



Nº de RVOE: 20231901

Maestría Oficial Universitaria Desarrollo de Aplicaciones Android

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-android

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. 24

05

Objetivos docentes

pág. 30

06

Salidas profesionales

pág. 36

07

Idiomas gratuitos

pág. 40

08

Metodología de estudio

pág. 44

09

Cuadro docente

pág. 54

10

Titulación

pág. 58

11

Homologación del título

pág. 62

12

Requisitos de acceso

pág. 66

13

Proceso de admisión

pág. 70

01

Presentación del programa

El mercado de Aplicaciones móviles, especialmente en Android, sigue creciendo gracias a su portabilidad y funcionalidades. Por ello, las empresas demandan los servicios de informáticos capacitados para desarrollar aplicaciones eficientes y actualizadas. En este marco, TECH lanza una pionera titulación universitaria focalizada en este ámbito, que proporcionará a los alumnos las técnicas más sofisticadas para diseñar softwares de alto rendimiento y optimizar la experiencia de usuario de manera significativa. A su vez, este programa se imparte en una cómoda modalidad 100% online adaptada a la agenda de especialistas ocupados que buscan experimentar un notable salto de calidad en sus trayectorias laborales.

Este es el momento, te estábamos esperando

NOOT

ONLINE

“

*Gracias a esta Maestría Oficial
Universitaria online, dominarás el
Desarrollo de Aplicaciones Android
y brindarás las experiencias de
usuario más satisfactorias”*

Los dispositivos móviles son esenciales en la vida diaria, motivo por el que los individuos demandan Aplicaciones rápidas, eficientes e intuitivas. A este respecto, Android se ha convertido en una referencia el campo de los sistemas operativos. Por este motivo, cada vez más organizaciones buscan incorporar en sus organigramas a informáticos altamente especializados en este ámbito, que diseñen interfaces atractivas para promover la lealtad de los clientes al largo plazo. No obstante, para aprovechar estas oportunidades laborales, los especialistas necesitan una ventaja competitiva que les diferencie del resto de candidatos.

Con esta idea en mente, TECH presenta una revolucionaria Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones Android. Diseñado por referencias en este sector, el itinerario académico profundizará en factores que comprenden desde los fundamentos de los lenguajes de programación o la gestión de datos en dispositivos móviles hasta técnicas de mercadotecnia para incrementar la visibilidad de los productos en la sociedad. De este modo, los egresados desarrollarán habilidades avanzadas para crear *softwares* Android que destaquen por su funcionamiento eficiente, accesibilidad y seguridad.

En lo que respecta a la metodología del programa universitario, TECH ofrece un entorno totalmente online que permite a los informáticos planificar de forma individual sus horarios y ritmo de estudio. Además, emplea su disruptivo sistema del *Relearning*, consistente en la reiteración natural de los conceptos claves del temario para garantizar que el alumnado disfrute de un aprendizaje progresivo. En esta misma línea, lo único que necesitarán los egresados es contar con un dispositivo electrónico con conexión a internet para adentrarse en el Campus Virtual. Allí accederán a una vasta biblioteca de recursos multimedia como resúmenes interactivos, vídeos explicativos o lecturas especializadas basadas en la última evidencia.





“

Adquirirás las habilidades estratégicas necesarias para sobresalir en el mundo del Desarrollo de Aplicaciones Android, una industria en pleno auge”

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 currículum 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

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

El itinerario académico de esta Maestría Oficial Universitaria se centra en ofrecer a los informáticos una preparación integral y avanzada, enfocada en el desarrollo de habilidades técnicas, creativas y de gestión esenciales para sobresalir en el sector tecnológico. A lo largo del programa, los profesionales explorarán desde los fundamentos clave del lenguaje de programación Kotlin, hasta los aspectos más innovadores del diseño y la usabilidad de aplicaciones móviles, lo que les permitirá abordar proyectos complejos y desarrollar soluciones de alto impacto para el sistema Android.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*

Opinion

Mod

Power

nated Open Designed for scale
ern Android Development

ful Safe Developer-

“

*Un programa universitario
que no está sujeta a horarios
herméticos y te permite
personalizar el estudio según
tus necesidades e intereses”*

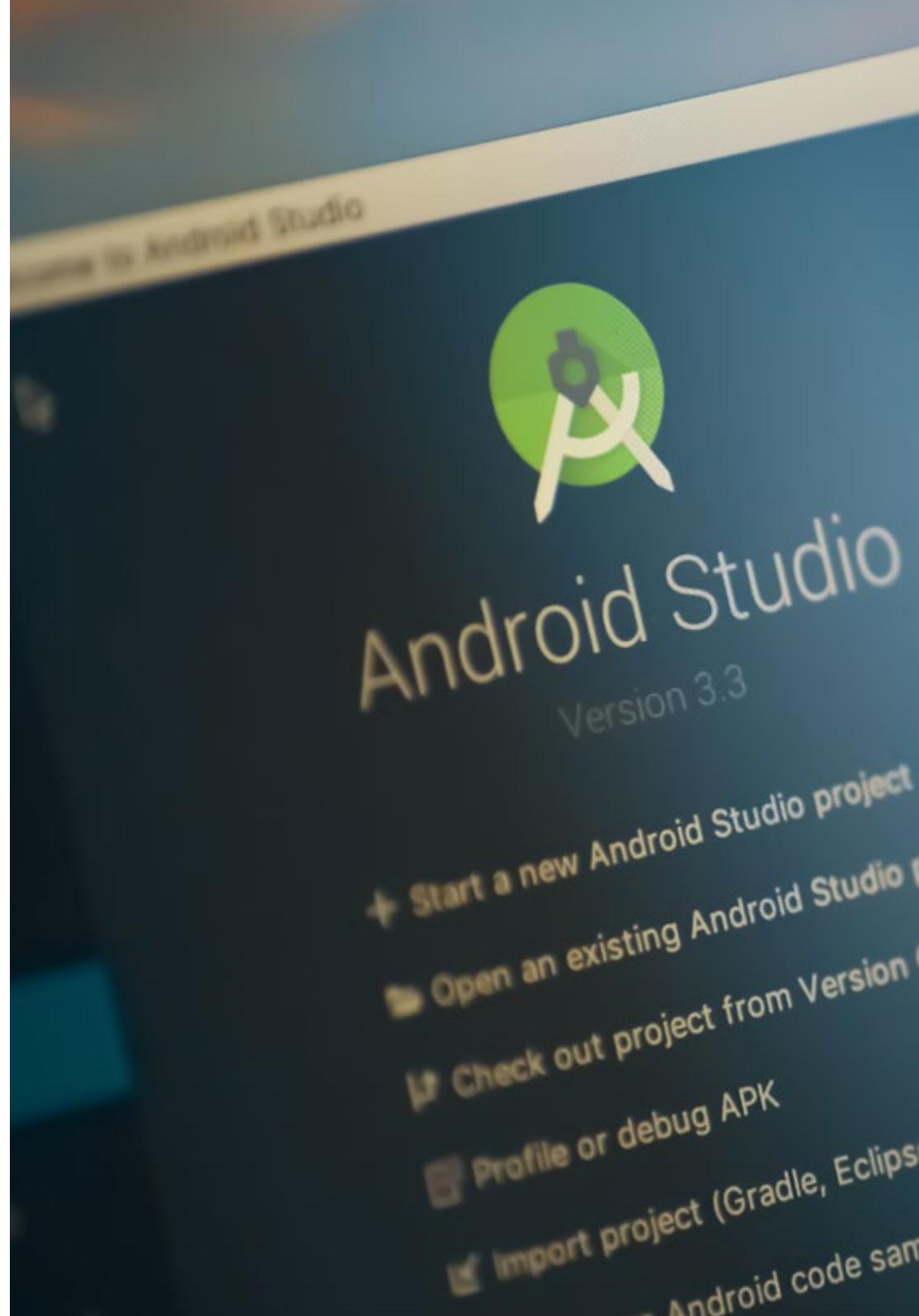
Con un enfoque práctico y actualizado a las necesidades del mercado, este plan de estudios combina la teoría avanzada con herramientas que favorecen el aprendizaje autónomo y flexible. Gracias a su metodología moderna y recursos de vanguardia, el programa universitario permite a los matriculados adaptar su ritmo de aprendizaje a sus necesidades, asegurando una experiencia educativa dinámica y personalizada. Esto se complementa con materiales interactivos, clases magistrales y ejercicios prácticos que facilitan la adquisición de competencias de manera efectiva, preparando a los futuros desarrolladores para los desafíos del mundo real.

