



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



FORMACIÓN ONLINE

Titulación certificada por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master en Aplicaciones Moviles Apple + Android: Apps Design Expert + Titulacion Universitaria



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master en Aplicaciones Mviles Apple + Android: Apps Design
Expert + Titulacion Universitaria

Ver curso en la web

Solicita información gratis

Euroinnova International Online Education

Especialistas en **Formación Online**

SOMOS
EUROINNOVA
INTERNATIONAL
ONLINE
EDUCATION

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 escuela de **formación 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.



**CERTIFICACIÓN
EN CALIDAD**

Euroinnova International Online Education es miembro de pleno derecho en la **Comisión Internacional de Educación a Distancia**, (con estatuto consultivo de categoría especial del Consejo Económico y Social de NACIONES UNIDAS), y cuenta con el **Certificado de Calidad de la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR)** de acuerdo a la normativa ISO 9001, mediante la cual se Certifican en Calidad todas las acciones formativas impartidas desde el centro.

www.euroinnova.edu.es





Descubre Euroinnova International Online Education

Nuestros **Valores**



ACCESIBILIDAD

Somos **cercanos y comprensivos**, trabajamos para que todas las personas tengan oportunidad de seguir formándose.



HONESTIDAD

Somos **claros y transparentes**, nuestras acciones tienen como último objetivo que el alumnado consiga sus objetivos, sin sorpresas.



PRACTICIDAD

Formación práctica que suponga un **aprendizaje significativo**. Nos esforzamos en ofrecer una metodología práctica.



EMPATÍA

Somos **inspiracionales** y trabajamos para **entender al alumno** y brindarle así un servicio pensado por y para él

A día de hoy, han pasado por nuestras aulas **más de 300.000 alumnos** provenientes de los 5 continentes. Euroinnova es actualmente una de las empresas con mayor índice de crecimiento y proyección en el panorama internacional.

Nuestro portfolio se compone de **cursos online, cursos homologados, baremables en oposiciones y formación superior de postgrado y máster.**



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master en Aplicaciones Mviles Apple + Android: Apps Design Expert + Titulacion Universitaria

[Ver curso en la web](#)

[Solicita información gratis](#)

Master en Aplicaciones Mviles Apple + Android: Apps Design Expert + Titulacion Universitaria

	DURACIÓN 725 horas		PRECIO 1495 €		MODALIDAD Online
---	------------------------------	---	-------------------------	---	----------------------------

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos

CENTRO DE FORMACIÓN:

Euroinnova International
Online Education



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TITULACIÓN

Doble Titulación: - Titulación de Master en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert con 600 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y CLADEA (Consejo Latinoamericano de Escuelas de Administración) - Titulación Universitaria en Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Titulación Expedida por
**Euroinnova International
Online Education**



Titulación Avalada para el
**Desarrollo de las Competencias
Profesionales R.D. 1224/2009**

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova International Online Education vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado 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 instituciones

que avalan la formación recibida (Euroinnova Internaional Online Education y la Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master en Aplicaciones Mviles Apple + Android: Apps Design
Expert + Titulacion Universitaria

Ver curso en la web

Solicita información gratis



EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN:

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXXX que presta sus servicios en la empresa LABORATORIO ELECTROTÉCNICO, S.C.L. con C.I.F. XXXXXXXXX ha cursado la acción formativa

Nombre de la Acción Formativa

perteneciente al Plan de Formación Continua impartido por EUROINNOVA con Nº Exp. XXXXXXXXX dentro del marco de la Fundación Estatal para la Formación en el Empleo dirigido a trabajadores de todos los sectores en la convocatoria del 20XX.
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
JESÚS MORENO HIDALGO

Señ

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO



El presente documento es un documento de EUROINNOVA, S.L. y no debe ser utilizado para fines de lucro. EUROINNOVA, S.L. es una empresa de formación y desarrollo de recursos humanos. El presente documento es un documento de EUROINNOVA, S.L. y no debe ser utilizado para fines de lucro. EUROINNOVA, S.L. es una empresa de formación y desarrollo de recursos humanos. El presente documento es un documento de EUROINNOVA, S.L. y no debe ser utilizado para fines de lucro. EUROINNOVA, S.L. es una empresa de formación y desarrollo de recursos humanos.



OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden conseguir a través de este Master en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert son los siguientes: Proporcionar al alumno la base que necesita cualquier programador de Java, tanto en cuanto a las peculiaridades de la tecnología que engloba Java SE, como del lenguaje de programación en sí. Aprender las características de dos tipos de aplicaciones que se pueden crear con Java SE: applets y aplicaciones autónomas. 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. Programar aplicaciones para iPhone, iPad y Mac. Aprender sobre el lenguaje ObjectiveC y algunas clases del Foundation Framework. Conocer las principales características del entorno de programación para dispositivos móviles con una serie de ejemplos recursos que muestran la facilidad de las herramientas de desarrollo. Crear Base de Datos Sqlite para poder aplicarlas tanto en aplicaciones Android como en iPhone. Aplicar a nuestras aplicaciones la integración con las diferentes Redes Sociales más comunes del momento.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este Master en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert está dirigido a todos aquellos desarrolladores que quieran programar aplicaciones para tecnologías móviles, así como para programadores que quieran aprender a realizar aplicaciones sobre Android, Apple, o en general, programación JAVA.

PARA QUÉ TE PREPARA

El presente Master en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert le prepara para programar aplicaciones para tecnologías móviles, así como para programadores que quieran aprender a realizar aplicaciones sobre Android, Apple, o en general. Además se dará una introducción inicial de todo el conjunto de tecnologías que forman iPhone, iPad y Mac, además de conocer cada uno de sus componentes y la interacción que tienen entre ellos.

SALIDAS LABORALES

Una vez completada la presente formación, habrás adquirido las competencias profesionales que aumentarán tus expectativas laborales en los siguientes sectores:

- Informática.
- Programación.
- Desarrollo de Aplicaciones.
- Agencias de Medios Online y Offline.
- Agencias Creativas y Medios de comunicación.
- Departamentos de Marketing y Publicidad.
- Gabinetes de Comunicación.
- Empresas especializadas en comunicación en Internet.
- Operadoras de Telecomunicaciones.

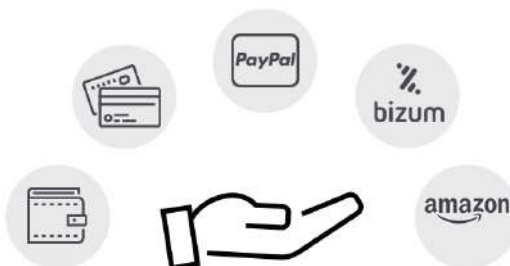
MATERIALES DIDÁCTICOS

- Manual teórico: Desarrollo de Aplicaciones en Android. Vol I
- Manual teórico: Desarrollo de Aplicaciones en Android. Vol II
- Manual teórico: Java Core Essentials
- Manual teórico: Java Core Advanced
- Manual teórico: Desarrollo Web con Java EE / Jakarta EE
- Manual teórico: Marketing Mobile y Publicidad
- Manual teórico: Programaci6n de Aplicaciones para iPhone, iPad y Mac
- Paquete SCORM: Desarrollo de Aplicaciones en Android. Vol I
- Paquete SCORM: Desarrollo de Aplicaciones en Android. Vol II
- Paquete SCORM: Java Core Essentials
- Paquete SCORM: Java Core Advanced
- Paquete SCORM: Desarrollo Web con Java EE / Jakarta EE
- Paquete SCORM: Marketing Mobile y Publicidad
- Paquete SCORM: Programaci6n de Aplicaciones para iPhone, iPad y Mac



FORMAS DE PAGO Y FINANCIACIÓN

- Contrareembolso.
- Tarjeta de crédito.
- PayPal.
- Bizum.
- Amazon Pay.
- PayU.



Matrícúlate en cómodos
Plazos Sin Intereses + Envío Gratis.

Fracciona tu pago con la garantía de



Fracciona el pago de tu curso en
cómodos plazos y sin intereses.

**Calcula tus plazos con el simulador
de cuotas:**

 LLÁMANOS GRATIS AL **900 831 200**

FINANCIACIÓN Y BECAS

EUROINNOVA continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.

En EUROINNOVA
Ofrecemos a
nuestros alumnos
facilidades
económicas
y financieras
para la realización
del pago de
matrículas,
todo ello
**100%
sin intereses**

20%**BECA
Desempleados****15%****BECA
Emprende****20%****BECA
Antiguos
Alumnos****15%****BECA
Amigo**

Llama gratis al 900 831 200 e infórmate de nuestras facilidades de pago.



LÍDERES EN FORMACIÓN ONLINE

7 Razones para confiar en Euroinnova

1

NUESTRA EXPERIENCIA

- ✓ Más de **20 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

Las cifras nos avalan

 **4,7 ★★★★★**
2.625 opiniones

 **4,7 ★★★★★**
12.842 opiniones

 **8.582**
suscriptores

 **5.856**
suscriptores

2

NUESTRO EQUIPO

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por **más de 300 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 SIGNIFICATIVO

Con esta estrategia pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.



