



**PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA
DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES BASADO EN PHONEGAP
IFCT035PO**

PROGRAMAS DE FORMACIÓN DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS

5 de abril de 2018

**PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA:
DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES BASADO EN PHONEGAP**

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA

1. Familia Profesional: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Área Profesional: SISTEMAS Y TELEMÁTICA

2. Denominación: DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES BASADO EN PHONEGAP

3. Código: **IFCT035PO**

4. Objetivo General: Generar aplicaciones multidispositivos con PHONEGAP válidas en IOS, Android, Windows Phone y web.

5. Número de participantes: -

6. Duración:

Horas totales: 60

Modalidad: Indistinta

Distribución de horas:

Presencial:..... 60

Teleformación:..... 60

7. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento:

7.1 Espacio formativo:

AULA POLIVALENTE:

El aula contará con las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo de la acción formativa.

- Superficie: El aula deberá contar con un mínimo de 2m² por alumno.
- Iluminación: luz natural y artificial que cumpla los niveles mínimos preceptivos.
- Ventilación: Climatización apropiada.
- Acondicionamiento eléctrico de acuerdo a las Normas Electrotécnicas de Baja Tensión y otras normas de aplicación.
- Aseos y servicios higiénicos sanitarios en número adecuado.
- Condiciones higiénicas, acústicas y de habitabilidad y seguridad, exigidas por la legislación vigente.
- Adaptabilidad: en el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad dispondrá de las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar la participación en condiciones de igualdad.
- PRL: cumple con los requisitos exigidos en materia de prevención de riesgos laborales

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

7.2 Equipamientos:

Se contará con el equipamiento suficiente para el desarrollo de la acción formativa.

- Pizarra.
- Rotafolios.
- Material de aula.
- Medios audiovisuales.
- Mesa y silla para formador.
- Mesa y silla para alumnos.
- Hardware y Software necesarios para la impartición de la formación.
- Conexión a Internet.

Se entregará a los participantes los manuales y el material didáctico necesarios para el adecuado desarrollo de la acción formativa

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes. En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

7.2.1 En el caso de formación en modalidad teleformación, se requiere el siguiente equipamiento:

Requisitos técnicos de la plataforma de teleformación y del contenido virtual de aprendizaje para especialidades formativas no dirigidas a la obtención de certificados de profesionalidad en la modalidad de teleformación

1. Requisitos técnicos de la plataforma de teleformación

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas no conducentes a la obtención de certificados de profesionalidad deberá reunir los siguientes requisitos técnicos:

- Compatibilidad con los estándares SCORM e IMS.
- Rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:
 - Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.
 - Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 100Mbps, suficiente en bajada y subida.
 - Funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.
 - Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier infraestructura informática o sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de entre los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.
 - Integración de herramientas y recursos necesarios para gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, disponiendo, específicamente, de las siguientes:

Herramientas que faciliten la colaboración y la comunicación entre todos los alumnos, tanto de carácter asíncrono (foros, tableros, correo, listas, etc.), como síncrono, (sistema de mensajería, chat, videoconferencia, etc.).

Herramientas de desarrollo, gestión e integración de contenidos.

Herramientas de seguimiento formativo, control del progreso del alumnado y evaluación del aprendizaje.

Herramientas de administración y gestión del alumnado y de la acción formativa.

- Disponer del desarrollo informático a través del cual el Servicio Público de Empleo de la Administración Competente, de manera automática, realice el seguimiento y control de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo II y en la página web de dicho organismo, a fin de auditar la actividad de los centros y entidades de formación y evaluar la calidad de las acciones formativas.

Para poder realizar tal seguimiento, el Servicio Público de Empleo de la Administración Competente, con la periodicidad que determine, se conectará automáticamente con las plataformas de teleformación, por lo que las mismas deberán contar con los desarrollos informáticos que posibiliten tales acciones de seguimiento (protocolo de conexión SOAP).

Sin perjuicio de lo anterior, y de cara al seguimiento puntual de las acciones formativas de certificado de profesionalidad que se impartan, será preceptivo proporcionar al Servicio Público de Empleo de la Administración Competente una dirección (con sus correspondientes credenciales) de acceso a la plataforma, con permiso de administrador, pero sin posibilidad de modificar datos.

- Niveles de accesibilidad e interactividad que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el Capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.

- El servidor la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 33 y 34 de dicha Ley Orgánica y en el Título VI del Reglamento de desarrollo de la misma, aprobado por Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre.

