

# Maestría Oficial Universitaria Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Nº de RVOE: 20231903

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR

**tech**  
universidad



Nº de RVOE: 20231903

## Maestría Oficial Universitaria Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**

Acceso web: [www.techtute.com/mx/informatica/maestria-universitaria/maestria-universitaria-desarrollo-aplicaciones-dispositivos-moviles](http://www.techtute.com/mx/informatica/maestria-universitaria/maestria-universitaria-desarrollo-aplicaciones-dispositivos-moviles)

# Índice

01

Presentación del programa

---

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

pág. 8

03

Plan de estudios

---

pág. 12

04

Convalidación  
de asignaturas

---

pág. 26

05

Objetivos docentes

---

pág. 32

06

Salidas profesionales

---

pág. 38

07

Idiomas gratuitos

---

pág. 42

08

Metodología de estudio

---

pág. 46

09

Cuadro docente

---

pág. 56

10

Titulación

---

pág. 62

11

Homologación del título

---

pág. 66

12

Requisitos de acceso

---

pág. 70

13

Proceso de admisión

---

pág. 74

# 01

## Presentación del programa

El Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles ha experimentado un crecimiento exponencial en las últimas décadas, convirtiéndose en un pilar fundamental de la transformación digital a nivel mundial. De hecho, un nuevo informe del Fondo Monetario Internacional prevé que el número de descargas de aplicaciones superen los 258 mil millones de cara a los próximos años. En este contexto, los informáticos requieren mantenerse a la vanguardia de las últimas tendencias en este ámbito para crear programas intuitivos, accesibles y que ofrezcan una experiencia de usuario excepcional. Para facilitarles dicha labor, TECH lanza una pionera titulación universitaria centrada en la creación de plataformas inteligentes. Además, se imparte en una flexible modalidad 100% online.

*Este es el momento, te estábamos esperando*



stylów Wydajność

description" style="clear: both;"

ft: 5px;"></div>

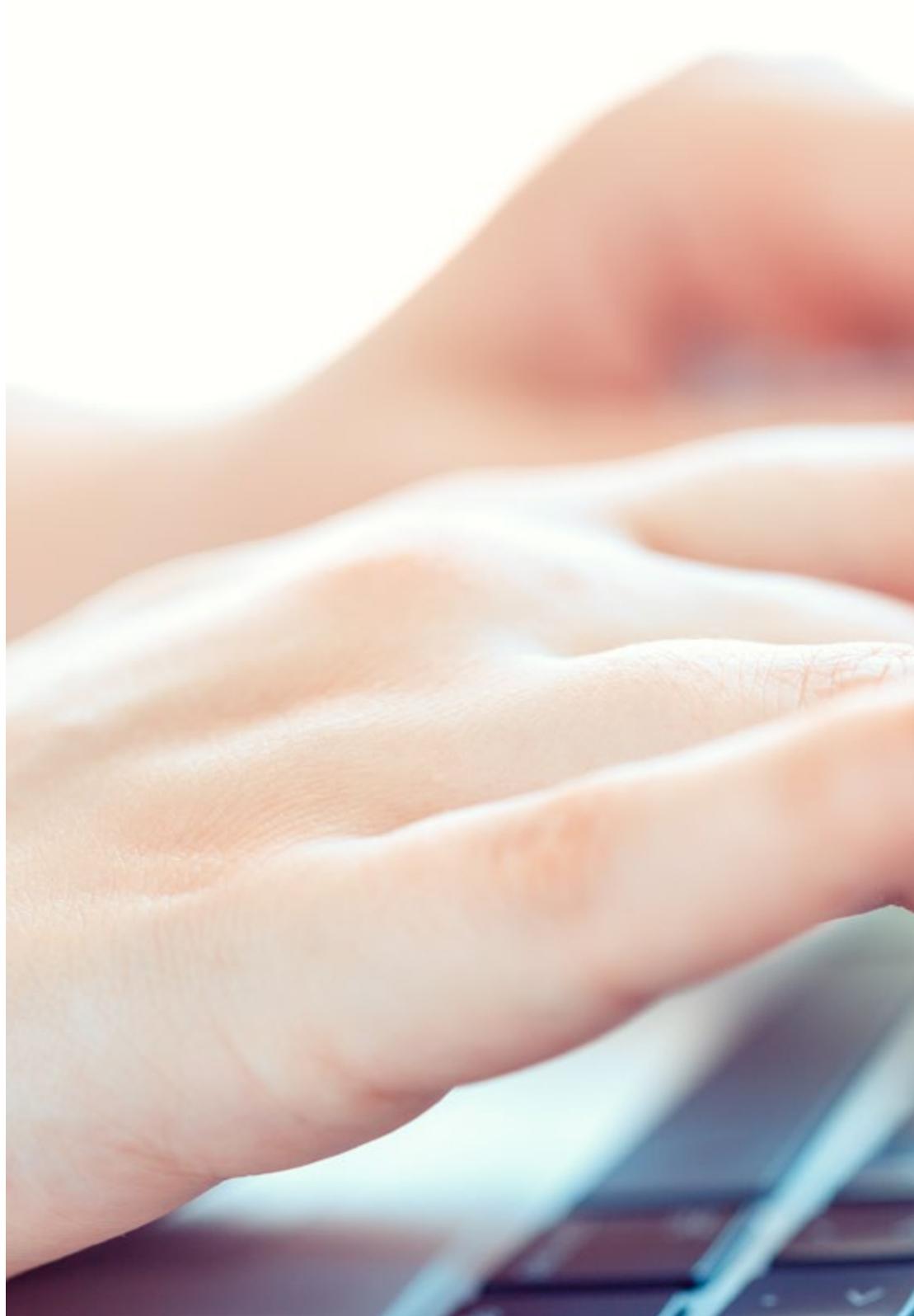
“

*Con esta Maestría Oficial Universitaria totalmente online, crearás Aplicaciones Móviles de alta calidad y funcionales que se posicionarán en el mercado”*

En un entorno globalizado, la creación de Aplicaciones Móviles resulta clave para mejorar la interacción con la tecnología, ofreciendo soluciones personalizadas y accesibles que simplifican tareas diarias. También, estos sistemas permiten a las organizaciones interactuar de manera más directa con los consumidores, lo que impulsa su fidelización a largo plazo. En esta misma línea, dichas soluciones tecnológicas están generando nuevas oportunidades de negocio en sectores claves como la Salud, Educación o Comercio Electrónico. Por eso, los expertos deben dominar herramientas de desarrollo como lenguajes de programación nativos e integrar técnicas de Inteligencia Artificial para construir interfaces seguras.

Con esta idea en mente, TECH presenta una vanguardista Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles. Compuesto por 10 asignaturas especializadas, el plan de estudios ahondará en cuestiones que abarcan desde las técnicas de programación más sofisticadas o creación de bases de datos hasta el desarrollo de software para dispositivos Android. A su vez, los materiales didácticos ofrecerán a los alumnos una amplia gama de técnicas para garantizar la seguridad de los sistemas operativos y la protección de datos sensibles. De este modo, los egresados desarrollarán competencias avanzadas para crear Aplicaciones Móviles completas, desde el diseño de la interfaz hasta la integración con bases de datos y servicios en la nube.

Por otra parte, el programa universitario se basa en el método *Relearning*, del cual TECH es pionera, y que garantiza la asimilación exhaustiva de conceptos complejos. Cabe destacar que lo único que requieren los informáticos para acceder a este Campus Virtual es un dispositivo con acceso a Internet (como móviles, *tablets* u ordenadores) y en él dispondrán de disímiles recursos multimedia como vídeos explicativos o resúmenes interactivos.





“

*Optimizarás el rendimiento de las Aplicaciones Móviles gestionando recursos como la memoria, el consumo de batería y la conectividad”*

# 02

## ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

*Te damos +*

“

*Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”*

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

### El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado  
**TOP**  
Internacional

La metodología  
más eficaz

### Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

### La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

**nº1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo

### La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

### Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



### Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



### La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



# 03

## Plan de estudios

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria ha sido cuidadosamente diseñado para preparar a los profesionales más competitivos en el sector tecnológico. Esta titulación ofrece un enfoque integral que combina teoría avanzada, herramientas prácticas y las últimas tendencias en desarrollo móvil. Desde la creación de aplicaciones funcionales e innovadoras, hasta la optimización de experiencias de usuario en plataformas *iOS* y *Android*, el programa aborda cada aspecto esencial para destacar en este campo. Además, los alumnos adquirirán habilidades en metodologías ágiles, diseño de interfaces y seguridad móvil, preparándolos para responder a las exigencias de un mercado global en constante evolución.

