

**Máster en Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) + 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 Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) + 60 Créditos ECTS



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



**CREDITOS
60 ECTS**

Titulación

Titulación de Máster de Formación Permanente en Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) 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: XX/XX/XXXX (08-05-06-1000)
Vicerector de Investigación,
Transferencia e Internacionalización.



El presente título es de carácter propio de formación permanente, conforme al artículo 17 del Real Decreto 822/2021, de 18 de septiembre. No confiere carácter oficial ni representación académica con carácter del sistema universitario oficial español.



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

Es imprescindible saber adaptarse a cualquier entorno. Por ello, los profesionales en el desarrollo de aplicaciones multiplataforma son tan demandados hoy día. Gracias al Master en Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) gestionarás y desarrollarás software adaptado a tecnologías web, de escritorio o móviles, clave en el éxito empresarial. Gracias al aprendizaje de lenguajes web como HTML, CSS, PHP o Javascript, al uso de bases de datos, a la creación de aplicaciones con ASP.NET o al desarrollo de aplicaciones móviles para Android o iOS te convertirás en desarrollador multiplataforma.

Objetivos

- Gestionar y dirigir proyectos de software de manera ágil mediante metodologías como SCRUM, XP o Kanban.
- Administrar versiones de proyectos y aplicaciones gracias al uso de GIT.
- Diseñar y maquetar cualquier página web con HTML y CSS.
- Aportar dinamismo a un sitio web mediante el uso de Javascript y PHP.
- Gestionar de manera profesional la información mediante el uso de bases de datos.
- Crear aplicaciones mediante el uso de la tecnología ASP.NET
- Diseñar y desarrollar aplicaciones móviles para Android e iOS.

Para qué te prepara

El Master en Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) está pensado para profesionales que quieran desarrollar aplicaciones en cualquier plataforma y así abarcar el máximo espectro posible de proyectos empresariales. También se orienta a estudiantes que busquen una formación especializada en uno de los sectores profesionales más demandados por las empresas.

A quién va dirigido

Gracias al Master en Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) gestionarás y desarrollarás software adaptado a tecnologías web, de escritorio o móviles, clave en el éxito empresarial. Gracias al aprendizaje de lenguajes web como HTML, CSS, PHP o Javascript, al uso de bases de datos, a la creación de aplicaciones con ASP.NET o al desarrollo de aplicaciones móviles para Android o iOS te convertirás en desarrollador multiplataforma.



Salidas laborales

Gestionar y desarrollar aplicaciones en cualquier plataforma es clave para obtener éxito empresarial. Gracias al Master en Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM) optarás a puestos tan demandados como Desarrollador de aplicaciones multiplataforma, Web Developer, Experto en aplicaciones ASP.NET o Desarrollador de aplicaciones móviles Android e iOS.



TEMARIO

MÓDULO 1. DESARROLLO METODOLOGÍAS ÁGILES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS ÁGILES

1. Ingeniería de software, sus principios y objetivos
2. Metodologías en Espiral, Iterativa y Ágiles
3. Prácticas ágiles
4. Métodos ágiles
5. Evolución de las metodologías ágiles
6. Metodologías ágiles frente a metodologías pesadas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. AGILE PROJECT THINKING

1. Principios de las metodologías ágiles
2. Agile Manifesto
3. User History

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PLANIFICACIÓN ÁGIL: AGILE LEADERSHIP Y CREATIVIDAD

1. La iteración como alternativa a la planificación lineal
2. La comunicación y la motivación
3. Características del liderazgo participativo
4. Pensamiento disruptivo y desarrollo de la idea
5. Prueba y error, learning by doing

UNIDAD DIDÁCTICA 4. METODOLOGÍA EXTREME PROGRAMMING (XP)

1. Definición y características de Extreme Programming
2. Fases y reglas de XP
3. La implementación y el diseño
4. Los valores de XP
5. Equipo y cliente de XP

