



Masters Profesionales

Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles
(APPs) + 4 Créditos ECTS



INESEM
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

Índice

Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) + 4 Créditos ECTS

1. Sobre Inesem
2. Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) + 4 Créditos ECTS

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

3. Programa académico
4. Metodología de Enseñanza
5. ¿Porqué elegir Inesem?
6. Orientacion
7. Financiación y Becas

SOBRE INESEM BUSINESS SCHOOL



INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***



Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) + 4 Créditos ECTS



DURACIÓN	1500 horas
PRECIO	1695 €
CRÉDITOS ECTS	4
MODALIDAD	Online

Entidad impartidora:



INESEM
BUSINESS SCHOOL

Programa de Becas / Financiación 100% Sin Intereses

Titulación Masters Profesionales

Doble titulación:

- Título Propio Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM)
- Título Propio Universitario en Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 4 créditos ECTS

Resumen

El uso creciente de los dispositivos móviles para interactuar en cualquier momento y lugar con el entorno a través de distintas aplicaciones, conlleva por parte de las empresas una demanda de profesionales en el sector con conocimientos actualizados en materia de diseño y desarrollo de APPs, con el fin de estar presentes y obtener un posicionamiento óptimo en el mercado. Con esta acción formativa se cubren los objetivos y técnicas en creación de aplicaciones móviles que debe manejar un buen profesional, teniendo en cuenta cuestiones como la gestión y posicionamiento de apps. En INESEM podrás trabajar en un Entorno Personal de Aprendizaje donde el alumno es el protagonista, avalado por un amplio grupo de tutores especialistas en el sector.

