



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Analista Programador Java: Business Apps Expert





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 estudiantess 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



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

# 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

## Analista Programador Java: Business Apps Expert



**DURACIÓN**  
360 horas



**MODALIDAD**  
**ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO**  
**PERSONALIZADO**

## Titulación

Doble Titulación Expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales



**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/XXXX-XXXX-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 expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL, entidad de formación privada, inscrita en el Registro Mercantil de Madrid, Tomo 4093, Folio 10, y en el Registro de la Generalidad de Madrid, Tomo 10, Folio 10. La presente titulación es expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL, entidad de formación privada, inscrita en el Registro Mercantil de Madrid, Tomo 4093, Folio 10, y en el Registro de la Generalidad de Madrid, Tomo 10, Folio 10. La presente titulación es expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL, entidad de formación privada, inscrita en el Registro Mercantil de Madrid, Tomo 4093, Folio 10, y en el Registro de la Generalidad de Madrid, Tomo 10, Folio 10.

## Descripción

UML usa técnicas de notación gráfica para crear modelos visuales de sistemas de desarrollo de software. Hoy en día es el lenguaje de modelado de software más utilizado. Además en este curso

[Ver en la web](#)



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



profundizaremos en la tecnología Enterprise JavaBeans simplifica aún más el proceso que los desarrolladores siguen para crear componentes empresariales. Enterprise JavaBeans incorpora una gran cantidad de mejoras que reflejan los patrones de uso más frecuentes, entre las que se incluyen los beans de sesión únicos, la vista in interfaz, Java Naming and Directory Interface (JNDI), los beans de sesión asíncronos y el servicio de temporizador. Este curso dotará a los alumnos de los conocimientos necesarios para construir aplicaciones back-end robustas con la tecnología Enterprise JavaBeans. Permite explorar la tecnología EJB de manera práctica y obtener experiencia en programación de beans de sesión y beans controlados por mensaje. A lo largo del curso también se examina la tecnología EJB desde la perspectiva del diseño, las prácticas recomendadas, la administración de transacciones, los conceptos básicos de la mensajería y la seguridad.

## Objetivos

---

- Aprender sobre UML 2.0 para la iniciación al mundo de los patrones de diseño de software.
- Conocer los elementos de modelado a partir de ejemplos pedagógicos extraídos del mundo de los caballos.
- Conocer los diferentes diagramas de UML 2, desde la descripción de los requisitos a partir de casos de uso, hasta el diagrama de componentes pasando por los diagramas de interacción, de clases, de estructura compuesta, de estados transiciones y de actividades.
- Aprender de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema.
- Conocer los conceptos básicos que definen la programación de Enterprise JavaBeans y su arquitectura.
- Conocer los conceptos básicos que definen la programación de Enterprise JavaBeans en su faceta de sesión.
- Conocer la programación de Enterprise JavaBeans en sus diferentes tipos de sesión.
- Conocer el papel desempeñado por las clases de entidad en la tecnología EJB.
- Conocer el papel desempeñado por las relaciones y su modelado dentro las clases de entidad en la tecnología EJB.
- Conocer y manejar el lenguaje de consultas EJB QL.
- Manejar los beans controlados o conducidos a través de mensajes.

## A quién va dirigido

---

A estudiantes como a desarrolladores que se ocupan del modelado de sistemas, de programas y de procesos o cualquier persona que quiera aprender sobre la materia.

## Para qué te prepara

---

Este curso le prepara para conocer los patrones de diseño de software, más concretamente se presenta los diferentes diagramas de UML 2, desde la descripción de los requisitos a partir de casos de

uso, hasta el diagrama de componentes pasando por los diagramas de interacción, de clases, de estructura compuesta, de estados transiciones y de actividades. El alumno aprenderá de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema. Seguidamente el alumno aprenderá a construir aplicaciones back-end robustas con la tecnología Enterprise JavaBeans. Permite explorar la tecnología EJB de manera práctica y obtener experiencia en programación de beans de sesión y beans contados por mensaje. A lo largo del curso también se examina la tecnología EJB desde la perspectiva del diseño, las prácticas recomendadas, la administración de transacciones, los conceptos básicos de la mensajería y la seguridad.

## Salidas laborales

---

Programación, Desarrollo, Informática.

