



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (Preparación Acceso a las Pruebas Libres de FP)





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | 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

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

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.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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



Ver en la web

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

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



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



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (Preparación Acceso a las Pruebas Libres de FP)



DURACIÓN
2000 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

TITULACIÓN expedida por EUROINNOVA INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings



EUROINNOVA INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con Número de Documento XXXXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXX

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

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en

Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General
NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO

Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO



La presente formación es parte de una oferta formativa de la UE para el desarrollo de competencias en el ámbito de la formación profesional. La presente formación es impartida por EuroInnova International Online Education, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings. La presente formación es impartida por EuroInnova International Online Education, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings. La presente formación es impartida por EuroInnova International Online Education, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

En el ámbito de la informática, la programación juega un papel fundamental, ya que tiene como finalidad la creación de todo tipo de herramientas, aplicaciones y programas destinadas a una gran variedad de usos y finalidades, cada vez más adaptados a las necesidades de las personas y las organizaciones. Con el grado superior desarrollo de aplicaciones multiplataforma el alumnado podrá encargarse del desarrollo de aplicaciones informáticas multiplataforma en diversos ámbitos: gestión empresarial y de negocio, relaciones con clientes, educación, ocio, dispositivos móviles y entretenimiento, entre otros; aplicaciones desarrolladas e implantadas en entornos de alcance intranet, extranet e Internet; implantación y adaptación de sistemas de planificación de recursos empresariales y de gestión de relaciones con clientes. A través del presente curso se ofrece la formación de preparación para acceso a pruebas libres del grado en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Objetivos

Los objetivos que marca este Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma son: Configurar y explotar sistemas informáticos, adaptando la configuración lógica del sistema según las necesidades de uso y los criterios establecidos. Aplicar técnicas y procedimientos relacionados con la seguridad en sistemas, servicios y aplicaciones, cumpliendo el plan de seguridad. Gestionar bases de datos, interpretando su diseño lógico y verificando integridad, consistencia, seguridad y accesibilidad de los datos. Gestionar entornos de desarrollo adaptando su configuración en cada caso para permitir el desarrollo y despliegue de aplicaciones. Desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos utilizando lenguajes, librerías y herramientas adecuados a las especificaciones. Integrar contenidos gráficos y componentes multimedia en aplicaciones multiplataforma, empleando herramientas específicas y cumpliendo los requerimientos establecidos. Desarrollar interfaces gráficos de usuario interactivos y con la usabilidad adecuada, empleando componentes visuales estándar o implementando componentes visuales específicos. Desarrollar aplicaciones para teléfonos, PDA y otros dispositivos móviles empleando técnicas y entornos de desarrollo específicos. Desarrollar aplicaciones multiproceso y multihilo empleando librerías y técnicas de programación específicas. Participar en la implantación de sistemas ERPCRM evaluando la utilidad de cada uno de sus módulos. Gestionar la información almacenada en sistemas ERPCRM garantizando su integridad.

A quién va dirigido

Este grado se dirige a todas aquellas personas interesadas en aprender a programar todo tipo de aplicaciones, dirigidas a funcionar en diferentes tipo de plataforma, desde las orientadas al uso profesional como personal o de ocio. Este es un curso de preparación para acceso a pruebas libres del grado en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Para qué te prepara

Con esta acción formativa aprenderás los conocimientos necesarios para poder desarrollar aplicaciones informáticas para la gestión empresarial y de negocio, de propósito general o en el ámbito del entretenimiento y la informática móvil. Este es un curso es de Preparación Acceso a las: Pruebas Libres FP Andalucía, Pruebas Libres FP Aragón, Pruebas Libres FP Asturias, Pruebas Libres FP Baleares, Pruebas Libres FP Canarias, Pruebas Libres FP Cantabria, Pruebas Libres FP Castilla la Mancha, Pruebas Libres FP Castilla y León, Pruebas Libres FP Cataluña, Pruebas Libres FP Comunidad Valenciana, Pruebas Libres FP Extremadura, Pruebas Libres FP Galicia, Pruebas Libres FP La Rioja, Pruebas Libres FP Madrid, Pruebas Libres FP Murcia, Pruebas Libres FP Navarra y Pruebas Libres FP País Vasco.