EQUIPO DOCENTE ESPECIALIZADO

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 Nº 9900000169 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 BOLSA DE EMPLEO Y PRÁCTICAS

Disponemos de Bolsa de Empleo propia con diferentes ofertas de trabajo, y facilitamos la realización de prácticas de empresa a nuestro alumnado.

Somos agencia de colaboración Nº 9900000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.





EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master en Aplicaciones Mviles Apple + Android: Apps Design
Expert + Titulación Universitaria

Ver curso en la web

Solicita información gratis

7 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.



ACREDITACIONES Y RECONOCIMIENTOS



www.euroinnova.edu.es





Programa Formativo

PARTE 1. DESARROLLO Y PROGRAMACI3N DE APLICACIONES JAVA

M3DULO 1. JAVA CORE ESSENTIALS

UNIDAD DID3CTICA 1. INTRODUCCI3N A JAVA

UNIDAD DID3CTICA 2. JAVA STANDARD EDITION (JAVA SE) Y JAVA DEVELOPMENT KIT (JDK). INSTALACI3N Y CONFIGURACI3N

UNIDAD DID3CTICA 3. INTELLIJ IDEA. INSTALACI3N, CONFIGURACI3N Y PRIMERA APLICACI3N

UNIDAD DID3CTICA 4. COMPILACI3N, BYTECODE Y EJECUCI3N DESDE TERMINAL Y CON INTELLIJ IDEA

UNIDAD DID3CTICA 5. PACKAGES

UNIDAD DID3CTICA 6. DATOS PRIMITIVOS EN JAVA

UNIDAD DID3CTICA 7. VARIABLES, M3TODOS Y COMENTARIOS

UNIDAD DID3CTICA 8. BUCLES, CONDICIONALES, OPERADORES ARITM3TICOS Y OPERADORES L3GICOS

UNIDAD DID3CTICA 9. CLASES Y OBJETOS

UNIDAD DID3CTICA 10. PROGRAMACI3N ORIENTADA A OBJETOS (POO) EN JAVA

UNIDAD DID3CTICA 11. ESTRUCTURAS DE DATOS

UNIDAD DID3CTICA 12. EXCEPCIONES



UNIDAD DIDÁCTICA 13. TRABAJAR CON ARCHIVOS

M3DULO 2. JAVA CORE ADVANCED

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INMUTABILIDAD Y CONCURRENCIA

1. Inmutabilidad y concurrencia
2. Concurrencia
3. Creaci3n de una clase inmutable en Java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DEPENDENCY INJECTION (DI)

1. ¿Qué es la inyecci3n de dependencias?
2. Inyecci3n de dependencias en Java
3. Inyecci3n de dependencias en Spring
4. Inversi3n de control
 - Contenedor de Inversi3n de Control (inyecci3n de dependencia)
5. Inyecci3n de dependencias mediante constructor
6. Inyecci3n de dependencias mediante "Setter"

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GARBAGE COLLECTION

1. Garbage Collection
2. Beneficios de la recolecci3n de basura de Java
3. Destrucci3n de objetos
 - Destrucci3n de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PATRONES DE DISEÑO

1. Patrones de creaci3n
2. Patrones estructurales
3. Patrones de comportamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 5. C3MO FUNCIONA JAVA VIRTUAL MACHINE (JVM)

1. Introducci3n
2. Arquitectura de Java
 - Java Virtual Machine (JVM)



- Garbage Collector
- Seguridad de c3digo

3. Arquitectura de JVM

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ENUMERACIÓN, ANOTACIÓN Y SERIALIZACIÓN EN JAVA

1. Enumeraci3n
2. Anotaci3n
 - Tipos de anotaciones estandar
3. Serializaci3n

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HILOS (THREADS) Y MULTITHREADING

1. Introducci3n
 - Clases para trabajar con thread
2. Ciclo de vida de un thread
 - Ejemplo de uso de hilos
3. M3todos de la clase Thread
4. Sincronizaci3n

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SINCRONIZACIÓN

1. Sincronizaci3n en Java
 - M3todo sincronizado de Java
 - Bloque sincronizado
2. Comunicaci3n entre subprocesos
3. La necesidad de sincronizaci3n en Java

UNIDAD DIDÁCTICA 9. NETWORKING

1. Introducci3n
2. Clase InetAddress
3. Socket
4. Clase URL
5. Clase URLConnetion



UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMÁGENES EN JAVA

1. Imágenes
2. Trabajar con imágenes
3. Leer/Cargar una imagen
4. Dibujar una imagen
5. Creaci3n de una imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 11. JAVABEANS