“

Estarás preparado para diseñar interfaces intuitivas y adaptativas, creando experiencias de usuario altamente originales”

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	Lenguaje de programación Android
Asignatura 2	Entornos de trabajo en desarrollo de Aplicaciones Android
Asignatura 3	Interfaces y planes de desarrollo de Aplicaciones Android
Asignatura 4	Lenguaje de programación en Aplicaciones Android. Kotlin
Asignatura 5	Lenguaje de programación en Aplicaciones Android. Kotlin avanzado
Asignatura 6	Gestión de datos en dispositivos Android
Asignatura 7	Herramientas de dispositivos Android
Asignatura 8	Diseño responsivo en Android
Asignatura 9	Mercadotecnia en Aplicaciones Android
Asignatura 10	Ciclo de vida en Aplicaciones Android

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

Asignatura 1. Lenguaje de programación Android

- 1.1. Plataforma Android
 - 1.1.1. Sistema Operativo Android
 - 1.1.2. Alianza del Dispositivo Móvil Abierto en el desarrollo de Android
- 1.2. Arquitectura Android
 - 1.2.1. Elementos arquitecturales de un Sistema Android
 - 1.2.2. Comunicación entre elementos
 - 1.2.3. Extensibilidad de la arquitectura Android
 - 1.2.4. Gestión de recursos máquina: Batería y Memoria
 - 1.2.5. Emuladores Android
- 1.3. Núcleo Linux de Android
 - 1.3.1. Composición del núcleo
 - 1.3.2. Elementos estructurales del núcleo
 - 1.3.3. La Máquina Virtual Dalvik
 - 1.3.4. La Máquina Virtual Android RunTime
- 1.4. Librerías Nativas de Android
 - 1.4.1. Librerías Nativas de Android
 - 1.4.2. Librerías de compatibilidad
 - 1.4.3. Librerías nativas y extensibilidad
- 1.5. El Sistema de Ficheros y Datos en Android
 - 1.5.1. Estructura de una aplicación Android típica
 - 1.5.2. Sistema de ficheros YAFFS2 y ext4
 - 1.5.3. Uso de software SQLite y Room para la Gestión de Datos
- 1.6. Seguridad en Android
 - 1.6.1. Sistema de Permisos
 - 1.6.2. Firmas digitales en los paquetes Android
 - 1.6.3. Ejecución de procesos en el núcleo
 - 1.6.4. Hilos de ejecución y Eventos
- 1.7. Componentes estructurales de una aplicación estándar
 - 1.7.1. Vista
 - 1.7.2. Actividad
 - 1.7.3. Fragmento
 - 1.7.4. Servicio
 - 1.7.5. Intención
 - 1.7.6. Gestión de datos y preferencias de usuario
- 1.8. Versiones Android
 - 1.8.1. Versiones Android
 - 1.8.2. Despliegue de versiones Android
 - 1.8.3. Dispersión de distribuciones Android
 - 1.8.4. Android versus Apple IOS y otros sistemas para móviles
- 1.9. Android para Vehículos
 - 1.9.1. Android y el mundo del automóvil
 - 1.9.2. Elementos estructurales en un sistema Android para automóviles
 - 1.9.3. Comunicación entre dispositivos
- 1.10. Android en Domótica, de uso y en internet de las cosas
 - 1.10.1. El mundo conectado
 - 1.10.2. Elementos estructurales en un sistema Android Domótico
 - 1.10.3. Elementos de Android de uso
 - 1.10.4. Android en el Internet de las cosas

Asignatura 2. Entornos de trabajo en desarrollo de Aplicaciones Android

- 2.1. Entornos en Desarrollo de Aplicaciones Android
 - 2.1.1. Características
 - 2.1.2. Tipologías
 - 2.1.3. Elección del entorno para el Proyecto
- 2.2. Implementación de Entornos en Android
 - 2.2.1. Entornos Core de Android para Java/Kotlin
 - 2.2.2. Herramientas de Android
 - 2.2.3. Entornos en otros Lenguajes
- 2.3. Sistemas de Gestión de Librerías en Desarrollo
 - 2.3.1. Herramienta de automatización Graddle
 - 2.3.2. Automatización con Graddle
 - 2.3.3. Herramienta del Desarrollo Maven
- 2.4. Código limpio
 - 2.4.1. Código ordenado
 - 2.4.2. Preparación de Código en Aplicaciones Android
 - 2.4.3. Trivialidad y priorización
- 2.5. Patrones de Desarrollo en Android
 - 2.5.1. Categorías de patrones
 - 2.5.2. Diferencias entre Patrones
 - 2.5.3. Patrones de diseño: Factoría, Observador, instancia única
- 2.6. Modelo, Vista y Presentador o MVC
 - 2.6.1. Características
 - 2.6.2. Modelo, Vista y Presentador
 - 2.6.3. Ejemplo práctico: Pokémon Battle
- 2.7. Modelo, Vista y Vista Modelo o MVVM
 - 2.7.1. MVC vs MVVM
 - 2.7.2. Modelo, Vista y Vista Modelo
 - 2.7.3. Ejemplo Práctico: Pokemon Battle II

- 2.8. Entornos y librerías más utilizadas en Android
 - 2.8.1. Librerías de interacción con API
 - 2.8.2. Librerías de conversión de datos
 - 2.8.3. Herramientas de desarrollo Firebase y Firebase Analytics
- 2.9. Framework visual de Android
 - 2.9.1. Ciclo de vida de una aplicación Android
 - 2.9.2. Diseño de vistas en XML
 - 2.9.3. Diseño de elementos y animaciones en XML
- 2.10. Entornos de Android en otros lenguajes
 - 2.10.1. Entorno React Native
 - 2.10.2. Entorno Flutter
 - 2.10.3. Entorno Ionic

Asignatura 3. Interfaces y planes de desarrollo de Aplicaciones Android

- 3.1. Ciclo de Vida de un Interfaz en Android
 - 3.1.1. Ciclo de vida en Android
 - 3.1.2. Relación proceso-actividades
 - 3.1.3. Persistencia de estado de la aplicación
 - 3.1.4. Arquitectura Clean aplicada a Android
- 3.2. Vistas en el Desarrollo de Aplicaciones Android
 - 3.2.1. Capa de Presentación de la Arquitectura Clean
 - 3.2.2. Herramienta de vista "RecyclerView"
 - 3.2.3. Herramienta de vista "Adapter View"
- 3.3. Diseños en el Desarrollo de Aplicaciones Android
 - 3.3.1. Plan de Desarrollo en Android
 - 3.3.2. Herramienta de vista ConstraintLayout
 - 3.3.3. Creación de planes de desarrollo usando Studio Layout Editor

- 3.4. Animaciones en el Desarrollo de Aplicaciones Android
 - 3.4.1. Iconos e imágenes
 - 3.4.2. Transiciones
 - 3.4.3. Diferencia entre Animación de Propiedades y Animación de Vistas
- 3.5. Actividades e Intenciones en el Desarrollo de Aplicaciones Android
 - 3.5.1. Intenciones explícitas e implícitas
 - 3.5.2. Barra de acciones
 - 3.5.3. Comunicación entre actividades
- 3.6. Recursos alternativos y de Sistema
 - 3.6.1. Normativa de diseño Material Design para Android
 - 3.6.2. Multimedia en Android
 - 3.6.3. Realidad Virtual con Google Cardboard for Android NDK
- 3.7. Estilos y Temas en el Desarrollo de Aplicaciones Android
 - 3.7.1. Estilos en un proyecto Android
 - 3.7.2. Temas para el proyecto Android
 - 3.7.3. Reutilización de Estilos y Temas
- 3.8. Gráficos, Pantalla Táctil y Sensores
 - 3.8.1. Trabajo con Gráficos avanzados
 - 3.8.2. Gestión de dispositivos con Pantalla Táctil y con Teclado
 - 3.8.3. Uso de Sensores del Dispositivo con Android
- 3.9. Diseños para Realidad Aumentada
 - 3.9.1. Interfaces complejas usando la Cámara
 - 3.9.2. Sensores de posición y GPS en la Realidad Aumentada
 - 3.9.3. Presentación en pantallas no estándar
 - 3.9.4. Errores y problemas comunes
- 3.10. Configuración avanzada de interfaz con AndroidManifest.xml
 - 3.10.1. La potencia del fichero de manifiesto de Android
 - 3.10.2. Diseño programático versus diseño declarativo
 - 3.10.3. Componentes clave del archivo AndroidManifest.xml