## TEMARIO

---

### PARTE 1. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

#### TEMA 1. INTRODUCCIÓN

1. Motivaciones de la obra
2. El mundo de los caballos
3. Contenido de la obra

#### TEMA 2. A PROPÓSITO DE UML

1. Introducción
2. El origen del UML: Unified Modeling Language
3. El Proceso Unificado
4. MDA: Model Driven Architecture

#### TEMA 3. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

1. Introducción
2. El objeto
3. La abstracción
4. Clases de objetos
5. Encapsulación
6. Especialización y generalización
7. Herencia
8. Clases abstractas y concretas
9. Polimorfismo
10. Composición
11. La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML
12. Conclusión

#### TEMA 4. MODELADO DE LOS REQUISITOS

1. Introducción
2. Casos de uso
3. Actor
4. Escenario
5. Relación de comunicación
6. Diagrama de los casos de uso
7. Relaciones entre los casos de uso
8. Representación textual de los casos de uso
9. Conclusión
10. Ejercicios

#### TEMA 5. MODELADO DE LA DINÁMICA

1. Introducción
2. Diagrama de secuencia
3. Marcos de interacción (UML 2)
4. Diagrama de comunicación
5. Descubrir los objetos del sistema
6. Conclusión
7. Ejercicios

## TEMA 6. MODELADO DE OBJETOS

1. Introducción
2. Conocer los objetos del sistema por descomposición
3. Representación de clases
4. Las asociaciones entre objetos
5. Relación de generalización/especialización entre clases
6. Diagrama de objetos o instancias
7. Diagrama de estructura compuesta
8. Conclusión
9. Ejercicios

## TEMA 7. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

1. Introducción
2. Empaquetado y diagrama de empaquetado
3. Asociaciones entre empaquetados
4. Conclusión

## TEMA 8. MODELADO DEL CICLO DE VIDA DE LOS OBJETOS

1. Introducción
2. La noción de estado
3. El cambio de estado
4. Elaboración del diagrama de estados-transiciones
5. El diagrama de timing
6. Conclusión
7. Ejercicios

## TEMA 9. MODELADO DE LAS ACTIVIDADES

1. Introducción
2. Las actividades y los encadenamientos de actividades
3. Las particiones o calles
4. Las actividades compuestas
5. El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
6. Conclusión
7. Ejercicios

## TEMA 10. MODELADO DE LA ARQUITECTURA DEL SISTEMA

1. Introducción



2. El diagrama de componentes
3. El diagrama de despliegue
4. Conclusión

#### TEMA 11. LOS PERFILES

1. Introducción
2. Los estereotipos
3. Las tagged values
4. Los demás elementos de un perfil
5. Los perfiles
6. Un ejemplo de dominio: los équidos
7. Ejemplo de perfil de plataforma: un perfil para EJB (Enterprise JavaBeans)

#### TEMA 12. ARQUITECTURA MDA: LA HERRAMIENTA DB-MAIN

1. Introducción
2. Transformación del modelo objeto en modelo relacional

#### TEMA 13. CORRECCIÓN DE LOS EJERCICIOS

1. Capítulo Modelado de los requisitos
2. Capítulo Modelado de la dinámica
3. Capítulo Modelado de objetos
4. Capítulo Modelado del ciclo de vida de los objetos
5. Capítulo Modelado de las actividades

#### TEMA 14. LÉXICO

1. Español-inglés
2. Inglés-español

#### TEMA 1. INTRODUCCIÓN

1. Motivaciones de la obra
2. El mundo de los caballos
3. Contenido de la obra

#### TEMA 2. A PROPÓSITO DE UML

1. Introducción
2. El origen del UML: Unified Modeling Language
3. El Proceso Unificado
4. MDA: Model Driven Architecture

#### TEMA 3. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

1. Introducción
2. El objeto
3. La abstracción

4. Clases de objetos
5. Encapsulación
6. Especialización y generalización
7. Herencia
8. Clases abstractas y concretas
9. Polimorfismo
10. Composición
11. La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML
12. Conclusión

#### TEMA 4. MODELADO DE LOS REQUISITOS

1. Introducción
2. Casos de uso
3. Actor
4. Escenario
5. Relación de comunicación
6. Diagrama de los casos de uso
7. Relaciones entre los casos de uso
8. Representación textual de los casos de uso
9. Conclusión
10. Ejercicios

#### TEMA 5. MODELADO DE LA DINÁMICA

1. Introducción
2. Diagrama de secuencia
3. Marcos de interacción (UML 2)
4. Diagrama de comunicación
5. Descubrir los objetos del sistema
6. Conclusión
7. Ejercicios

#### TEMA 6. MODELADO DE OBJETOS

1. Introducción
2. Conocer los objetos del sistema por descomposición
3. Representación de clases
4. Las asociaciones entre objetos
5. Relación de generalización/especialización entre clases
6. Diagrama de objetos o instancias
7. Diagrama de estructura compuesta
8. Conclusión
9. Ejercicios

#### TEMA 7. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

1. Introducción
2. Empaquetado y diagrama de empaquetado

3. Asociaciones entre empaquetados
4. Conclusión

## TEMA 8. MODELADO DEL CICLO DE VIDA DE LOS OBJETOS

1. Introducción
2. La noción de estado
3. El cambio de estado
4. Elaboración del diagrama de estados-transiciones
5. El diagrama de timing
6. Conclusión
7. Ejercicios

