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 Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES KOTLIN?

1. Introducción a Kotlin
2. Historia de Kotlin Android
3. Kotlin vs java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISTRIBUCIÓN DEL CÓDIGO FUENTE EN KOTLIN

1. Instalación de IntelliJ IDEA.
2. Kotlin main

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES KOTLIN

1. Variables en Kotlin
2. Estructuras de control Kotlin
3. Secuencias de repetición
4. Creación de funciones en Kotlin

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS KOTLIN

1. Conceptos y creación de clases Kotlin
2. Acceso a funciones en Kotlin
3. Data y enum class
4. Objetos en Kotlin
5. Herencias entre Clases en Kotlin

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE ANDROID

1. ¿Qué es Android? Nota histórica
2. Histórico de Versiones por API

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN DE ANDROID STUDIO 3.0 DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

1. Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos
2. Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROYECTO EN ANDROID

1. Creación de nuestra primera aplicación: Hola Kotlin
2. Añadiendo SDK en Android Studio 3.0
3. Instalar nuestra Aplicación Kotlin
4. Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio

5. Elementos que componen una aplicación Android
6. Ejemplo de una pequeña aplicación Android

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ENTORNO DE TRABAJO ANDROID STUDIO

1. Android Studio
2. Otras herramientas integradas en el SDK
3. Editores de código en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

1. Creación de una interfaz gráfica
2. Layout
3. Los botones
4. Imágenes y texto
5. Selectores
6. Ejercicio: creando una calculadora

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MENÚS

1. Introducción
2. Creación de un Menú
3. Submenús
4. Menús Contextuales
5. Opciones avanzadas de los Menús

UNIDAD DIDÁCTICA 11. BASES DE DATOS

1. Introducción
2. SQLite
3. Content Providers

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MAPAS EN ANDROID

1. Mapas en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FIRMA DE APLICACIONES Y PUBLICACIÓN EN MARKET

1. Firmar nuestra aplicación
2. Publicar una aplicación en Market

MÓDULO 3. DESARROLLO DE APPs NATIVA EN IOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
3. Compilación y ejecución de programas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
4. Tipos de datos
5. Operadores
6. Comentarios
7. Funciones
8. Sentencias condicionales
9. Estructuras de control

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Tipos para colecciones de datos
2. Introducción a la PDOO
3. Búsqueda de clases y métodos en SWIFT
4. Gestión de memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todos
6. Etiquetas personalizadas con UIFront

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

1. UITableView
2. Otros elementos
3. Uniéndolo todo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMPONENTES Y TAREAS AVANZADAS

1. Conociendo UIWebView
2. Mandando emails con MFMailComposeViewController
3. Capturando imágenes desde la galería
4. Manejando varias pantallas o vistas con el storyboard

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
3. Configuración del entorno
4. Añadiendo datos a nuestra aplicación
5. Listando datos de nuestra aplicación
6. Añadiendo una vista de detalles
7. Eliminando datos de nuestra aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

[Ver en la web](#)

1. Trabajando con Facebook desde Swift
2. Trabajando con Twitter desde Swift

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 APPs HÍBRIDAS CON PHONEGAP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PHONEGAP: ORIGEN Y PRESENTA

1. Phonegap Presentación Origen y presente
2. Características
3. Precio de PHONEGAP
4. Acercamiento al API

5. Sistemas Operativos
6. Opciones
7. Instalación de PHONEGAP
8. Alternativas a PHONEGAP

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (I)

1. Phonegap estudiando su API (I)
2. Elementos y atributos de configuración generales
3. Instalando GIT
4. Accelerometer
5. Métodos de Accelerometer
6. Camera
7. Métodos de Camera
8. Capture
9. Métodos de Capture
10. Options de Capture
11. Varios
12. Compass
13. Métodos de Compass

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (II)

1. Phonegap Estudiando su API (II)
2. Connection
3. Connectiontype
4. Contacts
5. Métodos de Contacts
6. Device
7. Propiedades de Device
8. Events

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (III)