Asignatura 4. Lenguaje de programación en Aplicaciones Android. Kotlin

- 4.1. Lenguaje de Programación Kotlin
 - 4.1.1. Características
 - 4.1.2. Funcionamiento de un programa en Kotlin
- 4.2. Programar en Kotlin
 - 4.2.1. Estructura de un programa en Kotlin
 - 4.2.2. Palabras reservadas y sintaxis
 - 4.2.3. Escribir por consola y leer inputs del usuario
- 4.3. Tipos y Variables en Kotlin
 - 4.3.1. Declaración de Variables: Var Vs Val
 - 4.3.2. Operadores
 - 4.3.3. Conversión de tipos
 - 4.3.4. Colección de variables Arreglo
- 4.4. Control de Flujo en Kotlin
 - 4.4.1. Expresiones condicionales
 - 4.4.2. Bucles
- 4.5. Funciones en Kotlin
 - 4.5.1. Estructura de una función
 - 4.5.2. Funciones de alcance
- 4.6. Clases y Objetos en Kotlin
 - 4.6.1. Clases
 - 4.6.2. Objetos
 - 4.6.3. Constructores e Inicialización de propiedades
 - 4.6.4. Clases de datos
- 4.7. Herencia en Kotlin
 - 4.7.1. Superclases y Subclases
 - 4.7.2. Sobreescritura de propiedades y funciones
 - 4.7.3. Herencia Vs Otros tipos de relación entre clases
 - 4.7.4. Clases selladas
 - 4.7.5. Enumerados

- 4.8. Clases abstractas e Interfaces en Kotlin
 - 4.8.1. Clases abstractas
 - 4.8.2. Interfaces
 - 4.8.3. Validación y conversión de Tipos
- 4.9. Colecciones en Kotlin
 - 4.9.1. Lista
 - 4.9.2. Conjunto
 - 4.9.3. Mapa
- 4.10. Gestión de Excepciones y valores nulos en Kotlin
 - 4.10.1. Valor nulo, tipos anulables y no anulables
 - 4.10.2. Excepciones

Asignatura 5. Lenguaje de programación en Aplicaciones Android. Kotlin avanzado

- 5.1. Genericidad en Kotlin
 - 5.1.1. Genericidad en Kotlin
 - 5.1.2. Genericidad en colecciones, funciones, clases e interfaces
 - 5.1.3. Covarianza y Contravarianza
- 5.2. Funciones Lambda en Kotlin
 - 5.2.1. Funciones Lambdas
 - 5.2.2. Estructura de una función lambda
 - 5.2.3. Uso de funciones lambda
- 5.3. Funciones de Orden Superior en Kotlin
 - 5.3.1. Funciones de Orden Superior
 - 5.3.2. Funciones de orden superior estándares de Kotlin
 - 5.3.3. Enlazando llamadas a funciones
- 5.4. Extensiones en Kotlin
 - 5.4.1. Extensiones en Kotlin
 - 5.4.2. Funciones de extensión
 - 5.4.3. Propiedades de extensión
 - 5.4.4. Objetos acompañantes
- 5.5. Técnica Patrón de Diseño de Delegación en Kotlin
 - 5.5.1. Componentes e importancia
 - 5.5.2. Características
 - 5.5.3. Propiedades Delegadas
- 5.6. Anotaciones y Reflexión en Kotlin
 - 5.6.1. Anotaciones y Reflexión
 - 5.6.2. Anotaciones en Kotlin
 - 5.6.3. Reflexión en Kotlin
- 5.7. Pruebas en Kotlin
 - 5.7.1. Características Kotlin
 - 5.7.2. Librerías de prueba en Kotlin
 - 5.7.3. Kotest
- 5.8. Programación Asíncrona en Kotlin
 - 5.8.1. Programación Asíncrona
 - 5.8.2. Técnicas de programación asíncrona en Kotlin
 - 5.8.3. Comparativa en Técnicas de Programación
- 5.9. Corrutinas en Kotlin
 - 5.9.1. Corrutinas
 - 5.9.2. Canales
 - 5.9.3. Contexto y Dispatchers
 - 5.9.4. Estado Compartido y Concurrencia
 - 5.9.5. Gestión de excepciones en Corrutinas
- 5.10. Ecosistema Kotlin
 - 5.10.1. Ecosistema Kotlin
 - 5.10.2. Librerías para Kotlin
 - 5.10.3. Herramientas para Kotlin

Asignatura 6. Gestión de datos en dispositivos Android

- 6.1. Gestión de Datos. Tipología
 - 6.1.1. La Gestión de Datos en Dispositivos móviles
 - 6.1.2. Alternativas para la Gestión de Datos en dispositivos Android
 - 6.1.3. Generación de datos para Trabajo por Inteligencia Artificial y Analítica de Uso
 - 6.1.4. Herramientas de medición de rendimiento para una óptima gestión de datos
- 6.2. Gestión de Preferencias de usuario
 - 6.2.1. Tipos de datos involucrados en los archivos de preferencias
 - 6.2.2. Gestión de las preferencias de usuario
 - 6.2.3. Exportación de las preferencias. Gestión de permisos
- 6.3. Sistema de Almacenamiento de Ficheros
 - 6.3.1. Clasificación de sistemas de ficheros en dispositivos móviles
 - 6.3.2. Sistema interno de ficheros
 - 6.3.3. Sistema externo de ficheros
- 6.4. Archivos JSON como Almacenamiento en Android
 - 6.4.1. Información no estructurada en ficheros JSON
 - 6.4.2. Librerías para Gestión de Datos con JSON
 - 6.4.3. Uso de JSON en Android. Recomendaciones y optimizaciones
- 6.5. Archivos XML como Almacenamiento en Android
 - 6.5.1. Formato XML en Android
 - 6.5.2. Formato XML a través de librerías SAX
 - 6.5.3. Formato XML a través de librerías DOM
- 6.6. Bases de Datos SQLite
 - 6.6.1. Base de datos relacional para la Gestión de Datos
 - 6.6.2. Uso de la Base de datos
 - 6.6.3. Métodos SQLite para la gestión de datos
- 6.7. Uso avanzado de Bases de Datos SQLite
 - 6.7.1. Recuperación de fallos usando transacciones en SQLite
 - 6.7.2. Uso de caché para acelerar el acceso a datos
 - 6.7.3. Base de Datos en móviles

- 6.8. Librería Room
 - 6.8.1. Arquitectura
 - 6.8.2. Funcionalidad
 - 6.8.3. Ventajas y Desventajas
- 6.9. Herramienta Content Provider para Compartir Información
 - 6.9.1. Características
 - 6.9.2. Técnico de Uso
 - 6.9.3. Seguridad en Content Provider
- 6.10. Recogida de Datos en la nube de Internet
 - 6.10.1. Android y Sistemas de almacenamiento en la Nube
 - 6.10.2. Servicios SOAP y REST para Android
 - 6.10.3. Problemática de los Sistemas distribuidos
 - 6.10.4. Internet como Copia de Seguridad de los Datos de la Aplicación