*Un temario completo y bien desarrollado*

DESIGN

“

*Profundizarás en las técnicas más modernas para garantizar la privacidad de los usuarios en internet”*

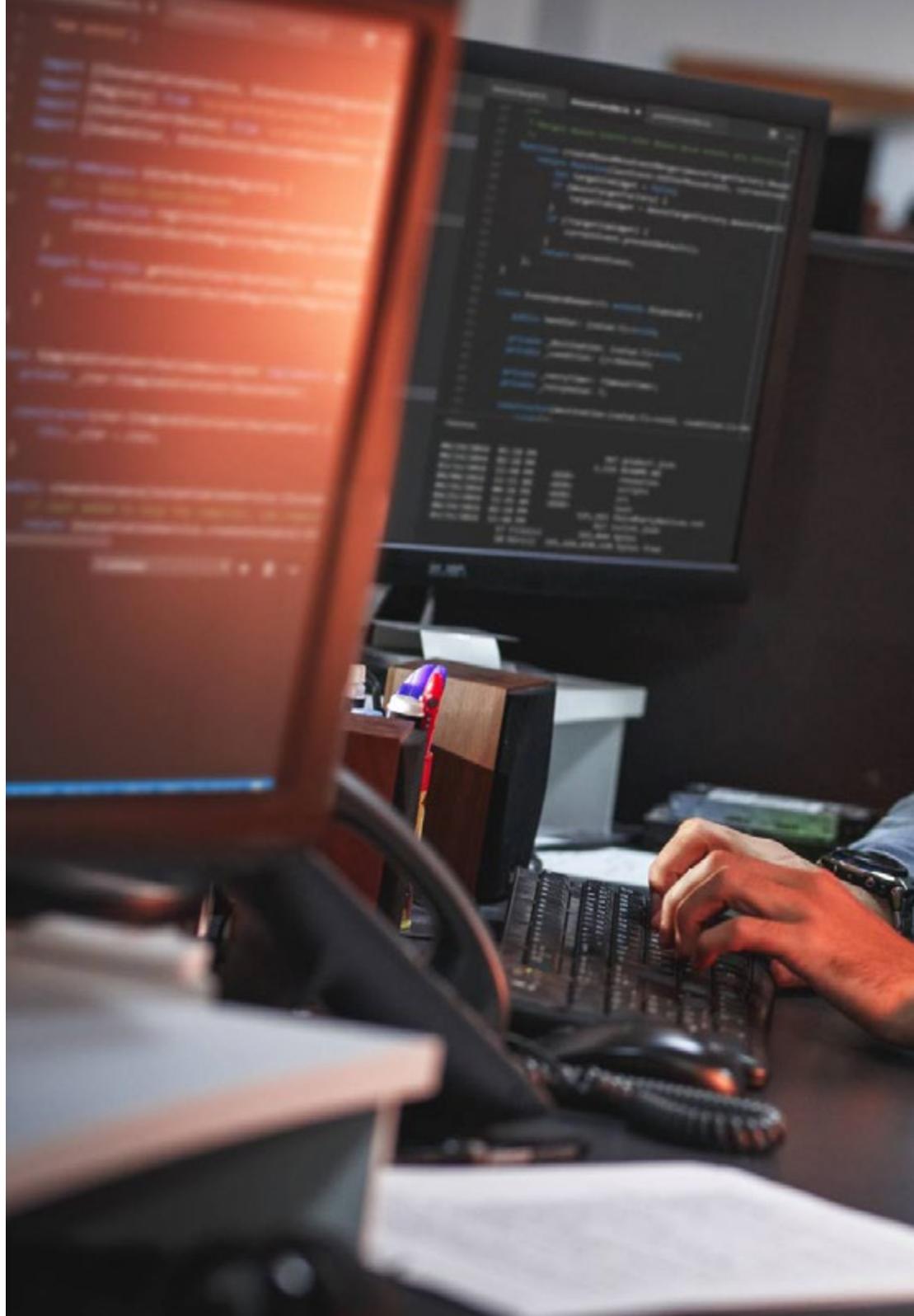
Este programa ofrece una amplia variedad de recursos multimedia y académicos que facilitan un aprendizaje efectivo y altamente práctico. Los alumnos tendrán acceso a videos, infografías, lecturas especializadas y contenido actualizado para profundizar en los aspectos clave del desarrollo de aplicaciones móviles. Estos recursos no solo enriquecen la teoría, sino que también permiten trabajar con herramientas y entornos de desarrollo actuales, explorando las últimas tendencias tecnológicas del sector.



*Con los recursos que te brinda TECH, estarás completamente preparado para abordar los retos del desarrollo móvil y avanzar en tu carrera profesional mediante una capacitación de alta calidad”*

### Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.



En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

**Asignatura 1**

Metodologías de Programación en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

**Asignatura 2**

Tecnologías en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

**Asignatura 3**

Herramientas de Trabajo en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

**Asignatura 4**

Desarrollo Web Multiplataforma orientado a Dispositivos Móviles

**Asignatura 5**

Bases de Datos para el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

**Asignatura 6**

Desarrollo de Aplicaciones para Sistemas Android

**Asignatura 7**

Desarrollo de Aplicaciones para Sistemas iOS

**Asignatura 8**

Despliegues en Integración Continua para Dispositivos Móviles

**Asignatura 9**

Experiencia de Usuario en Dispositivos Móviles

**Asignatura 10**

Seguridad en Dispositivos Móviles

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

### Asignatura 1. Metodologías de Programación en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- 1.1. Procesos del Desarrollo de Software
  - 1.1.1. Proceso de desarrollo en cascada
  - 1.1.2. Proceso de desarrollo en espiral
  - 1.1.3. Proceso de desarrollo unificado
  - 1.1.4. Proceso por modelo V
- 1.2. Procesos del Desarrollo de Software Ágiles
  - 1.2.1. Metodología de desarrollo SCRUM
  - 1.2.2. Metodología de desarrollo XP
  - 1.2.3. Metodología de desarrollo Kanban
- 1.3. Lenguaje Unificado de Modelado o UML
  - 1.3.1. Características
  - 1.3.2. Tipos de modelado
  - 1.3.3. Bloques básicos
- 1.4. Diagramas UML de Comportamiento
  - 1.4.1. Diagrama de actividades
  - 1.4.2. Diagrama de uso de caso
  - 1.4.3. Diagrama global de las interacciones
  - 1.4.4. Diagrama de tiempo
  - 1.4.5. Diagrama de estado de máquina
  - 1.4.6. Diagrama de comunicación
  - 1.4.7. Diagrama de secuencia
- 1.5. Diagramas UML Estructurales
  - 1.5.1. Diagrama de clases
  - 1.5.2. Diagrama de objetivos
  - 1.5.3. Diagrama de componentes
  - 1.5.4. Diagrama de desarrollo
  - 1.5.5. Diagrama de estructura compuesta
- 1.6. Patrones de Diseño Creacionales
  - 1.6.1. Instancia única
  - 1.6.2. Prototipo
  - 1.6.3. Construcción
  - 1.6.4. Fabricación
  - 1.6.5. Fabricación abstracta
- 1.7. Patrones de Diseño Estructurales
  - 1.7.1. Decoración
  - 1.7.2. Fachada
  - 1.7.3. Adaptador
  - 1.7.4. Puente
  - 1.7.5. Objeto ligero
- 1.8. Patrones de Comportamiento
  - 1.8.1. Cadena de responsabilidad
  - 1.8.2. Iterador
  - 1.8.3. Observador
  - 1.8.4. Estado
  - 1.8.5. Estrategia
  - 1.8.6. Plantilla
- 1.9. Pruebas
  - 1.9.1. Pruebas unitarias
  - 1.9.2. Pruebas de interacción
  - 1.9.3. Técnica de caja blanca
  - 1.9.4. Técnica de caja negra
- 1.10. Elementos de calidad
  - 1.10.1. Normas ISO
  - 1.10.2. Biblioteca de Infraestructura de Tecnologías
  - 1.10.3. Sistema COBIT
  - 1.10.4. Gestión de proyectos



## Asignatura 2. Tecnologías en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- 2.1. Dispositivos Móviles
  - 2.1.1. Importancia y antecedentes
  - 2.1.2. Infraestructura de un Dispositivo Móvil
  - 2.1.3. Principales plataformas
- 2.2. Componentes físicos de los Dispositivos Móviles
  - 2.2.1. Almacenamiento
  - 2.2.2. Presentadores
  - 2.2.3. Fuentes de energía
- 2.3. Procesadores
  - 2.3.1. Procesador central
  - 2.3.2. Otros procesadores abstraídos
  - 2.3.3. Procesadores de inteligencia artificial
- 2.4. Transmisores de información
  - 2.4.1. Largo alcance
  - 2.4.2. Medio alcance
  - 2.4.3. Corto alcance
  - 2.4.4. Ultra corto alcance
- 2.5. Sensores
  - 2.5.1. Internos al dispositivo
  - 2.5.2. Ambientales
  - 2.5.3. Médicos
- 2.6. Componentes lógicos
  - 2.6.1. Inmutables
  - 2.6.2. Mutables por el fabricante
  - 2.6.3. A disposición del usuario

- 2.7. Categorización
  - 2.7.1. Portátiles
  - 2.7.2. Teléfonos inteligentes
  - 2.7.3. Tabletas
  - 2.7.4. Dispositivos multimedia
  - 2.7.5. Complementos inteligentes
  - 2.7.6. Asistentes robotizados
- 2.8. Modos de operación
  - 2.8.1. Desconectado
  - 2.8.2. Conectado
  - 2.8.3. Siempre disponible
  - 2.8.4. Punto a punto
- 2.9. Interacciones
  - 2.9.1. Interacciones Mediadas por el usuario
  - 2.9.2. Interacciones Mediadas por el proveedor
  - 2.9.3. Interacciones Mediadas por el dispositivo
  - 2.9.4. Interacciones Mediadas por el entorno
- 2.10. Seguridad
  - 2.10.1. Medidas implementadas por el fabricante
  - 2.10.2. Medidas implementadas por proveedores
  - 2.10.3. Seguridad Aplicada por el usuario
  - 2.10.4. Privacidad
- 3.2.4. Creación de Carpetas
- 3.2.5. Creación de Archivos
- 3.2.6. Navegación
- 3.2.7. Gestión de archivos y carpetas utilizando la interfaz de línea de comandos
- 3.2.8. Permisos
- 3.2.9. Lista de comandos
- 3.3. Repositorio de Software
  - 3.3.1. Sistema de control de versiones
  - 3.3.2. Configuración
  - 3.3.3. Repositorio
  - 3.3.4. Ramas
  - 3.3.5. Gestión de ramas
  - 3.3.6. Flujos de trabajo
  - 3.3.7. Comandos
- 3.4. Servicio Web de Control de Versiones
  - 3.4.1. Repositorios remotos
  - 3.4.2. Configuración
  - 3.4.3. Autenticación
  - 3.4.4. Bifurcación de Software Fork
- 3.5. Herramientas Avanzadas de Desarrollo para Aplicaciones en Dispositivos Móviles
  - 3.5.1. Herramienta Postman
  - 3.5.2. Herramienta VSC
  - 3.5.3. Almacenamiento
  - 3.5.4. Herramientas complementarias para el Desarrollo
- 3.6. Web desde el Prisma de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
  - 3.6.1. Protocolos
  - 3.6.2. Proveedor de servicios de internet
  - 3.6.3. Direcciones protocolo de internet o IP
  - 3.6.4. Servicios de Nombres de dominio
- 3.7. Programación en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
  - 3.7.1. Programación en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
  - 3.7.2. Paradigmas de la programación
  - 3.7.3. Lenguajes de Programación

