



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Experto en Desarrollo de Aplicaciones con Tecnologías Web





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

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

Experto en Desarrollo de Aplicaciones con Tecnologías Web



DURACIÓN
200 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

TITULACIÓN expedida 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



EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con Número de Documento XXXXXXXX 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/XXXXXXXX-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 un programa de formación continua que se imparte en modalidad online y que se desarrolla a través de un sistema de gestión de la calidad que garantiza la excelencia académica y la satisfacción del alumno. El presente programa de formación continua es reconocido por la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y por QS World University Rankings. El presente programa de formación continua es reconocido por la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y por QS World University Rankings. El presente programa de formación continua es reconocido por la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y por QS World University Rankings.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

El presente CURSO DE DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB ofrece una formación especializada en la materia. Si le interesa el ámbito de la informática y quiere conocer los aspectos esenciales sobre el desarrollo de aplicaciones web este es su momento, con el Curso de Desarrollo de Aplicaciones con Tecnologías Web podrá adquirir los conocimientos necesarios para desempeñar esta labor de la mejor manera posible. Con este Curso podrá realizar una programación web con profesionalidad, llegando a especializarse en este entorno.

Objetivos

- Conocer el proceso de desarrollo de aplicaciones.
- Adquirir los conocimientos básicos sobre arquitectura web.
- Conocer las características de los lenguajes de programación Web en servidor.
- Crear contenido web dinámico.
- Verificar aplicaciones web.

A quién va dirigido

El CURSO DE EXPERTO EN DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB está dirigido a profesionales del entorno de la informática que quieran especializarse en el desarrollo y programación web.

Para qué te prepara

Este CURSO ONLINE DE DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB le prepara para conocer a fondo el ámbito de la programación y desarrollo web, adquiriendo las técnicas oportunas que le ayudarán a desenvolverse de manera profesional en este ámbito.

Salidas laborales

Informática / Programación / Desarrollo de aplicaciones web.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL PROCESO DEL DESARROLLO APLICACIONES

1. Modelos del ciclo de vida del software
 1. - En cascada (waterfall)
 2. - Iterativo
 3. - Incremental
 4. - En V
 5. - Basado en componentes (CBSE)
 6. - Desarrollo rápido (RAD)
 7. - Ventajas e inconvenientes. Pautas para la selección de la metodología más adecuada
2. Análisis y especificación de requisitos
 1. - Tipos de requisitos
 2. - Modelos para el análisis de requisitos
 3. - Documentación de requisitos
 4. - Validación de requisitos
 5. - Gestión de requisitos
3. Diseño
 1. - Modelos para el diseño de sistemas
 2. - Diagramas de diseño. El estándar UML
 3. - Documentación
4. Implementación. Conceptos generales de desarrollo de aplicaciones
 1. - Desarrollo de aplicaciones
 2. - Técnicas de desarrollo de software
5. Validación y verificación de sistemas
 1. - Planificación
 2. - Métodos formales de verificación
 3. - Métodos automatizados de análisis
6. Entornos integrados de desarrollo (IDE) de uso común

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

1. Principios de la orientación a objetos. Comparación con la programación estructurada
 1. - Ocultación de información (information hiding)
 2. - El tipo abstracto de datos (ADT). Encapsulado de datos
 3. - Paso de mensajes
2. Clases de objetos
 1. - Atributos, variables de estado y variables de clase
 2. - Métodos. Requisitos e invariantes
 3. - Gestión de excepciones
 4. - Agregación de clases
3. Objetos
 1. - Creación y destrucción de objetos
 2. - Llamada a métodos de un objeto
 3. - Visibilidad y uso de las variables de estado

4. - Referencias a objetos
5. - Persistencia de objetos
6. - Optimización de memoria y recolección de basura (garbage collection)
4. Herencia
 1. - Concepto de herencia. Superclases y subclases
 2. - Herencia múltiple
 3. - Clases abstractas
 4. - Tipos de herencia
 5. - Polimorfismo y enlace dinámico (dynamic binding)
 6. - Directrices para el uso correcto de la herencia
5. Modularidad
 1. - Librerías de clases. Ámbito de utilización de nombres
 2. - Ventajas de la utilización de módulos o paquetes
6. Genericidad y sobrecarga
 1. - Concepto de genericidad
 2. - Concepto de Sobrecarga. Tipos de sobrecarga
 3. - Comparación entre genericidad y sobrecarga
7. Desarrollo orientado a objetos
 1. - Lenguajes de desarrollo orientado a objetos de uso común
 2. - Herramientas de desarrollo
8. Lenguajes de modelización en el desarrollo orientado a objetos
 1. - Uso del lenguaje unificado de modelado (UML) en el desarrollo orientado a objetos
 2. - Diagramas para la modelización de sistemas orientados a objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ARQUITECTURAS WEB

