



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Máster de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Titulación Universitaria





Elige aprender en la escuela  
**líder en formación online**

# ÍNDICE

**1** | Somos Euroinnova

**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 EUROINNOVA

---

**Euroinnova International Online Education** inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de

**19**

años de  
experiencia

Más de

**300k**

estudiantes  
formados

Hasta un

**98%**

tasa  
empleabilidad

Hasta un

**100%**

de financiación

Hasta un

**50%**

de los estudiantes  
repite

Hasta un

**25%**

de estudiantes  
internacionales

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,  
**Elige Euroinnova**



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

## RANKINGS DE EUROINNOVA

---

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



## BY EDUCA EDTECH

---

Euroinnova 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 EUROINNOVA

### 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 Euroinnova.

### 2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova 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

Euroinnova 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. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



## 6. 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

**20%** Beca  
PARA PROFESIONALES,  
SANITARIOS,  
COLEGIADOS/AS



[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 mas...



[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Máster de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Titulación Universitaria



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
5 ECTS

### Titulación

---

Titulación Múltiple: - Titulación de Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.. Curso puntuable como méritos para oposiciones de acceso a la función pública docente en todas las CC. AA., según R.D. 276/2007 de 23 de febrero (BOE 2/3/2007). Éste se lleva a cabo dentro del plan de formación permanente del profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija con 125 horas

Ver en la web



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION





EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**

con Número de Documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

**Nombre de la Acción Formativa**

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXX

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

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en  
Granada, a (día) de (mes) del (año)La Dirección General  
NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO

Sello

Firma del Alumno/a  
NOMBRE DEL ALUMNO

La presente Titulación es parte del Plan de Formación de la Universidad Europea de los Seguros y el Seguro de Vida, en el marco de la colaboración con el Consorcio de Seguros de España, entidad que garantiza la solvencia de las aseguradoras de España. La presente Titulación es parte del Plan de Formación de la Universidad Europea de los Seguros y el Seguro de Vida, en el marco de la colaboración con el Consorcio de Seguros de España, entidad que garantiza la solvencia de las aseguradoras de España. La presente Titulación es parte del Plan de Formación de la Universidad Europea de los Seguros y el Seguro de Vida, en el marco de la colaboración con el Consorcio de Seguros de España, entidad que garantiza la solvencia de las aseguradoras de España.

## Descripción

En la actualidad, en el mundo de la informática y la comunicaciones muy importante conocer el desarrollo de aplicaciones con tecnologías Web. Por ello, con el presente Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles se trata de aportar los conocimientos necesarios para la programación Web en el entorno cliente, servidor y la implantación de aplicaciones en Internet, intranet y extranet. Por otro lado, la tecnología de los dispositivos móviles ha avanzado rápidamente en los últimos años, llegando a ser actualmente auténticos ordenadores de bolsillo. Esta evolución nos da cada vez más posibilidades para desarrollar aplicaciones que aprovechen las características de estos dispositivos. Gracias a este Master conocerá las técnicas para el desarrollo y programación de aplicaciones para Android.

## Objetivos

Los objetivos que se pretenden conseguir a través de este Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles son los siguientes: Desarrollar elementos software en el entorno cliente. Desarrollar elementos software en el entorno servidor. Implementar, verificar y documentar aplicaciones web en entornos internet, intranet y extranet. Aprender a desarrollar una aplicación en el sistema operativo para móviles Android. Conocer los programas y entornos para su realización así como las etapas necesarias hasta su publicación y posterior comercialización. Conocer la estructura básica de un proyecto en Android. Conocer el entorno de trabajo eclipse para Android.

[Ver en la web](#)

**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## A quién va dirigido

---

El máster de desarrollo web online está dirigido a todas aquellas personas interesadas en aprender a programar y diseñar páginas web y aplicaciones web interactivas actuales, dinámicas, usables y multiplataforma, compatibles con todos los navegadores.

