

Máster en Creación y Programación de Aplicaciones Móviles



ÍNDICE

1 | Somos Educa
Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir Educa
Business School

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

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

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School 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.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Descripción

En un mundo donde la tecnología móvil se ha convertido en el epicentro de nuestras vidas, el Máster en Creación y Programación de Aplicaciones Móviles te ofrece la oportunidad de ser protagonista en un sector en constante auge. Este programa está diseñado para dotarte de habilidades esenciales en el desarrollo de aplicaciones tanto para Android como iOS, abarcando desde los fundamentos del diseño y usabilidad hasta el marketing móvil y el desarrollo de aplicaciones híbridas con React Native. Aprenderás a manejar herramientas clave como Android Studio y Xcode, y a diseñar estrategias efectivas de mobile marketing. Nuestro máster te capacitará para crear aplicaciones intuitivas y eficientes, respondiendo a la alta demanda laboral de expertos en tecnología móvil. Si buscas una formación completa y actualizada que te permita destacar en la industria tecnológica, este máster es tu mejor elección.

Objetivos

'- Dominar las bases del desarrollo de apps en Android y iOS. - Configurar entornos de desarrollo Android e iOS. - Crear interfaces de usuario intuitivas en apps móviles. - Implementar bases de datos y manejo de datos en apps. - Aplicar técnicas de prototipado y usabilidad en diseño. - Integrar servicios web y APIs en aplicaciones móviles. - Utilizar React Native para desarrollar apps híbridas.

Para qué te prepara

El Máster en Creación y Programación de Aplicaciones Móviles está dirigido a profesionales del desarrollo de software, ingenieros informáticos y diseñadores que buscan perfeccionar sus habilidades en Android, iOS, y React Native, así como en el diseño de interfaces y usabilidad. Ideal para quienes desean liderar proyectos de mobile marketing y desarrollar aplicaciones innovadoras y funcionales.

A quién va dirigido

El Máster en Creación y Programación de Aplicaciones Móviles te prepara para desarrollar aplicaciones tanto en Android como en iOS, dominando desde la instalación y configuración de herramientas como Android Studio y Xcode, hasta la publicación en plataformas como Google Play y App Store. Aprenderás a crear interfaces intuitivas, gestionar bases de datos, y aplicar técnicas de usabilidad y experiencia de usuario. Además, adquirirás habilidades en marketing móvil y analítica para optimizar tus aplicaciones y alcanzar el éxito en el mercado digital.

Salidas laborales

'- Desarrollador de aplicaciones móviles para Android e iOS - Especialista en UX/UI para apps móviles - Ingeniero de software en aplicaciones híbridas con React Native - Consultor en mobile marketing y

estrategias de negocio - Programador web con enfoque en aplicaciones móviles - Analista de datos móviles y geolocalización - Gestor de proyectos de desarrollo de apps móviles

TEMARIO

MÓDULO 1. 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 2. 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 3. 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 4. DESARROLLO DE WEB APPS: PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RESPONSIVE WEB DESIGN

1. Introducción
2. Definición de Diseño Web Responsive
3. ¿En qué consiste el diseño responsive?
4. Ventajas del diseño responsive

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO WEB

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO GENERALES

1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML
2. Características generales de los lenguajes de marcado
3. Estructura general de un documento con lenguaje de marcado
4. Documentos válidos y bien formados. Esquemas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE MARCADO PARA PRESENTACIÓN DE PÁGINAS WEB

1. Historia de HTML y XHTML. Diferencias entre versiones
2. Estructura de un documento
3. Color
4. Texto
5. Estilos de hipertexto
6. Enlaces de hipertexto
7. Imágenes
8. Listas
9. Tablas
10. Marcos (frames)
11. Formularios
12. Elementos en desuso (deprecated)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. 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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. 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 7. 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 8. CREACIÓN DE CONTENIDO WEB DINÁMICO

1. Fundamentos de programación
2. Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LENGUAJES DE GUION DE USO GENERAL

1. Integración de lenguajes de guion en navegadores web
2. Estructura de un programa en un lenguaje de guion
3. Funciones
4. Manipulación de texto
5. Listas (Arrays)
6. Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de guion
7. Objetos
8. EL modelo de documentos web
9. Gestión de eventos
10. Gestión de errores
11. Usos específicos de lenguajes de guion
12. Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo de lenguajes de guion
13. Comparativa

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CONTENIDOS MULTIMEDIA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 11. 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 12. 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 de diseño conceptual. Creación de prototipos orientados al usuario
9. Pautas para la creación de sitios web usables
10. Evaluación de la usabilidad

MÓDULO 5. DESARROLLO DE WEB APPS: PROGRAMACIÓN 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 especificaciones 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
10. Modelos de desarrollo
11. Eventos e interfaz de usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO DE DATOS EN EL SERVIDOR

1. 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
7. Transformación del modelo lógico al modelo físico de datos
8. Herramientas para la realización de modelos de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SISTEMAS DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS (SGBD)

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. 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 8. LENGUAJES DE MARCAS DE USO COMÚN EN EL LADO DEL 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

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ARQUITECTURAS DISTRIBUIDAS ORIENTADAS A SERVICIOS

1. Características generales
2. Modelo conceptual
3. Aspectos de seguridad
4. Implementación mediante tecnología web
5. Implementación de la seguridad
6. Directorios de servicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMACIÓN DE SERVICIOS WEB EN ENTORNOS DISTRIBUIDOS

1. Componentes software
2. Programación de diferentes tipos de acceso a servicios
3. Herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CONTROL DE VERSIONES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DOCUMENTACIÓN DE APLICACIONES WEB

1. Características generales de la documentación
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

MÓDULO 6. DESARROLLO DE APLICACIONES HÍBRIDAS CON REACT NATIVE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A REACT NATIVE

1. Qué es React Native
2. Inicializando el proyecto
3. Configurando el entorno de desarrollo
4. ESLint
5. Viendo los logs de la aplicación
6. Usando el debugger

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS BASES DE REACT NATIVE

1. Componentes principales
2. Recargando manualmente la aplicación
3. Estilo
4. Uso de temas para la UI
5. Usando flexbox para el diseño
6. Enrutado
7. Manejo del estado de los formularios
8. Validación de formularios
9. Código específico para cada plataforma

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMUNICÁNDOSE CON EL SERVIDOR

1. Peticiones HTTP
2. GraphQL con Apollo
3. Organizando el código de GraphQL
4. Mejorando la estructura
5. Variables de entorno
6. Guardando datos en el dispositivo del usuario
7. Mejorando las peticiones de Apollo
8. Inyección de dependencias con React Context

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROBANDO Y EXTENDIENDO LA APLICACIÓN

1. Cómo hacer "testing" en React Native
2. Organizando los tests
3. Comprobando los componentes
4. Manejo de dependencias durante los tests
5. Extendiendo la aplicación
6. Paginación
7. Scroll infinito

MÓDULO 7. 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