1. Concepto de arquitectura Web
2. El modelo de capas
3. Plataformas para el desarrollo en las capas servidor
4. Herramientas de desarrollo orientadas a servidor de aplicaciones Web
 1. - Tipos de herramientas
 2. - Extensibilidad. Instalación de módulos
 3. - Técnicas de configuración de los entornos de desarrollo, preproducción y producción
 4. - Funcionalidades de depuración

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES WEB EN EL LADO SERVIDOR

1. Características de los lenguajes de programación Web en servidor
2. Tipos y características de los lenguajes de uso común
 1. - Interpretados orientados a servidor
 2. - Lenguajes de cliente interpretados en servidor
 3. - Lenguajes compilados
3. Criterios en la elección de un lenguaje de programación Web en servidor. Ventajas e inconvenientes
4. Características generales
 1. - Tipos de datos
 2. - Clases
 3. - Operadores básicos. Manipulación de cadenas de caracteres

4. - Estructuras de control. Bucles y condicionales
5. - Módulos o paquetes
6. - Herencia
7. - Gestión de bibliotecas (libraries)
5. Gestión de la configuración
 1. - Configuración de descriptores
 2. - Configuración de ficheros
6. Gestión de la seguridad
 1. - Conceptos de identificación, autenticación y autorización
 2. - Técnicas para la gestión de sesiones
7. Gestión de errores
 1. - Técnicas de recuperación de errores
 2. - Programación de excepciones
8. Transacciones y persistencia
 1. - Acceso a bases de datos. Conectores
 2. - Estándares para el acceso a bases de datos
 3. - Gestión de la configuración de acceso a bases de datos
 4. - Acceso a directorios y otras fuentes de datos
 5. - Programación de transacciones
9. Componentes en servidor. Ventajas e inconvenientes en el uso de contenedores de componentes
10. Modelos de desarrollo. El modelo vista controlador
 1. - Modelo: programación de acceso a datos
 2. - Vista: Desarrollo de aplicaciones en cliente. Eventos e interfaz de usuario
 3. - Programación del controlador
 4. - Documentación del software. Inclusión en código fuente. Generadores de documentación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ARQUITECTURAS DE APLICACIONES WEB

1. Esquema general
2. Arquitectura en capas
3. Interacción entre las capas cliente y servidor
4. Arquitectura de la capa cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 6. NAVEGADOR WEB

1. Arquitectura de un navegador
 1. - Interfaz de usuario
 2. - Motor de exploración
 3. - Motor de presentación
 4. - Módulos auxiliares: persistencia, interfaz de red, intérprete de scripts, infraestructura de presentación
2. Navegadores de uso común. Comparativa
 1. - Firefox
 2. - Google Chrome
 3. - Safari
 4. - Opera
3. Seguridad en navegadores

4. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins)
 1. - Adaptadores comunes en diferentes navegadores
 2. - Configuración de tipos de ficheros y adaptadores
5. Conformidad a estándares

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN DE CONTENIDO WEB DINÁMICO

1. Fundamentos de programación
 1. - Constantes, variables. Tipos de datos simples y estructurados
 2. - Expresiones y sentencias. Operadores básicos
 3. - Control de flujo: secuencial, bucles y condicionales
 4. - Subprogramas: procedimientos y funciones. Librerías
 5. - Tipos de parámetros
 6. - Llamadas a funciones. Recursividad
 7. - Nociones de orientación a objetos: clases y objetos. Herencia
 8. - Principales metodologías de programación
2. Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico
 1. - Lenguajes de guión. Características generales
 2. - Comparativa de lenguajes de guión. Criterios para la selección de un lenguaje de guión
 3. - Máquinas virtuales en navegadores. Miniaplicaciones (applets)
 4. - Otros lenguajes para el desarrollo de aplicaciones web enriquecidas (RIA)

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LENGUAJES DE GUIÓN DE USO GENERAL

1. Integración de lenguajes de guión en navegadores web
 1. - Comparativa y compatibilidad con navegadores
 2. - Diferencias entre versiones
2. Estructura general de un programa en un lenguaje de guión
 1. - Variables y tipos de datos
 2. - Operadores
 3. - Objetos
 4. - Sentencias. Anidamiento
 5. - Estructuras de control y condicionales
 6. - Bucles
 7. - Comentarios
3. Funciones
 1. - Parámetros
 2. - Variables locales y globales
 3. - Bibliotecas de funciones
4. Manipulación de texto
 1. - Funciones básicas para la manipulación de texto
 2. - Introducción y validación de texto
5. Listas (arrays)
 1. - Creación de arrays básicos
 2. - Arrays multidimensionales
 3. - Tratamiento de arrays mediante bucles
6. Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de guión
 1. - Comparativa
 2. - Tratamiento de formatos estándar