1. Phonegap estudiando su API (III)
2. File
3. Geolocation
4. Globalization
5. Inappbrowser
6. Phonegap Estudiando su API (IV)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. NUESTRA PRIMERA APP. ORGANIZANDO IDEAS

1. Nuestra primera APP
2. Mocup
3. URL y nociones básicas
4. Logueándonos
5. Elección de SO Móvil y modelo sobre el que prototipar
6. Configuración de componentes e interfaz final

7. MyConversor Ejemplo
8. Generación de plantillas JQueryMobile
9. APP offline
10. APP online
11. Técnicas para que nuestra APP sea online

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EJEMPLO PRÁCTICO APP OFFLINE. ANIMALES

1. Pantalla de presentación
2. Guardando las votaciones
3. Agregando música
4. Insertando interactividad
5. Avisando del estado de la batería
6. Agregando una foto y dinamizando la APP

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EJEMPLO PRÁCTICO APP ONLINE. MYTRIVIAL

1. Interactuando con un servidor remoto
2. Transfiriendo archivos a un servidor
3. Registrando y mostrando online la puntuación
4. Obteniendo contactos el dispositivo
5. Guardando login y puntuación
6. Preparando la APP para la no conectividad

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MONETIZANDO NUESTRA APP. ADMOB EN MYTRIVIAL

1. Monetizando nuestro APP admob en Animales y Mytrivial
2. Tipologías de monetización
3. Apps gratuitas con In-App Advertising
4. Apps Fremium con compras In-App
5. Apps de pago
6. Apps con modelos de suscripción
7. Uso de In-APP Advertising en Phonegap
8. Implementación de In-App Purchase en una APP de pago
9. Uso de Phonegap en una App de pago
10. Phonegap como modelo de suscripción
11. ADMOB

MÓDULO 7. MARKETING MOBILE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL MARKETING MOBILE

1. Introducción
2. Definición de Mobile Marketing
3. Historial del Mobile Marketing
4. Las nuevas tendencias y patrones de comportamiento en los consumidores.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OBJETIVOS Y SEGUIMIENTO DEL MARKETING MOBILE

1. Introducción

2. Edad y género
3. Ingresos
4. Conocer a los objetivos del Mobile Marketing
5. Siguiendo nuestras campañas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PUBLICIDAD MÓVIL

1. Diferentes tipos de publicidad móvil
2. Publicidad on-Deck VS Publicidad off-Deck
3. Crear campañas publicitarias móviles efectivas
4. Ejemplos
5. Las redes móviles de publicidad

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MARKETING Y PROMOCIONES MÓVILES BASADAS EN LA LOCALIZACIÓN

1. Introducción a las promociones móviles
2. ¿Qué productos son adecuados para los cupones móviles?
3. Marketing basado en la localización y en proximidad digital

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OPTIMIZACIÓN DE LOS MOTORES DE BÚSQUEDA MÓVIL

1. ¿Cómo funciona la optimización de motores de búsqueda móvil?
2. Mejores prácticas para móvil SEO básico
3. ¿En qué búsquedas debemos posicionar nuestro sitio web?
4. Descubrir cómo se posicionan nuestras palabras clave
5. Seguimiento del SEO móvil y nuestras palabras clave
6. Prácticas avanzadas de SEO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTEGRANDO EL MARKETING MÓVIL CON EL MARKETING ONLINE Y OFFLINE

1. Unificar los mensajes con varias comunicaciones
2. Integración móvil con el marketing offline
3. Integración móvil con el Marketing Online

UNIDAD DIDÁCTICA 7. E-COMERCIO MÓVIL

1. Introducción
2. Micropagos
3. Macropagos
4. La banca Móvil
5. Seguridad y otras cuestiones

MÓDULO 8. PROYECTO FIN DE MÁSTER

Solicita información sin compromiso

[¡Matricularme ya!](#)

Telefonos de contacto

 +34 958 050 205

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

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

 formacion@inesem.es

 www.inesem.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 09:00 a 20:00h

[Ver en la web](#)

