

Máster en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + 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 Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Titulación de Máster de Formación Permanente en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA 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
Firma: XXXXXXXX 08 05 0000
Vicevicerrector de Investigación,
Transferencia e Internacionalización.



El presente título es de carácter privado de formación para el empleo, conforme al artículo 37 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre. No confiere carácter oficial ni equivalencia académica con títulos del sistema universitario oficial español.

Descripción

Java se encuentra en el Top 3 de Lenguajes de programación más utilizados tanto para desarrollo de aplicaciones cliente-servidor como para aplicaciones web o móviles. Gracias a este Master en Programación de aplicaciones JAVA descubrirás los aspectos fundamentales de este lenguaje de programación, lo que se conoce como el Core, y a partir de ahí podrás gestionar proyectos con Maven o Gradle, bases de datos con JDBC, SQL y ORM, diferentes frameworks como Spring o Hibernate para el desarrollo de aplicaciones cliente servidor con Java SE, aplicaciones web con Jakarta EE o aplicaciones móviles con Android. Contarás con un equipo de profesionales especializados en la materia. Además, gracias a las prácticas garantizadas, podrás acceder a un mercado laboral en plena expansión.

Objetivos

- Gestionar el desarrollo de aplicaciones gracias al uso del sistema de control de versiones más extendido, GIT.
- Descubrir el Core de Java aprendiendo a utilizar clases, objetos, métodos, patrones de diseño e hilos.
- Aprender cómo se gestionan los proyectos Java mediante Maven, Gradle y Ant.
- Administrar bases de datos en Java utilizando los principales métodos: JDBC, SQL y ORM.
- Depurar aplicaciones utilizando logging y testing gracias a frameworks como Log4J o Junit.
- Utilizar los principales frameworks para Java como Spring, Struts, Hibernate o JSF.
- Desarrollar aplicaciones web con Jakarta EE y aplicaciones móviles con Android y Kotlin.



Para qué te prepara

Este Master en Programación de aplicaciones JAVA está orientado a programadores o estudiantes de informática que busquen especializarse en uno de los lenguajes más utilizados y extendidos para el desarrollo de aplicaciones tanto de escritorio como web o móviles. Al tratarse de un lenguaje multipropósito podrás aplicarlo en diferentes entornos.

A quién va dirigido

Gracias a este Master en Programación de aplicaciones JAVA descubrirás los aspectos fundamentales de este lenguaje de programación, lo que se conoce como el Core, y a partir de ahí podrás gestionar proyectos con Maven o Gradle, bases de datos con JDBC, SQL y ORM, diferentes frameworks como Spring o Hibernate para el desarrollo de aplicaciones cliente servidor con Java SE, aplicaciones web con Jakarta EE o aplicaciones móviles con Android.

Salidas laborales

Java, al tratarse de un lenguaje de programación muy robusto y multipropósito, abre las puertas de multitud de sectores profesionales. Por tanto, gracias al Master en Programación de aplicaciones JAVA podrás desempeñar puestos como Desarrollador de aplicaciones cliente-servidor, Programador de aplicaciones web, Ingeniero de software Java o Android App Developer.



TEMARIO

MÓDULO 1. GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MANEJO DE REPOSITORIOS EN GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RAMAS EN GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMANDOS GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BUENAS PRÁCTICAS EN GIT

MÓDULO 2. JAVA CORE ESSENTIALS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. JAVA STANDARD EDITION (JAVA SE) Y JAVA DEVELOPMENT KIT (JDK).
INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTELLIJ IDEA. INSTALACIÓN, CONFIGURACIÓN Y PRIMERA APLICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPILACIÓN, BYTECODE Y EJECUCIÓN DESDE TERMINAL Y CON INTELLIJ
IDEA

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PACKAGES

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DATOS PRIMITIVOS EN JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VARIABLES, MÉTODOS Y COMENTARIOS

UNIDAD DIDÁCTICA 8. BUCLES, CONDICIONALES, OPERADORES ARITMÉTICOS Y OPERADORES
LÓGICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CLASES Y OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO) EN JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ESTRUCTURAS DE DATOS

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXCEPCIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 13. TRABAJAR CON ARCHIVOS

MÓDULO 3. JAVA CORE ADVANCED

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INMUTABILIDAD Y CONCURRENCIA



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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DEPENDENCY INJECTION (DI)

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GARBAGE COLLECTION

1. Garbage Collection
2. Beneficios de la recolección de basura de Java
3. Destrucción de objetos
 1. - Destrucción de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PATRONES DE DISEÑO