### Asignatura 3. Herramientas de Trabajo en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- 3.1. Entorno y herramientas para el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
  - 3.1.1. Preparación del Entorno para Mac OS
  - 3.1.2. Preparación del Entorno para Linux
  - 3.1.3. Preparación del Entorno para Windows
- 3.2. Línea de Comando
  - 3.2.1. Línea de Comando
  - 3.2.2. Emuladores
  - 3.2.3. Intérprete de comandos

- 3.8. Componentes de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
  - 3.8.1. Variables y constantes
  - 3.8.2. Tipos
  - 3.8.3. Operaciones
  - 3.8.4. Declaraciones
  - 3.8.5. Bucles
  - 3.8.6. Funciones y objetos
- 3.9. Estructura de datos
  - 3.9.1. Estructura de datos
  - 3.9.2. Tipos de estructura lineales
  - 3.9.3. Tipos de estructura funcionales
  - 3.9.4. Tipos de estructuras de árbol
- 3.10. Algoritmos
  - 3.10.1. Algoritmos en Programación
  - 3.10.2. Algoritmos Voraces
  - 3.10.3. Programación dinámica

#### Asignatura 4. Desarrollo Web Multiplataforma orientado a Dispositivos Móviles

- 4.1. Desarrollo Web Multiplataforma
  - 4.1.1. Apps Híbridas vs. Apps Nativas
  - 4.1.2. Tecnologías para crear Apps Híbridas
- 4.2. Aplicaciones WEB Progresivas o PWA
  - 4.2.1. Características
  - 4.2.2. Construcción
  - 4.2.3. Limitaciones
- 4.3. Herramienta Framework Ionic
  - 4.3.1. Antecedentes y análisis
  - 4.3.2. Características
  - 4.3.3. Construcción de una App con Ionic
- 4.4. Herramienta Frameworks de desarrollo Web
  - 4.4.1. Análisis de la herramienta en Desarrollo Web
  - 4.4.2. Características
  - 4.4.3. Comparativa de herramientas
- 4.5. Herramienta Framework Angular
  - 4.5.1. Uso de Angular en el Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
  - 4.5.2. Angular + Ionic
  - 4.5.3. Construcción de Apps en Angular
- 4.6. Biblioteca de desarrollo React
  - 4.6.1. Uso de la Biblioteca React
  - 4.6.2. Biblioteca React Native
  - 4.6.3. React + Ionic
  - 4.6.4. Construcción de Apps en React
- 4.7. Herramienta Framework de desarrollo Vue
  - 4.7.1. Uso de Framework de Desarrollo Vue
  - 4.7.2. Vue + Ionic
  - 4.7.3. Construcción de Apps en Vue
- 4.8. Herramienta Frameworks de desarrollo Electron
  - 4.8.1. Características de Frameworks de desarrollo Electron
  - 4.8.2. Uso de Frameworks de Desarrollo Electron
  - 4.8.3. Despliegue de Apps en escritorio
- 4.9. Herramienta de Desarrollo de Dispositivos Móviles Flutter
  - 4.9.1. Características
  - 4.9.2. Uso del kit de desarrollo de software Flutter
  - 4.9.3. Construcción de Apps en Flutter
- 4.10. Herramientas de Desarrollo para Dispositivos Móviles. Comparativa
  - 4.10.1. Herramientas para el Desarrollo de Aplicaciones en Dispositivos Móviles
  - 4.10.2. Flutter vs. Ionic
  - 4.10.3. Selección del listado más adecuado para la creación de una App

## Asignatura 5. Bases de Datos para el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

- 5.1. Bases de Datos en Dispositivos Móviles
  - 5.1.1. Persistencia de datos en el desarrollo de aplicaciones móviles
  - 5.1.2. Capacidades de bases de datos para Apps Móviles
  - 5.1.3. Lenguaje de Consulta Estructurado o SQL
- 5.2. Elección de la Base de Datos para las Aplicaciones Móviles
  - 5.2.1. Análisis de las Aplicaciones en Dispositivos Móviles en función de la Base de Datos
  - 5.2.2. Categorías de bases de datos
  - 5.2.3. Panorama de base de datos
- 5.3. Desarrollo con SQLite
  - 5.3.1. Base de Datos SQLite. Características
  - 5.3.2. Despliegue del Modelo
  - 5.3.3. Conexión a SQLite
- 5.4. Desarrollo con Oracle Berkeley DB
  - 5.4.1. Base de Datos Berkeley DB
  - 5.4.2. Despliegue del modelo
  - 5.4.3. Conexión a Berkeley DB
- 5.5. Desarrollo con Realm
  - 5.5.1. Capacidades de Realm
  - 5.5.2. Creación de Base de Datos en Realm
  - 5.5.3. Conexión a Realm
- 5.6. Desarrollo con CouchDB Lite
  - 5.6.1. Base de Datos CouchDB Lite
  - 5.6.2. Creación de base de datos con CouchDB Lite
  - 5.6.3. Conexión con CouchDB Lite
- 5.7. Desarrollo con base de datos centralizadas MySQL
  - 5.7.1. Bases de Datos MySQL
  - 5.7.2. Despliegue de modelo relacional con MySQL
  - 5.7.3. Conexión a MySQL

- 5.8. Desarrollos centralizados. Oracle, MS SQL Server, MongoDB
  - 5.8.1. Desarrollo con Oracle
  - 5.8.2. Desarrollo con MS SQL Server
  - 5.8.3. Desarrollo con MongoDB
- 5.9. Datos de tipo Grafos
  - 5.9.1. Base de Datos orientada a Grafos
  - 5.9.2. Creación de base de datos con Neo4j
  - 5.9.3. Conexión con Neo4j desde App Móvil
- 5.10. Entornos con capacidades de almacenamiento
  - 5.10.1. Desarrollos con plataforma Firebase
  - 5.10.2. Desarrollos con Core Data
  - 5.10.3. Desarrollo con plataforma Visual Builder Cloud

## Asignatura 6. Desarrollo de Aplicaciones para Sistemas Android

- 6.1. Android Studio
  - 6.1.1. Creación de un Proyecto
  - 6.1.2. Configuración de un emulador para compilar
  - 6.1.3. Configuración de un teléfono físico para compilar
- 6.2. Lenguaje de Programación Kotlin
  - 6.2.1. Kotlin I: Características
  - 6.2.2. Kotlin II: Funciones y Loops
  - 6.2.3. Kotlin III: Funciones anónimas, Lambdas e Interfaces
- 6.3. Librerías y herramienta Gradle
  - 6.3.1. Librería de Programación Gradle
  - 6.3.2. Implementación de librerías
  - 6.3.3. Herramienta "Build Flavors"
- 6.4. Librerías de Desarrollo orientado a Dispositivos Móviles Android
  - 6.4.1. Librería "Retrofit"
  - 6.4.2. Librería "Picasso"
  - 6.4.3. Librerías de diseño "Material Design"

- 6.5. Diseño de pantallas
  - 6.5.1. XML: Diseño en Android
  - 6.5.2. Estilos y valores Predeterminados
  - 6.5.3. Localización de cadena de caracteres o "Strings"
- 6.6. Componentes Activity, Fragment y Ciclos de Vida
  - 6.6.1. Características de componente "Activity"
  - 6.6.2. Características de componente "Fragment"
  - 6.6.3. Transacciones en herramienta "Fragment Manager"
- 6.7. Servicios en primer plano, Localización y Sensores
  - 6.7.1. Acceso a los Sensores
  - 6.7.2. Acceso a la Localización en primer plano
  - 6.7.3. Acceso a la localización en segundo plano
  - 6.7.4. Servicio en primer plano para acceder a localización en segundo plano
- 6.8. Arquitecturas de Programación Orientadas al Desarrollo de Aplicaciones en Dispositivos Móviles Android
  - 6.8.1. Modelo vista controlador o MVC
  - 6.8.2. Modelo vista, vista modelo o MVVM
  - 6.8.3. MVC vs. MVVM
- 6.9. Monetización y Analytics
  - 6.9.1. Herramienta "Firebase Analytics"
  - 6.9.2. Herramienta "Firebase Crashlytics"
  - 6.9.3. Monetización y Anuncios
- 6.10. Play Store y Versionado
  - 6.10.1. Configuración de una cuenta en Play Store
  - 6.10.2. Preparando Versiones de Prueba y Cuentas Beta
  - 6.10.3. Lanzamiento a Producción