UNIDAD DIDÁCTICA 5. METODOLOGÍA SCRUM

1. La teoría Scrum: framework
2. El equipo
3. Sprint Planning
4. Cómo poner en marcha un Scrum

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DESARROLLO DEL MÉTODO KANBAN

1. Introducción al método Kanban
2. Consejos para poner en marcha kanban
3. Equipo
4. Business Model Canvas o lienzo del modelo de negocio

5. Scrumban

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LEAN THINKING

1. Introducción al Lean Thinking
2. Lean Startup

UNIDAD DIDÁCTICA 8. OTRAS METODOLOGÍAS ÁGILES Y TÉCNICAS ÁGILES

1. Agile Inception Deck
2. Design Thinking
3. DevOps
4. Dynamic Systems Development Method (DSDM)
5. Crystal Methodologies
6. Adaptative Software Development (ASD)
7. Feature Driven Development (FDD)
8. Agile Unified Process

MÓDULO 2. GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GIT

1. ¿Qué es el control de versiones?
2. ¿Qué es GIT?
3. ¿Por qué GIT?
4. Instalación de GIT
5. GitHub y su relación con GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MANEJO DE REPOSITORIOS EN GIT

1. Flujo de trabajo en GIT (Workflow)
2. Principales comandos Git Bash
3. Crear un repositorio
4. Cambios de archivos
5. Deshacer cambios
6. Sincronizar repositorios
7. Reescribir historial

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RAMAS EN GIT

1. Usar ramas en GIT
2. Cambiar ramas (Git checkout)
3. Ramas remotas (Remote Branches)
4. Flujo de trabajo (Workflow)
5. Integración de ramas
6. Borrado de ramas
7. Etiquetas (Tags)
8. Solicitudes de extracción (Pull requests)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMANDOS GIT



1. Comandos GIT en Git Bash
2. Comandos GIT para configurar y crear repositorios
3. Comandos GIT para preparar y confirmar cambios
4. Comandos GIT para trabajar con repositorios remotos (como GitHub)
5. Comandos GIT para deshacer cambios y etiquetas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BUENAS PRÁCTICAS EN GIT

1. Trabajar con GIT
2. Confirma con regularidad (commit)
3. Escriba mensajes de confirmación útiles
4. Utilice ramas (Branch)
5. Actualice su repositorio antes de enviar cambios (Pull y Push)
6. Divide el trabajo en repositorios

MÓDULO 3. HTML Y CSS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción
2. Entornos de Desarrollo
3. Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A HTML

1. Introducción HTML
2. ¿Cómo creamos documento HTML?
3. Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HTML: ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO

1. Introducción
2. Versión HTML
3. HTML
4. Head
5. Body

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HTML: ELEMENTOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HTML: CONTENIDO AUDIOVISUAL



1. Audio
2. Video
3. Animaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HTML: META INFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Metainformación?
2. Accesibilidad
3. Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN A CSS

1. Introducción CSS
2. Soporte de CSS en navegadores
3. Especificación oficial
4. Funcionamiento básico de CSS
5. ¿Cómo incluir CSS en la Web?
6. Estilo básico
7. Medios CSS
8. Comentarios
9. Sintaxis de la definición

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CSS: SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1. Selectores CSS
2. Unidades de medida
3. Colores

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CSS: PSEUDOCASES Y PSEUDOELEMENTOS CSS

1. Pseudocases
2. Pseudo-elementos
3. Otras pseudocases y pseudoelementos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CSS: MODELOS DE CAJA, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

1. Modelo de cajas
2. Propiedades de las cajas
3. Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
4. Posicionamiento y visualización
5. Posicionamiento
6. Visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CSS: FLEXBOX

1. En qué consiste
2. Visualización: Display
3. Contenedores flexibles: flex e inline-flex
4. Orientación: flex-box, flex-direction y flex-wrap
5. La propiedad order

6. Alineación de los elementos flexibles
7. Soporte de los navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. CSS: ANIMACIONES CSS