Salidas laborales

Los conocimientos que adquirirás durante este Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, te permitirán desarrollar tu perfil laboral como técnico superior en desarrollo de aplicaciones multiplataforma informáticas para la gestión empresarial y de negocio. Asimismo, podrás trabajar como desarrollador de aplicaciones informáticas móviles, como desarrollador de componentes personalizados para sistemas erp-crm, así como en implantación de sistemas erp-crm y gestión de la información e integridad de la misma.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. SISTEMAS INFORMÁTICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EXPLOTACIÓN DE SISTEMAS MICROINFORMÁTICOS

1. Componentes de un sistema informático
2. Periféricos. Adaptadores para la conexión de dispositivos
3. Normas de seguridad y prevención de riesgos laborales
4. Características de las redes. Ventajas e inconvenientes
5. Tipos de redes
6. Componentes de una red informática
7. Topologías de red
8. Tipos de cableado. Conectores
9. Mapa físico y lógico de una red local

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS

1. Funciones de un sistema operativo
2. Tipos de sistemas operativos
3. Tipos de aplicaciones
4. Licencias y tipos de licencias
5. Gestores de arranque
6. Máquinas virtuales
7. Consideraciones previas a la instalación de sistemas operativos libres y propietarios
8. Instalación de sistemas operativos. Requisitos, versiones y licencias
9. Instalación/desinstalación de aplicaciones
10. Actualización de sistemas operativos y aplicaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN

1. Gestión de sistemas de archivos mediante comandos y entornos gráficos
2. Estructura de directorios de sistemas operativos libres y propietarios
3. Búsqueda de información del sistema mediante comandos y herramientas gráficas
4. Identificación del software instalado mediante comandos y herramientas gráficas
5. Herramientas de administración de discos. Particiones y volúmenes. Desfragmentación y chequeo
6. Tareas automáticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONFIGURACIÓN DE SISTEMAS OPERATIVOS

1. Configuración de usuarios y grupos locales
2. Seguridad de contraseñas
3. Acceso a recursos. Permisos locales
4. Servicios y procesos
5. Comandos de sistemas libres y propietarios
6. Herramientas de monitorización del sistema

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONEXIÓN DE SISTEMAS EN RED

1. Configuración del protocolo TCP/IP en un cliente de red. Direcciones IP. Máscaras de subred. IP
2. IP
3. Configuración estática. Configuración dinámica automática
4. Ficheros de configuración de red
5. Gestión de puertos
6. Resolución de problemas de conectividad en sistemas operativos en red
7. Monitorización de redes
8. Protocolos TCP/IP
9. Interconexión de redes
10. Redes cableadas. Tipos y características. Adaptadores de red. Conmutadores, enrutadores, entre otros
11. Redes inalámbricas. Tipos y características
12. Seguridad básica en redes cableadas e inalámbricas
13. Seguridad de comunicaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GESTIÓN DE RECURSOS EN UNA RED

1. Diferencias entre permisos y derechos. Permisos de red. Permisos locales. Herencia. Listas de control de acceso
2. Derechos de usuarios
3. Requisitos de seguridad del sistema y de los datos
4. Servidores de ficheros
5. Servidores de impresión
6. Servidores de aplicaciones
7. Técnicas de conexión remota
8. Cortafuegos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EXPLOTACIÓN DE APLICACIONES INFORMÁTICAS DE PROPÓSITO GENERAL

1. Requisitos del software
2. Herramientas ofimáticas
3. Herramientas de Internet
4. Utilidades de propósito general: Antivirus, recuperación de datos, mantenimiento del sistema, entre otros

MÓDULO 2. BASES DE DATOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ALMACENAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

