Diplomado

Marketing en Aplicaciones Android



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Marketing en Aplicaciones Android

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/marketing-aplicaciones-android**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Las aplicaciones móviles forman parte de la vida diaria, pero unas tienen más éxito que otras. Por ello, el especialista debe desarrollar conocimientos avanzados sobre cómo crear, diseñar y analizar qué experiencia van a tener sus usuarios en el camino hacia la transformación digital, con las herramientas y técnicas más avanzadas del mercado tecnológico. Debido a que, cada vez son más las personas que crean negocios y acceden a contenidos por el móvil, gracias a este programa, el interesado será capaz de aumentar su número de usuarios forma significativa y brindar una interacción de calidad dentro de los grupos destinatarios.





Con este Diplomado conseguirás atraer al mayor número posible de usuarios hacia tus aplicaciones, incrementando, así, tus ingresos"

La primera impresión es lo que cuenta. Por ello, este Diplomado tiene como objetivo impulsar la creación de aplicaciones móviles para Android atractivas, siguiendo la línea de estilo de su marca y de su propia empresa. Y, cómo no, que comunique el valor real que tiene su aplicación y transmita por qué es efectiva. Las aplicaciones móviles son potentes herramientas de Marketing porque ayudan a cualquier tipo de empresa a crecer de forma integral, potenciando cada una de sus áreas de negocio: adquisición de nuevos clientes, fidelización, experiencia y promoción.

Así, durante el recorrido de esta titulación, el alumno desarrollará las competencias necesarias para combinar técnicas de prototipado y *Wireframing* con la investigación de usuario, la puesta en producción, el proceso de construcción y el diseño de experiencias, así como con las nuevas tecnologías disruptivas como son la Inteligencia Artificial y el Internet de las Cosas. Todo ello aplicando metodologías como el *Design Thinking* que permite trabajar en un nuevo entorno más dinámico y centrado en el usuario.

Se trata, por tanto, de un Diplomado 100% online que aporta al alumno la facilidad de poder cursarlo cómodamente, donde y cuando quiera. Solo necesitará un dispositivo con acceso a internet para lanzar su carrera un paso más allá. En tan solo 6 semanas adquirirá las claves necesarias para que su aplicación se posicione entre las más descargadas de su clase gracias a una adecuada estrategia de Marketing, construyendo diseños vivos que crecen gracias al *feedback* y a la monitorización del comportamiento.

Este **Diplomado en Marketing en Aplicaciones Android** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Desarrollo de Aplicaciones Android
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Aprende a trabajar centrándote en las buenas prácticas en CX, UX y UI mediante el análisis del interfaz del usuario en tu aplicación”

Analiza el éxito de tus aplicaciones y ajusta tu gasto para obtener mejores resultados en el futuro, mediante la observación de los datos y las tendencias en el comportamiento de los clientes"

Trabaja en un nuevo entorno más dinámico y centrado en el usuario aplicando metodologías como el Design Thinking.

Potencia al máximo el Customer Experience en tus aplicaciones aprovechando el auge de la Inteligencia Artificial.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Este Diplomado en Marketing en Aplicaciones Android tiene como principal meta preparar al informático para integrar todos los conocimientos novedosos que proporciona esta titulación en sus aplicaciones. Así, al finalizar el programa, el profesional podrá desarrollar una estrategia general al entender las diferentes maneras en que puede promover su aplicación. Esto aplica para todos los expertos, independientemente del presupuesto y el público objetivo de la aplicación.





Conoce, gracias a este Diplomado, a los usuarios que deseas atraer y las acciones In-App que deseas que completen"

Objetivos generales

- Determinar el contexto apropiado para la explosión de la cultura de diseño en las últimas décadas basada en el usuario
- Examinar, en el proceso de diseño de aplicaciones, la creación de una *User Experience* diferencial que permita al usuario conseguir sus objetivos y generar un vínculo con el producto y la marca
- Analizar la importancia de la interfaz de usuario de una app o web móvil y la manera de capturar los datos necesarios para entender la satisfacción de un usuario
- Evaluar el conjunto de herramientas fundamental en un equipo corporativo de CX





Objetivos específicos

- Analizar las nuevas metodologías centradas en el usuario
- Determinar cómo la inteligencia artificial ha llevado la CX al siguiente nivel
- Establecer la importancia de la accesibilidad y movilidad
- Desarrollar las técnicas más avanzadas de analítica de sesión y comportamiento
- Concretar objetivos de micropersonalización durante el *Journey* de usuario
- Compilar las nuevas metodologías propias de un entorno cambiante y vivo
- Proponer técnicas para la creación de prototipos

Tus aplicaciones tendrán una gran aceptación entre los usuarios gracias a este Diplomado en Marketing en Aplicaciones Android"

03

Dirección del curso

Este Diplomado en Marketing en Aplicaciones Android está dirigido por expertos en programación Android y desarrolladores de aplicaciones con un amplio conocimiento y experiencia en las nuevas tecnologías y en la infraestructura digitales. Sus colaboraciones en reconocidas universidades y centros ofrecen una garantía de calidad del contenido seleccionado para este programa. Apostando por la optimización del proceso de aprendizaje de los profesionales que buscan en este espacio la pincelada que necesitan para su éxito profesional.