## Asignatura 7. Desarrollo de Aplicaciones para Sistemas iOS

- 7.1. Entorno de Desarrollo Xcode
  - 7.1.1. Creación de un proyecto
  - 7.1.2. Configuración de un Emulador para compilar
  - 7.1.3. Configuración de un teléfono físico para compilar

- 7.2. Lenguaje de Programación Swift
  - 7.2.1. Swift I: características del Lenguaje de Programación
  - 7.2.2. Swift II: Funciones y Loops
  - 7.2.3. Swift III: herramientas Lambdas y Struts
- 7.3. Librerías y Cocoa Pods
  - 7.3.1. Pods: Instalación
  - 7.3.2. Configuración de Cocoa Pods
  - 7.3.3. Estructura de Cocoa Pods
- 7.4. Librerías: Api, Base de datos y lenguaje Swift
  - 7.4.1. Biblioteca Alamofire
  - 7.4.2. Bases de datos en lenguaje SQL con depurador GRDB
  - 7.4.3. Lenguaje Swift
- 7.5. Diseño de pantallas
  - 7.5.1. Diseño con herramienta "Storyboard"
  - 7.5.2. Técnica Diseño responsive
  - 7.5.3. Diseño de vistas por código y SwiftUI
- 7.6. Montaje de una Vista
  - 7.6.1. Herramienta "UIViewController" y su ciclo de vida
  - 7.6.2. Interacción entre diferentes pantallas
  - 7.6.3. Tipos de transiciones y modales
- 7.7. Sensores y localización
  - 7.7.1. Acceso a los sensores
  - 7.7.2. Acceso a la localización en primer plano
  - 7.7.3. Acceso a la localización en segundo plano
- 7.8. Arquitecturas
  - 7.8.1. Patrón arquitectónico de interfaz MVP
  - 7.8.2. Prueba de programación VIPER
  - 7.8.3. Arquitectura de Desarrollo iOS
- 7.9. Monetización y Analytics
  - 7.9.1. Herramienta "Firebase analytics"
  - 7.9.2. Herramienta "Firebase crashlytics"
  - 7.9.3. Monetización y anuncios con herramienta ADMob de Google

- 7.10. App Store y Versionado
  - 7.10.1. Configuración de una cuenta en la App Store
  - 7.10.2. Versiones de Prueba
  - 7.10.3. Lanzamiento a Producción

## Asignatura 8. Despliegues en Integración Continua para Dispositivos Móviles

- 8.1. Ciclo de Vida del Software
  - 8.1.1. Antecedentes e importancia
  - 8.1.2. Metodologías Ágiles
  - 8.1.3. El Ciclo Continuo Ágil del Software
- 8.2. Desarrollo del Producto Manual
  - 8.2.1. Integración manual
  - 8.2.2. Entrega manual
  - 8.2.3. Despliegue manual
- 8.3. Integración supervisada
  - 8.3.1. La Integración Continua
  - 8.3.2. Integración Supervisada. Revisión manual
  - 8.3.3. Revisiones automáticas estáticas
- 8.4. Pruebas lógicas
  - 8.4.1. Pruebas unitarias
  - 8.4.2. Pruebas de integración
  - 8.4.3. Pruebas de comportamiento
- 8.5. Integración continua
  - 8.5.1. Ciclo de integración continua
  - 8.5.2. Dependencias entre integraciones
  - 8.5.3. Integración continua como Metodología de Gestión del Repositorio
- 8.6. Entrega continua
  - 8.6.1. Entrega Continua
  - 8.6.2. Soluciones con Entrega Continua
  - 8.6.3. Entrega Continua. Ventajas
- 8.7. Despliegue continuo
  - 8.7.1. Despliegue Continuo
  - 8.7.2. Soluciones con Despliegue Continuo
  - 8.7.3. Despliegue Continuo. Tipología



- 8.8. Metodologías DevSecOps
  - 8.8.1. DevSecOps. Uso
  - 8.8.2. Analizadores estáticos
  - 8.8.3. Pruebas de seguridad de análisis dinámico
- 8.9. Monitoreo continuo
  - 8.9.1. Monitoreo Continuo
  - 8.9.2. Monitoreo Continuo. Análisis y Ventajas
  - 8.9.3. Monitoreo Continuo. Plataformas
- 8.10. Implementación
  - 8.10.1. Implementación en máquina local
  - 8.10.2. Implementación en máquina compartida
  - 8.10.3. Implementación en base servicios en la nube
  - 8.10.4. Gestión de la configuración

### Asignatura 9. Experiencia de Usuario en Dispositivos Móviles

- 9.1. Experiencia del usuario
  - 9.1.1. Experiencia del cliente
  - 9.1.2. Requisitos
  - 9.1.3. Bidireccionalidad con el cliente
- 9.2. Experiencia del cliente
  - 9.2.1. Objetivos y Equipos
  - 9.2.2. Procesos iterativos
  - 9.2.3. Información necesaria
- 9.3. Micro-interacciones
  - 9.3.1. Relación "principio a fin"
  - 9.3.2. Interacciones
  - 9.3.3. Omnicanalidad
- 9.4. Comportamiento de Usuario
  - 9.4.1. Diseño de los Cimientos
  - 9.4.2. Analítica web y de Sesión
  - 9.4.3. Expertos en Analítica

- 9.5. Estado del Arte de la Tecnología
  - 9.5.1. Aprendizaje automático
  - 9.5.2. Cadena de bloques
  - 9.5.3. Internet de las Cosas
- 9.6. Componentes Técnicos
  - 9.6.1. Componentes técnicos
  - 9.6.2. Componentes avanzados: Dispositivos
  - 9.6.3. Componentes avanzados: Distintos perfiles
- 9.7. Usabilidad
  - 9.7.1. Heurísticos de Nielsen
  - 9.7.2. Pruebas de usuario
  - 9.7.3. Usabilidad. Errores
- 9.8. Técnicas de experiencia del usuario o UX
  - 9.8.1. Reglas
  - 9.8.2. Prototipo
  - 9.8.3. Herramientas de desarrollo de aplicaciones sin código o "low-code"
- 9.9. Estrategia Visual
  - 9.9.1. Diseñador de interfaz del usuario
  - 9.9.2. Trabajo de interfaz del usuario en la Web
  - 9.9.3. Trabajo de interfaz del usuario en Aplicaciones
- 9.10. Marcos para desarrolladores
  - 9.10.1. Marcos de herramienta CX
  - 9.10.2. Marcos de herramienta UX
  - 9.10.3. Marcos de herramienta UI

### Asignatura 10. Seguridad en Dispositivos Móviles

- 10.1. Arquitectura de Seguridad de Dispositivos Móviles
  - 10.1.1. Seguridad física de los dispositivos
  - 10.1.2. Seguridad de sistema operativo
  - 10.1.3. Seguridad de aplicación
  - 10.1.4. Seguridad de datos
  - 10.1.5. Seguridad de comunicaciones
  - 10.1.6. Seguridad de los dispositivos de Empresa

- 10.2. Securización del Hardware móvil
  - 10.2.1. Dispositivos móviles
  - 10.2.2. Dispositivos de uso
  - 10.2.3. Automóviles
  - 10.2.4. Dispositivos con internet
  - 10.2.5. Dispositivos TV
- 10.3. Securización del Sistema Operativo
  - 10.3.1. Dispositivos móviles Android
  - 10.3.2. Dispositivos móviles Apple iOS
  - 10.3.3. Otros dispositivos móviles existentes
  - 10.3.4. Dispositivos de uso
  - 10.3.5. Sistemas operativos de automóviles
  - 10.3.6. Dispositivos móviles en Internet de las cosas
  - 10.3.7. Dispositivos SmartTV
- 10.4. Securización de las Aplicaciones Móviles
  - 10.4.1. Dispositivos móviles Android
  - 10.4.2. Dispositivos móviles Apple iOS
  - 10.4.3. Otros dispositivos móviles. Blackberry
  - 10.4.4. Dispositivos de uso
  - 10.4.5. Sistemas operativos de automóviles
  - 10.4.6. Dispositivos móviles en Internet de las cosas
  - 10.4.7. Dispositivos SmartTV
- 10.5. Securización de los datos en aplicaciones móviles
  - 10.5.1. Dispositivos móviles Android
  - 10.5.2. Dispositivos móviles Apple iOS
  - 10.5.3. Otros dispositivos móviles. Blackberry
  - 10.5.4. Dispositivos de uso
  - 10.5.5. Sistemas operativos de automóviles
  - 10.5.6. Dispositivos móviles en Internet de las cosas
  - 10.5.7. Dispositivos SmartTV





- 10.6. Seguridad en los Market Places de Móviles
  - 10.6.1. Google Play de Google
  - 10.6.2. App Store de Apple
  - 10.6.3. Otros Market Places
  - 10.6.4. Enraizamiento de dispositivos móviles
- 10.7. Soluciones de Seguridad Multiplataforma
  - 10.7.1. Gestión de dispositivos móviles (MDM) único
  - 10.7.2. Tipos de soluciones existentes en el mercado
  - 10.7.3. Securización de dispositivos usando un MDM
- 10.8. Desarrollo seguro de aplicaciones móviles
  - 10.8.1. Uso de patrones para desarrollo seguro
  - 10.8.2. Gestión de pruebas integradas de seguridad
  - 10.8.3. Despliegue seguro de aplicaciones
- 10.9. Gestión de permisos en dispositivos móviles
  - 10.9.1. Sistema de permisos
  - 10.9.2. Firmas digitales en los Android
  - 10.9.3. Ejecución de procesos en el núcleo
  - 10.9.4. Hilos de ejecución y Eventos
- 10.10. Recomendaciones de seguridad para dispositivos móviles
  - 10.10.1. Recomendaciones de NSA sobre dispositivos móviles
  - 10.10.2. Recomendaciones de INCIBE sobre dispositivos móviles
  - 10.10.3. ISO 27001:2013 Anexo 6.2.1. Políticas de uso de dispositivos móviles