1. Ficheros (planos, indexados, acceso directo, entre otros)
2. Conceptos de bases de datos
 1. - Usos de las bases de datos
 2. - Ubicación de la información
 3. - Modelos de bases de datos
3. Sistemas gestores de base de datos: Funciones y componentes
4. Tipos de BDMS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. BASES DE DATOS RELACIONALES

1. Modelo de datos
2. Tipos de datos
3. Claves primarias
4. Índices
5. El valor NULL
6. Claves ajenas
7. Vistas
8. Lenguaje de descripción de datos (DDL)
9. Lenguaje de control de datos (DCL)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. REALIZACIÓN DE CONSULTAS

1. La sentencia SELECT
2. Selección y ordenación de registros
3. Operadores. Operadores de comparación. Operadores lógicos
4. Consultas de resumen
5. Agrupamiento de registros
6. Composiciones internas
7. Composiciones externas
8. Subconsultas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRATAMIENTO DE DATOS

1. Inserción de registros
2. Borrado de registros. Modificación de registros
3. Borrados y modificaciones e integridad referencial
4. Transacciones
5. Políticas de bloqueo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN DE BASES DE DATOS

1. Introducción. Lenguaje de programación
2. Funciones
3. Estructuras de control de flujo
4. Procedimientos almacenados
5. Subrutinas
6. Eventos y disparadores
7. Excepciones
8. Cursores

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERPRETACIÓN DE DIAGRAMAS ENTIDAD/RELACIÓN

1. Entidades y relaciones. Cardinalidad
2. Debilidad
3. El modelo E/R ampliado
4. Paso del diagrama E/R al modelo relacional
5. Normalización de modelos relacionales

UNIDAD DIDÁCTICA 7. USO DE BASES DE DATOS OBJETO-RELACIONALES

1. Características de las bases de datos objeto-relacionales
2. Definición de tipos de objeto
3. Herencia
4. Referencias
5. Tipos de datos colección
6. Declaración de objetos y uso de la sentencia SELECT
7. Inserción de objetos
8. Modificación y borrado de objetos

MÓDULO 3. PROGRAMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. IDENTIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE UN PROGRAMA INFORMÁTICO

1. Estructura y bloques fundamentales
2. Variables
3. Tipos de datos y conversiones
4. Literales y constantes
5. Operadores y expresiones
6. Comentarios

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UTILIZACIÓN DE OBJETOS

1. Características de los objetos
2. Instanciación de objetos
3. Utilización de métodos
4. Utilización de propiedades
5. Utilización de métodos estáticos
6. Constructores
7. Destrucción de objetos y liberación de memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Estructuras de selección
2. Estructuras de repetición
3. Estructuras de salto
4. Control de excepciones

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DE CLASES

1. Estructura y miembros de una clase
2. Concepto de clase
3. Creación de propiedades
4. Creación de métodos
5. Creación de constructores
6. Visibilidad
7. Utilización de clases y objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LECTURA Y ESCRITURA DE INFORMACIÓN

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

1. Tipos de flujos. Flujos de bytes y de caracteres
2. Entrada desde teclado y salida a pantalla
3. Ficheros de datos. Apertura y cierre
4. Creación y eliminación de ficheros y directorios
5. Interfaces
6. Concepto de evento
7. Creación de controladores de eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APLICACIÓN DE LAS ESTRUCTURAS DE ALMACENAMIENTO

1. Introducción
2. Objetivos
3. Mapa Conceptual
4. Estructuras
5. Creación de arrays
6. Arrays multidimensionales
7. Cadenas de caracteres

UNIDAD DIDÁCTICA 7. UTILIZACIÓN AVANZADA DE CLASES

1. Clasificación jerárquica de las clases
2. Herencia
3. Superclases y subclases
4. Sobreescritura de métodos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MANTENIMIENTO DE LA PERSISTENCIA DE LOS OBJETOS