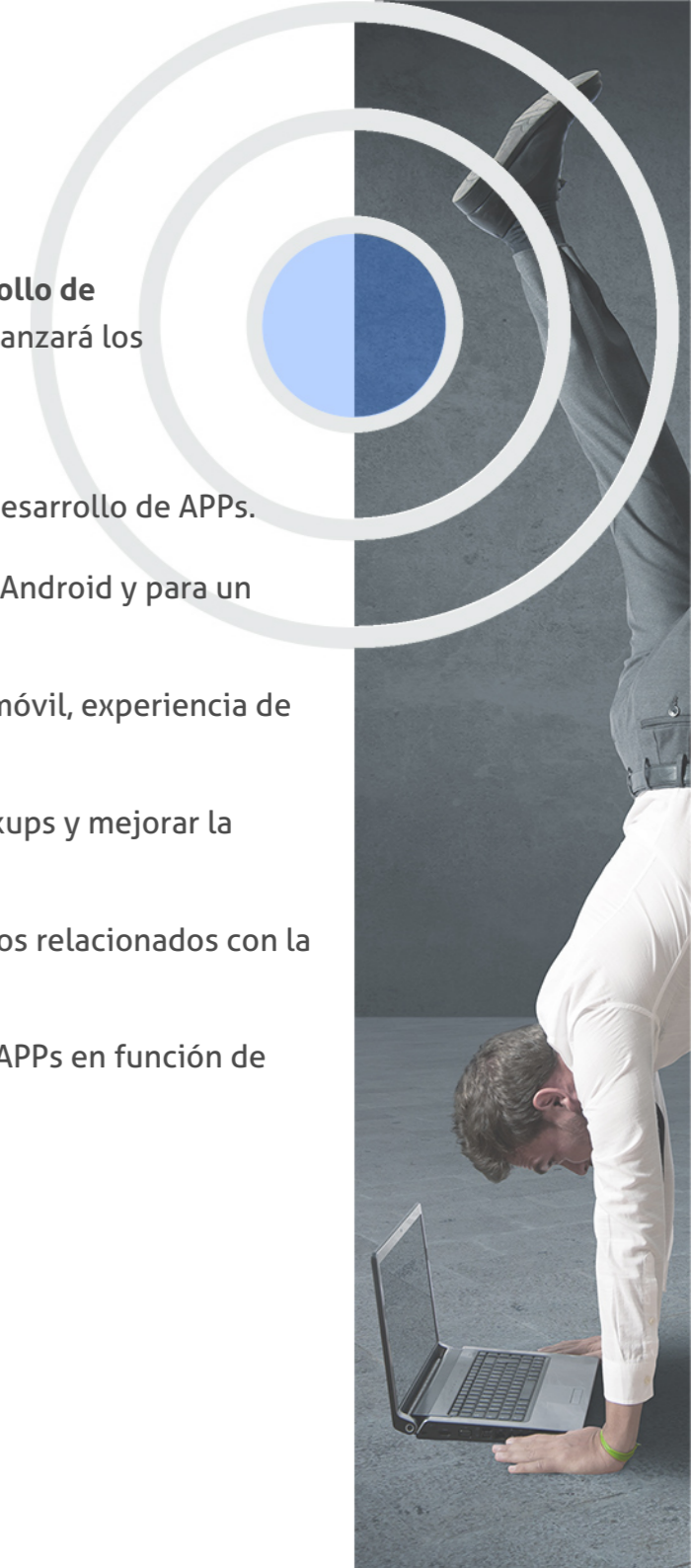
A quién va dirigido

El Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) está dirigido a titulados universitarios en Informática, Telecomunicaciones o Ingeniería Industrial, así como a los profesionales del sector que tienen interés en adquirir nuevos conocimientos. También va dirigido a emprendedores y futuros empresarios que desean crear una APP en sus negocios.

Objetivos

Con el Masters Profesionales **Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) + 4 Créditos ECTS** usted alcanzará los siguientes objetivos:

- Hacer uso de las principales herramientas para el desarrollo de APPs.
- Diseñar y desarrollar aplicaciones para un entorno Android y para un entorno iOS.
- Comprender los conceptos y técnicas de analítica móvil, experiencia de usuario y usabilidad.
- Usar técnicas para la creación de prototipos y mockups y mejorar la experiencia de usuario.
- Conocer y comprender las técnicas y procedimientos relacionados con la seguridad en servicios y aplicaciones.
- Gestionar completamente proyectos de diseño de APPs en función de estrategias empresariales.





¿Y, después?

Para qué te prepara

El Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) te dota de los conocimientos necesarios para el diseño de APPs. Aprenderás desarrollar APPs en Android e iOS, trabajando con los softwares Andorid Studio y SDK; y con el lenguaje Swift, respectivamente. También serás capaz de desarrollar web APPs, aprendiendo los lenguajes SGML y XML. Además, sabrás implantar sistemas de gestión de bases de datos (SGBD) y realizar marketing digital.

Salidas Laborales

Con la realización de este Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) podrás desarrollar tu carrera profesional como desarrollador y programador de APPs con iOS y Android, integrador de tecnología móvil para empresas, maquetador de APPs, consultor de proyectos de diseño y desarrollo de APPs, director integral de proyectos, diseñador de interfaz y experiencia de usuario en APPs (UX)...

¿Por qué elegir INESEM?



PROGRAMA ACADEMICO

Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles (APPs) + 4 Créditos ECTS

Módulo 1. **Fundamentos del desarrollo y diseño de aplicaciones móviles**

Módulo 2. **Desarrollo y programación de aplicaciones para android**

Módulo 3. **Desarrollo de apps nativa en ios**

Módulo 4. **Desarrollo de web apps: programación web en el entorno cliente**

Módulo 5. **Desarrollo de web apps: programación web en el entorno servidor**

Módulo 6. **Desarrollo de apps híbridas con phonegap**

Módulo 7. **Marketing mobile**

Módulo 8. **Proyecto fin de máster**

Módulo 1.

Fundamentos del desarrollo y diseño de aplicaciones móviles

Unidad didáctica 1.

Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles

1. ¿Qué es una aplicación móvil?
2. Tipos de apps
3. Etapas en el desarrollo de una app
4. Testeo de aplicaciones

Unidad didáctica 2.

El sistema operativo android

1. Introducción e historia
2. Histórico de versiones por API
3. Características y arquitectura
4. Guías de estilo

Unidad didáctica 3.

El sistema operativo ios

1. Introducción e historia
2. Histórico de versiones y mejoras
3. Características y arquitectura
4. Guías de estilo

Unidad didáctica 4.

Modelo de datos o lógica

1. Codificación de la lógica según la tipología de la APP
2. ¿Qué debe hacer nuestra lógica o modelo de datos?
3. Implementación
4. Generación de binarios y distribución en los Market places
5. Mantenimientos y actualización de la APP en los Market places

Unidad didáctica 5.