1. Java Beans
2. Enterprise Java Beans
3. Tipos de beans
4. Especificaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MEJORES PRÁCTICAS EN JAVA

1. Mejores prácticas de codificaci3n de Java

M3DULO 3. DESARROLLO WEB CON JAVA EE / JAKARTA EE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCI3N A JAKARTA EE

1. Introducci3n a Jakarta EE
2. ¿Por qu3 Jakarta EE?
3. Aplicaciones Jakarta EE y la nube
4. El lenguaje Java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS DE LA PLATAFORMA

1. Especificaciones estandarizadas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. JAKARTA FACES

1. Primeros pasos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SERVLETS EN JAKARTA EE

1. Introducci3n Servlets en Jakarta EE
2. Ciclo de vida de un servlet
3. Ejemplo



UNIDAD DIDÁCTICA 5. JAKARTA WEBSOCKETS

1. Introducción de Jakarta WebSocket
2. Crear la aplicación Jakarta WebSocket
3. Crear el punto final del servidor Jakarta WebSocket
4. Declarar la dependencia de la API Jakarta WebSocket en el archivo POM de un proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. JSON EN JAKARTA EE RESTFUL WEB SERVICES

1. Configuración
2. Hola mundo EndPoint
3. Lectura de información de URL
4. Soporte JSON
5. Procesamiento JSON
6. Puntero JSON
7. Parche JSON
8. Enlace JSON

UNIDAD DIDÁCTICA 7. JAKARTA BEAN VALIDATION

1. Introducción a Bean Validation
2. Uso de restricciones integradas
3. Uso de la validación de grupo
4. Creación de restricciones personalizadas
5. Validación de bean en cascada
6. Creación de aplicaciones con restricciones de Jakarta

UNIDAD DIDÁCTICA 8. JAKARTA EE CONTEXT & DEPENDENCY INJECTION (DI)

1. Inyección de dependencias
2. La especificación Jakarta CDI

UNIDAD DIDÁCTICA 9. WEB SERVICES CON JAKARTA XML WEB SERVICES

1. Servicio web Jakarta
2. Implementación del servidor JAX-WS en Eclipse

UNIDAD DIDÁCTICA 10. JAKARTA REST

1. ¿Qué es REST?
2. Instalación de Jersey
3. Contenedor web
4. Configuración requerida para proyectos web de Gradle y Eclipse



UNIDAD DIDÁCTICA 11. ENTREPRISE BEANS

1. Enterprise Java Beans (EJB)
2. Características

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PERSISTENCIA EN JAKARTA

1. El contexto
2. Transacciones
3. El gestor de entidades

UNIDAD DIDÁCTICA 13. JAKARTA MESSAGING

1. Introducci3n a Jakarta Messaging
2. ¿Qué es una aplicaci3n de mensajería de Jakarta?

UNIDAD DIDÁCTICA 14. SEGURIDAD EN PLATAFORMA JAKARTA EE

1. Seguridad en aplicaciones Jakarta EE

UNIDAD DIDÁCTICA 15. TECNOLOGÍAS DE APOYO DE JAKARTA EE

1. El camino de Java EE

PARTE 2. DESARROLLO Y PROGRAMACI3N DE APLICACIONES PARA ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCI3N E HISTORIA DE ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACI3N Y CONFIGURACI3N DE ANDROID STUDIO

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA DE UN PROYECTO ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPONENTES DE UNA APLICACI3N EN ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MENÚS EN ANDROID



UNIDAD DIDÁCTICA 7. WIDGETS

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN DE PREFERENCIAS EN ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 9. BASES DE DATOS Y FICHEROS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. TRATAMIENTO XML: SAX Y DOM

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CONTENT PROVIDERS

UNIDAD DIDÁCTICA 12. NOTIFICACIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SERVICIOS WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 14. GOOGLE PLAY SERVICES

UNIDAD DIDÁCTICA 15. FIREBASE PARA ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 16. FIRMA DE APLICACIÓN Y PUBLICACIÓN

PARTE 3. APPLE (PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA IPHONE, IPAD Y MAC)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
 - Xcode
 - Errores en LLVM: Fix-it
3. Compilación y ejecución de programas
 - Creando un nuevo proyecto
 - Explorando Xcode
 - Compilando y ejecutando



- Control de errores
- Nuestra primera aplicaci3n
- Depurando

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Introducci3n a Swift
2. Aprendiendo con la prÁctica
3. Variables
 - El punto y coma
 - Nomenclatura de las variables
 - Declarando variables en Swift
4. Tipos de datos
 - Variables numéricas
 - Cadenas de caracteres
 - Tipos de datos en Swift
 - Valores opcionales
 - Valores obligatorios
5. Operadores
 - El operador de incremento/decremento unitario
 - Los paréntesis
 - Divisi3n
 - Divisi3n entera: m3dulo
6. Comentarios
 - Hacer un comentario en Swift
 - ¿Por qu3 un comentario?
7. Funciones