1. Introducción
2. Keyframes
3. Subpropiedades de animación
4. Iteración
5. Curvas de animación
6. Propiedades animables

UNIDAD DIDÁCTICA 13. CSS: HOJAS DE ESTILOS

1. Crear y vincular hojas de estilos
2. Estructura
3. Propiedades CSS
4. Selectores
5. Posición y tamaño
6. Texto
7. Imágenes
8. Listas, tablas, formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. PRE-PROCESADORES CSS: SASS Y LESS

1. Qué es un preprocesador CSS
2. Less
3. Sass

UNIDAD DIDÁCTICA 15. RESPONSIVE DESIGN

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

MÓDULO 4. PROGRAMACIÓN BACKEND Y FRONTEND EN DISEÑO WEB CON PHP Y JAVASCRIPT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

1. La jerarquía de objetos
2. Propiedades y Eventos
3. Métodos

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

1. El conjunto frames
2. El objeto navigator
3. El objeto screen



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. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB

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

UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

1. Las etiquetas PHP
2. Variables
3. Tipos de datos
4. Constantes
5. Ejercicio práctico

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. Ejercicio práctico
9. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES

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

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. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Introducción
2. Clases
3. Propiedades
4. Métodos
5. Visibilidad
6. Crear Objetos
7. Destruyores
8. Ejercicio práctico
9. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA

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

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. Ejercicio práctico
8. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

1. Expresiones regulares
2. Limpiando la información
3. Comprobando el formulario de origen
4. Ejercicio práctico

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. Ejercicio práctico
13. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

1. Introducción
2. Crear el archivo
3. Escribir en el archivo
4. Leer de un archivo
5. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

1. Errores
2. Excepciones
3. Ejercicio práctico
4. Ejercicio práctico

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. Ejercicio práctico

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. Ejercicio práctico
11. Ejercicio práctico
12. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD



1. Ordenar el resultado
2. Dividir el resultado en páginas
3. Consultas preparadas
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

1. La página de login
2. La página de registro
3. Asegurar la confidencialidad
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

1. Introducción
2. Modificar listaproductosphp
3. La página comprarphp
4. Identificar al cliente
5. La página carritocompraphp
6. Confirmar el pedido
7. La página de desconexión
8. Migrar el carrito de la compra
9. Ejercicio práctico
10. Ejercicio práctico

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

UNIDAD DIDÁCTICA 29. RECURSOS PHP

1. Archivos para las prácticas de PHP

MÓDULO 5. BASES DE DATOS: MYSQL Y MONGODB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. BASES DE DATOS RELACIONALES (MYSQL)

1. Introducción
2. El modelo relacional
3. Lenguaje de consulta SQL
4. MySQL Una base de datos relacional

UNIDAD DIDÁCTICA 2. BASES DE DATOS NOSQL Y EL ALMACENAMIENTO ESCALABLE

1. ¿Qué es una base de datos NoSQL?
2. Bases de datos Relaciones Vs Bases de datos NoSQL
3. Tipo de Bases de datos NoSQL: Teorema de CAP
4. Sistemas de Bases de datos NoSQL

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTRODUCCIÓN A UN SISTEMA DE BASES DE DATOS NOSQL: MONGODB

1. ¿Qué es MongoDB?
2. Funcionamiento y uso de MongoDB
3. Primeros pasos con MongoDB: Instalación y shell de comandos
4. Creando nuestra primera Base de Datos NoSQL: Modelo e Inserción de Datos
5. Actualización de datos en MongoDB: Sentencias set y update
6. Trabajando con índices en MongoDB para optimización de datos
7. Consulta de datos en MongoDB

MÓDULO 6. DESARROLLO WEB SEGURO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA SEGURIDAD WEB

1. ¿Qué es la seguridad web?
2. Amenazas para un sitio web
3. Consejos para mantener un sitio web seguro
4. Otros consejos de seguridad web
5. Proveedores de alojamiento web seguros