Esta titulación lo tiene todo: los mejores contenidos, el mejor sistema de aprendizaje y los mejores profesionales del sector”

Dirección



D. Olalla Bonal, Martín

- *Actual Blockchain Technical Specialist en IBM SPGI*
- Técnico en electrónica digital
- Arquitecto *Blockchain*
- Arquitecto de Infraestructura en Banca
- Formación *Hyperledger Fabric* a empresas
- Formación *Blockchain* orientado a negocio en empresas
- Gestión de proyectos y puesta en producción de soluciones
- Más de 25 años de experiencia en el sector IT

Profesores

D. Guerrero Díaz-Pintado, Arturo

- Consultor de servicios profesionales trabajando con organizaciones de vanguardia en Europa, Oriente Medio y América Latina desde IBM
- Destaca colaboraciones en reconocidas universidades y centros de educación superior en materias relacionadas con la tecnología como Inteligencia Artificial, Internet of Things, Cloud, Customer Experience y Digital Transformation
- Ingeniero Técnico de Preventa a través de Watson Customer Engagement portfolio (soluciones de Marketing y Customer Experience) dentro de España, Portugal, Grecia e Israel en IBM
- Ingeniero de redes de I+D en Telefónica
- Graduado en Ingeniería Superior de Telecomunicación por la Universidad de Alcalá y la Danish Technical University



04

Estructura y contenido

Este Diplomado en Marketing en Aplicaciones Android está estructurado en varios apartados a través de los cuales el informático podrá profundizar en aspectos como el *Customer Service, Customer Experience* y *Customer Journey*, el proceso de retroalimentación, la aplicación del prototipado, *Wireframing* o el *Hands-On*, así como el diseño visual, entre muchos otros. De esta forma, dispondrá de los contenidos más novedosos en esta materia, situándose como un gran experto en su entorno.





Un plan de estudios que reúne las nuevas metodologías propias de un entorno cambiante y vivo”

Módulo 1. Marketing en Aplicaciones Android

1.1. De *Customer Service* a *Customer Experience*
- 1.1.1. *Customer Service*. Desarrollo del cliente actual
- 1.1.2. Usuario con acceso a la información. Exigencias y necesidades
- 1.1.3. La retroalimentación como fuente de conocimiento

1.2. *Customer Journey*
- 1.2.1. Camino del usuario a la conversión
- 1.2.2. Microsegmentación
- 1.2.3. Experiencia a través de los canales

1.3. Medición de la experiencia de usuario
- 1.3.1. Arquitectura web y móvil
- 1.3.2. Analítica de sesión como nuevo estándar
- 1.3.3. Estado del arte de la experiencia de usuario

1.4. Marketing de Aplicaciones Android
- 1.4.1. CX+IA
- 1.4.2. CX+Blockchain
- 1.4.3. CX+IoT

1.5. Productos de CX (Experiencia de Cliente)
- 1.5.1. Estándares de la industria
- 1.5.2. Telepresencia
- 1.5.3. Experiencia de cliente para todos los agentes del desarrollo

1.6. Trabajo centrado en el usuario
- 1.6.1. Equipos
- 1.6.2. Pensamiento de diseñador
- 1.6.3. Trabajo de campo

1.7. La ciencia sobre el usuario
- 1.7.1. La ciencia sobre el usuario. Reglas de oro
- 1.7.2. Iteración
- 1.7.3. Errores comunes





1.8. Prototipado y *Wireframing*
  1.8.1. Prototipado y *Wireframing*
  1.8.2. *Hands-On*
  1.8.3. Nivel avanzado
1.9. Interfaces móviles
  1.9.1. Diseño visual. Reglas
  1.9.2. Interfaz de apps. Claves
  1.9.3. Buenas prácticas en el desarrollo de interfaces móviles
1.10. Buenas prácticas en la experiencia de usuario. Consejos para desarrolladores
  1.10.1. Nivel uno. Buenas prácticas en CX
  1.10.2. Nivel dos. Buenas prácticas en UX
  1.10.3. Nivel tres. Buenas prácticas en UI