Introducción al prototipado de apps

1. Conceptos generales: sketches, mockups, wireframes y prototipos
2. Arquitectura de la información
3. Importancia del prototipado
4. Herramientas de prototipado

Unidad didáctica 6.

Usabilidad y experiencia de usuario en el diseño de apps

1. Principios de la experiencia de usuario
2. Diseño centrado en el usuario: Metodología DCU
3. Principios de usabilidad en móviles
4. Pruebas de usabilidad y UX en entornos móviles

Unidad didáctica 7.

Mobile analytics y mejora del diseño

1. ¿Qué es Mobile Analytics?
2. Métricas
3. Google analytics para analítica móvil
4. Otras herramientas de analítica móvil

Módulo 2.

Desarrollo y programación de aplicaciones para android

Unidad didáctica 1. ¿qué es kotlin?

1. Introducción a Kotlin
2. Historia de Kotlin Android
3. Kotlin vs java

Unidad didáctica 2. Distribución del código fuente en kotlin

1. Instalación de IntelliJ IDEA.
2. Kotlin main

Unidad didáctica 3. Funciones kotlin

1. Variables en Kotlin
2. Estructuras de control Kotlin
3. Secuencias de repetición
4. Creación de funciones en Kotlin

Unidad didáctica 4. Programación orientada a objetos kotlin

1. Conceptos y creación de clases Kotlin
2. Acceso a funciones en Kotlin
3. Data y enum class
4. Objetos en Kotlin
5. Herencias entre Clases en Kotlin

Unidad didáctica 5. Introducción e historia de android

1. ¿Qué es Android? Nota histórica
2. Histórico de Versiones por API

Unidad didáctica 6. Instalación de android studio 30 desarrollo y programación de aplicaciones para android

1. Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos
2. Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo

Unidad didáctica 7. Estructura básica de un proyecto en android

1. Creación de nuestra primera aplicación: Hola Kotlin
2. Añadiendo SDK en Android Studio 3.0
3. Instalar nuestra Aplicación Kotlin
4. Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio
5. Elementos que componen una aplicación Android
6. Ejemplo de una pequeña aplicación Android

Unidad didáctica 8. Entorno de trabajo android studio

1. Android Studio
2. Otras herramientas integradas en el SDK
3. Editores de código en Android

Unidad didáctica 9. Interfaz de usuario en android

1. Creación de una interfaz gráfica
2. Layout
3. Los botones
4. Imágenes y texto
5. Selectores
6. Ejercicio: creando una calculadora

Unidad didáctica 10. Menús

1. Introducción
2. Creación de un Menú
3. Submenús
4. Menús Contextuales
5. Opciones avanzadas de los Menús

Unidad didáctica 11. Bases de datos

1. Introducción
2. SQLite
3. Content Providers

Unidad didáctica 12. Mapas en android

1. Mapas en Android

Unidad didáctica 13. Firma de aplicaciones y publicación en market

1. Firmar nuestra aplicación
2. Publicar una aplicación en Market

Módulo 3. Desarrollo de apps nativa en ios

Unidad didáctica 1. Introducción al entorno de desarrollo

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
3. Compilación y ejecución de programas

Unidad didáctica 2. Características del lenguaje swift

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
4. Tipos de datos
5. Operadores
6. Comentarios
7. Funciones
8. Sentencias condicionales
9. Estructuras de control

Unidad didáctica 3. Características avanzadas del lenguaje swift

1. Tipos para colecciones de datos
2. Introducción a la PDOO
3. Búsqueda de clases y métodos en SWIFT
4. Gestión de memoria

Unidad didáctica 4. Elementos gráficos básicos

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todos
6. Etiquetas personalizadas con UIFront

Unidad didáctica 5. Elementos gráficos avanzados

1. UITableView
2. Otros elementos
3. Uniéndolo todo

Unidad didáctica 6. Componentes y tareas avanzadas

1. Conociendo UIWebView
2. Mandando emails con MFMailComposeViewController
3. Capturando imágenes desde la galería
4. Manejando varias pantallas o vistas con el storyboard

Unidad didáctica 7. La base de datos sqlite

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
3. Configuración del entorno
4. Añadiendo datos a nuestra aplicación
5. Listando datos de nuestra aplicación
6. Añadiendo una vista de detalles
7. Eliminando datos de nuestra aplicación

Unidad didáctica 8. Integración con redes sociales

1. Trabajando con Facebook desde Swift
2. Trabajando con Twitter desde Swift

Módulo 4. Desarrollo de web apps: programación web en el entorno cliente

Unidad didáctica 1. Responsive web design

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

Unidad didáctica 2. Diseño web

1. Principios de diseño web
2. El proceso de diseño web

Unidad didáctica 3. Lenguajes de marcado generales

1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML
2. Características generales de los lenguajes de marcado
3. Estructura general de un documento con lenguaje de marcado
4. Documentos válidos y bien formados. Esquemas

Unidad didáctica 4.

