

- **INTRODUCCIÓN**
 - Características de las aplicaciones móviles
- **ARQUITECTURA**
 - Arquitectura de aplicaciones móviles Online
 - Arquitectura de aplicaciones móviles Offline
- **PRIMEROS PASOS CON UNA APLICACIÓN MOBILE**
 - Primeros pasos con una aplicación mobile
 - Prototipación de una aplicación mobile
- **DISEÑO & UX/UI**
 - Diseño de una aplicación mobile
 - Design System de una aplicación mobile
 - Objeto Stencil
- **COMPONENTES DE INTERFAZ DE USUARIO**
 - Controles de pantalla básicos. Definición y personalización
 - Control Canvas
 - Múltiples layouts para un Panel
 - Múltiples layouts en un Grid
 - Grillas. Tipos y funcionalidades
 - Estilos de navegación de una aplicación mobile
- **LÓGICA Y COMPORTAMIENTO**
 - Patrón Work With en Mobile
 - Lógica de carga de datos y tablas base en un Panel
 - Eventos en un Panel
 - Invocaciones entre objetos Mobile
- **ASPECTOS AVANZADOS DEL DISEÑO**
 - Importación de un diseño desde Figma
- **APLICACIONES OFFLINE**
 - Introducción a las aplicaciones Offline
 - Generación del objeto Offline Database
 - Sincronización de Base de datos Offline
- **INTEGRACIÓN**
 - Usando APIs para agregar funcionalidades
- **SEGURIDAD**
 - GAM Introducción
 - GAM Autenticación y autorización
- **TESTING Y PUESTA EN PRODUCCIÓN**
 - Deploy de una aplicación nativa