Asignatura 7. Herramientas de dispositivos Android

- 7.1. Gestión: Herramientas "TO DO"
 - 7.1.1. Herramientas de Mercado
 - 7.1.2. Comparativa de Funcionalidades
 - 7.1.3. Herramientas de Gestión. Diferencias
- 7.2. Gestión empresarial de dispositivos. MDM
 - 7.2.1. Control de los Dispositivos de Empresa
 - 7.2.2. Análisis de las principales herramientas de mercado
 - 7.2.3. Elección de la herramienta
- 7.3. CRM: Herramientas de Mercado
 - 7.3.1. Análisis de las Herramientas de Mercado con aplicación en Android
 - 7.3.2. Herramientas de Mercado. Eficiencia
 - 7.3.3. Herramientas de Mercado. Usos

- 7.4. Drones con Android
 - 7.4.1. Apps de dispositivos Android para control de Dron
 - 7.4.2. Controles autónomos
 - 7.4.3. Usos de Dron en Android
- 7.5. Android, Valor Añadido en Plataformas Bancarias
 - 7.5.1. Android en plataformas Bancarias
 - 7.5.2. Riesgos y fraudes de Cibercriminales
 - 7.5.3. Usos de dispositivos móviles
- 7.6. Programa Brokering en dispositivos móviles
 - 7.6.1. Herramientas de mercado y su uso
 - 7.6.2. Comparativa de las herramientas
 - 7.6.3. Elección de herramienta para cada uso
- 7.7. Herramientas de Entretenimiento y Formación
 - 7.7.1. Usos
 - 7.7.2. Herramientas del mercado
 - 7.7.3. Comparativas de funcionalidades entre Herramientas de Desarrollo Android
- 7.8. Internet de las cosas (IoT) en Android
 - 7.8.1. Entorno y plataformas de mercado
 - 7.8.2. Riesgos y consideraciones de IoT en Android
 - 7.8.3. Usos de IoT en Android
- 7.9. Eficiencia de procesos
 - 7.9.1. Análisis de herramientas de mercado para creación de Apps
 - 7.9.2. Comparativa de herramientas de Creación de Aplicaciones para Android
 - 7.9.3. Caso de uso
- 7.10. Aplicaciones más descargadas en la actualidad
 - 7.10.1. Herramientas más descargadas en la actualidad
 - 7.10.2. Agrupación por familias
 - 7.10.3. Usos principales, secundarios y comparativas con sistema iOS

Asignatura 8. Diseño responsivo en Android

- 8.1. Diseño Responsivo
 - 8.1.1. Características
 - 8.1.2. Usabilidad, accesibilidad y experiencia del usuario
 - 8.1.3. Ventajas y Desventajas
- 8.2. Teléfonos vs Tabletas vs Web vs Reloj inteligente
 - 8.2.1. Diferentes formatos, tamaños, y necesidades
 - 8.2.2. Problemas en el diseño
 - 8.2.3. Adaptativo vs responsivo
- 8.3. Guías de Estilos
 - 8.3.1. Utilidad
 - 8.3.2. Material de diseño
 - 8.3.3. Guía de estilos propia
- 8.4. Diseño o plan flexible
 - 8.4.1. Características
 - 8.4.2. Diseño Básico
 - 8.4.3. Diseño en Grid
 - 8.4.4. Diseño con herramienta "RelativeLayout"
 - 8.4.5. Diseño con herramienta "ConstraintLayout"
- 8.5. Recursos flexibles
 - 8.5.1. Características
 - 8.5.2. Imágenes
 - 8.5.3. Herramienta Draw 9patch
 - 8.5.4. Recursos globales
- 8.6. Navegación flexible
 - 8.6.1. Navegación flexible
 - 8.6.2. Navegación con "Activities"
 - 8.6.3. Navegación con "Fragments"

- 8.7. Herramientas externas
 - 8.7.1. Generadores Automáticos
 - 8.7.2. Herramientas de Prototipado
 - 8.7.3. Herramientas de Diseño
- 8.8. Depuración y Pruebas
 - 8.8.1. Depuración de diseño
 - 8.8.2. Pruebas automáticas
 - 8.8.3. Desarrollo basado en componentes
 - 8.8.4. Buenas prácticas de Pruebas
- 8.9. Alternativas a Android nativo I. Web
 - 8.9.1. Diseño en un visor de la web
 - 8.9.2. Navegar con herramienta "Chrome Custom Tabs"
 - 8.9.3. Depuración y pruebas en páginas de la web
- 8.10. Alternativas a Android nativo II. Aplicaciones híbridas
 - 8.10.1. Aplicación React/React native
 - 8.10.2. Aplicación Flutter
 - 8.10.3. Aplicación Ionic

Asignatura 9. Mercadotecnia en Aplicaciones Android

- 9.1. De Servicio al cliente a Experiencia del cliente
 - 9.1.1. Desarrollo del cliente actual
 - 9.1.2. Usuario con acceso a la información. Exigencias y Necesidades
 - 9.1.3. La retroalimentación como fuente de conocimiento
- 9.2. Fases del consumidor
 - 9.2.1. Camino del usuario a la conversión
 - 9.2.2. Micro-segmentación
 - 9.2.3. Experiencia a través de los canales
- 9.3. Medición de la experiencia de Usuario
 - 9.3.1. Arquitectura web y móvil
 - 9.3.2. Analítica de sesión como nuevo estándar
 - 9.3.3. Estado del Arte de la Experiencia de Usuario

- 9.4. Mercadotecnia de Aplicaciones Android
 - 9.4.1. Experiencia del cliente + Inteligencia Artificial
 - 9.4.2. Experiencia del cliente + tecnologías de última generación
 - 9.4.3. Experiencia del cliente + Internet de las cosas
- 9.5. Productos de Experiencia de Cliente
 - 9.5.1. Estándares de la industria
 - 9.5.2. Telepresencia
 - 9.5.3. Experiencia de Cliente para todos los Agentes del Desarrollo
- 9.6. Trabajo centrado en el Usuario
 - 9.6.1. Equipos
 - 9.6.2. Pensamiento de diseñador
 - 9.6.3. Trabajo de campo
- 9.7. La Ciencia sobre el Usuario
 - 9.7.1. Reglas de oro
 - 9.7.2. Iteración
 - 9.7.3. Errores comunes
- 9.8. Prototipado y estructura en web
 - 9.8.1. Características
 - 9.8.2. Interacción usuario-dispositivo
 - 9.8.3. Nivel avanzado
- 9.9. Interfaces móviles
 - 9.9.1. Diseño visual. Reglas
 - 9.9.2. Interfaz de apps. Claves
 - 9.9.3. Buenas Prácticas en el Desarrollo de Interfaces Móviles
- 9.10. Buenas Prácticas en la Experiencia de Usuario. Consejos para Desarrolladores
 - 9.10.1. Nivel Uno. Buenas Prácticas en experiencia del cliente
 - 9.10.2. Nivel Dos. Buenas Prácticas en experiencia del usuario
 - 9.10.3. Nivel Tres. Buenas Prácticas en Interfaz del usuario

Asignatura 10. Ciclo de vida en Aplicaciones Android

- 10.1. Ciclo de Vida del Software
 - 10.1.1. Características e importancia
 - 10.1.2. Metodologías Ágiles
 - 10.1.3. El ciclo continuo ágil del software
- 10.2. Desarrollo del producto manual
 - 10.2.1. Integración manual
 - 10.2.2. Entrega manual
 - 10.2.3. Despliegue manual
- 10.3. Integración supervisada
 - 10.3.1. Integración continua
 - 10.3.2. Revisión manual
 - 10.3.3. Revisión Automáticas Estáticas
- 10.4. Pruebas lógicas
 - 10.4.1. Pruebas unitarias
 - 10.4.2. Pruebas de integración
 - 10.4.3. Pruebas de comportamiento
- 10.5. Integración continua
 - 10.5.1. Ciclo de integración continua
 - 10.5.2. Dependencias entre integraciones
 - 10.5.3. Integración continua como Metodología de Gestión del Repositorio
- 10.6. Entrega continua
 - 10.6.1. Tipología de Problemas a resolver
 - 10.6.2. Resolución de Problemas
 - 10.6.3. Ventajas de la Entrega Continua
- 10.7. Despliegue continuo
 - 10.7.1. Características
 - 10.7.2. Tipología de Problemas a resolver
 - 10.7.3. Despliegue Continuo. Resolución de Problemas
- 10.8. Herramienta Firebase Test Lab
 - 10.8.1. Configuración desde GCloud
 - 10.8.2. Configuración de Jenkins
 - 10.8.3. Uso de Jenkins. Ventajas
- 10.9. Configuración de herramienta Gradle
 - 10.9.1. Sistema de Automatización Gradle
 - 10.9.2. Componente de Gradle Build Flavors
 - 10.9.3. Componente de Gradle Linteo
- 10.10. Ciclo de Vida en Aplicaciones Android. Ejemplo
 - 10.10.1. Configuración de herramientas SemaphoreCI y GitHub
 - 10.10.2. Configuración de los bloques de trabajo
 - 10.10.3. Promociones y despliegue