1. Bases de datos orientadas a objetos
2. Características de las bases de datos orientadas a objetos
3. Instalación del gestor de bases de datos
4. Creación de bases de datos
5. Lenguaje de consultas
6. Inserción, modificación y borrado de información

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE BASES DE DATOS RELACIONALES

1. Establecimiento de conexiones
2. Recuperación de información
3. Manipulación de la información
4. Ejecución de consultas sobre la base de datos

MÓDULO 4. LENGUAJES DE MARCAS Y SISTEMAS DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERÍSTICAS DE LENGUAJES DE MARCAS

1. Clasificación
2. XML
3. Herramientas de edición
4. Elaboración de documentos XML bien formados
5. Utilización de espacios de nombres en XML

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UTILIZACIÓN DE LENGUAJES DE MARCAS EN ENTORNOS WEB

1. HTML
2. Color
3. Texto
4. Enlaces de hipertexto
5. Imágenes
6. Listas
7. Tablas
8. Marcos (frames)
9. Formularios
10. XHTML
11. Versiones de HTML
12. Hojas de estilo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIÓN DE LOS LENGUAJES DE MARCAS A LA SINDICACIÓN DE CONTENIDOS

1. Sindicalización de contenidos
2. Tecnologías de creación de canales de contenidos
3. Validación
4. Directorios de canales de contenidos
5. Agregación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DEFINICIÓN DE ESQUEMAS Y VOCABULARIOS EN XML

1. Declaraciones de elementos
2. XML Schema
3. Asociación con documentos XML
4. Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONVERSIÓN Y ADAPTACIÓN DE DOCUMENTOS XML

1. Técnicas de transformación de documentos XML
2. Reglas de plantilla
3. Elaboración de documentación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN

1. XQuery
2. Lenguaje de manipulación de datos XML
3. Almacenamiento XML nativo
4. XPath
5. XLink
6. XPointer
7. XQL

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SISTEMAS DE GESTIÓN EMPRESARIAL

1. Sistemas de gestión empresarial

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

2. Pasos para implementar el ERP
3. Instalación de un ERP
4. Módulos
5. Exportación de información

MÓDULO 5. ENTORNOS DE DESARROLLO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DESARROLLO DE SOFTWARE

1. Concepto de programa informático
2. Código fuente, código objeto y código ejecutable; máquinas virtuales
3. Tipos de lenguajes de programación
 1. - Lenguaje de programación de bajo nivel
 2. - Lenguaje de programación de alto nivel
4. Características de los lenguajes más difundidos
5. Fases del desarrollo de una aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y USO DE ENTORNOS DE DESARROLLO

1. Funciones de un entorno de desarrollo
2. Instalación de un entorno de desarrollo
3. Uso básico de un entorno de desarrollo
4. Edición de programas
5. Generación de ejecutables

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO Y REALIZACIÓN DE PRUEBAS

1. Planificación de pruebas
2. Tipos de pruebas
 1. - Pruebas funcionales
 2. - Pruebas estructurales
 3. - Pruebas de regresión
3. Procedimientos y casos de prueba
4. Pruebas de código
 1. - Cubrimiento
 2. - Valores límite
 3. - Clases de equivalencia
5. Pruebas unitarias

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPTIMIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

1. Refactorización
 1. - Limitaciones
 2. - Patrones de refactorización más usuales
 3. - Refactorización y pruebas
2. Control de versiones
 1. - Estructura de las herramientas de control de versiones
 2. - Repositorio
3. Documentación

1. - Uso de comentarios
2. - Alternativas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELABORACIÓN DE DIAGRAMAS DE CLASES

1. Clases, atributos y métodos
 1. - Visibilidad
2. Objetos. Instanciación
3. Relaciones
 1. - Herencia
 2. - Agregación y composición

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ELABORACIÓN DE DIAGRAMAS DE COMPORTAMIENTO

1. Tipos. Campo de aplicación
2. Diagramas de casos de uso
 1. - Actores y escenarios
 2. - Relación de comunicación
3. Diagramas de secuencia
 1. - Línea de vida de un objeto
 2. - Envío de mensajes
4. Diagramas de colaboración
 1. - Objetos
 2. - Mensajes

