

Máster en Desarrollo Avanzado de Apps Móviles con Appcelerator Titanium



# 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.



# Máster en Desarrollo Avanzado de Apps Móviles con Appcelerator Titanium



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD**  
**ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO**  
**PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Desarrollo Avanzado de Apps Móviles con Appcelerator Titanium con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional



**EDUCA BUSINESS SCHOOL**

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

**Nombre del curso**

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Examen Convulsivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la URBEDCO (Plan: Postgrado 1000)

## Descripción

---

En un mundo donde la tecnología móvil es el motor de la innovación, el Máster en Desarrollo Avanzado de Apps Móviles con Appcelerator Titanium se presenta como tu herramienta clave para destacar en un sector en constante auge. Con un enfoque integral, este máster te capacita en el manejo de Appcelerator Titanium, permitiéndote dominar desde el diseño de interfaces de usuario hasta la publicación de aplicaciones. Adquirirás habilidades esenciales en programación con JavaScript, jQuery, PHP y modelado UML, garantizando un desarrollo eficiente y seguro de aplicaciones móviles. Además, te familiarizarás con tendencias actuales, como el comercio móvil y la geolocalización, asegurando que tus conocimientos estén a la vanguardia del mercado laboral. La alta demanda de expertos en aplicaciones móviles hace de este máster una inversión invaluable para tu futuro profesional, preparándote para enfrentar los retos del entorno móvil con confianza y creatividad.

## Objetivos

---

- Diseñar interfaces de usuario avanzadas con Appcelerator Titanium para mejorar la experiencia del usuario. - Implementar eventos complejos en aplicaciones móviles utilizando las capacidades de Titanium. - Acceder y manipular datos mediante API's externas asegurando una integración eficiente en las apps. - Optimizar el rendimiento de aplicaciones móviles identificando y solucionando cuellos de botella. - Asegurar la protección de datos en aplicaciones mediante técnicas avanzadas de seguridad en Titanium. - Modelar sistemas complejos con UML 2.0 para mejorar la calidad del diseño de software. - Desarrollar aplicaciones móviles innovadoras y distribuirlas eficazmente en tiendas de apps.

## Para qué te prepara

---

Este máster está dirigido a profesionales y titulados en desarrollo de software que buscan profundizar en el diseño de aplicaciones móviles avanzadas, especialmente mediante el uso de Appcelerator Titanium. Está pensado para aquellos interesados en mejorar sus habilidades en áreas como la optimización de rendimiento, seguridad en aplicaciones móviles, y el uso de patrones de diseño UML 2.0, así como en el dominio de herramientas como jQuery y PHP para crear soluciones innovadoras y eficientes.

## A quién va dirigido

---

El Máster en Desarrollo Avanzado de Apps Móviles con Appcelerator Titanium te capacita para diseñar y desarrollar aplicaciones móviles innovadoras. Aprenderás a manejar Appcelerator Titanium para crear interfaces de usuario eficaces, gestionar eventos y optimizar el rendimiento. Además, dominarás la integración de API's externas y la seguridad en aplicaciones. Te familiarizarás con UML y patrones de diseño para estructurar tus proyectos. Con jQuery y PHP, adquirirás habilidades para enriquecer la funcionalidad de tus apps, asegurando una experiencia de usuario óptima.

## Salidas laborales

---

'- Desarrollador de aplicaciones móviles especializadas en Titanium - Consultor en optimización de rendimiento de aplicaciones - Experto en seguridad de apps móviles - Diseñador de interfaces intuitivas - Programador web con integración PHP y JavaScript - Especialista en comercio móvil y tendencias de movilidad - Consultor en geolocalización y redes sociales móviles

# TEMARIO

---

## PARTE 1. APPCELERATOR TITANIUM

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A APPCELERATOR TITANIUM

1. ¿Qué es Appcelerator Titanium?
2. Casos de uso y ejemplos destacados
3. Instalación y configuración del entorno de desarrollo

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRIMEROS PASOS EN TITANIUM STUDIO

1. Interfaz de Titanium Studio
2. Creación de un nuevo proyecto
3. Estructura de archivos en proyectos Titanium
4. Configuración del simulador y dispositivos de prueba

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO CON TITANIUM

1. Uso del diseñador de interfaz de Titanium
2. Creación y personalización de ventanas
3. Elementos de interfaz: botones, etiquetas y campos de texto
4. Estilos y temas en Titanium