Estarás a la vanguardia de las últimas tendencias del desarrollo móvil, preparado para adaptarte rápidamente a los cambios y liderar iniciativas tecnológicas con impacto directo en el mercado global”

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 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 pone especial énfasis en las técnicas y herramientas que debe dominar el programador a la hora de desarrollar una experiencia de navegación centrada en el usuario, según las estrategias de arquitectura y diseño más recientes del sistema operativo Android. El objetivo es que los egresados sean capaces de crear aplicaciones intuitivas y atractivas, que satisfagan las necesidades de los usuarios y cumplan con los estándares de calidad del mercado.

*Living
SUCCESS*





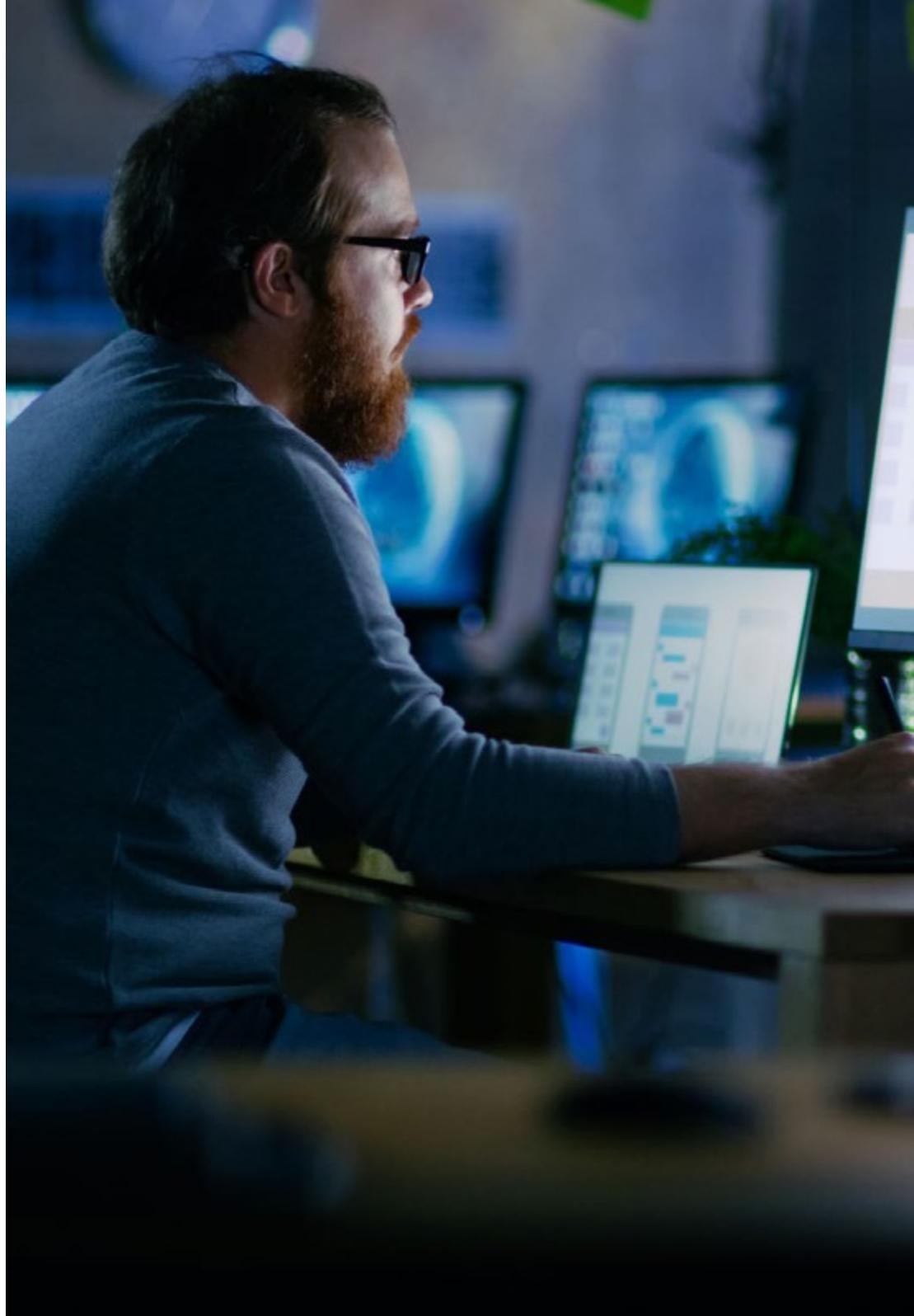
“

Gestionarás proyectos de Desarrollo Móvil utilizando metodologías ágiles para mejorar la calidad de las Aplicaciones Android finales”



Objetivos generales

- ♦ Determinar los elementos estructurales de un sistema Android
- ♦ Analizar las diferencias entre los distintos *frameworks* de Desarrollo, puntos fuertes y debilidades
- ♦ Establecer cómo se crean estilos y temas incluyendo los de Realidad Virtual a través de los *layouts*
- ♦ Analizar las distintas formas de gestión de flujo del código en Kotlin
- ♦ Desarrollar capacidades avanzadas y mejores prácticas en el Desarrollo de Aplicaciones en el lenguaje de programación Kotlin
- ♦ Analizar los casos de uso para dispositivos Android en el mercado
- ♦ Dominar los elementos de un diseño responsive y superar retos derivados del mismo
- ♦ Compilar las diferentes etapas de un ciclo de integración continua enfocado al desarrollo en Android





Objetivos específicos

Asignatura 1. Lenguaje de programación Android

- ♦ Identificar los elementos más importantes que integran el Sistema Operativo Android; a través del estudio de sus elementos estructurales, el núcleo Linux, la máquina virtual en su base, y las mejoras que ha incorporado a su diseño
- ♦ Comprender la arquitectura fundamental y los elementos de seguridad incluidos el Sistema Operativo Android con la intención de determinar los elementos de una Aplicación Android

Asignatura 2. Entornos de trabajo en desarrollo de aplicaciones Android

- ♦ Distinguir las características y consideraciones generales acerca de los entornos de trabajo más utilizados
- ♦ Profundizar en las características del código limpio y el uso de patrones de desarrollo con el fin de generar las herramientas especializadas que permitan la creación de entornos en aplicaciones de Android

Asignatura 3. Interfaces y planes de desarrollo de Aplicaciones Android

- ♦ Describir los elementos implicados en la creación profesional de aplicaciones Android, especialmente en lo que se refiere a la utilización de temas y a su aplicabilidad a los diseños para realidad virtual y aumentada
- ♦ Evaluar de las técnicas para generar bibliotecas de estilos y elementos reusables en diferentes aplicaciones y las ventajas que aportan
- ♦ Diferenciar entre tipos de interfaces y diseños disponibles en el Sistema Operativo desde un punto de vista estrictamente tecnológico
- ♦ Diseñar una arquitectura técnica extensible que permita reusar al máximo los elementos visuales ante la aparición de nuevos mecanismos de interacción con el usuario como las pantallas táctiles

Asignatura 4. Lenguaje de programación en Aplicaciones Android. Kotlin

- ♦ Explicar los aspectos más importantes sobre el lenguaje de programación Kotlin, así como el contexto de su aparición
- ♦ Detallar las características y capacidades diferenciales y la estructura de un programa en dicho lenguaje con la finalidad generar el modelo de herencia para establecer las distintas formas de gestión de flujo del código en Kotlin