Desarrolla conocimiento avanzado sobre cómo crear, diseñar y analizar qué experiencia van a tener tus usuarios en el camino hacia la conversión, con las herramientas y técnicas más avanzadas"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

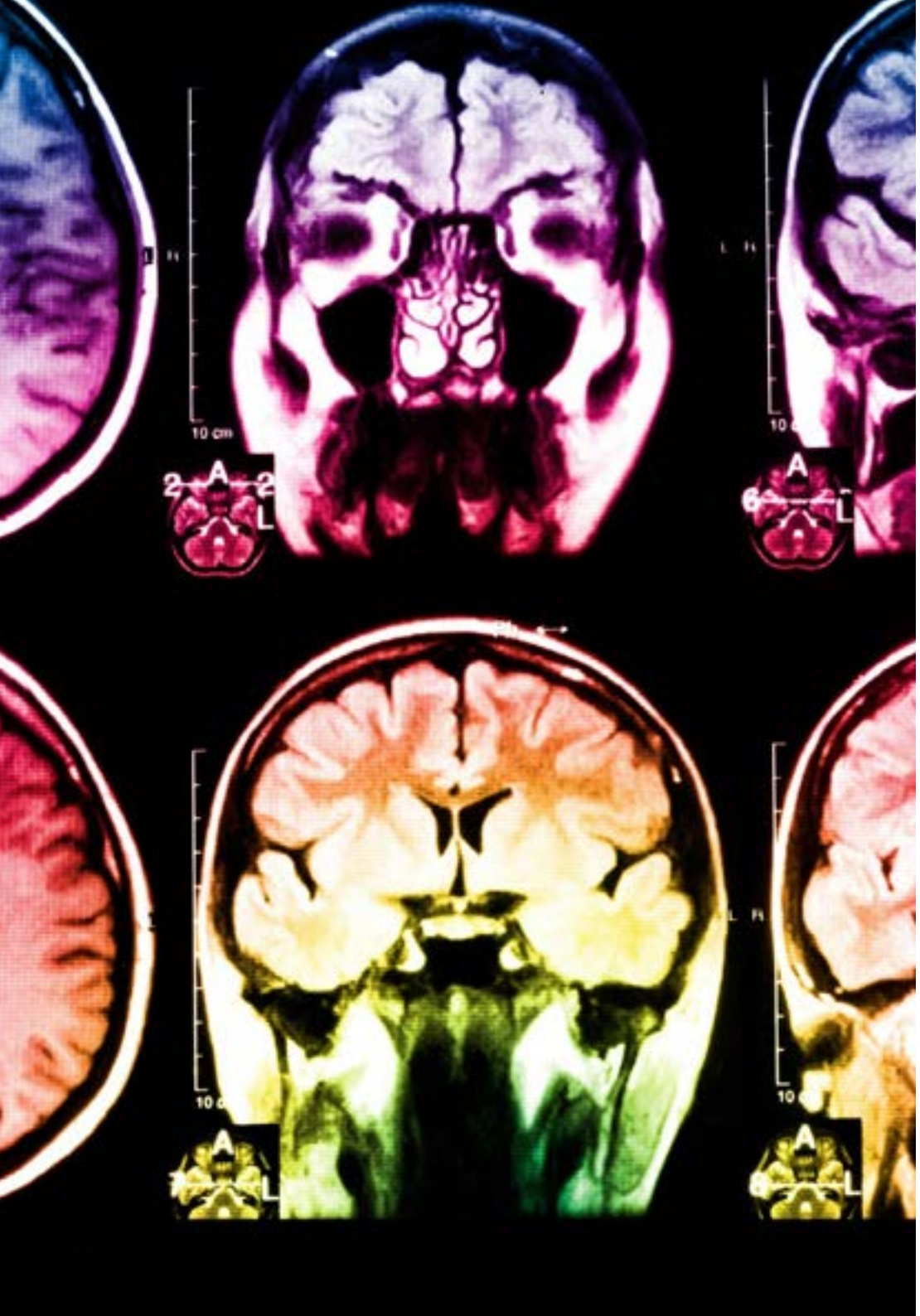
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