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. MANEJO DE EVENTOS EN TITANIUM

1. Registro y manejo de eventos
2. Eventos de interfaz de usuario: toques y gestos
3. Comunicación entre componentes mediante eventos

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCESO A DATOS Y API'S EXTERNAS

1. Integración de servicios web en Titanium
2. Uso de la API de Titanium para acceso a hardware
3. Consumo de servicios RESTful en aplicaciones Titanium
4. Almacenamiento local de datos: SQLite y Filesystem

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. OPTIMIZACIÓN DE RENDIMIENTO EN TITANIUM

1. Gestión eficiente de recursos y rendimiento de la aplicación
2. Uso de hilos y procesos en segundo plano
3. Herramientas de depuración en Titanium

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. SEGURIDAD EN APLICACIONES TITANIUM

1. Prácticas recomendadas para asegurar la aplicación
2. Protección contra ataques comunes
3. Gestión de datos sensibles: cifrado y almacenamiento seguro

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE APLICACIONES

1. Preparación de la aplicación para el despliegue
2. Proceso de certificación y cumplimiento de normativas
3. Estrategias de distribución: tiendas de aplicaciones y otros canales
4. Actualizaciones y mantenimiento post-lanzamiento

## PARTE 2. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

1. Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso
  1. - Casos de uso
  2. - Actor
  3. - Escenario
  4. - Representación textual de los casos de uso
2. Modelado de la dinámica
  1. - Diagrama de secuencia
  2. - Diagrama de comunicación
  3. - Marcos de interacción
3. Modelado de objetos
  1. - Conocer los objetos del sistema por descomposición
  2. - Representación de clases
  3. - Las asociaciones entre objetos
  4. - Relación de generalización/especialización entre clases
  5. - Diagrama de objetos o instancias
  6. - Diagrama de estructura compuesta

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

1. Modelado de objetos
  1. - La noción de estado
  2. - El cambio de estado
  3. - Elaboración del diagrama de estados-transiciones
  4. - El diagrama de timing
2. Modelado de las actividades
  1. - Las actividades y los encadenamientos de actividades
  2. - Las particiones o calles
  3. - Las actividades compuestas
  4. - El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
3. Modelado de la arquitectura del sistema
  1. - El diagrama de componentes
  2. - El diagrama de despliegue

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

1. Introducción
2. Los perfiles
3. Estereotipos
4. Tagged values

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

1. Introducción
2. Instalación
3. Interface
4. Crear un Proyecto
5. Guardar un proyecto
6. Diagrama de clases
  1. - Crear Y editar un diagrama de clases
  2. - Crear y editar elementos
  3. - Agregar atributos y operaciones
  4. - Crear generalización
  5. - Crear asociación
7. Análisis textual
  1. - Crear diagrama de análisis textual
  2. - Determinar clases y elementos
  3. - Crear clases candidatas
8. Diagrama de componentes
  1. - Crear un componente
  2. - Crear una interface

## PARTE 3. PROGRAMACIÓN EN JQUERY

### MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN CON JQUERY

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1.INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY

1. Introducción
2. Presentación
3. ¿Cómo iniciar JQuery?
4. ¿Dónde podemos documentarnos?
5. Herramientas necesarias

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2.CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT

1. Introducción
2. Sintaxis Básica
3. Operadores
4. Control de flujo
5. Arrays y Objetos
6. Funciones

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3.CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY

1. Introducción
2. Obteniendo JQuery 1.9.1
3. El nucleo de jQuery
4. Cargar JQuery desde Google
5. Novedades de JQuery 1.9

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4.SELECTORES

1. Introducción
2. Selectores básicos en jQuery
3. Selectores de jerarquía
4. Filtros en JQuery

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5.EVENTOS

1. Introducción
2. Evento de carga de Página
3. Eventos en JQuery
4. El objeto Event
5. Todavía más Eventos de JQuery

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6.ATRIBUTOS EN JQUERY

1. Introducción
2. Operaciones sobre clases
3. Leer Atributos
4. Modificar Atributos

5. Modificar varios valores de atributos a la vez
6. Añadir atributos con Attr
7. Eliminar un atributos con removeAttr()

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7.CSS EN JQUERY

1. Introducción
2. Acceso a propiedades con .css()
3. Modificar propiedades css con .css(nombre\_propiedad\_css, valor)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8.AJAX EN JQUERY

1. Introducción
2. Conceptos Claves
3. Cargar un Archivo
4. El método GET o POST
5. Cargar un Script
6. El método AJAX de jQuery