Asignatura 5. Lenguaje de programación en Aplicaciones Android. Kotlin avanzado

- ♦ Analizar los componentes avanzados del lenguaje de programación Kotlin; a través del estudio de sus características, patrones y buenas prácticas nativamente integradas en el propio lenguaje y sus librerías estándar
- ♦ Profundizar acerca de la estructura y la sintaxis propias de Kotlin

Asignatura 6. Gestión de datos en dispositivos Android

- ♦ Examinar las diferentes técnicas para la gestión de los datos en dispositivos Android
- ♦ Ahondar en el análisis de las alternativas más viables como el uso de ficheros en diferentes formatos, el uso de la librería Room como abstracción para SQLite en Android y sus ventajas y desventajas

Asignatura 7. Herramientas de dispositivos Android

- ♦ Distinguir las principales aplicaciones en dispositivos Android
- ♦ Proponer alternativas actuales para el correcto control en las empresas partiendo de las ventajas de estos dispositivos para la seguridad y evitar el cibercrimen

Asignatura 8. Diseño responsivo en Android

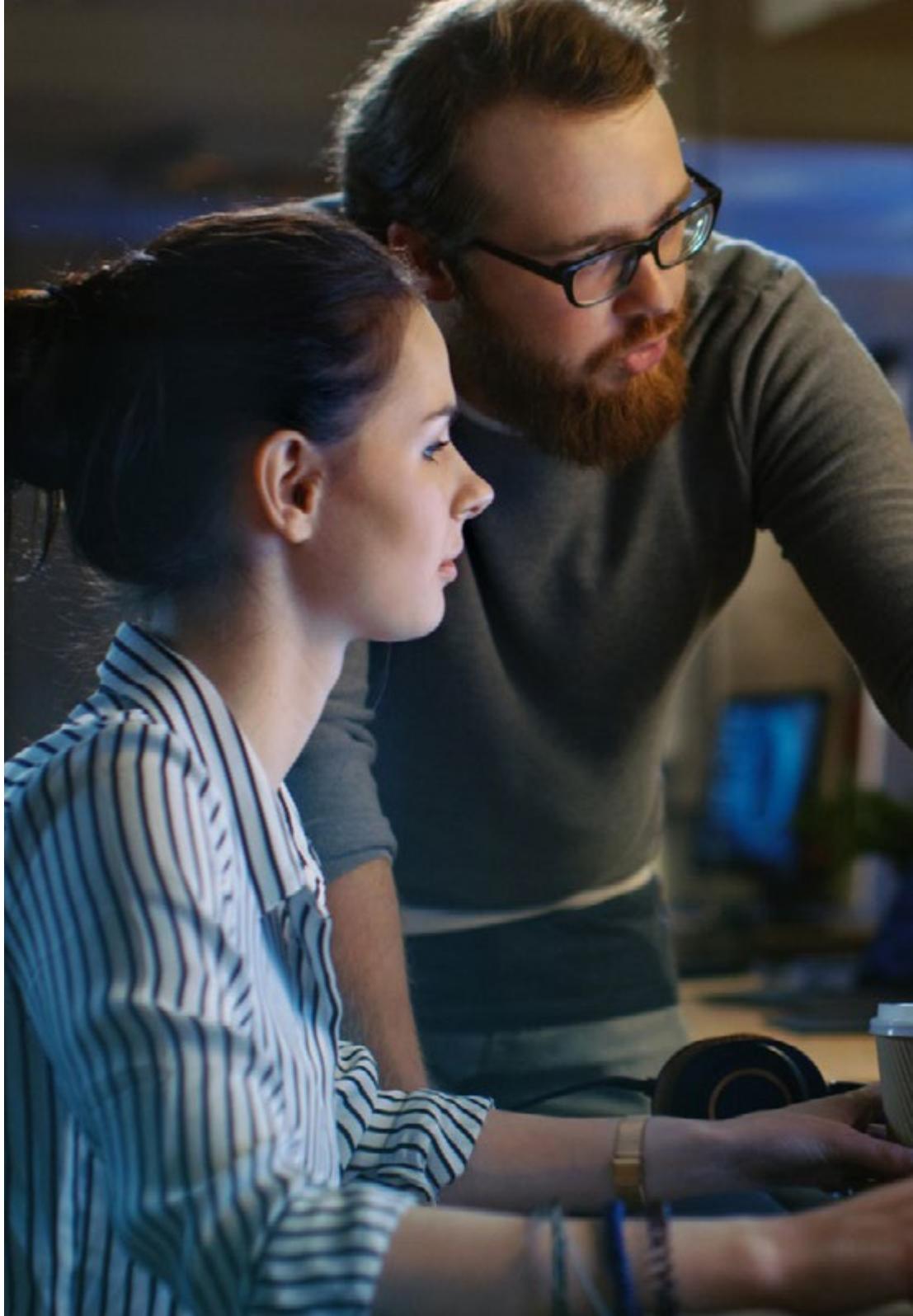
- ♦ Definir los elementos y componentes más importantes de un diseño responsivo
- ♦ Examinar entornos alternativos al desarrollo nativo responsivo con el propósito de diseñar y construir una metodología propia para desarrollar aplicaciones empleando buenas prácticas de visualización multidispositivo desde el inicio del proyecto

Asignatura 9. Mercadotecnia en Aplicaciones Android

- ♦ Maximizar las nuevas metodologías centradas en el usuario
- ♦ Determinar cómo es que la Inteligencia Artificial ha llevado la experiencia a un elevado nivel de innovación
- ♦ Abordar el uso de las herramientas y técnicas más avanzadas que permiten trabajar en un nuevo escenario más dinámico y centrado en la persona
- ♦ Crear experiencias de usuario basados en diseños vivos aplicados en el entorno de Android

Asignatura 10. Ciclo de vida en Aplicaciones Android

- ♦ Evaluar las diferentes etapas de un ciclo de Integración continua enfocado al desarrollo en Android, fundamentando la necesidad de cada una de ellas
- ♦ Profundizar en la aplicación y uso de un Sistema de procesos conectados y automatizados que aseguran la integración, entrega y despliegue continuo del software de manera repetible, predecible y rápida
- ♦ Ahondar en las diferencias entre integración continua, entrega y despliegue continuos
- ♦ Implementar y construir de estos componentes en el ecosistema de Android, para que ahorren tiempo y dinero a las empresas tanto grandes como pequeñas





“

Ejercicios prácticos basados en casos reales y vídeos en detalle elaborados por los propios docentes serán la clave de tu éxito en este programa universitario”

06

Salidas profesionales

Al finalizar esta Maestría Oficial Universitaria, los egresados estarán completamente preparados para enfrentar los desafíos del competitivo sector del desarrollo móvil. Su preparación avanzada les permitirá desenvolverse en empresas de desarrollo de software, consultoras tecnológicas, startups de innovación y en sectores como la educación, la salud y el entretenimiento. Gracias a los conocimientos adquiridos, los titulados podrán crear aplicaciones innovadoras, optimizar la experiencia del usuario y gestionar de manera eficiente todo el ciclo de vida de las aplicaciones.

Upgrading...