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

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

1. Introducción
2. Arquitectura de Java
 1. - Java Virtual Machine (JVM)
 2. - Garbage Collector
 3. - Seguridad de código
3. Arquitectura de JVM

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ENUMERACIÓN, ANOTACIÓN Y SERIALIZACIÓN EN JAVA

1. Enumeración
2. Anotación
 1. - Tipos de anotaciones estándar
3. Serialización

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HILOS (THREADS) Y MULTITHREADING

1. Introducción
 1. - Clases para trabajar con thread
2. Ciclo de vida de un thread
 1. - Ejemplo de uso de hilos
3. Métodos de la clase Thread

4. Sincronización

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SINCRONIZACIÓN

1. Sincronización en Java
 1. - Método sincronizado de Java
 2. - Bloque sincronizado
2. Comunicación entre subprocesos
3. La necesidad de sincronización en Java

UNIDAD DIDÁCTICA 9. NETWORKING

1. Introducción
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. Creación 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 codificación de Java

MÓDULO 4. GESTIÓN DE PROYECTOS JAVA CON MAVEN, GRADLE Y ANT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE PROYECTOS EN JAVA Y COMPARATIVA ENTRE MAVEN, GRADLE Y ANT

1. Maven
2. Gradle
3. Ant
4. Gestión de proyectos en Java
 1. - Herramientas de gestión de proyectos en Java
 2. - Ciclo de vida del desarrollo en Java
 3. - Gestión de dependencias en proyectos Java
5. Diferenciación entre Maven, Gradle y Ant



UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE APACHE MAVEN

1. Introducción y objetivos
2. Descargar
3. Instalación
4. Configuración
5. Ejecutar
6. Complementos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE APACHE MAVEN EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS JAVA

1. Organización de archivos en Maven
2. Fases de construcción
3. Gestión de dependencias
4. Primera aplicación con Maven

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE GRADLE

1. Introducción y características
2. Complementos
3. Descarga e instalación
4. Configuración
5. Ejecutar

UNIDAD DIDÁCTICA 5. USO DE GRADLE EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS JAVA

1. Organización
2. Trabajando con tareas
3. Creando la primera tarea
4. Creando proyecto en Java

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE APACHE ANT

1. Introducción y objetivos
2. Instalación y configuración
3. Build.xml
4. Dependencias

UNIDAD DIDÁCTICA 7. USO DE APACHE ANT EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS JAVA

1. Copiar tarea
2. Eliminar tarea
3. Tarea mkdir
4. Tareas de Java

MÓDULO 5. BASES DE DATOS EN JAVA (JDBC, SQL Y ORM)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN DE BASES DE DATOS EN JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SQL COMO LENGUAJE PARA MANEJO DE BASES DE DATOS



UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRAR BASES DE DATOS CON JDBC EN JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. JAVA PERSISTENCE API (JPA)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MANEJO DE BASES DE DATOS MEDIANTE MAPEO RELACIONAL DE OBJETOS (ORM)

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DATABASE CONNECTION POOLING CON JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROCEDIMIENTOS ALMACENADOS EN JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 8. BUENAS PRÁCTICAS PARA UNA GESTIÓN EFICIENTE DE BASES DE DATOS

MÓDULO 6. LOGGING FRAMEWORKS (LOG4J, LOG4J2, LOGBACK) Y TESTING (JUNIT) EN JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LOGGING Y TESTING EN EL DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LOG4J

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LOG4J2

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOGBACK

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTRACT TESTING

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTEGRATION TESTING

UNIDAD DIDÁCTICA 7. UNIT TESTING

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEBUGGING

MÓDULO 7. FRAMEWORKS JAVA (SPRING, STRUTS, HIBERNATE, WICKET, JSF, GWF Y PLAY)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS FRAMEWORKS JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SPRING

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APACHE STRUTS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HIBERNATE

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APACHE WICKET

UNIDAD DIDÁCTICA 6. JAVASERVER FACES (JSF)

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GOOGLE WEB TOOLKIT (GWT)

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PLAY

MÓDULO 8. DESARROLLO WEB CON JAVA EE / JAKARTA EE



UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A JAKARTA EE

1. Introducción a Jakarta EE
2. ¿Por qué 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. Introducción 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. Introducción a Jakarta Messaging
2. ¿Qué es una aplicación 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

MÓDULO 9. 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 10. PROYECTO FIN DE MÁSTER (PFM)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group