Lenguajes de marcado para presentación de páginas web

1. Historia de HTML y XHTML. Diferencias entre versiones
2. Estructura de un documento
3. Color
4. Texto
5. Estilos de hipertexto
6. Enlaces de hipertexto
7. Imágenes
8. Listas
9. Tablas
10. Marcos (frames)
11. Formularios
12. Elementos en desuso (deprecated)

Unidad didáctica 5.

Hojas de estilo web

1. Tipos de hojas de estilo: estáticas y dinámicas
2. Elementos y estructura de una hoja de estilo
3. Diseño de estilos para diferentes dispositivos
4. Buenas prácticas en el uso de hojas de estilo

Unidad didáctica 6.

Arquitecturas de aplicaciones web

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

Unidad didáctica 7.

Navegadores web

1. Arquitectura de un navegador
2. Navegadores de uso común. Comparativa
3. Seguridad en navegadores
4. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins)
5. Conformidad a estándares

Unidad didáctica 8.

Creación de contenido web dinámico

1. Fundamentos de programación
2. Librerías
3. Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico
4. Miniaplicaciones (applets)

Unidad didáctica 9.

Lenguajes de guion de uso general

1. Integración de lenguajes de guion en navegadores web
2. Estructura de un programa en un lenguaje de guion
3. Funciones
4. Manipulación de texto
5. Listas (Arrays)
6. Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de guion
7. Objetos
8. EL modelo de documentos web
9. Gestión de eventos
10. Gestión de errores
11. Usos específicos de lenguajes de guion
12. Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo de lenguajes de guion
13. Comparativa

Unidad didáctica 10.

Contenidos multimedia

1. Definición de multimedia. Tipos de recursos multimedia
2. Inclusión de contenido multimedia en páginas web
3. Gráficos multimedia
4. Audio
5. Edición de fragmentos de audio
6. Vídeo
7. Animaciones multimedia
8. Elementos interactivos

Unidad didáctica 11.

Accesibilidad web

1. Definición de accesibilidad web
2. Ventajas y dificultades en la implantación de la accesibilidad web
3. Normativa y estándares sobre accesibilidad web
4. Guías para el cumplimiento de normativas y estándares
5. Descripción del proceso de la conformidad en accesibilidad web
6. Tecnologías donde la accesibilidad es aplicable
7. Herramientas para la validación de la accesibilidad
8. Evolución de la accesibilidad. Nuevas tendencias

Unidad didáctica 12.

Usabilidad web

1. Definición de usabilidad
2. Importancia del diseño web centrado en el usuario
3. Diferencias entre accesibilidad y usabilidad
4. Ventajas y problemas en la combinación de accesibilidad y usabilidad
5. Ventajas y dificultades en la implantación de sitios web usables
6. Métodos de usabilidad
7. Análisis de requerimientos de usuario
8. Principios de diseño conceptual. Creación de prototipos orientados al usuario
9. Pautas para la creación de sitios web usables
10. Evaluación de la usabilidad

Módulo 5.

Desarrollo de web apps: programación web en el entorno servidor

Unidad didáctica 1.

El proceso del desarrollo de software

1. Modelos del ciclo de vida del software
2. Análisis y especificaciones de requisitos
3. Diseño
4. Implementación. Conceptos generales de desarrollo de software
5. Validación y verificación de sistemas
6. Pruebas de software
7. Calidad del software
8. Herramientas de uso común para el desarrollo de software
9. Gestión de proyectos de desarrollo de software

Unidad didáctica 2.

La orientación a objetos

1. Principios de la orientación a objetos. Comparación con la programación estructurada
2. Clases de objetos
3. Objetos
4. Herencia
5. Modularidad
6. Genericidad y sobrecarga
7. Desarrollo orientado a objetos
8. Lenguajes de modelización en el desarrollo orientado a objetos

Unidad didáctica 3.