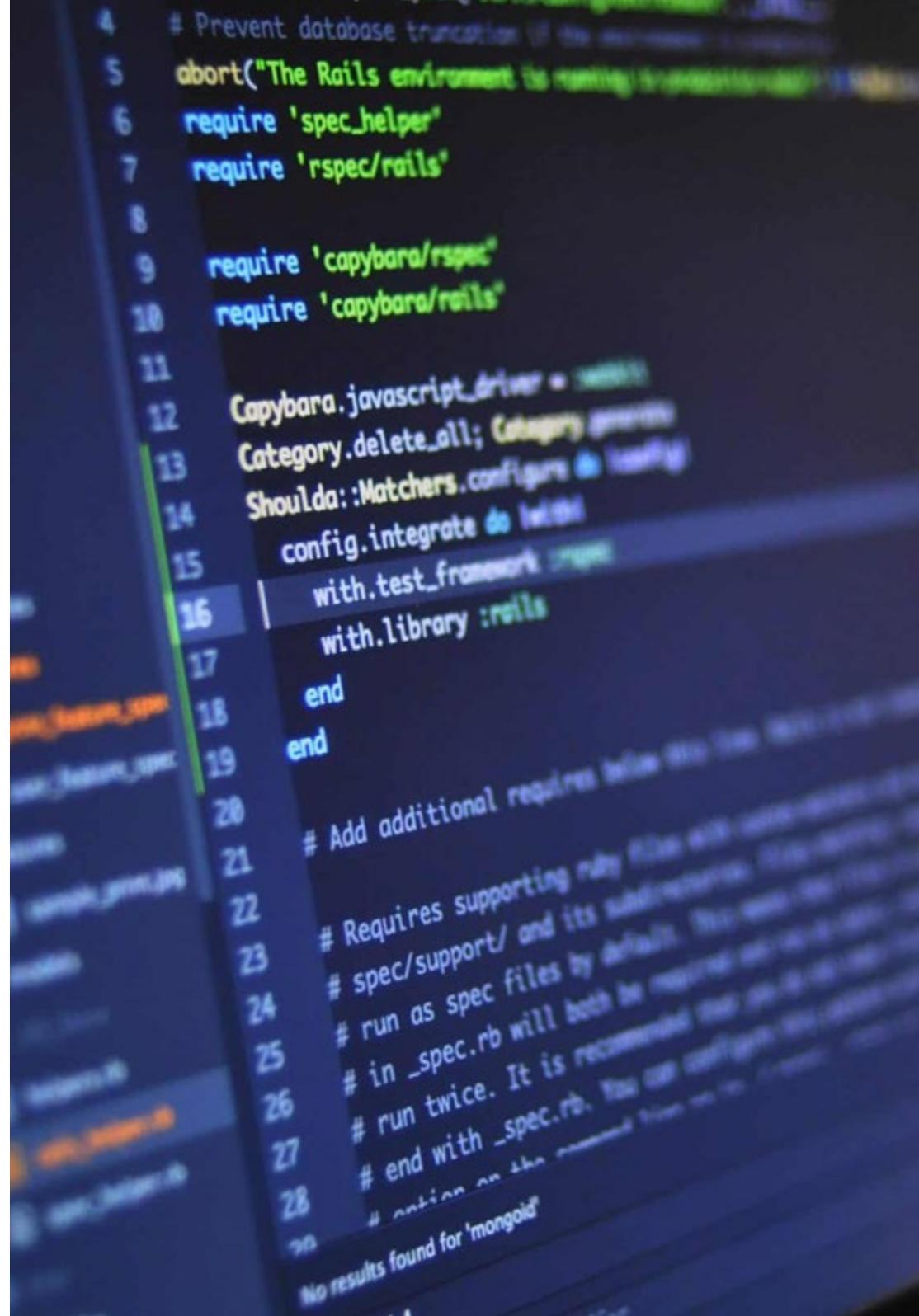
“Tendrás acceso a oportunidades en un sector con alta empleabilidad, donde podrás desarrollar aplicaciones para empresas de todo el mundo o incluso emprender tu propio camino en el desarrollo de software móvil”

Perfil del egresado

Los egresados de esta titulación universitaria estarán preparados para desempeñarse como profesionales altamente cualificados en el desarrollo de aplicaciones móviles para la plataforma Android. De este modo, los informáticos adquirirán un perfil profesional versátil que les permitirá trabajar tanto en empresas tecnológicas como en proyectos independientes, adaptándose a las necesidades cambiantes del mercado. Además, se capacitarán para enfrentarse a los desafíos del desarrollo de aplicaciones escalables, seguras y con una experiencia de usuario excepcional, lo que les permitirá desempeñar un papel clave en la transformación digital de cualquier sector.

Estarás listo para abordar proyectos complejos, trabajar en equipos multidisciplinarios y desempeñar roles clave en el desarrollo de aplicaciones Android que están en la vanguardia de la innovación digital.

- ♦ **Desarrollo avanzado de aplicaciones móviles:** Capacidad para diseñar, desarrollar y optimizar aplicaciones Android, aplicando las mejores prácticas en programación y desarrollo de software
- ♦ **Gestión eficiente del ciclo de vida de aplicaciones:** Competencia para gestionar todas las fases del ciclo de vida de una aplicación Android, desde su concepción y diseño hasta su implementación y mantenimiento, asegurando su rendimiento y escalabilidad
- ♦ **Diseño centrado en el usuario:** Habilidad para crear interfaces atractivas y funcionales, garantizando una experiencia de usuario fluida y adaptativa, con énfasis en el diseño responsivo y la accesibilidad
- ♦ **Adaptación a nuevas tecnologías y herramientas:** Capacidad para integrar herramientas y tecnologías emergentes en el desarrollo de aplicaciones, manteniendo una actitud proactiva hacia la actualización y la innovación constante



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

- 1. Desarrollador de Aplicaciones Android:** Este profesional se especializa en crear aplicaciones móviles para la plataforma Android, asegurando que sean funcionales, eficientes y de alta calidad.
Responsabilidades: Diseñar, programar, probar y mantener aplicaciones Android, optimizando su rendimiento y adaptabilidad a diferentes dispositivos.
- 2. Ingeniero de Software en Aplicaciones Móviles:** Se encarga de la creación y gestión de aplicaciones móviles en Android, integrando diferentes tecnologías y herramientas de desarrollo.
Responsabilidades: Implementar arquitecturas de software eficientes, colaborar en equipos de desarrollo multidisciplinarios y garantizar que las aplicaciones sean escalables y seguras.
- 3. Consultor de Desarrollo de Aplicaciones Móviles:** El egresado de esta maestría puede asesorar a empresas y startups sobre las mejores prácticas en el desarrollo de aplicaciones móviles Android, desde la planificación hasta la implementación.
Responsabilidades: Proporcionar recomendaciones técnicas, optimizar el uso de herramientas de desarrollo, definir estrategias de integración y garantizar que las aplicaciones se ajusten a las necesidades del cliente y las expectativas del mercado.
- 4. Especialista en Experiencia de Usuario para Aplicaciones Android:** Este profesional se dedica a crear interfaces de usuario intuitivas y atractivas para aplicaciones Android, enfocándose en una experiencia de usuario excepcional.
Responsabilidades: Diseñar y optimizar las interfaces de usuario, realizar pruebas de usabilidad y colaborar con desarrolladores para asegurar que las aplicaciones sean funcionales y fáciles de usar.
- 5. Gestor de Proyectos de Desarrollo de Aplicaciones Móviles:** Se responsabiliza de la coordinación de equipos de desarrollo de aplicaciones Android, asegurando que los proyectos se entreguen a tiempo, dentro del presupuesto y con los estándares de calidad requeridos.
Responsabilidades: Supervisar el ciclo de vida de los proyectos de desarrollo, gestionar la planificación y los recursos del proyecto, y garantizar que los resultados sean conformes a las expectativas del cliente.

- 6. Desarrollador Freelance de Aplicaciones Android:** Como profesional autónomo, el egresado puede ofrecer servicios de desarrollo de aplicaciones móviles a empresas o clientes particulares.
Responsabilidades: Desarrollar Aplicaciones móviles personalizadas, gestionar proyectos de manera independiente, mantener una relación con los clientes y asegurarse de que las aplicaciones cumplan con sus requisitos y objetivos.
- 7. Administrador de Bases de Datos Móviles en Android:** Especialista en la gestión de bases de datos y la integración de soluciones en dispositivos Android, con un enfoque en el almacenamiento y la recuperación eficiente de datos.
Responsabilidades: Diseñar, implementar y mantener bases de datos en aplicaciones Android, optimizando la estructura de datos para una mejor performance y asegurando la integridad de la información.
- 8. Arquitecto de Soluciones Móviles:** Es responsable de diseñar la estructura general y la infraestructura de aplicaciones móviles Android, asegurando que sean escalables, seguras y eficientes en el uso de recursos.
Responsabilidades: Definir la arquitectura técnica de las aplicaciones, coordinar con equipos de desarrollo para asegurar la calidad y la integración de las soluciones, y garantizar que las aplicaciones sean robustas y optimizadas para un rendimiento máximo.