- 3. - Diccionarios de datos
- 7. Objetos
 - 1. - Creación de objetos: métodos y estructuras de datos
 - 2. - Bibliotecas de objetos
- 8. El modelo de documento web
 - 1. - Estructura de documento
 - 2. - Navegación por las propiedades de un documento
 - 3. - Cambio de propiedades mediante lenguajes de guión
- 9. Gestión de eventos
 - 1. - Tipos de eventos
 - 2. - Técnicas para el manejo de eventos mediante lenguajes de guión
 - 3. - Manejadores de eventos
 - 4. - Eventos de carga inicial
 - 5. - Delegación y propagación de eventos
- 10. Gestión de errores 229
 - 1. - Manejo de error «No lenguajes de guión habilitados» (no script)
 - 2. - Chequeo de errores en funciones
 - 3. - Captura de errores
 - 4. - Uso de puntos de ruptura
- 11. Usos específicos de lenguajes de guión
 - 1. - Integración multimedia mediante lenguajes de guión
 - 2. - Animaciones
 - 3. - Efectos especiales en elementos gráficos y texto
 - 4. - Rejillas de datos
 - 5. - Manejo de canales de suscripción (RSS)
 - 6. - Descripción de las técnicas de acceso asíncrono (AJAX)
 - 7. - Uso de lenguajes de guión en dispositivos móviles
- 12. Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo con lenguajes de guión
 - 1. - Características de los entornos de uso común. Comparativa
 - 2. - Editores avanzados
 - 3. - Funcionalidades de validación y depuración de código
 - 4. - Técnicas para la documentación del código
 - 5. - Utilidades adicionales para la realización de contenidos dinámicos
- 13. Extensiones útiles de navegadores
 - 1. - Entornos de desarrollo específicos: desarrollo sobre dispositivos móviles

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CONTENIDOS MULTIMEDIA

- 1. Definición de multimedia. Tipos de recursos multimedia
- 2. Inclusión de contenido multimedia en páginas web
 - 1. - Adaptadores para recursos multimedia
 - 2. - Enlace a diferentes recursos desde páginas web
 - 3. - Incrustación de contenido multimedia
 - 4. - Formatos de fichero web. El estándar MIME
 - 5. - Tipos de reproducción. Streaming y carga progresiva
 - 6. - Comparativa del tratamiento de contenido multimedia en diferentes versiones de lenguajes de marcado de páginas
- 3. Gráficos multimedia
 - 1. - Formatos gráficos. Comparativa

2. - Repositorios de imágenes
 3. - Tipos de gráficos: fotografías, imágenes vectorizadas e iconos
 4. - Herramientas para el tratamiento gráfico. Filtros y tratamiento de imágenes
 5. - Conversión de formatos gráficos
4. Audio
1. - Formatos de audio. Comparativa
 2. - Reproductores de audio. Inserción en navegadores web
 3. - Enlace o inserción de canales de audio
 4. - Conversión de formatos de audio
 5. - Herramientas para el tratamiento de sonido. Edición de fragmentos de audio
5. Vídeo
1. - Formatos de vídeo. Calidad de vídeo y comparativa
 2. - Repositorios de vídeo
 3. - Reproductores de vídeo. Inserción en navegadores web
 4. - Enlace o inserción de canales de vídeo
 5. - Conversión de formatos de vídeo. Optimización
 6. - Herramientas de edición de vídeo. Creación de efectos y composición
6. Animaciones multimedia
1. - Principios de la animación
 2. - Herramientas para la creación de animaciones
 3. - Formatos de animaciones
 4. - Inclusión en páginas web
7. Elementos interactivos
1. - Creación de elementos interactivos
 2. - Mapas Interactivos
 3. - Ámbitos de uso

UNIDAD DIDÁCTICA 10. VERIFICACIÓN DE APLICACIONES WEB

1. Características de un proceso de pruebas
2. Tipos de pruebas
 1. - Funcionales
 2. - Estructurales
 3. - De integración con sistemas externos
 4. - Usabilidad y accesibilidad
 5. - De detección de errores. Pruebas de caja negra
 6. - De seguridad. Evaluación de la protección frente a los ataques más comunes
 7. - De rendimiento. Pruebas de carga o estrés. Estadísticas
 8. - De integridad de datos
3. Diseño y planificación de pruebas. Estrategias de uso común
4. Consideraciones de confidencialidad. Pruebas con datos personales
5. Automatización de pruebas. Herramientas

¿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