- La funci3n main()
- Nuestra primera funci3n en Swift
- Pasando argumentos a las funciones
- Devolviendo valores
- Variables protegidas
- Cambiando el valor de un argumento
- Mostrando en pantalla con Swift

8. Sentencias condicionales

- La sentencia if/else
- Operadores de comparaci3n
- Concatenando sentencias condicionales

9. Estructuras de repetic3n

- Introducci3n a las estructuras de repetic3n en Swift
- Estructuras for
- Estructuras while

10. Ejercicios pr3cticos de programaci3n con Swift

UNIDAD DID3CTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Tipos para colecciones de datos

- Arrays en Swift
- Diccionarios en Swift

2. Introducci3n a la PDOO

- Clases y objetos
- Creando nuestra primera clase en Swift

3. B3squeda de clases y m3todos en Swift

- Buscando m3todos



- Clases y objetos en Interface Builder
 - Interoperabilidad
 - Kits
4. Gestión de Memoria
 - Automatic Referente Counting en Swift
 5. Ejercicios de programación avanzada

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todo
6. Etiquetas personalizables con UIFont
7. Ejercicios sobre componentes gráficos básicos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

1. UITableView
2. Otros elementos
 - UISwitch
 - UISlider
 - UISegmentedControl
3. Uniéndolo todo
4. Ejercicios sobre componentes gráficos avanzados

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
5. Ejercicios de componentes y tareas avanzadas



UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicaci3n
3. Configurando el entorno
4. Añadiendo datos a nuestra aplicaci3n
5. Listando los datos de nuestra aplicaci3n
6. Añadiendo una vista de detalles
7. Eliminando datos de nuestra aplicaci3n

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTEGRACI3N CON REDES SOCIALES

1. Trabajando con Facebook desde Swift
 - Características de Facebook Connect
 - Implementando Facebook Connect en una aplicaci3n
2. Trabajando con Twitter desde Swift
 - Características de la API de Twitter
 - Enviando un tweet desde Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTRODUCCI3N A LA CREACI3N DE VIDEOJUEGOS CON SWIFT

1. Cocos2D
 - Estructura de una aplicaci3n con Cocos2D
 - Configurando el entorno para Cocos2D
 - Nuestra primera aplicaci3n con Cocos2D
2. El motor de f3sica Chipmunk2D
 - Estructura de una aplicaci3n con Chipmunk2D
3. Recursos de inter3s para el desarrollo de videojuegos

PARTE 4. MARKETING MOBILE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCI3N AL MARKETING MOBILE

1. Introducci3n



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. ADAPTAR LA ANALÍTICA WEB TRADICIONAL AL MÓVIL

1. Analítica web tradicional que incluye o se puede adaptar a la analítica móvil
2. Seguimiento de los eMails en el móvil
3. Seguimiento de aplicaciones
4. Seguimiento offline, seguimiento de mensajes de texto y de llamadas
5. Seguimiento de la lealtad

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA ERA DE LOS SMARTPHONES

1. Introducción
2. Symbian
3. Windows Phone
4. iPhone OS
5. Android

UNIDAD DIDÁCTICA 5. 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 6. 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 7. APLICACIONES PARA MÓVIL

1. Juegos para móvil
2. Aplicaciones móviles de servicios públicos
3. ¿Dónde obtener aplicaciones?
4. Desarrollando mi aplicación
5. Promocionando nuestra aplicación
6. Otros puntos a tener en cuenta

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESARROLLO DE SITIOS WEB PARA MÓVILES

1. Introducción
2. Mobile Web y WAP
3. Dominios dotMobi
4. Organización y Arquitectura de un sitio móvil
5. Revisión de la cabecera HTTP
6. Revisión del Código Móvil
7. Tamaño de las páginas
8. Qué se puede esperar de sus imágenes
9. Adaptar las tipos de fuente para móviles

UNIDAD DIDÁCTICA 9. 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 10. 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 11. E-COMERCIO MÓVIL

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



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master en Aplicaciones Mviles Apple + Android: Apps Design
Expert + Titulacion Universitaria

Ver curso en la web

Solicita información gratis

Euroinnova

International Online Education

Esta es tu Escuela



¿Te ha parecido interesante esta formación? 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.

Llamadme gratis

¡Matricularme ya!

www.euroinnova.edu.es