## Para qué te prepara

---

Gracias al máster de desarrollo web podrás desarrollar los conocimientos y habilidades profesional necesarias para poder desenvolverte en el desarrollo de aplicaciones y en el área profesional del desarrollo.

## Salidas laborales

---

Desarrollador web, programador de aplicaciones y gestión de sistemas.

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

## TEMARIO

---

### PARTE 1. APLICACIONES MÓVILES: APPS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL ENTORNO MÓVIL

1. Ecosistema de aplicaciones móviles
2. Desarrollo de aplicaciones móviles
3. Sistemas operativos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2: INTEGRACIÓN DEL MÓVIL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

1. El teléfono móvil: herramienta de comunicación interactiva
2. El marketing móvil
3. Importancia del App Store Optimization (ASO) en las estrategias de Mobile Marketing

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3: APLICACIONES MÓVILES

1. ¿Qué es una APP?
2. Diseño y desarrollo de una APP
3. Tipos de aplicaciones móviles
4. Modelos de negocio

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4: PRINCIPALES TIENDAS DE APPS

1. Introducción
2. Aplicaciones más descargadas
3. Coste de la creación de una aplicación para móvil

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5: REDES SOCIALES EN LOS MÓVILES

1. Introducción a las redes sociales
2. Ventajas y desventajas de las redes sociales
3. Clasificación de las redes sociales

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6: COMERCIO EN LOS MÓVILES

1. Introducción
2. Formas de pago
3. Ventajas del comercio electrónico

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7: MOBILE E-LEARNING

1. Introducción al concepto de Mobile Learning
2. Características de Mobile Learning
3. Ventajas e inconvenientes del empleo de M-Learning
4. Adaptaciones necesarias en M-Learning

## UNIDAD DIDÁCTICA 8: GEOLOCALIZACIÓN

1. Introducción a los sistemas de geolocalización
2. La geolocalización
3. Geolocalización: Foursquare
4. Aplicaciones de geolocalización

## UNIDAD DIDÁCTICA 9: RIESGOS EN LA UTILIZACIÓN DE LAS APPS

1. Apropiación indebida de la información
2. Abuso del dispositivo
3. Incumplimiento legal y normativo
4. Virus en las Apps
5. Seguridad en los pagos a través del móvil
  1. - Comercio móvil y los riesgos del robo de teléfono
  2. - Riesgos de error del operador
  3. - Los riesgos de hacking

## UNIDAD DIDÁCTICA 10: TENDENCIAS EN MOVILIDAD

1. Introducción a la movilidad como tendencia tecnológica
2. Couponing: estrategia de fidelización
3. Evolución tecnológica actual
4. Emprendimiento e innovación

## PARTE 2. PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

### MÓDULO 1. ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS WEB MEDIANTE LENGUAJES DE MARCAS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO WEB.

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. 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 3. 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 lógicos.
6. Enlaces de hipertexto.
7. Imágenes.

8. Listas.
9. Tablas.
10. Marcos (frames).
11. Formularios.
12. Elementos en desuso (deprecated).

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. 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.

### MÓDULO 2. DESARROLLO Y REUTILIZACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE Y MULTIMEDIA MEDIANTE LENGUAJES DE GUIÓN

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. 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 2. 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 3. CREACIÓN DE CONTENIDO WEB DINÁMICO.

1. Fundamentos de programación.
2. Librerías.
3. Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico.
4. Miniaplicaciones (applets).

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE GUIÓN DE USO GENERAL.

1. Integración de lenguajes de guión en navegadores web.
2. Estructura general de un programa en un lenguaje de guión.
3. Funciones.
4. Manipulación de texto.
5. Listas (arrays).
6. Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de guión.
7. Objetos.
8. El modelo de documento web.
9. Gestión de eventos.
10. Gestión de errores.

11. Usos específicos de lenguajes de guión.
12. Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo con lenguajes de guión.
13. Comparativa.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTENIDOS MULTIMEDIA.

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

### MÓDULO 3. APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD EN EL ENTORNO DEL CLIENTE

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. 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 2. 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 del diseño conceptual. Creación de prototipos orientados al usuario.
9. Pautas para la creación de sitios web usables.
10. Evaluación de la usabilidad.

### PARTE 3. PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO SERVIDOR

#### MÓDULO 1. DESARROLLO DE APLICACIONES 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 especificación 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. Ventajas e inconvenientes en el uso de contenedores de componentes.
10. Modelos de desarrollo. El modelo vista controlador.
11. Eventos e interfaz de usuario.
12. Documentación del software. Inclusión en código fuente. Generadores de documentación.

#### MÓDULO 2. ACCESO A DATOS EN APLICACIONES WEB DEL ENTORNO SERVIDOR

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. MODELOS DE DATOS.

1. Concepto de dato. 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. Ficheros de datos.
7. Transformación de un modelo lógico en un modelo físico de datos.
8. Herramientas para la realización de modelos de datos.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. SISTEMAS DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS (SGBD).

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. 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 4. LENGUAJES DE MARCAS DE USO COMÚN EN EL LADO 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.

#### MÓDULO 3. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB DISTRIBUIDAS

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURAS DISTRIBUIDAS ORIENTADAS A SERVICIOS.

1. Características generales de las arquitecturas de servicios distribuidos.
2. Modelo conceptual de las arquitecturas orientadas a servicios
3. Aspectos de seguridad en arquitecturas orientadas a servicios
4. Implementación de arquitecturas orientadas a servicios mediante tecnologías web
5. Implementación de la seguridad en arquitecturas orientadas a servicios
6. Directorios de servicios

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN DE SERVICIOS WEB EN ENTORNOS DISTRIBUIDOS.



1. Componentes software para el acceso a servicios distribuidos
2. Programación de diferentes tipos de acceso a servicios
3. Herramientas para la programación de servicios web

#### PARTE 4. IMPLANTACIÓN DE APLICACIONES WEB EN ENTORNOS INTERNET, INTRANET Y EXTRANET

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERNET.

1. Breve historia y origen de Internet.
2. Principales servicios ofrecidos por Internet.
3. La tecnología de Internet.
4. Redes TCP/IP.
5. Consideraciones de seguridad. Cortafuegos.

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA WORLD WIDE WEB.

1. Breve historia de la World Wide Web.
2. Arquitectura general de la Web.
3. El cliente web.
4. Servidores web.
5. Servidores de aplicaciones.
6. Servidores de bases de datos.
7. Servidores complementarios en una arquitectura web.
8. Características.
9. Infraestructura hardware y software para servidores de Internet.

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIONES WEB.

1. Evolución y tipos de aplicaciones informáticas.
2. Tecnologías de desarrollo de aplicaciones.
3. Tecnologías específicas para el desarrollo web.

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO Y DESPLIEGUE DE APLICACIONES WEB.

1. Modelos básicos de desarrollo de aplicaciones web. El modelo vista-controlador (MVC).
2. Herramientas de desarrollo web de uso común.
3. Políticas de desarrollo y pruebas de aplicaciones web.
4. Seguridad en una aplicación web.
5. Certificados digitales.
6. Despliegue de aplicaciones web.

##### UNIDAD DIDÁCTICA 5. VERIFICACIÓN DE APLICACIONES WEB.

1. Características de un proceso de pruebas.
2. Tipos de pruebas.
3. Estadísticas.
4. Diseño y planificación de pruebas. Estrategias de uso común..
5. Consideraciones de confidencialidad. Pruebas con datos personales.
6. Automatización de pruebas. Herramientas.

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONTROL DE VERSIONES.

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

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. DOCUMENTACIÓN DE APLICACIONES WEB.

1. Características generales de la documentación. Importancia en el ciclo de vida software
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.

## ANEXO 1. EJERCICIOS PRÁCTICOS

### PARTE 5. DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA 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

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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

## ¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

### Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

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

 900 831 200

 [formacion@euroinnova.com](mailto:formacion@euroinnova.com)

 [www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

### 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



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By  
**EDUCA EDTECH**  
Group