Arquitecturas web

1. Concepto de arquitectura web
2. El modelo de capas
3. Plataformas para el desarrollo en las capas servidor
4. Herramientas de desarrollo orientadas a servidor de aplicaciones web

Unidad didáctica 4.

Lenguajes de programación de aplicaciones web en el lado servidor

1. Características de los lenguajes de programación web en servidor
2. Tipos y características de los lenguajes de uso común
3. Criterios en la elección de un lenguaje de programación web en servidor. Ventajas e inconvenientes
4. Características generales
5. Gestión de la configuración
6. Gestión de la seguridad
7. Gestión de errores
8. Transacciones y persistencia
9. Componentes en servidor.
10. Modelos de desarrollo
11. Eventos e interfaz de usuario

Unidad didáctica 5.

Modelo de datos en el servidor

1. Ciclo de vida de los datos
2. Tipos de datos
3. Definición de un modelo conceptual
4. El modelo relacional
5. Construcción del modelo lógico de datos
6. El modelo físico de datos
7. Transformación del modelo lógico al modelo físico de datos
8. Herramientas para la realización de modelos de datos

Unidad didáctica 6.

Sistemas de gestión de bases de datos (sgbd)

1. Definición de SGDB
2. Componentes de un SGDB. Estructura
3. Terminología de SGDB
4. Administración de un SGDB
5. Soluciones de SGDB
6. Criterios para la selección de SGDB comerciales

Unidad didáctica 7.

Lenguajes de gestión de bases de datos el estándar sql

1. Descripción del estándar SQL
2. Creación de bases de datos
3. Gestión de registros en tablas
4. Consultas
5. Conversión, generación y manipulación de datos
6. Consultas múltiples. Uniones (joins)
7. Agrupaciones
8. Vistas
9. Funciones avanzadas

Unidad didáctica 8.

Lenguajes de marcas de uso común en el lado del servidor

1. Origen e historia de los lenguajes de marcas. El estándar XML
2. Características de XML
3. Estructura de XML
4. Estándares basados en XML
5. Análisis XML
6. Uso de XML en el intercambio de información

Unidad didáctica 9.

Arquitecturas distribuidas orientadas a servicios

1. Características generales
2. Modelo conceptual
3. Aspectos de seguridad
4. Implementación mediante tecnología web
5. Implementación de la seguridad
6. Directorios de servicios

Unidad didáctica 10.

Programación de servicios web en entornos distribuidos

1. Componentes software
2. Programación de diferentes tipos de acceso a servicios
3. Herramientas

Unidad didáctica 11.

Control de versiones

1. Definición
2. Características generales
3. Tipos de control de versiones
4. Mecanismos de control de versiones
5. Operaciones atómicas
6. Buenas prácticas en control de versiones
7. Herramientas de control de versiones de uso común
8. Integración del control de versiones en herramientas de uso común

Unidad didáctica 12.

Documentación de aplicaciones web

1. Características generales de la documentación
2. Organización y estructura básica de documentos
3. Gestión de versiones de documentos
4. Tipos de documentación
5. Formatos de documentación
6. Estándares de documentación
7. Herramientas de documentación
8. Buenas prácticas en documentación

Módulo 6.

Desarrollo de apps híbridas con phonegap

Unidad didáctica 1.

Phonegap: origen y presenta

1. Phonegap Presentación Origen y presente
2. Características Precio de PHONEGAP
3. Acercamiento al API
4. Sistemas Operativos
5. Opciones
6. Instalación de PHONEGAP
7. Alternativas a PHONEGAP

Unidad didáctica 2.

Phonegap estudiando su api (i)

1. Phonegap estudiando su API (I)
2. Elementos y atributos de configuración generales
3. Instalando GIT
4. Accelerometer
5. Métodos de Accelerometer
6. Camera
7. Métodos de Camera
8. Capture
9. Métodos de Capture
10. Options de Capture
11. Varios
12. Compass
13. Métodos de Compass

Unidad didáctica 3.

Phonegap estudiando su api (ii)

1. Phonegap Estudiando su API (II)
2. Connection
3. Connectiontype
4. Contacts
5. Métodos de Contacts
6. Device
7. Propiedades de Device
8. Events

Unidad didáctica 4.