MÓDULO 6. ACCESO A DATOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MANEJO DE FICHEROS

1. Clases asociadas a las operaciones de gestión de ficheros y directorios: creación, borrado, copia, movimiento, entre otras
2. Formas de acceso a un fichero
3. Clases para gestión de flujos de datos desde/hacia ficheros
4. Trabajo con ficheros XML: Analizadores sintácticos (parser) y vinculación (binding)
5. Excepciones: detección y tratamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MANEJO DE CONECTORES

1. El desfase objeto-relacional
2. Protocolos de acceso a bases de datos. Conectores
3. Ejecución de sentencias de descripción de datos
4. Ejecución de sentencias de modificación de datos
5. Ejecución de consultas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS DE MAPEO OBJETO RELACIONAL (ORM)

1. Concepto de mapeo objeto relacional
2. Características de las herramientas ORM. Herramientas ORM más utilizadas
3. Instalación de una herramienta ORM
4. Estructura de un fichero de mapeo. Elementos, propiedades

5. Clases persistentes
6. Sesiones; estados de un objeto
7. Carga, almacenamiento y modificación de objetos
8. Consultas SQL

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BASES DE DATOS OBJETO RELACIONALES Y ORIENTADAS A OBJETOS

1. Características de las bases de datos objeto-relacionales
2. Gestión de objetos con SQL; ANSI SQL 1999
3. Acceso a las funciones del gestor desde el lenguaje de programación
4. Características de las bases de datos orientadas a objetos
5. Tipos de datos: tipos básicos y tipos estructurados
6. El interfaz de programación de aplicaciones de la base de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BASES DE DATOS XML

1. Bases de datos nativas XML
2. Estrategias de almacenamiento
3. Establecimiento y cierre de conexiones
4. Colecciones y documentos
5. Creación y borrado de colecciones; clases y métodos
6. Añadir, modificar y eliminar documentos; clases y métodos
7. Realización de consultas; clases y métodos
8. Tratamiento de excepciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROGRAMACIÓN DE COMPONENTES DE ACCESO A DATOS

1. Concepto de componente; características
2. Propiedades y atributos
3. Eventos; asociación de acciones a eventos
4. Persistencia del componente
5. Herramientas para desarrollo de componentes no visuales
6. Empaquetado de componentes

MÓDULO 7. DESARROLLO DE INTERFACES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONFECCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO

1. Librerías de componentes
2. Herramientas propietarias y libres de edición de interfaces
3. Componentes: características y campo de aplicación
4. Asociación de acciones a eventos
5. Edición del código generado por la herramienta de diseño
6. Clases, propiedades y métodos
7. Eventos; escuchadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GENERACIÓN DE INTERFACES A PARTIR DE DOCUMENTOS XML

1. Lenguajes de descripción de interfaces basados en XML. Ámbito de aplicación
 1. - XUL

2. - XAML
3. - UIML
4. - XIML
2. Elementos, etiquetas, atributos y valores
3. Herramientas libres y propietarias para la creación de interfaces de usuario multiplataforma

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE COMPONENTES VISUALES

1. Concepto de componente; características
2. Propiedades y atributos
3. Eventos; asociación de acciones a eventos
4. Persistencia del componente
5. Empaquetado de componentes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USABILIDAD

1. Usabilidad. Características, atributos
2. Medida de usabilidad de aplicaciones; tipos de métricas
3. Pautas de diseño de la estructura de la interfaz de usuario
 1. - Menús
 2. - Ventanas
 3. - Cuadros de diálogo
 4. - Atajos de teclado
4. Pautas de diseño del aspecto de la interfaz de usuario
 1. - Colores
 2. - Fuentes
 3. - Iconos
 4. - Distribución de los elementos
5. Pautas de diseño de los elementos interactivos de la interfaz de usuario
 1. - Botones de comando
 2. - Listas desplegables
6. Pautas de diseño de la secuencia de control de la aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONFECCIÓN DE INFORMES