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9.FORMULARIOS

1. Introducción
2. Formularios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10.EFECTOS EN JQUERY

1. Introducción
2. Los efectos show() y hide()
3. Efectos de fundido
4. Creación de una animación
5. Envío de funciones callback
6. Cola de efectos
7. Efectos con desplazamientos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11.JQUERY UI

1. Introducción
2. Instalación
3. Usando jQuery UI en nuestra página web
4. Plugin draggable
5. Componente Dialog
6. Componente Button

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12.PLUG-IN EN JQUERY

1. Plugins
2. Desarrollar Plug-ins
3. Añadir nuevos métodos abreviados
4. Parámetros del método
5. Otras funciones para plug-ins

6. Compartir un Plug-in

## MÓDULO 2. CURSO PRÁCTICO JQUERY

### PARTE 4. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT

#### MÓDULO 1. JAVASCRIPT

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

1. Introducción
2. Programación del lado del cliente
3. Programación del lado del Servidor
4. ¿Qué utilizaremos?
5. ¿Qué necesita saber?
6. Nuestro primer ejemplo

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

1. La etiqueta SCRIPT
2. Contenido Alternativo
3. Variables
4. Tipos de Datos
5. Operadores
6. Cuadros de diálogo
7. Práctica 2

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

1. Introducción
2. Estructuras de decisión
3. Estructuras lógicas
4. Estructuras de repetición
5. Definir funciones
6. Llamadas a funciones
7. Ámbito de las variables
8. Práctica 3

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

1. Introducción
2. La jerarquía de objetos
3. Propiedades y Eventos
4. Métodos 79
5. Práctica 4

##### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

1. ¿Qué es un URL?
2. El Objeto Location

3. Redirigir a otra página
4. El Objeto History
5. Práctica 5

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

1. Introducción
2. La propiedad Title
3. Los colores de la página
4. El método write
5. El conjunto images
6. Práctica 6

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM

1. Formularios HTML
2. El conjunto forms
3. La propiedad elements
4. Validar la información
5. ¿Cuándo realizar la validación?
6. Tipos de Validación
7. Práctica 7

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

1. El conjunto frames
2. El objeto navigator
3. El objeto screen
4. Práctica 8

#### MÓDULO 2. PHP

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN

1. Introducción
2. Obtener el paquete XAMPP
3. Instalar el paquete XAMPP
4. Apache y MySQL como servicios
5. La directiva register\_globals
6. Práctica 9

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB

1. ¿Cómo funcionan las páginas PHP?
2. Crear un alias en apache
3. La página principal
4. Práctica 10

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

1. Las etiquetas PHP
2. Variables
3. Tipos de datos
4. Constantes
5. Práctica 11

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Arrays
2. Estructuras de repetición
3. Estructuras de decisión
4. Combinar estructuras
5. Arrays Asociativos
6. El bucle foreach
7. Arrays Multidimensionales
8. Práctica 12a
9. Práctica 12b

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES

1. Introducción
2. Crear Funciones
3. Llamar a una función
4. Paso de parámetros
5. Parámetros por defecto
6. Práctica 13

#### UNIDAD DIDÁCTICA 14. INCLUIR ARCHIVOS

1. Ámbito de las variables
2. Variables estáticas
3. Uso de include y require
4. Incluir solo una vez
5. Seguridad de los archivos incluidos
6. Práctica 14

#### UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Introducción
2. Clases
3. Propiedades
4. Métodos
5. Visibilidad
6. Crear Objetos
7. Destruidores
8. Práctica 15a
9. Práctica 15b

#### UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA

1. Presentación
2. Crear subclases
3. Crear objetos de las subclases
4. Sobrescribir métodos
5. El acceso protected
6. Práctica 16

#### UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

1. Introducción
2. El array \$\_GET
3. El array \$\_POST
4. Recogerlos en una página distinta
5. Recogerlos en la misma página
6. Entradas requeridas
7. Práctica 17a
8. Práctica 17b

#### UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

1. Expresiones regulares
2. Limpiando la información
3. Comprobando el formulario de origen
4. Práctica 18

#### UNIDAD DIDÁCTICA 19. COOKIES Y SESIONES

1. Introducción
2. Crear cookies
3. Caducidad de la cookies
4. Dependencia del navegador
5. Características de los cookies
6. ¿Qué es una sesión?
7. El array \$\_SESSION
8. La función od\_start() y od\_clean()
9. Finalizar la sesión
10. El identificador de la sesiones
11. ¿Dónde se almacena la información?
12. Práctica 19a
13. Práctica 19b

#### UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

1. Introducción
2. Crear el archivo
3. Escribir en el archivo
4. Leer de un archivo
5. Práctica 20

## UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

1. Errores
2. Excepciones
3. Práctica 21a
4. Práctica 21b

## UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

1. MySql
2. Contraseña para el root
3. Extensión mysqli
4. PHPMysqlAdmin
5. Administración de usuarios
6. Práctica 22

## UNIDAD DIDÁCTICA 23. BASE DE DATOS Y SQL

1. Tipos de tablas en MySQL
2. Crear tablas
3. Relaciones uno a muchos
4. Relaciones muchos a muchos
5. SQL
6. Acceder a la base de datos
7. Establecer la conexión
8. Mostrar los datos en una tabla
9. Cerrar la conexión
10. Práctica 23a
11. Práctica 23b
12. Práctica 23c

## UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

1. Ordenar el resultado
2. Dividir el resultado en páginas
3. Consultas preparadas
4. Práctica 24

## UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

1. La página de login
2. La página de registro
3. Asegurar la confidencialidad
4. Práctica 25

## UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

1. Introducción
2. Modificar listaproductos.php
3. La página comprar.php

4. Identificar al cliente
5. La página carritocompra.php
6. Confirmar el pedido
7. La página de desconexión
8. Migrar el carrito de la compra
9. Práctica 26a
10. Práctica 26b

#### UNIDAD DIDÁCTICA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

1. Introducción
2. ¿Qué vamos a hacer?
3. Construir la estructura HTML

#### UNIDAD DIDÁCTICA 28. FORMAS DE PAGO

1. Introducción
2. Tipos de Formas de Pago
3. Contrareembolso
4. Transferencia Bancaria
5. Domiciliación Bancaria
6. Tarjetas Bancarias
7. Tarjetas de Comercio
8. Paypal
9. ¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
10. Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
11. Modificando nuestra base de datos
12. Modificando el Código Anterior
13. Implementando el Contrareembolso
14. Implementando la transferencia
15. Implementando el Paypal

#### PARTE 5. APLICACIONES MÓVILES APPS

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL ENTORNO MÓVIL

1. Ecosistema de aplicaciones móviles
2. Desarrollo de aplicaciones móviles
3. Sistemas operativos

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2: INTEGRACIÓN DEL MÓVIL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

1. El teléfono móvil: herramienta de comunicación interactiva
2. El marketing móvil
3. Importancia del App Store Optimization (ASO) en las estrategias de Mobile Marketing

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3: APLICACIONES MÓVILES

1. ¿Qué es una APP?
2. Diseño y desarrollo de una APP

3. Tipos de aplicaciones móviles
4. Modelos de negocio

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4: PRINCIPALES TIENDAS DE APPS

1. Introducción
2. Aplicaciones más descargadas
3. Coste de la creación de una aplicación para móvil

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5: REDES SOCIALES EN LOS MÓVILES

1. Introducción a las redes sociales
2. Ventajas y desventajas de las redes sociales
3. Clasificación de las redes sociales

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6: COMERCIO EN LOS MÓVILES

1. Introducción
2. Formas de pago
3. Ventajas del comercio electrónico

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7: MOBILE E-LEARNING

1. Introducción al concepto de Mobile Learning
2. Características de Mobile Learning
3. Ventajas e inconvenientes del empleo de M-Learning
4. Adaptaciones necesarias en M-Learning

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8: GEOLOCALIZACIÓN

1. Introducción a los sistemas de geolocalización
2. La geolocalización
3. Geolocalización: Foursquare
4. Aplicaciones de geolocalización

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9: RIESGOS EN LA UTILIZACIÓN DE LAS APPS

1. Apropiación indebida de la información
2. Abuso del dispositivo
3. Incumplimiento legal y normativo
4. Virus en las Apps
5. Seguridad en los pagos a través del móvil
  1. - Comercio móvil y los riesgos del robo de teléfono
  2. - Riesgos de error del operador
  3. - Los riesgos de hacking

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10: TENDENCIAS EN MOVILIDAD

1. Introducción a la movilidad como tendencia tecnológica
2. Couponing: estrategia de fidelización

3. Evolución tecnológica actual
4. Emprendimiento e innovación