Phonegap estudiando su api (iii)

1. Phonegap estudiando su API (III)
2. File
3. Geolocation
4. Globalization
5. Inappbrowser
6. Phonegap Estudiando su API (IV)

Unidad didáctica 5.

Nuestra primera app organizando ideas

1. Nuestra primera APP
2. Mocup
3. URL y nociones básicas
4. Logueándonos
5. Elección de SO Móvil y modelo sobre el que prototipar
6. Configuración de componentes e interfaz final
7. MyConversor Ejemplo
8. Generación de plantillas JQueryMobile
9. APP offline
10. APP online
11. Técnicas para que nuestra APP sea online

Unidad didáctica 6.

Ejemplo práctico app offline animales

1. Pantalla de presentación
2. Guardando las votaciones
3. Agregando música
4. Insertando interactividad
5. Avisando del estado de la batería
6. Agregando una foto y dinamizando la APP

Unidad didáctica 7.

Ejemplo práctico app online mytrivial

1. Interactuando con un servidor remoto
2. Transfiriendo archivos a un servidor
3. Registrando y mostrando online la puntuación
4. Obteniendo contactos el dispositivo
5. Guardando login y puntuación
6. Preparando la APP para la no conectividad

Unidad didáctica 8.

Monetizando nuestra app admob en mytrivial

1. Monetizando nuestro APP admob en Animales y Mytrivial
2. Tipologías de monetización
3. Apps gratuitas con In-App Advertising
4. Apps Fremium con compras In-App
5. Apps de pago
6. Apps con modelos de suscripción
7. Uso de In-APP Advertising en Phonegap
8. Implementación de In-App Purchase en una APP de pago
9. Uso de Phonegap en una App de pago
10. Phonegap como modelo de suscripción
11. ADMOB

Módulo 7.

Marketing mobile

Unidad didáctica 1.

Introducción al marketing mobile

1. Introducción
2. Definición de Mobile Marketing
3. Historial del Mobile Marketing
4. Las nuevas tendencias y patrones de comportamiento en los consumidores.

Unidad didáctica 2.

Objetivos y seguimiento del marketing mobile

1. Introducción
2. Edad y género
3. Ingresos
4. Conocer a los objetivos del Mobile Marketing
5. Siguiendo nuestras campañas

Unidad didáctica 3.

Publicidad móvil

1. Diferentes tipos de publicidad móvil
2. Publicidad on-Deck VS Publicidad off-Deck
3. Crear campañas publicitarias móviles efectivas
4. Ejemplos
5. Las redes móviles de publicidad

Unidad didáctica 4.

Marketing y promociones móviles basadas en la localización

1. Introducción a las promociones móviles
2. ¿Qué productos son adecuados para los cupones móviles?
3. Marketing basado en la localización y en proximidad digital

Unidad didáctica 5.

Optimización de los motores de búsqueda móvil

1. ¿Cómo funciona la optimización de motores de búsqueda móvil?
2. Mejores prácticas para móvil SEO básico
3. ¿En qué búsquedas debemos posicionar nuestro sitio web?
4. Descubrir cómo se posicionan nuestras palabras clave
5. Seguimiento del SEO móvil y nuestras palabras clave
6. Prácticas avanzadas de SEO

Unidad didáctica 6.

Integrando el marketing móvil con el marketing online y offline

1. Unificar los mensajes con varias comunicaciones
2. Integración móvil con el marketing offline
3. Integración móvil con el Marketing Online

Unidad didáctica 7.

E-comercio móvil

1. Introducción
2. Micropagos
3. Macropagos
4. La banca Móvil
5. Seguridad y otras cuestiones

Módulo 8.

Proyecto fin de máster

metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El equipo docente y un tutor especializado harán un *seguimiento exhaustivo*, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

Comunidad

Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.





SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades económicas y financieras para la realización del pago de matrículas,

todo ello
100%
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



20%

Beca desempleo

Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.

15%

Beca emprende

Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.

10%

Beca alumnos

Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

Masters Profesionales

Master en Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles
(APPs) + 4 Créditos ECTS

Impulsamos tu carrera profesional



INESEM
BUSINESS SCHOOL

www.inesem.es



958 05 02 05 formacion@inesem.es

INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES S.A.
Calle Abeto, Edificio CEG* Centro Empresas Granada, Fase II
18230 Atarfe, Granada

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.
Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.