

**Máster en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert + 60  
Créditos ECTS**





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

# ÍNDICE

**1** | Sobre Euroinnova

**2** | Alianza

**3** | Rankings

**4** | Alianzas y acreditaciones

**5** | By EDUCA  
EDTECH  
Group

**6** | Metodología

**7** | Razones por las que elegir Euroinnova

**8** | Financiación y Becas

**9** | Metodos de pago

**10** | Programa Formativo

**11** | Temario

**12** | 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





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

## ALIANZA EUROINNOVA Y UTAMED

---

**Euroinnova y UTAMED** (Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo) sellan una alianza estratégica que marca un nuevo hito en la evolución de la formación online. Por un lado, Euroinnova ha consolidado su papel como una institución de referencia en la especialización del sector educativo, ofreciendo formación dirigida a opositores, docentes y profesionales a través de másteres y cursos que responden a los desafíos actuales del aula y del entorno educativo global.

Por su parte, UTAMED surge como una universidad innovadora y con visión internacional, que articula su modelo educativo en torno al eje Atlántico-Mediterráneo. Con un enfoque 100% online, flexible y multidisciplinar, UTAMED apuesta por una formación conectada con los retos globales, la tecnología educativa y la empleabilidad.

Gracias a esta alianza, ambas instituciones unen fortalezas para ofrecer un entorno formativo que integra excelencia académica, herramientas tecnológicas y actualización constante. La inteligencia artificial, la personalización del aprendizaje y los recursos digitales interactivos forman parte de una experiencia educativa orientada al futuro.

Esta colaboración permite desarrollar programas conjuntos diseñados para superar barreras geográficas y responder a los cambios sociales, digitales y laborales, ampliando así el acceso a una educación de calidad, con impacto real.



## 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.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES



## 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

---



# 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**



## MÉTODOS DE PAGO

---

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



## Máster en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert + 60 Créditos ECTS



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
60 ECTS

### Titulación

---

Titulación de Máster de Formación Permanente en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert con 1500 horas y 60 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.





## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ATLÁNTICO - MEDITERRÁNEO

Considerando que, conforme a la legislación y normativas universitarias vigentes,

### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con nº de identificación XXXXXXXX, ha superado con aprovechamiento los estudios correspondientes y conforme a lo dispuesto en la legislación vigente, a las Normas de Organización y Funcionamiento de Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo se expide el presente diploma de

### Nombre del curso

dirigido a Educación, realizado entre el (día) de (mes) de (año) y el (día) de (mes) de (año), con una asignación de XX horas (X créditos ECTS), por haber acreditado convenientemente los requisitos exigidos por la normativa vigente aplicable.

Dado en (lugar), a (día) de (mes) del (año).

El alumno  
NOMBRE DEL ALUMNO

Firmado por  
NOMBRE Y APELLIDOS  
Fecha: 30/09/2022 08:05:00  
Vicerrector de Investigación,  
Transferencia e Internacionalización.



El presente título es un carácter propio de formación para ser emitido, conforme al artículo 17 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre. No confiere carácter oficial ni equivalencia académica con títulos del sistema universitario oficial español.

## Descripción

El auge de los dispositivos móviles ha transformado por completo la forma en que interactuamos con la tecnología y ha generado una demanda creciente de aplicaciones móviles. Tanto Android como iOS se han consolidado como las principales plataformas móviles, lo que ha creado una necesidad imperante de profesionales capacitados en el diseño y desarrollo de aplicaciones para estas plataformas. Este Master en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert se justifica como una respuesta a esta gran demanda laboral proporcionando una formación exhaustiva y especializada en las técnicas, herramientas y mejores prácticas necesarias para crear aplicaciones móviles de alta calidad y funcionalidad. Además, contarás con un equipo de profesionales especializados en la materia.

## Objetivos

- Gestionar el desarrollo de aplicaciones móviles en Android e iOS.
- Dominar las herramientas principales como Android Studio, Xcode y Swift.
- Diseñar interfaces de usuario atractivas y funcionales.
- Implementar bases de datos y gestionar la persistencia de datos.
- Integrar servicios web y APIs en las aplicaciones.
- Utilizar estrategias de marketing móvil para promocionar y monetizar las aplicaciones.
- Analizar el rendimiento de las aplicaciones y mejorar su experiencia de usuario mediante el uso de Mobile Analytics.



## Para qué te prepara

---

Este Master en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert está dirigido a profesionales y estudiantes de informática, desarrollo de software y áreas afines, así como a emprendedores y entusiastas de la tecnología interesados en adquirir habilidades sólidas en el desarrollo de aplicaciones móviles.

## A quién va dirigido

---

Este Master en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert te prepara para diseñar y desarrollar aplicaciones móviles para las plataformas Android e iOS. Profundizarás sobre las herramientas y tecnologías más utilizadas en el desarrollo móvil, así como habilidades prácticas en la creación de interfaces de usuario atractivas, gestión de bases de datos, integración de servicios web, marketing móvil y análisis de datos móviles.