*Este temario te mostrará como integrar con mayor calidad tecnologías de Inteligencia Artificial en tus proyectos de desarrollo de softwares Móviles”*

# 04

## Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

*Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”*

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



*Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”*



## ¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



## ¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



## ¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico [convalidaciones@techtitute.com](mailto:convalidaciones@techtitute.com) adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



## ¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



## ¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

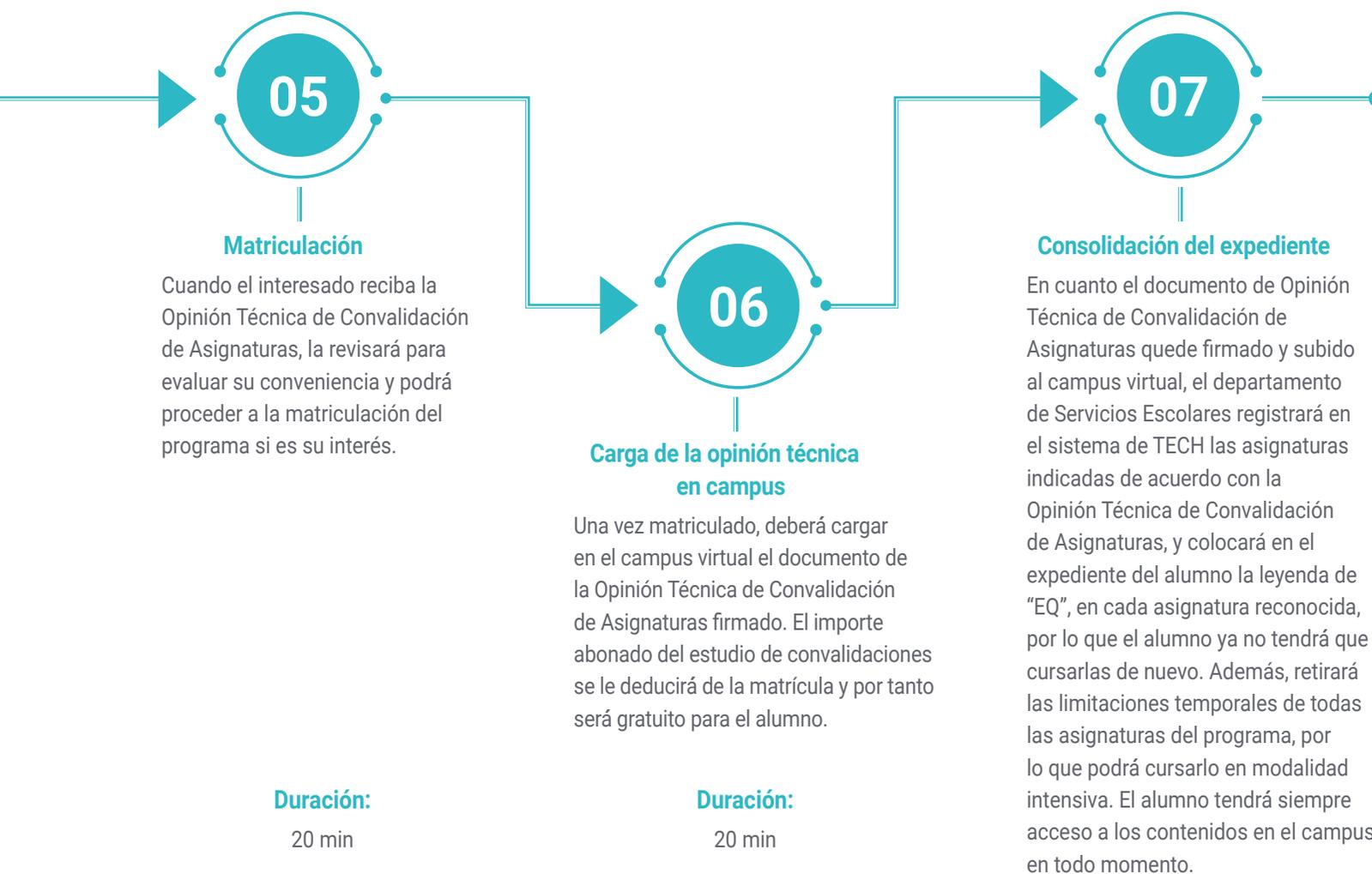


## ¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

## Procedimiento paso a paso





*Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.*

# 05

## Objetivos docentes

Esta Maestría Oficial Universitaria capacita a profesionales para diseñar, desarrollar y optimizar Aplicaciones Móviles innovadoras que satisfagan las demandas del mercado. Así, los alumnos dominarán los lenguajes de programación más utilizados en plataformas como iOS y Android. Además, los expertos manejarán herramientas tecnológicas de última generación para diseñar interfaces y experiencias de usuario de elevada calidad. En sintonía con esto, los informáticos integrarán técnicas de cifrado que garantizarán la protección de los datos sensibles de los consumidores y prevendrán ataques cibernéticos como suplantaciones de identidad o virus.

*Living  
SUCCESS*





“

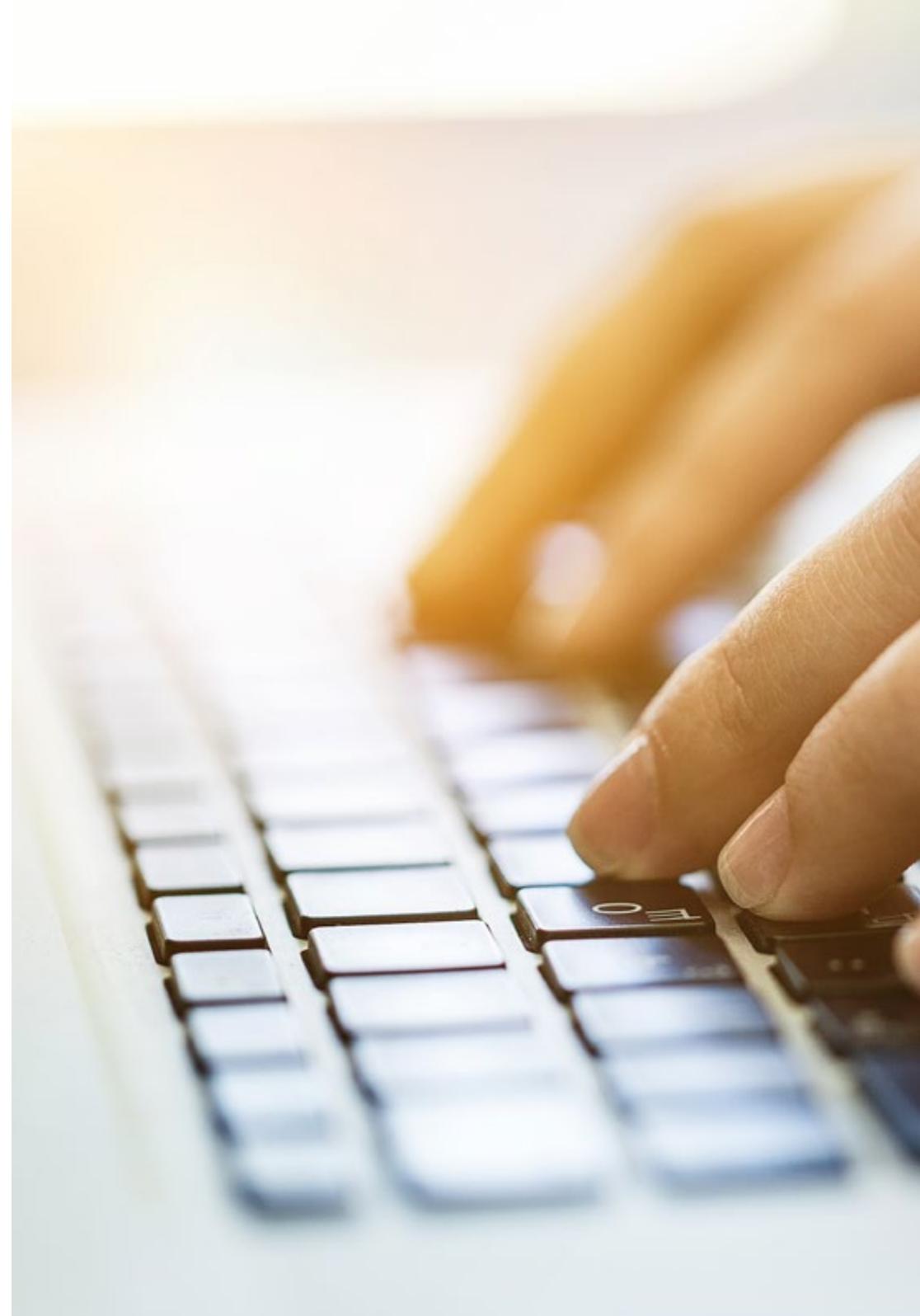
*Realizarás pruebas eficientes para optimizar el funcionamiento de las Aplicaciones Móviles y su accesibilidad”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Analizar las necesidades y el comportamiento de los usuarios en relación a los dispositivos móviles y sus aplicaciones
- ♦ Ejecutar el diseño de las arquitecturas, iteraciones e interfaces de usuario a través de los lenguajes de programación de las plataformas móviles más representativas del mercado (Web, iOS y Android)
- ♦ Aplicar los mecanismos de control, prueba y depuración de errores en el desarrollo de aplicaciones móviles
- ♦ Abordar diferentes casos prácticos y de negocio para publicar, distribuir y difundir aplicaciones móviles en los principales mercados de aplicaciones
- ♦ Desarrollar las capacidades, aptitudes y herramientas necesarias para aprender a desarrollar aplicaciones móviles de forma autónoma y profesional, en dispositivos multiplataforma
- ♦ Explorar los contenidos relacionados con la monetización de aplicaciones y el Marketing móvil