1. Informes incrustados y no incrustados en la aplicación
2. Herramientas gráficas integradas en el IDE y externas al mismo
3. Estructura general. Secciones
4. Filtrado de datos
5. Numeración de líneas, recuentos y totales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DOCUMENTACIÓN DE APLICACIONES

1. Ficheros de ayuda
2. Herramientas de generación de ayudas
3. Tipos de manuales
 1. - Manual de usuario
 2. - Manuales de instalación, configuración y administración

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISTRIBUCIÓN DE APLICACIONES

1. Distribución de software. Empaquetado
2. Instaladores
3. Paquetes autoinstalables
4. Herramientas para crear paquetes de instalación
5. Personalización de la instalación
 1. - Logotipos
 2. - Fondos y cuadros de diálogo
 3. - Botones
 4. - Idioma
6. Asistentes de instalación y desinstalación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. REALIZACIÓN DE PRUEBAS

1. Pruebas de software
 1. - Objetivo
 2. - Importancia
 3. - Limitaciones del proceso de prueba. Estrategias
2. Pruebas de integración
 1. - Ascendentes
 2. - Descendentes
3. Pruebas de sistema
 1. - Configuración
 2. - Recuperación
4. Pruebas de uso de recursos
5. Pruebas de seguridad
6. Pruebas manuales y automáticas

MÓDULO 8. PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANÁLISIS DE TECNOLOGÍAS PARA APLICACIONES EN DISPOSITIVOS MÓVILES

1. Las aplicaciones
 1. - Diferencias entre las aplicaciones y web móviles
2. Limitaciones que plantea la ejecución de aplicaciones en los dispositivos móviles: desconexión, seguridad, memoria, consumo batería, almacenamiento
3. Entornos integrados de trabajo
4. Tecnologías disponibles
 1. - Smartphones
 2. - Sistemas operativos
 3. - Plataformas de desarrollo y lenguajes de programación
5. Emuladores
6. Configuraciones. Tipos y características. Dispositivos soportados
7. Costos de desarrollar una aplicación móvil
8. Ciclo de vida de una aplicación: descubrimiento, instalación, ejecución, actualización y borrado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

1. Herramientas y fases de construcción
2. Interfaces de usuario. Clases asociadas
3. Contexto gráfico. Imágenes
4. Eventos del teclado
5. Técnicas de animación y sonido
6. Descubrimiento de servicios
7. Bases de datos y almacenamiento
8. Crear una app móvil
9. Modelo de hilos
10. Manejo de conexiones HTTP y HTTPS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UTILIZACIÓN DE LIBRERÍAS MULTIMEDIA INTEGRADAS

1. Conceptos sobre aplicaciones multimedia
2. Arquitectura del API utilizado
3. Fuentes de datos multimedia. Clases
4. Datos basados en el tiempo
5. Procesamiento de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ANÁLISIS DE MOTORES DE JUEGOS

1. Animación 2D y 3D
 1. - Animación 2D
 2. - Animación 3D
2. Arquitectura del juego. Componentes
 1. - Orígenes de los videojuegos
 2. - Los videojuegos en la actualidad
3. Motores de juegos: Tipos y utilización
4. Áreas de especialización, librerías utilizadas y lenguajes de programación
5. Componentes de un motor de juegos
 1. - Motor gráfico 2D
 2. - Motor gráfico o de renderizado 3D
 3. - Detector de colisiones
 4. - Motor de físicas
 5. - Motor de inteligencia artificial (IA)
 6. - Motor de sonidos
 7. - Gestor de conexiones en red
6. Librerías que proporcionan las funciones básicas de un Motor 2D/3D
7. Estudio de juegos existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DESARROLLO DE JUEGOS 2D Y 3D