## Salidas laborales

---

Al realizar este Master en Aplicaciones Móviles Apple + Android: Apps Design Expert podrás acceder a diversos campos laborales del desarrollo de aplicaciones móviles. Podrás trabajar como desarrollador de aplicaciones móviles en empresas de software, agencias digitales o como freelance. Además, podrás trabajar como diseñador de IU móviles o especialista en marketing móvil.



## TEMARIO

---

### MÓDULO 1. USABILIDAD

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD

1. Introducción
2. La usabilidad
3. Qué es UI vs UX - interfaz de usuario vs Experiencia de usuario
4. Atributos
5. Complejidad e importancia de la usabilidad
6. Pirámide de prioridades de la usabilidad
7. Mejoras de la usabilidad al producto final
8. Procesos y herramientas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXPERIENCIA DE USUARIO -UX

1. Definición de Experiencia de Usuario
2. Principios de la Experiencia de Usuario
3. El papel del diseñador UX en el proceso de creación
4. Etapas del diseño UX
5. Técnicas para el diseño UX
6. Herramientas UX

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

1. ¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario?
2. ¿Para que sirve el Diseño Centrado en el Usuario?
3. Las metodologías del Diseño Centrado en el Usuario
4. El marketing centrado en el usuario
5. Aplicación del Diseño Centrado en el Usuario
6. Ejemplos del Diseño Centrado en el Usuario

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. FORMAS DE ENFOCAR LA USABILIDAD

1. Introducción
2. Un proceso multidisciplinar
3. La usabilidad aplicada
4. El ciclo diseño-investigación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO -UI

1. Definición de Interfaz de Usuario - UI
2. Elementos de la interfaz de Usuario
3. Optimización de las interfaces de Usuario
4. Herramientas para el diseño UI
5. Diseño basado en las percepciones

6. Fundamentos del diseño de interacción
7. Moodboards
8. Qué es el IxD

## MÓDULO 2. EL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL UI

1. ¿Qué es interfaz de usuario (UI)?
2. Diferencias y similitudes entre UX y UI

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. UI DESIGN PROCESS

1. Proceso de negocio
2. User persona
3. Screen flow
4. Wireframes
5. Diseño Alta Fidelidad
6. Prototipado
7. Feedback y entrega

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UI

1. Principios del diseño aplicados al UI
2. Principios de claridad
3. Reglas Heurísticas de usabilidad
4. Elementos de una interfaz de usuario
5. Patrones y consistencias del diseño UI

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. UI KIT Y SISTEMAS DE DISEÑO

1. UI kits
2. Atomic Design
3. Icon Design
4. Los sistemas de diseño

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MOTION UI

1. Principios del Motion
2. Microinteracciones

## MÓDULO 3. FUNDAMENTOS DEL DESARROLLO Y DISEÑO DE APLICACIONES MÓVILES

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

1. ¿Qué es una aplicación móvil?
2. Tipos de apps
3. Etapas en el desarrollo de una app
4. Testeo de aplicaciones

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL SISTEMA OPERATIVO ANDROID

1. Introducción e historia
2. Histórico de versiones por API
3. Características y arquitectura
4. Guías de estilo

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL SISTEMA OPERATIVO IOS

1. Introducción e historia
2. Histórico de versiones y mejoras
3. Características y arquitectura
4. Guías de estilo

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELO DE DATOS O LÓGICA

1. Codificación de la lógica según la tipología de la APP
2. ¿Qué debe hacer nuestra lógica o modelo de datos?
3. Implementación
4. Generación de binarios y distribución en los Market places
5. Mantenimientos y actualización de la APP en los Market places

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN AL PROTOTIPADO DE APPS

1. Conceptos generales: sketch, mockups, wireframes y prototipos
2. Arquitectura de la información
3. Importancia del prototipado
4. Herramientas de prototipado

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO EN EL DISEÑO DE APPS

1. Principios de la experiencia de usuario
2. Diseño centrado en el usuario: Metodología DCU
3. Principios de usabilidad en móviles
4. Pruebas de usabilidad y UX en entornos móviles

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. MOBILE ANALYTICS Y MEJORA DEL DISEÑO

1. ¿Qué es Mobile Analytics?
2. Métricas
3. Google analytics para analítica móvil
4. Otras herramientas de analítica móvil

## MÓDULO 4. DISEÑO UI CON ADOBE XD

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN ADOBE XD

1. Introducción a Adobe XD
2. Instalación y configuraciones principales
3. Menú Herramientas

4. Generación de Artboards y guía
5. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS

1. Formas: creación, modificación, colores, gradientes y paletas
2. Textos: propiedades, línea o área, alineación, color y estilos
3. Imágenes y exportación: importación, modificaciones y exportación de artboards
4. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS I

1. Organización de capas nombres y grupos
2. Bloqueo y fusión
3. Tipos de máscaras y aplicación en proyectos
4. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS II

1. Alineación de elementos, márgenes y distribución de formas
2. Funcionalidad de repetición
3. Aplicación y configuración de componentes
4. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. CUADRÍCULAS

1. Creación y aplicación
2. Diseño de páginas
3. Prototipo
4. Adaptación a mobile
5. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERFACES

1. Constantes y variables de una interfaz
2. Header, footer y menú
3. Botones y galerías
4. Ejercicios

#### MÓDULO 5. DESARROLLO DE APLICACIONES EN 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
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

MÓDULO 6. DESARROLLO DE APLICACIONES EN IOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE IOS

1. Introducción a iOS
2. Historia de iOS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE XCODE Y SWIFT

1. ¿Qué es Xcode?
2. Descarga e instalación de Xcode
3. ¿Qué es Swift?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA DE UN PROYECTO IOS



1. Como usar Xcode
2. Área del navegador (Navigation Bar)
3. Área del editor (Editor Area)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPONENTES DE UNA APLICACIÓN EN IOS

1. Tamaños de pantalla de iPhone
2. Diseño de página en iPhone
3. Elementos y controles de la interfaz de usuario
4. Tipografía en aplicaciones iOS
5. Iconos de aplicación en iOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO EN XCODE

1. Storyboards o SwiftUI
2. Cómo usar Storyboards e Interface Builder
3. Cómo usar SwiftUI y Preview Canvas
4. Ejemplo de aplicación con SwiftUI

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONFIGURAR ELEMENTOS DEL ÁREA DE UTILIDAD

1. Configurar elementos de Utility Area

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. EJECUTAR PROYECTO MEDIANTE BARRA DE HERRAMIENTAS

1. Ejecutar mediante la barra de herramientas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEPURACIÓN DE ERRORES

1. Área de depuración

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. EJECUCIÓN DE APLICACIÓN CON IOS SIMULATOR

1. Ejecución en simulador de iOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. CODIFICACIÓN CON XCODE PLAYGROUNDS

1. Xcode Playground

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. ENVÍO DE APLICACIÓN CON XCODE ORGANIZER

1. Xcode Organizer

#### MÓDULO 7. PWA: PROGRESSIVE WEB APPS

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS WEB APPS PROGRESIVAS (PWA)

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENFOQUE PROGRESIVO PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. INSTALAR UNA PWA EN UN DISPOSITIVO



UNIDAD DIDÁCTICA 4. SERVICE WORKERS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESTRATEGIAS DE ALMACENAMIENTO EN CACHE

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS Y BIBLIOTECAS DE PWA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PWA ANGULAR

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESPLIEGUE DE UNA PWA

MÓDULO 8. MOBILE MARKETING ONLINE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS DEL MOBILE MARKETING

1. Introducción y antecedentes
2. Creación de valor y fases de la movilidad
3. El móvil como herramienta publicitaria
4. Campañas Push y Pull
5. Categorías del marketing móviles
6. Grados de interacción
7. Entornos de la movilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ECOSISTEMA, TECNOLOGÍAS MÓVILES Y TENDENCIAS

1. Introducción
2. Smartphones y tabletas
3. Los SDK
4. Sistemas operativos móviles
5. Innovación móvil (inteligencia artificial, voice search, biometría)
6. Tecnología Blockchain
7. NFC
8. Beacons

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRATEGIA MOBILE

1. Diseño adaptado a dispositivos móviles: Resposive Design
2. Móvil y Marketing Mix
3. Plan estratégico mobile: Estrategia SoLoMo
4. Formatos de publicidad móvil
5. Mobile Adserver
6. Mobile Advertising
7. Integración online y mobile

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL NEGOCIO MOBILE MARKETING Y APPS

1. Internet tradicional vs Mobile
2. Micromomentos de consumo
3. Tecnología Parsing FIT
4. Aplicaciones móviles
5. Estrategia en apps

6. Contenidos orientados a apps
7. Modelos de negocios en aplicaciones
8. Promoción de aplicaciones

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. TELEVISIÓN Y MÓVILES

1. Introducción
2. Televisión y dispositivos móviles
3. Contenidos para televisión móvil
4. Técnicas y estándares de la televisión móvil

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANALÍTICA MOBILE

1. introducción al mobile analytics
2. Google Analytics Mobile
3. Mobile Analytics vs Web Analytics
4. Herramientas y seguimiento mobile
5. Claves para la medición en marketing móvil

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. GEOLOCALIZACIÓN

1. Introducción
2. Sistemas de geolocalización
3. Trabajar la geolocalización
4. Desarrollo de promociones
5. Ubicuinformación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. USUARIO MOBILE

1. Tendencias de consumo móvil
2. Prosumer
3. La generación Touch o Táctil
4. Hiperconectividad
5. El móvil en el Customer Journey
6. Usuario multitasking o multitarea
7. Periodismo ciudadano y mobile

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. MOBILE SOCIAL MEDIA

1. Redes sociales
2. Estrategia social media orientada a móviles
3. Atención al cliente en social media
4. Publicidad social
5. Monitorización

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. M- COMMERCE

1. Introducción al comercio móvil
2. Mobile Ecommerce Payments
3. Sistemas de seguridad



4. Mobile Business: Freemium, Premium y Suscripciones
5. Mobile Shopping y Showrooming
6. ASO (App Store Optimization) y Growth Mobile

MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MÁSTER (PFM)





**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By  
**EDUCA EDTECH**  
Group