## Objetivos específicos

---

### **Asignatura 1. Metodologías de Programación en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

- ♦ Identificar los elementos más destacados asociados a las metodologías de programación empleados en el desarrollo de *software*
- ♦ Analizar el proceso de diseño, planificación, construcción y diagramación de *softwares*
- ♦ Ahondar en las técnicas para la validación de *software* y los marcos de referencia de calidad
- ♦ Integrar las metodologías de programación en el desarrollo de Aplicaciones empleadas en Dispositivos Móviles

### **Asignatura 2. Tecnologías en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

- ♦ Abordar las características y consideraciones generales sobre los Dispositivos Móviles, así como las principales plataformas que los gestionan
- ♦ Examinar las ventajas y características diferenciadoras de cada uno de ellos, considerando sus capacidades y limitaciones

### **Asignatura 3. Herramientas de Trabajo en el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

- ♦ Emplear los componentes clave de herramientas como GitHub, terminal de comandos y otras disponibles de programación y en la web
- ♦ Detallar las técnicas de diseño e interpretación de algoritmos, considerando el estudio de los principios de diseño y el uso eficiente del sistema de control de versiones

#### **Asignatura 4. Desarrollo Web Multiplataforma orientado a Dispositivos Móviles**

- ♦ Ahondar en las características de los distintos lenguajes de programación, así como sus diferentes entornos de ejecución
- ♦ Examinar las principales tecnologías utilizadas en el desarrollo de *apps* híbridas, considerando las ventajas y limitaciones de cada modelo de desarrollo

#### **Asignatura 5. Bases de Datos para el Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

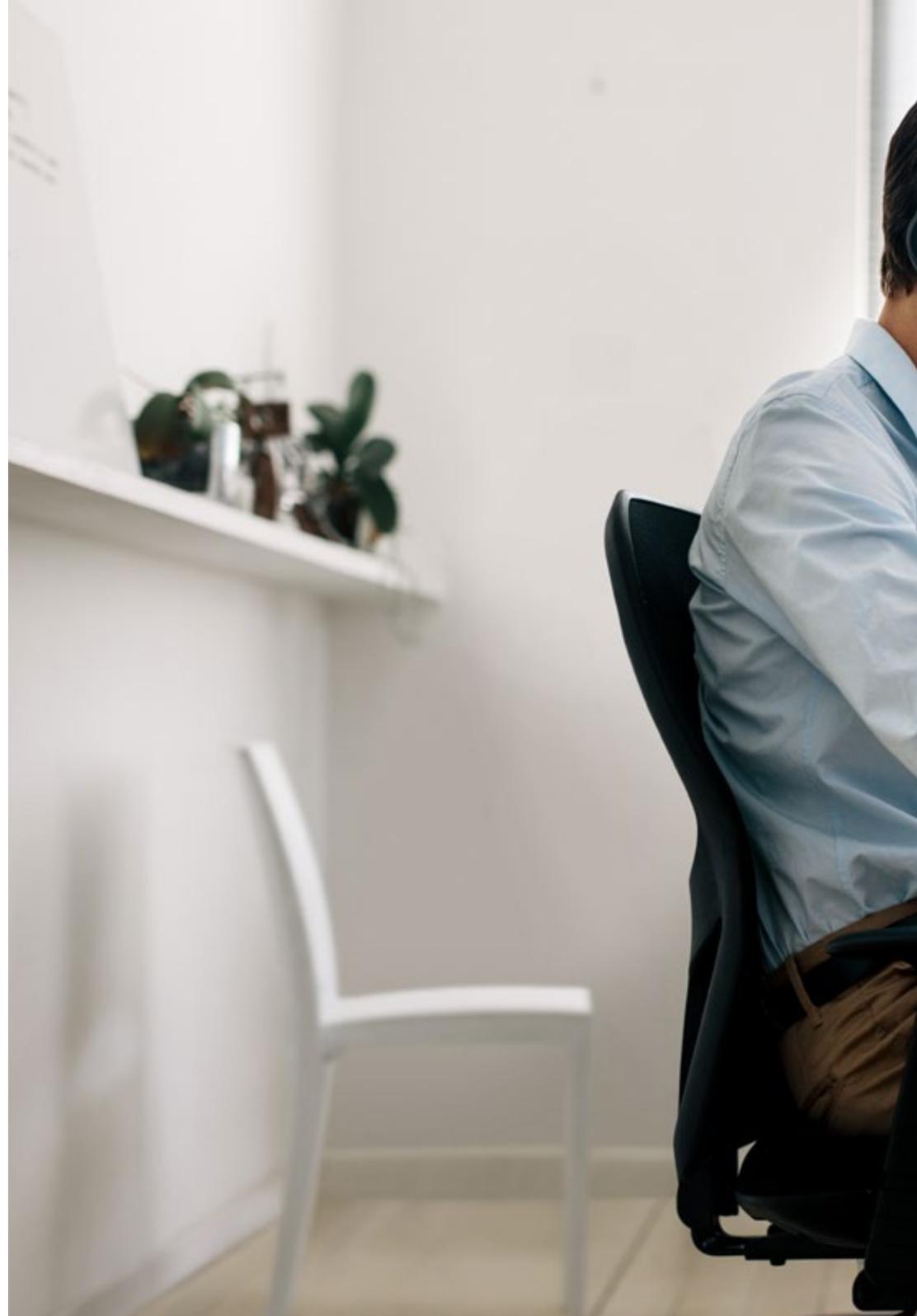
- ♦ Diferenciar las características de las Bases de Datos más utilizadas en desarrollos móviles
- ♦ Abordar los mejores modelos de base de datos en relación con las características de la aplicación móvil

#### **Asignatura 6. Desarrollo de Aplicaciones para Sistemas Android**

- ♦ Analizar e integrar los componentes más destacados de las aplicaciones de Android, el ecosistema en el que desempeña y las herramientas de desarrollo necesarias
- ♦ Desarrollar una Aplicación completa y su posterior lanzamiento en Play Store para beneficio de los usuarios

#### **Asignatura 7. Desarrollo de Aplicaciones para Sistemas iOS**

- ♦ Examinar los componentes más importantes que integran el sistema operativo iOS
- ♦ Abordar el funcionamiento de herramientas como Xcode y los sistemas de gestión de versiones con Git y Cocoa Pods para librerías
- ♦ Evaluar los elementos que integran un sistema de monetización con la plataforma ADMOB, con la finalidad de construir y desarrollar su propia App en iOS
- ♦ Implementar su posterior lanzamiento en App Store de Apple, permitiendo al usuario crear proyectos funcionales y escalables





### **Asignatura 8. Despliegues en Integración Continua para Dispositivos Móviles**

- ♦ Dominar las diferentes etapas de un ciclo de integración continua, a través del análisis de cada una de las etapas que lo conforman
- ♦ Aplicar estos elementos en la automatización de todo este ciclo que conforma la Integración y Despliegue Continuo

### **Asignatura 9. Experiencia de Usuario en Dispositivos Móviles**

- ♦ Evaluar los elementos más destacados que conforman el concepto de Experiencia del Usuario en el canal móvil, así como el impacto que ha tenido la evolución tecnológica de dispositivos e infraestructuras de red
- ♦ Ahondar en las metodologías centradas en el usuario más valoradas en las empresas, el comportamiento de los clientes y las herramientas que permiten llevar grandes ideas a diseños en producción

### **Asignatura 10. Seguridad en Dispositivos Móviles**

- ♦ Diferenciar las características y componentes más importantes implicados en la arquitectura y modelos de seguridad y amenazas a la privacidad en dispositivos móviles
- ♦ Potenciar la evaluación de los diferentes niveles del dispositivo, desde su hardware hasta los mercados de aplicaciones oficiales
- ♦ Establecer las técnicas, tanto físicas como de aplicación, para proteger los dispositivos
- ♦ Detectar las amenazas y estructurar soluciones prácticas que permitan la securización del dispositivo móvil

# 06

## Salidas profesionales

Esta Maestría Oficial Universitaria abre múltiples oportunidades profesionales en uno de los sectores de mayor crecimiento. Al finalizar, los alumnos estarán preparados para asumir roles clave en el diseño, desarrollo y gestión de Aplicaciones Móviles en empresas tecnológicas, *startups* e incluso prestigiosas corporaciones. De este modo, los egresados podrán desempeñarse como desarrolladores móviles, líderes de proyectos, arquitectos de *software* o especialistas en experiencia de usuario, entre otros. Además, estarán capacitados para emprender sus propios proyectos y contribuir a soluciones móviles en sectores en pleno auge como el entretenimiento.

*Upgrading...*

A man with a beard, wearing a dark blue button-down shirt, is looking down at a laptop screen. The screen displays lines of code and several charts or graphs. The background is blurred, suggesting an office or tech environment. The image is partially obscured by a diagonal teal graphic element on the left side.