1. Entornos de desarrollo para juegos
 1. - Herramientas para crear juegos móviles
2. Conceptos avanzados de programación 3D
3. Fases de desarrollo:
 1. - Planificación
 2. - Preproducción
 3. - Producción

4. - Pruebas
5. - Pre-lanzamiento
6. - Lanzamiento
7. - Post-producción
4. Propiedades de los objetos: luz, texturas, reflejos, sombras
5. Análisis de ejecución. Optimización del código
6. Funciones para crear juegos para móvil o Tablet

MÓDULO 9. PROGRAMACIÓN DE SERVICIOS Y PROCESOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROGRAMACIÓN MULTIPROCESO

1. Ejecutables. Procesos. Servicios
2. Estados de un proceso
3. Hilos
4. Programación concurrente
5. Programación paralela
6. Comunicación entre procesos
7. Gestión de procesos
8. Sincronización entre procesos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN MULTIHILLO

1. Recursos compartidos por los hilos
2. Estados de un hilo. Cambios de estado
3. Elementos relacionados con la programación de hilos
4. Sincronización de hilos
5. Compartición de información entre hilos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROGRAMACIÓN DE COMUNICACIONES EN RED

1. Comunicación entre aplicaciones
2. Roles cliente y servidor
3. Elementos de programación de aplicaciones en red
 1. - Librerías
4. Sockets
5. Enlazado y establecimiento de conexiones

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GENERACIÓN DE SERVICIOS EN RED

1. Protocolos estándar de comunicación en red a nivel de aplicación (telnet, ftp, http, pop3, smtp, entre otros)
2. Librerías de clases y componentes
3. Utilización de objetos predefinidos
4. Establecimiento y finalización de conexiones
5. Programación de aplicaciones cliente y servidor

UNIDAD DIDÁCTICA 5. UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN SEGURA

1. Prácticas de programación segura

2. Criptografía de clave pública y clave privada
3. Principales aplicaciones de la criptografía
4. Política de seguridad
5. Programación de mecanismos de control de acceso
6. Protocolos seguros de comunicaciones

MÓDULO 10. SISTEMAS DE GESTIÓN EMPRESARIAL

MÓDULO 11. FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUENTES DEL DERECHO LABORAL

1. Introducción a las fuentes del derecho laboral
2. Principios inspiradores del Derecho del Trabajo
3. Normas Internacionales Laborales
4. Normas Comunitarias Laborales
5. La Constitución Española y el mundo laboral
6. Leyes laborales
7. Decretos legislativos laborales
8. Decretos leyes laborales
9. Los Reglamentos
10. Costumbre laboral
11. Condición más beneficiosa de origen contractual
12. Fuentes profesionales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFLICTOS DE TRABAJO

1. Naturaleza del conflicto laboral
2. Procedimiento administrativo de solución de conflictos colectivos
3. Procedimientos extrajudiciales de solución de conflictos colectivos
4. Procedimiento judicial de solución de conflictos colectivos
5. Ordenación de los procedimientos de presión colectiva o conflictos colectivos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTRATOS (I). LA RELACIÓN LABORAL

1. El contrato de trabajo: capacidad, forma, período de prueba, duración y sujetos
2. Tiempo de trabajo: jornada laboral, horario, horas extraordinarias, recuperables y nocturnas, descanso semanal, días festivos, vacaciones y permisos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONTRATOS (II). MODALIDADES DE CONTRATACIÓN

1. Tipologías y modalidades de contrato de trabajo
2. Contratos de trabajo de duración indefinida
3. Contratos de trabajo temporales
4. Contrato formativo para la obtención de la práctica profesional
5. Contrato de formación en alternancia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SISTEMA DE LA SEGURIDAD SOCIAL

1. Introducción. El Sistema de Seguridad Social

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

2. Regímenes de la Seguridad Social
3. Régimen General de la Seguridad Social. Altas y Bajas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ORGANIZACIÓN Y CONTROL DE LA ACTIVIDAD EN EMPRESAS