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OWASP DEVELOPMENT

1. ¿Qué es OWASP? ¿Y OWASP Development?
2. ¿Qué es ASVS?
3. Uso del ASVS
4. Requisitos de arquitectura, diseño y modelado de amenazas
5. Requisitos de verificación de autenticación
6. Requisitos de verificación de gestión de sesión
7. Requisitos de verificación de control de acceso
8. Requisitos de validación, desinfección y verificación de la codificación

9. Requisitos de verificación de criptografía almacenados
10. Requisitos de manejo de verificaciones y registro de errores
11. Requisitos de verificación de protección de datos
12. Requisitos de verificación de comunicaciones
13. Requisitos de verificación de código malicioso
14. Requisitos de verificación de lógica de negocios
15. Requisitos de verificación de archivos y recursos
16. Requisitos de verificación de API y servicio web
17. Requisitos de verificación de configuración
18. Requisitos de verificación de Internet de las Cosas
19. Glosario de términos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OWASP TESTING GUIDE

1. Aspectos introductorios
2. La Guía de Pruebas de OWASP
3. El framework de pruebas de OWASP
4. Pruebas de seguridad de aplicaciones web
5. Reportes de las pruebas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OWASP CODE REVIEW

1. Aspectos introductorios
2. Revisión de código seguro
3. Metodología

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OWASP TOP TEN

1. Broken Access Control - Control de acceso roto (A01:2021)
2. Cryptographic Failures - Fallos criptográficos (A02:2021)
3. Injection - Inyección (A03:2021)
4. Insecure Design - Diseño Inseguro (A04:2021)
5. Security Misconfiguration - Configuración incorrecta de seguridad (A05:2021)
6. Vulnerable and Outdated Components - Componentes vulnerables y obsoletos (A06:2021)
7. Identification and Authentication Failures - Fallos de Identificación y Autenticación (A07:2021)
8. Software and Data Integrity Failures - Fallos de integridad de software y datos (A08:2021)
9. Security Logging and Monitoring Failures - Registro de seguridad y fallos de monitoreo (A09:2021)
10. Server-Side Request Forgery (SSRF) - Falsificación de solicitud del lado del servidor (A10:2021)

MÓDULO 7. PROGRAMACIÓN EN ASP.NET

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE APLICACIONES WEB Y REQUISITOS DE ASP.NET

1. Introducción
2. ASP.Net 4.5
3. Java (JSP, Servlets)
4. PHP



5. DHTML
6. Requisitos del ASP.NET (.NET Framework)
7. CLS y CTS
8. IL (MSIL)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Objetos
2. Encapsulación y abstracción
3. Mensajes, clases y herencia
4. Métodos
5. Polimorfismo
6. Sobrecarga
7. Modelos de objetos
8. Relaciones entre clases
9. Ventajas e inconvenientes de la POO

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREANDO UNA PÁGINA BÁSICA

1. Comentando el ejemplo
2. Sintaxis de C#
3. Declaración de variables
4. Sentencias condicionales
5. Bucles
6. Operadores
7. Manejadores de eventos
8. Tratamiento de errores
9. Definición e instanciación de clases
10. Modificadores
11. Especial mención al uso de VBScript y JScript

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONCEPTOS DE WEB FORMS

1. La clase page
2. Eventos
3. Propiedades
4. Métodos
5. Web Forms
6. Introducción a los controles de servidor de ASP.NET
7. Introducción a los controles HTML y ejemplos
8. Introducción a los controles Web
9. Los controles datalist y datagrid
10. Directivas de páginas (@page, @import, @implements y @assembly)

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONFIGURACIÓN DE IIS

1. Introducción
2. Herramienta de administración de servicios de Internet
3. Configuración de IIS



4. La aplicación Web
5. Eventos del servidor
6. Gestión del estado de la aplicación ASP.NET
7. Ficheros de configuración
8. Configuración general
9. Configuración de la página
10. Configuración de la sesión
11. Módulos y manejadores http
12. Seguridad en ASP.NET

MÓDULO 8. 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 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 MisNotas
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. 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 11. PROYECTO FIN DE MÁSTER





EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group