“

*Te convertirás en el Arquitecto de Software Móvil más completo de tu entorno, lo que te otorgará una ventaja competitiva significativa”*

### Perfil del egresado

El egresado estará preparado para afrontar los desafíos más exigentes del mundo digital. Su preparación le permitirá dominar las herramientas y lenguajes de programación más utilizados en el desarrollo de aplicaciones móviles, con un enfoque innovador en diseño, seguridad y experiencia de usuario. Además, será capaz de liderar equipos multidisciplinarios y gestionar proyectos complejos, adaptándose a las necesidades cambiantes de la industria móvil. Con una sólida comprensión de las metodologías ágiles y la capacidad de crear soluciones móviles adaptadas a diversos sectores, su perfil estará alineado con las demandas de un mercado en constante evolución.

*Serás capaz de dirigir proyectos de soluciones Móviles aplicando metodologías ágiles para garantizar su éxito en el mercado.*

- ♦ **Capacidad de resolución de problemas complejos:** Desarrollar habilidades para identificar y solucionar desafíos técnicos en el diseño y desarrollo de aplicaciones móviles, garantizando soluciones eficientes y funcionales
- ♦ **Adaptabilidad a tecnologías emergentes:** Integrar nuevas herramientas, lenguajes y tendencias del sector móvil, asegurando la competitividad profesional en un mercado dinámico
- ♦ **Trabajo en equipo multidisciplinario:** Colaborar efectivamente con diseñadores, desarrolladores y gerentes de proyectos, logrando una comunicación fluida y objetivos comunes en entornos ágiles
- ♦ **Gestión de proyectos tecnológicos:** Dominar técnicas de planificación y liderazgo para supervisar proyectos de desarrollo móvil desde la concepción hasta la implementación exitosa



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

**1. Desarrollador de Aplicaciones Móviles:** Diseña y programa aplicaciones innovadoras para plataformas iOS y Android, optimizando su funcionalidad y experiencia de usuario.

**Responsabilidades:** Programar y optimizar aplicaciones, asegurando su funcionalidad, seguridad y compatibilidad con diversas plataformas móviles.

**2. Especialista en Experiencia de Usuario:** Crea interfaces intuitivas y atractivas, asegurando que las aplicaciones sean funcionales a la par que visualmente impactantes.

**Responsabilidades:** Diseñar interfaces atractivas, realizar pruebas de usabilidad y garantizar experiencias positivas para los usuarios.

**3. Experto en Proyectos móviles:** Supervisa equipos de desarrollo, gestiona recursos y asegura el cumplimiento tanto de plazos como objetivos en proyectos tecnológicos.

**Responsabilidades:** Planificar, coordinar equipos multidisciplinarios y supervisar el desarrollo de aplicaciones cumpliendo plazos.

**4. Consultor en Tecnologías Móviles:** Asesora a empresas en la implementación de soluciones móviles para mejorar procesos y optimizar su presencia digital.

**Responsabilidades:** Evaluar necesidades empresariales y proponer soluciones móviles innovadoras para mejorar procesos y resultados.

**5. Arquitecto de Aplicaciones Móviles:** Diseña la estructura técnica y define los estándares de desarrollo para garantizar aplicaciones escalables y seguras.

**Responsabilidades:** Definir la estructura técnica de aplicaciones, estableciendo estándares de diseño, rendimiento y seguridad.

**6. Ingeniero en Pruebas de Aplicaciones Móviles:** Realiza análisis de calidad, detecta errores y asegura el funcionamiento óptimo de las aplicaciones.

**Responsabilidades:** Diseñar y ejecutar pruebas, identificar errores y garantizar la calidad antes del lanzamiento de las aplicaciones.

**7. Gerente de Producto Móvil:** Dirige la estrategia y desarrollo de aplicaciones alineadas con las necesidades del mercado y los objetivos empresariales.

**Responsabilidades:** Diseñar estrategias de desarrollo, analizar tendencias del mercado y supervisar la entrega de productos alineados con las demandas del usuario.

**8. Emprendedor Tecnológico:** Lanza proyectos o startups basados en soluciones móviles innovadoras, abordando las demandas del mercado digital.

**Responsabilidades:** Identificar oportunidades en el mercado móvil, desarrollar soluciones innovadoras y gestionar recursos para su implementación exitosa.



*¡Impulsa tu carrera en el mercado digital! Estarás listo para liderar proyectos tecnológicos, diseñar soluciones innovadoras y gestionar equipos”*

### Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

# 07

## Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu  
competencia  
lingüística*

“

*TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”*

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

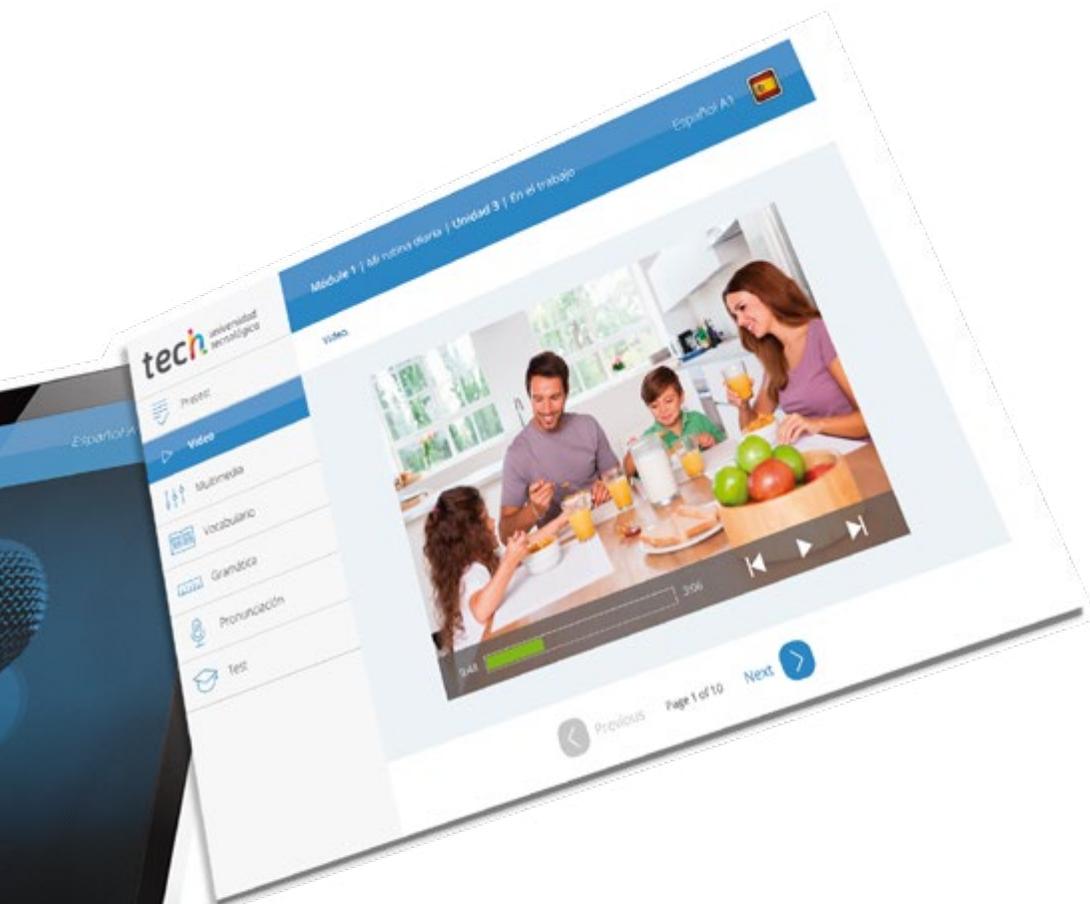
El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“ Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”





TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



# 08

## Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

*Excelencia.  
Flexibilidad.  
Vanguardia.*



“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





#### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



#### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



# 09

## Cuadro docente

El cuadro docente de esta Maestría Oficial Universitaria está compuesto por un equipo de profesionales de prestigio internacional, con amplia experiencia en la industria y el mundo académico. Docentes que no solo son expertos en sus áreas, sino que también están al día con las últimas tendencias y avances tecnológicos del sector móvil. Aquí, los alumnos tendrán acceso a un aprendizaje de calidad, impartido por catedráticos que han liderado proyectos innovadores y transformadores. Esta experiencia única, combinada con su enfoque práctico, asegura que cada alumno se beneficie de conocimientos aplicables directamente a la dinámica del mercado laboral actual.