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, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría 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.

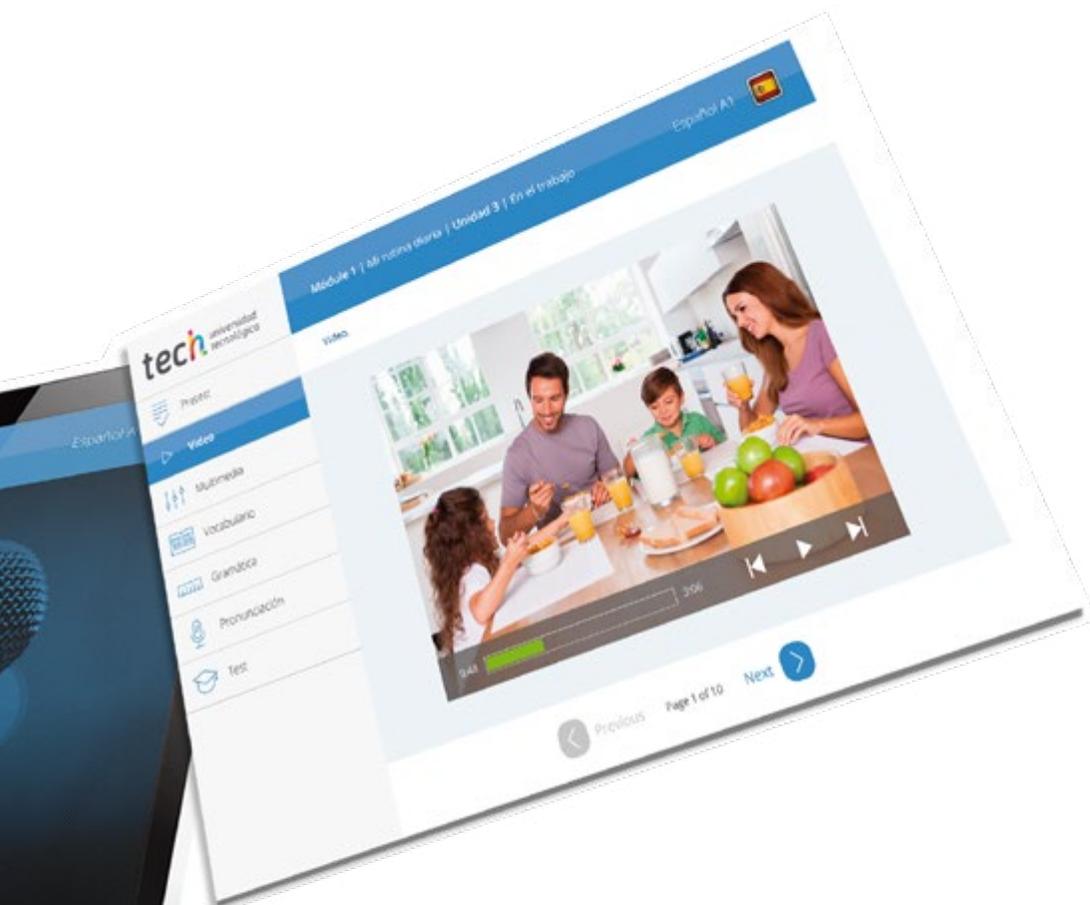
En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas 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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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.

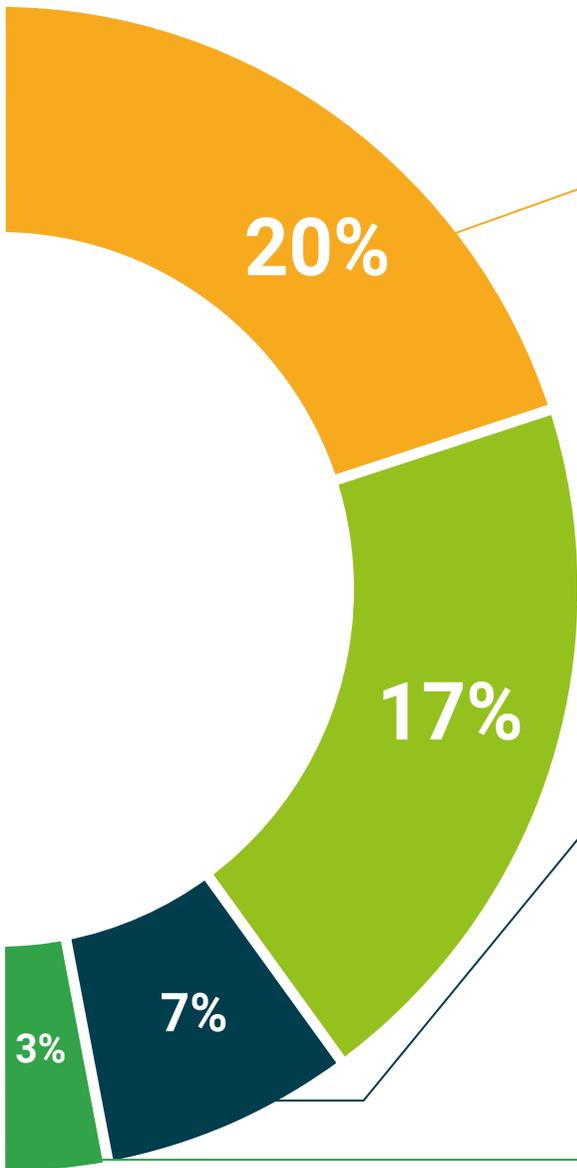
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 equipo docente de la Maestría Oficial Universitaria está conformado por un equipo de profesionales altamente cualificados y con una amplia experiencia en el campo del desarrollo de software y las tecnologías móviles. Este grupo de expertos, con una sólida preparación académica y trayectoria profesional en empresas de renombre, ofrece a los informáticos una enseñanza de vanguardia, alineada con las tendencias más actuales de la industria.



“

Contarás con un claustro docente de talla internacional, que te mostrarán las últimas tendencias en la creación de softwares Android”

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. 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. 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. 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. 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. Jiménez Pérez, Carlos

- ♦ Desarrollador Android Senior en OnTheSpot de Telefónica Tech
- ♦ Máster en Ingeniería de Sistemas Electrónicos y Aplicaciones
- ♦ Licenciado en Ingeniería Automática y Electrónica

D. Marcano Van Grieken, Alejandro Antonio

- ♦ Gerente de Producto en Vikua
- ♦ Desarrollador Backend en Innovative GX Health
- ♦ Docente colaborador en la Universidad Metropolitana de Caracas
- ♦ Graduado en Ingeniería de Sistemas por la Universidad Metropolitana de Caracas
- ♦ Máster en Ciberseguridad por la Universidad de León

D. Arevalillo González, Emilio

- ♦ Ingeniero de Software en Tryvital.io
- ♦ Ingeniero de Software en Wagestream
- ♦ Ingeniero de Software y Financiero en BNP Paribas Personal Finance
- ♦ Máster en Ciencias de la Computación por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Máster Universitario en Software y Sistemas por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Licenciado en Ingeniería Informática por la Universidad Politécnica de Madrid

D. Arranz Torres, Héctor

- ♦ Director de Proyectos *Software* en Ezenit
- ♦ Miembro del Equipo de Operaciones de *Cink Venturing*
- ♦ Docente en cursos relacionados con el desarrollo de proyectos digitales
- ♦ Graduado en Ingeniería Informática por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ MBA en Dirección y Gestión de Empresas por The Power MBA

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 Android 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 Maestría en Desarrollo de Aplicaciones Android y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones Android se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20231901, 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:



[Ver documento RVOE](#)



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

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 Gestión de Desarrollo de Aplicaciones Android**

No. de RVOE: **20231901**

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 Android**, 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 Android** 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.

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 Android** 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 Android** 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.

*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 Máster Oficial Universitario 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.

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



Nº de RVOE: 20231901

**Maestría Oficial
Universitaria
Desarrollo de
Aplicaciones Android**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

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

Maestría Oficial Universitaria Desarrollo de Aplicaciones Android

Nº de RVOE: 20231901

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad