



EUROINNOVA FORMACION
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

***Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones
Móviles + Proyecto Final + Titulación***

Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Unive

Universitaria

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

Duración: 830 horas

Precio: 999 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

Descripción

En la actualidad, en el mundo de la informática y la comunicaciones muy importante conocer el desarrollo de aplicaciones con tecnología 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 en el 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.

Euroinnova Business School

Euroinnova Business School, es una escuela de negocios avalada por 5 universidades y múltiples instituciones a nivel internacional. En el siguiente enlace puede ver los

cursos Homologados

Además Euroinnova cuenta con más de 10.000

cursos online

Puede matricularse hoy con un 10% de descuento, si se matricula online en el siguiente enlace:



Al formar parte de Euroinnova podrás disponer de los siguientes servicios totalmente gratis, además de pasar a formar parte de una escuela de negocios con un porcentaje de satisfacción de más del 95%, auditada por agencias externas, además de contar con el apoyo de las principales entidades formativas a nivel internacional.



Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

A quién va dirigido

El Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles está dirigido a todos aquellos desarrolladores que quieran programar aplicaciones para tecnologías móviles, así como a todas aquellas personas que se dedican al mundo de la informática y comunicaciones, y al área profesional de desarrollo.

Objetivos

- 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.

Para que te prepara

Este Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles le prepara para ser capaz de desarrollar aplicaciones con tecnología web en los diferentes entornos existentes, especializándose además en el desarrollo de aplicaciones para Android.

Salidas laborales

Informática / Programación / Desarrollo de Aplicaciones.

Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

Titulación

Titulación Múltiple: - Titulación de Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles con 720 horas expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria de Curso de Aplicaciones Móviles: APPs con 4 Créditos Universitarios ECTS. 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 110 horas



Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la institución que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).

Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria



EUROINNOVA FORMACION

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación

EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

NOMBRE DEL ALUMNO/A

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

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación EUROINNOVA en la convocatoria de 2014
Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General

Ei/La interesado/a

Sello



INTERNATIONAL COMMISSION ON DISTANCE EDUCATION
Con Estatuto Consultivo Consejo Superior de Investigaciones Científicas y Social de la UNESCO (plan, Resolución 60/8)

Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.
- PayPal

Otros: PayU, Sofort, Western Union, SafetyPay

Llama gratis al 900831200 e informate de los pagos a plazos sin intereses que hay disponibles

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
- Manual teórico 'Implantación de Aplicaciones Web en Entorno Internet, Intranet y Extranet'
- Manual teórico 'Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android'
- Manual teórico 'Elaboración de Documentos Web mediante Lenguajes de Marca'
- Manual teórico 'Desarrollo y Reutilización de Componentes Software y Multimedia mediante Lenguajes de Guión'
- Manual teórico 'Desarrollo de Aplicaciones Web en el Entorno Servidor'
- Manual teórico 'Aplicaciones Técnicas de Usabilidad y Accesibilidad en el Entorno Cliente'
- Manual teórico 'Acceso a Datos en Aplicaciones Web del Entorno Servidor'
- Manual teórico 'Desarrollo de Aplicaciones Web Distribuidas'
- Manual teórico 'Aplicaciones Móviles: APPS'
- CDROM 'Ejercicios Prácticos - Desarrollo de Aplicaciones con Tecnologías Web'
- DVD
- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Bolígrafo

Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plan profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- Por e-mail: El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- Por teléfono: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de 12 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las mat del mismo.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Agencia de colocación autorizada N° 9900000169

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

Programa formativo

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 MERCADO 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 MERCADO 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. ¿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
 - 1.- Carpeta /app/
 - 2.- Carpeta /gen/
 - 3.- Carpeta /assets/
 - 4.- Fichero
- 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
 - 1.- Button
 - 2.- El Toggle Button
 - 3.- El ImageButton
 - 4.- Eventos del Botón
- 4.Imágenes y texto
 - 1.- Las Imágenes, el ImageView
 - 2.- Texto: TextView y EditText
- 5.Selectores
 - 1.- Selectores simples: checkbox y radiobutton
 - 2.- Listas de Selectores el Spinner y el ListView
 - 3.- Selectores metriciales: GridView
- 6.Ejercicio: creando una calculadora

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MENÚS

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

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria

- 1.- Grupos de opciones
- 2.- Actualización dinámica de Menús

UNIDAD DIDÁCTICA 11. BASES DE DATOS

- 1.Introducción
- 2.SQLite
 - 1.- Descripción de SQLite
 - 2.- SQLite en Android
- 3.Content Providers
 - 1.- Descripción de los Content Providers
 - 2.- Introducción y uso de Content Provider
 - 3.- Modificando y eliminando datos de un Content Provider

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MAPAS EN ANDROID

- 1.Mapas en Android
 - 1.- Configuración del entorno
 - 2.- Aplicación Mapas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FIRMA DE APLICACIONES Y PUBLICACIÓN EN MARKET

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

PROGRAMA DE BECAS PARA MASTER

Euroinnova cuenta con un programa de **becas de master** para ayudarte a decidir tu futuro, puedes entrar y solicitarla, Euroinnova cuenta con más de 2000 **master online** que puedes consultar y solicitar tu beca.

Haz clic para conocer nuestro catálogo de **cursos online**

Terminos relacionados:

Android, Aplicaciones, Apps, Cliente, Código, Comercio, Comunicación, Comunicaciones, cualificación, curso, Desarrollo, Device, Editores, Elearning, Entorno, Extranet, formacion, geolocalización, Informatica, Integración, Internet, Intranet, Medios, Mobile, Móvil, Móviles, Movilidad., programacion, Redes, Riesgos, Servidor, sociales, SQLite, Tecnologías, Tendencias, Tiendas, virtual, Web

Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación Universitaria



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

FICHA DE MATRICULACIÓN

Para efectuar su matrícula sólo tiene que hacernos llegar esta ficha con sus datos personales vía email a formacion@euroinnova.com.

POSTGRADO EN QUE DESEA MATRICULARSE: :

.....

Nombre:

Apellidos:.....

DNI/ID/Pasaporte:.....

Domicilio envío:

..... CP:.....

Localidad:.....

Provincia:..... País:.....

Teléfono:..... E-mail:.....

Horario de entrega (Mañana o tarde).....

Forma de pago

Observaciones:.....

Una vez recibidos los datos personales, uno de nuestros asesores pedagógicos contactará con usted para concretar la matrícula y confirmarle cuando va a recibir todos los materiales en su domicilio.



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

DESDE ESPAÑA LLAMA GRATIS A:
900 831 200

DESDE FUERA DE ESPAÑA:
+ 34 958 05 02 00

EUROINNOVA FORMACIÓN
POLÍGONO INDUSTRIAL LA ERMITA.
EDIF. CENTRO DE EMPRESAS GRANADA. OFICINA 1º D • 18230 ATARFE - GRANADA
Teléfono: 958 050 200

Información gratis Master de APPS en Desarrollo de Aplicaciones Móviles + Proyecto Final + Titulación



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200