1. Variables que intervienen en la optimización de recursos
2. Indicadores cuantitativos de control, a través del Cuadro de Mando Integral
3. Otros indicadores internos
4. La mejora continua de procesos como estrategia competitiva

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INICIO DE LA ACTIVIDAD ECONÓMICA EN EMPRESAS

1. Trámites de constitución según la forma jurídica
2. La seguridad social
3. Organismos públicos relacionados con la constitución, puesta en marcha y modificación de las circunstancias jurídicas de pequeños negocios o microempresas
4. Los registros de propiedad y sus funciones
5. Los seguros de responsabilidad civil en pequeños negocios o microempresas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONCEPTOS BÁSICOS EN PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES

1. Introducción
2. El trabajo
3. La salud
4. Efectos en la productividad de las condiciones de trabajo y salud
5. La calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LAS TÉCNICAS DE BÚSQUEDA DE EMPLEO

1. Cómo analizar las ofertas de trabajo
2. Cómo ofrecerse a una empresa
3. Cómo hacer una carta de presentación
4. El Curriculum Vitae
5. Las Pruebas Psicotécnicas
6. Dinámicas de grupo

MÓDULO 12. EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ACTITUD Y CAPACIDAD EMPRENDEDORA

1. Evaluación del potencial emprendedor
2. Variables que determinan el éxito en el pequeño negocio o microempresa
3. Empoderamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ANÁLISIS DE OPORTUNIDADES E IDEAS DE EMPRESA

1. Identificación de oportunidades e ideas de negocio
2. Análisis DAFO de la oportunidad e idea negocio
3. Análisis del entorno del pequeño negocio o microempresa
4. Análisis de decisiones previas

5. Plan de acción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LOS RECURSOS DE UNA EMPRESA

1. Componentes básicos de una pequeña empresa
2. Sistemas: planificación, organización, información y control
3. Recursos económicos propios y ajenos
4. Los procesos internos y externos en la pequeña empresa o microempresa
5. La estructura organizativa de la empresa
6. Variables a considerar para la ubicación del pequeño negocio o microempresa
7. Decisiones de inversión en instalaciones, equipamientos y medios
8. Control de gestión del pequeño negocio o microempresa
9. Identificación de áreas críticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLANIFICACIÓN ECONÓMICO-FINANCIERA DE LA EMPRESA

1. Características y funciones de los presupuestos
2. El presupuesto financiero
3. Estructura y modelos de los estados financieros previsionales
4. Características de las principales magnitudes contables y masas patrimoniales
5. Estructura y contenido básico de los estados financiero-contables previsionales y reales
6. Memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 5. RENTABILIDAD Y VIABILIDAD DE LA EMPRESA

1. Tipos de equilibrio patrimonial y sus efectos en la estabilidad de los pequeños negocios o microempresa
2. Instrumentos de análisis: ratios financieros, económicos y de rotación más importantes
3. Rentabilidad de proyectos de inversión
4. Aplicaciones ofimáticas específicas de cálculo financiero

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INICIO DE LA ACTIVIDAD ECONÓMICA EN UNA EMPRESA

1. Trámites de constitución según la forma jurídica
2. La seguridad social
3. Organismos públicos relacionados con la constitución, puesta en marcha y modificación de las circunstancias jurídicas de pequeños negocios o microempresas
4. Los registros de propiedad y sus funciones
5. Los seguros de responsabilidad civil en pequeños negocios o microempresas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GESTIÓN DE TESORERÍA EN EMPRESA

1. Ejecución del presupuesto de tesorería y métodos de control
2. Técnicas de detección de desviaciones
3. Aplicaciones informáticas y ofimáticas en la gestión de tesorería

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN CONTABLE, FISCAL Y LABORAL EN EMPRESAS

1. Obligaciones contables en función de la forma jurídica
2. La gestión fiscal en pequeños negocios

3. Aplicaciones informáticas y ofimáticas de gestión contable, fiscal y laboral

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group