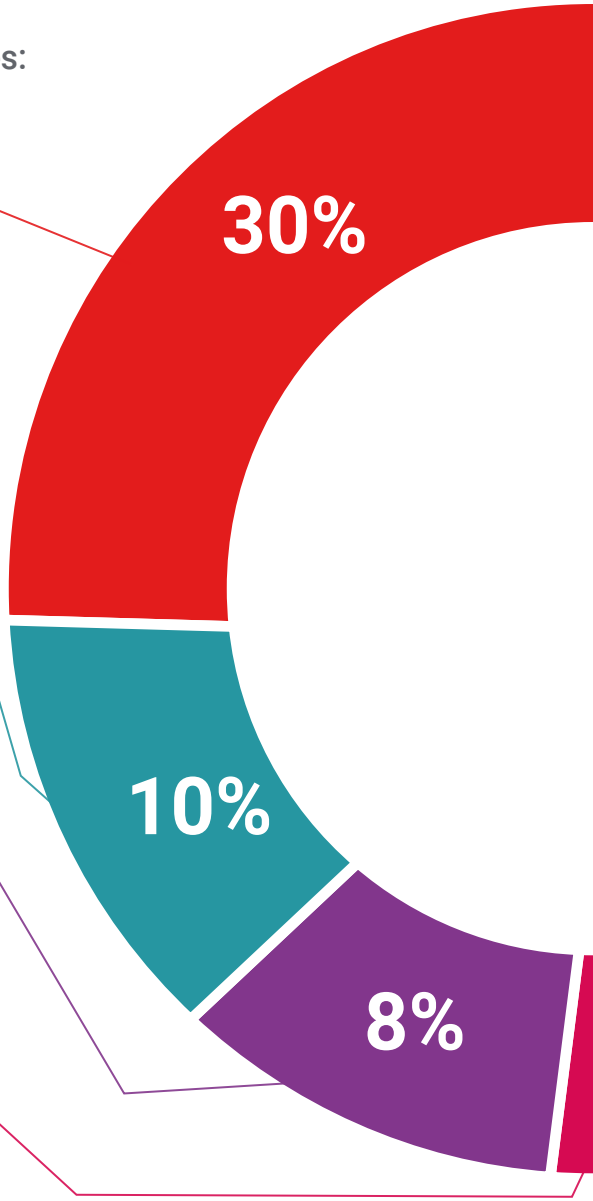
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

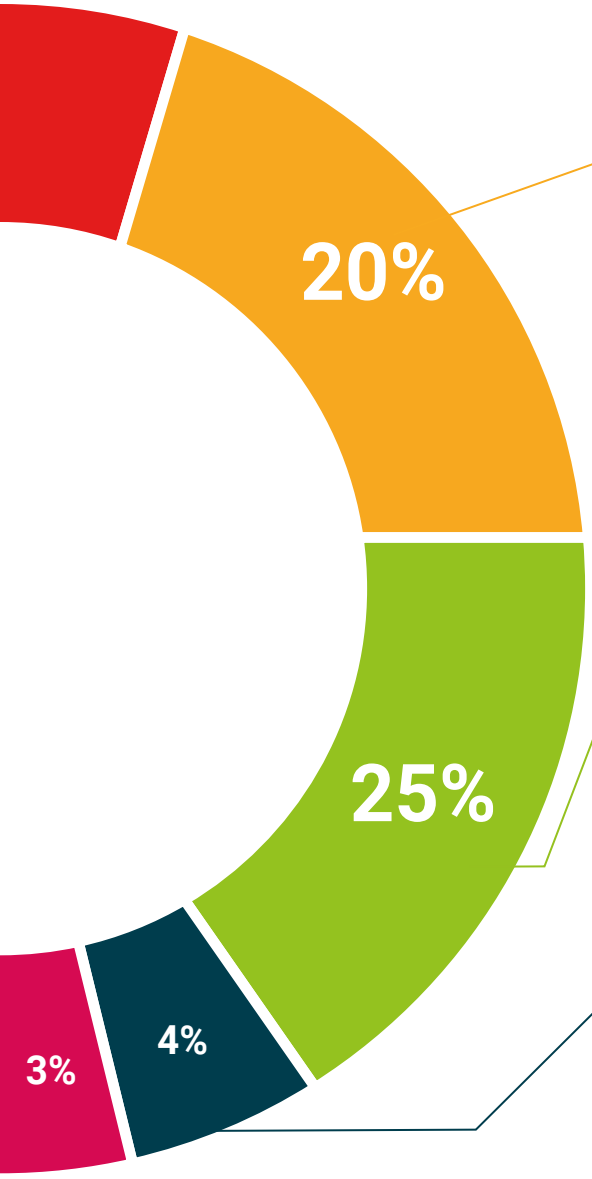
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Diplomado en Marketing en Aplicaciones Android garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Marketing en Aplicaciones Android** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Marketing en Aplicaciones Android**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Marketing en Aplicaciones Android

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Marketing en Aplicaciones Android

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Marketing en Aplicaciones Android



tech universidad tecnológica