## TEMA 9. MODELADO DE LAS ACTIVIDADES

1. Introducción
2. Las actividades y los encadenamientos de actividades
3. Las particiones o calles
4. Las actividades compuestas
5. El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
6. Conclusión
7. Ejercicios

## TEMA 10. MODELADO DE LA ARQUITECTURA DEL SISTEMA

1. Introducción
2. El diagrama de componentes
3. El diagrama de despliegue
4. Conclusión

## TEMA 11. LOS PERFILES

1. Introducción
2. Los estereotipos
3. Las tagged values
4. Los demás elementos de un perfil
5. Los perfiles
6. Un ejemplo de dominio: los équidos
7. Ejemplo de perfil de plataforma: un perfil para EJB (Enterprise JavaBeans)

## TEMA 12. ARQUITECTURA MDA: LA HERRAMIENTA DB-MAIN

1. Introducción
2. Transformación del modelo objeto en modelo relacional

## TEMA 13. CORRECCIÓN DE LOS EJERCICIOS

1. Capítulo Modelado de los requisitos
2. Capítulo Modelado de la dinámica
3. Capítulo Modelado de objetos

4. Capítulo Modelado del ciclo de vida de los objetos
5. Capítulo Modelado de las actividades

#### TEMA 14. LÉXICO

1. Español-inglés
2. Inglés-español

### PARTE 2. DESARROLLO DE COMPONENTES DE NEGOCIO CON TECNOLOGÍA EMPRESARIAL

#### TEMA 1. ANÁLISIS DE APLICACIONES EJB

1. Java y arquitectura de capas
2. Comunicación Capa Web+Capa Negocio
3. Tecnología Enterprise Java Beans
4. Evolución de la especificación EJB
5. Ventajas de la tecnología EJB

#### TEMA 2. INTRODUCCIÓN A LA APLICACIÓN DE SUBASTA

1. Introducción a los beans de sesión o "sesión beans"
2. Tipos de acceso: local, remoto o servicio web
3. Patrones, Java y EJB
4. Tipos de bean de sesión
5. Invocación remota de un bean de sesión

#### TEMA 3. IMPLEMENTACIÓN DE LOS BEANS DE SESIÓN DE EJB 3.0

1. Sesión con estado o stateful Session Bean
2. La Clase Bean
3. Los bean sin estado o Stateless Session Bean

#### TEMA 4. IDENTIFICANDO LA CONSTRUCCIÓN DE BLOQUES DE SERVICIOS WEB

1. Introducción a los beans de entidad
2. Características generales de la API de Persistencia en Java
3. Diferencias con los beans de sesión
4. Requisitos para clases de entidad
5. Unidades de persistencia
6. Entity Manager
7. Laboratorio: EJB de estado

#### TEMA 5. IMPLEMENTACIÓN DE CLASES DE ENTIDAD: MODELADO DE RELACIONES DE ASOCIACIÓN DE DATOS

1. Las claves principales de las entidades
2. Variedad de relaciones entre entidades
3. Relaciones entre entities
4. Operaciones en cascada
5. Estrategias de recuperación de relaciones

6. Laboratorio: EJB de entidad

TEMA 6. IMPLEMENTACIÓN DE CLASES DE ENTIDAD: MODELADO DE RELACIONES DE HERENCIA

1. Jerarquías de clases
2. Estrategias de persistencia para jerarquías de clases

TEMA 7. USO DEL LENGUAJE DE CONSULTA (QL) DE JAVA PERSISTENCE

1. Introducción
2. Interfaz Query y los objetos derivados de ella
3. Laboratorio: Persistencia POJO

TEMA 8. DESARROLLO DE APLICACIONES JAVA EE MEDIANTE EL USO DE MENSAJES

1. Introducción
2. Dominios de Mensajes
3. El API de JMS. Tipos de destinos
4. Productores y Consumidores de Mensajes

TEMA 9. DESARROLLO DE BEANS CONTROLADOS POR MENSAJES

1. Beans dirigidos por mensajes o Message Driven Bean (MDB)
2. Diseño de una clase para un MDB:
3. Laboratorio: Crear Servicio Mensajería

TEMA 10. INTERCEPTORES

1. Introducción. Interceptores y Entity Listener
2. Interceptor
3. Deployment Descriptor
4. Entity Listener

TEMA 11. TRANSACCIONES

1. Introducción
2. Container Managed Transaction
3. Bean Managed Transaction

TEMA 12. EXCEPCIONES

1. Introducción
2. Manejo de excepciones en el contenedor
3. Excepciones manejadas por el bean
4. Manejo de excepciones por el cliente

TEMA 13. TEMPORIZADOR

1. Introducción
2. Interfaz TimerService

3. Interfaz Timer

TEMA 14. SEGURIDAD

1. Introducción
2. Autorización declarativa
3. Autorización programática
4. Responsabilidades del administrador



## ¿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!**

**¡Encuéntranos aquí!**

Edificio Educa Edtech

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

 +57 601 50885563

 [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