“

*El equipo docente de esta Maestría Oficial Universitaria atesora una extensa trayectoria laboral en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles”*

## Dirección



### D. Olalla Bonal, Martín

- Gerente Senior de Práctica de *Blockchain* en EY
- Especialista Técnico Cliente *Blockchain* para IBM
- Director de Arquitectura para Blocknitive
- Coordinador de Equipo en Bases de Datos Distribuidas no Relacionales para WedoIT, Subsidiaria de IBM
- Arquitecto de Infraestructuras en Bankia
- Responsable del Departamento de Maquetación en T-Systems
- Coordinador de Departamento para Bing Data España SL

## Profesores

### D. Gómez Rodríguez, Antonio

- ♦ Ingeniero Principal de Soluciones Cloud para Oracle
- ♦ Coorganizador de Málaga Developer Meetup
- ♦ Consultor Especialista para Sopra Group y Everis
- ♦ Líder de equipos en System Dynamics
- ♦ Desarrollador de Softwares en SGO Software
- ♦ Máster en E-Business por la Escuela de Negocios de La Salle
- ♦ Postgrado en Tecnologías y Sistemas de Información por el Instituto Catalán de Tecnología
- ♦ Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad Politécnica de Cataluña

### D. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- ♦ Director de Experiencia de Clientes para IBM
- ♦ Ingeniero Técnico de Preventa a través de *Watson Customer Engagement portfolio*
- ♦ Ingeniero de redes de I+D en Telefónica
- ♦ Licenciado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad de Alcalá y la *Danish Technical University*

### D. Villot Guisán, Pablo

- ♦ Director de Información, Técnico y Fundador de New Tech & Talent
- ♦ Experto Tecnológico en KPMG España
- ♦ Arquitecto Blockchain en Everis
- ♦ Desarrollador J2EE en el Área de Logística Comercial en Inditex
- ♦ Licenciado en Ingeniería Informática por la Universidade da Coruña
- ♦ Certificado Microsoft en MCSA: Cloud Platform

### D. Pérez Rico, Javier

- ♦ Líder Técnico Android en Nologis
- ♦ Líder Técnico Android en Seekle
- ♦ Programador Android en Gowex-Ideup
- ♦ Programador Junior Android en TecnoCom Ingeniería SAS
- ♦ Máster en Investigación y Ciencias de la Computación por la Universidad Complutense de Madrid

### D. Noguera Rodríguez, Pablo

- ♦ Ingeniero de software aplicado a soluciones *Blockchain* en EY
- ♦ Desarrollador de aplicaciones para móviles en Bitnovo
- ♦ Desarrollador de aplicaciones nativas para iOS en Umani y Stef
- ♦ Programador autónomo y Creador de Aviaze App, en colaboración con Starman Aviation

### D. Frias Favero, Pedro Luis

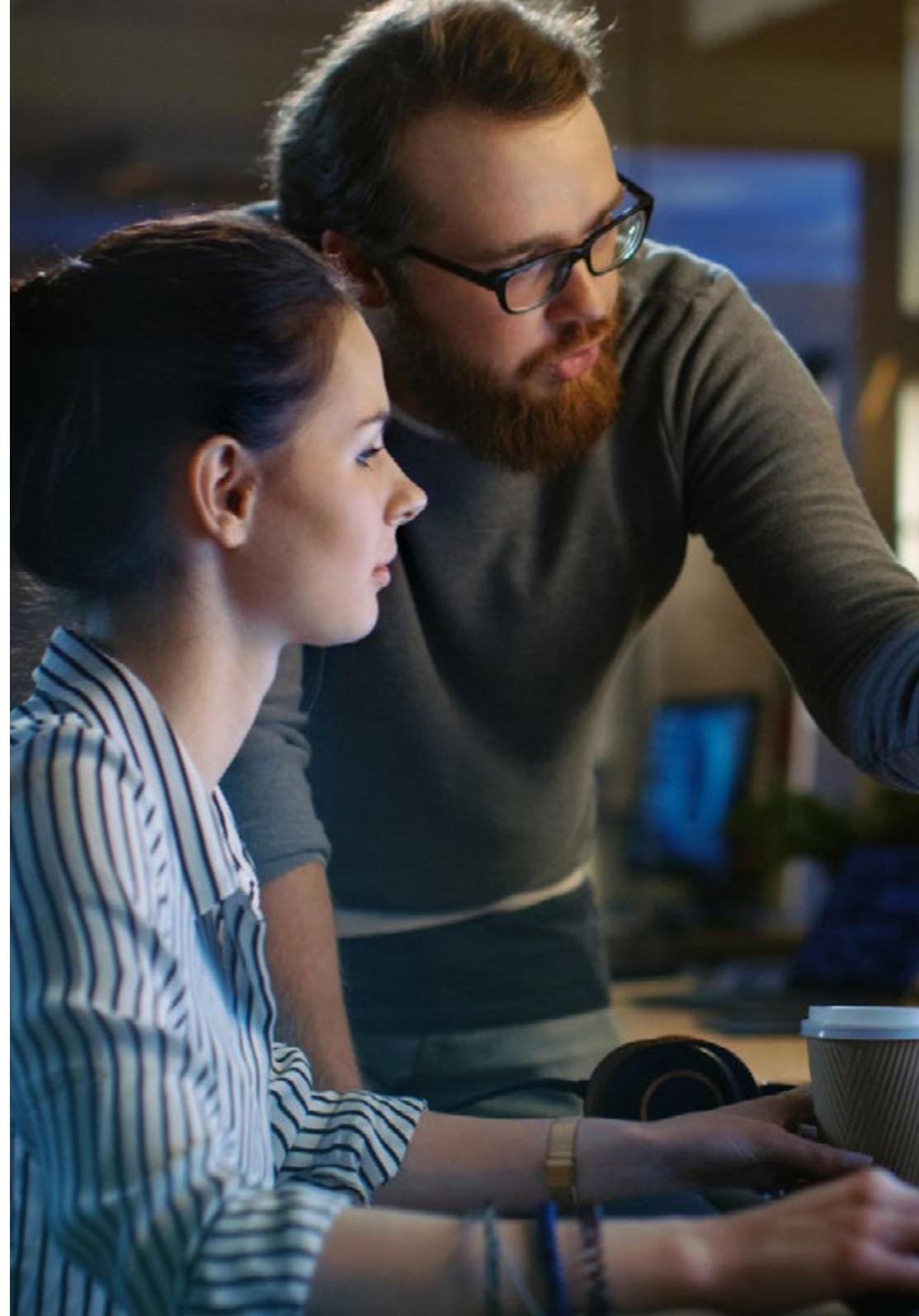
- ♦ Arquitecto Líder de Blockchain en EY
- ♦ Cofundador y Director Técnico de Swear IT Technologies
- ♦ Director de Soporte IT para Key Business One. México, Colombia y España
- ♦ Licenciado en Ingeniería Industrial por la Universidad Yacambú
- ♦ Experto en Blockchain y Aplicaciones Descentralizadas por la Universidad de Alcalá

**Dña. Ochoa Mancipe, Joanna Dulima**

- ♦ Analista S nior de Desarrollo en Q-Vision Technologies
- ♦ Ingeniera de Calidad en Samtel
- ♦ Desarrolladora de Java en Complemento 360
- ♦ Ingeniera de Desarrollo en RUNT
- ♦ Ingeniera de Soporte, Pruebas y Modelamiento de Procesos e Informaci n en la Universidad Nacional de Colombia
- ♦ Ingeniera de Desarrollo en Uni n Soluciones Sistemas de Informaci n
- ♦ Investigadora del Grupo de Investigaci n en Sistemas de Informaci n y TIC para las Organizaciones de la Universidad Nacional de Colombia
- ♦ Licenciada en Ingenier a de Sistemas y Computaci n por la Universidad Nacional de Colombia
- ♦ M ster en Ingenier a de la Informaci n por la Universidad de los Andes

**D. Marina Gonzalo, Alberto**

- ♦ Responsable del Departamento de Movilidad en Vector ITC/Softtek
- ♦ Docente en Vector Academy
- ♦ Desarrollador de Aplicaciones M viles en Leroy Merlin
- ♦ T cnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma en IES Mirasierra
- ♦ Analista Programador
- ♦ Programador Java y Desarrollo de Aplicaciones en la Fundaci n Infored





#### **Dr. Ceballos van Grieken, Ángel**

- ♦ Investigador Especializado en la Aplicación de las TIC en la Educación
- ♦ Autor del Proyecto de Creación de Contenidos Educativos para Dispositivos Móviles
- ♦ Docente en estudios de posgrado vinculados a las TIC
- ♦ Docente en estudios universitarios relacionados con la Informática
- ♦ Doctor en Educación por la Universidad de Los Andes
- ♦ Especialista en Informática Educativa por la Universidad Simón Bolívar

#### **D. Gozalo Fernández, Juan Luis**

- ♦ Gerente de Productos basados en Blockchain para Open Canarias
- ♦ Director Blockchain DevOps en Alastria
- ♦ Director de Tecnología Nivel de Servicio en Santander España
- ♦ Director Desarrollo Aplicación Móvil Tinkerlink en Cronos Telecom
- ♦ Director Tecnología Gestión de Servicio IT en Barclays Bank España
- ♦ Licenciado en Ingeniería Superior de Informática en la UNED
- ♦ Especialización en *Deep Learning* en DeepLearning.ai

# 10

## Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

*Obtén un título oficial de la Maestría en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles y da un paso adelante en tu carrera profesional”*

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20231903, de fecha 06/07/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR

[Ver documento RVOE](#)

“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles”*

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica.

Título: **Maestría en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**

No. de RVOE: **20231903**

Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**



# 11

## Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

*Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”*

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: [homologacion@techtitute.com](mailto:homologacion@techtitute.com).

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

*Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.*





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



*El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título"*

# 12

## Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

*Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”*

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: [requisitosdeacceso@techtitute.com](mailto:requisitosdeacceso@techtitute.com).

*Cumple con los requisitos de acceso  
y consigue ahora tu plaza en esta  
Maestría Oficial Universitaria.*





“

*Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”*

# 13

## Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

*TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”*

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: [procesodeadmission@techtute.com](mailto:procesodeadmission@techtute.com).

*Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.*



Nº de RVOE: 20231903

**Maestría Oficial  
Universitaria  
Desarrollo de Aplicaciones  
para Dispositivos Móviles**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **06/07/2023**

# Maestría Oficial Universitaria Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Nº de RVOE: 20231903

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR



**tech**  
universidad