- Incluir la imagen institucional del Servicio Público de Empleo de la Administración Competente y de las entidades que él designe, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que proporcione soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. El servicio, que deberá estar disponible para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, deberá mantener un horario de funcionamiento de mañana y de tarde, tendrá que ser accesible mediante teléfono y mensajería electrónica y no podrá superar un tiempo de demora en la respuesta superior a 2 días laborables.

2. Requisitos técnicos del contenido virtual de aprendizaje.

Para garantizar la calidad del proceso de aprendizaje del alumnado, el contenido virtual de aprendizaje de las especialidades formativas no dirigidas a la obtención de certificados de profesionalidad mantendrá una estructura y funcionalidad homogénea, cumpliendo los siguientes requisitos:

- Como mínimo, ser los establecidos en el correspondiente programa formativo que conste en el fichero de especialidades formativas previsto en el artículo 20.3 del Real Decreto 395/2007, de 23 de marzo y esté asociado a la especialidad formativa para la que se solicita inscripción.
- Estar referidos tanto a los conocimientos como a las destrezas prácticas y habilidades recogidas en los objetivos de aprendizaje de los citados programas formativos, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la práctica profesional, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.) de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
 - Evaluar su adquisición durante o a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

8. Requisitos necesarios para el ejercicio profesional:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si existen requisitos legales para el ejercicio de la profesión)

-

9. Requisitos oficiales de los centros:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si para la impartición de la formación existe algún requisito de homologación / autorización del centro por parte de otra administración competente.)

-

10. CONTENIDOS FORMATIVOS:

1. EL MUNDO DE LAS APPS.
 - 1.1. El mundo de las APPS.
 - 1.1.1. Introducción.
 - 1.1.2. Concepto.
 - 1.1.3. Historia - Plataformas de distribución.
 - 1.1.4. Sistemas Operativos Móviles.
 - 1.1.5. Sistema Operativo por capas.
 - 1.2.1. Kernel.
 - 1.2.1.1. Middleware.
 - 1.2.1.2. Entorno de ejecución de aplicaciones.
 - 1.2.1.3. Interfaz de usuarios.
 - 1.2.1.4. Tipologías.
 - 1.3.1. App Nativa.
 - 1.3.1.1. Web App.
 - 1.3.1.2. App Híbrida.
 - 1.3.1.3. Ejemplos.
 - 1.3.1. Ciclo de vida de una APP.
 - 1.3.1.1. Prototipo o interfaz gráfica.
 - 1.3.1.2. Prototipado. Un poco de teoría.
 - 1.3.1.3. Papel y lapicero.
 - 1.3.1.4. Herramientas de prototipado online.
 - 1.4.1. Modelo de datos o lógica
 - 1.4.1.1. Codificación de la lógica según la tipología de la APP.
 - 1.4.1.2. ¿Qué debe hacer nuestra lógica o modelo de datos?.
 - 1.4.1.3. Implementación.
 - 1.4.1.4. Generación de binarios y distribución en los market places.
 - 1.4.1.5. Mantenimiento y actualización de la APP en los market places.
2. PHONEGAP. PRESENTACIÓN. ORIGEN Y PRESENTE.
 - 2.1. Phonegap. Presentación. Origen y presente.
 - 2.1.1. Introducción.
 - 2.1.2. Concepto.
 - 2.2. Características.
 - 2.2.1. Definición = Características + Concepto.

- 2.2.2. Cuestiones para aclarar.
- 2.3. Precio de PHONEGAP.
 - 2.3.1. ¿Cuál es la diferencia entre PHONEGAP y CORDOVA?
 - 2.3.2. ¿Cuántas aplicaciones PHONEGAP hay disponibles en los stores o tiendas de APPS?
 - 2.3.3. ¿Qué es PHONEGAP BUILD y qué diferencia tiene respecto al framework PHONEGAP?
 - 2.3.4. ¿Es cierto que Apple rechaza proyectos desarrollados con PHONEGAP?
 - 2.3.5. ¿Puede utilizarse PHP/ASP/JSF/Java/.NET con PHONEGAP?
 - 2.3.6. Plataformas soportadas por PHONEGAP.
 - 2.3.7. El API de PHONEGAP.
- 2.4. Acercamiento al API.
 - 2.4.1. Disponibilidad de la API según el Sistema Operativo.
 - 2.4.2. Instalando IDE Android para trabajar con PHONEGAP.
 - 2.4.3. Requisitos mínimos
- 2.5. Sistemas Operativos.
 - 2.5.1. Instalación del JDK. Pasos.
 - 2.5.2. Instalación del SDK de Android.
- 2.6. Opciones.
 - 2.6.1. ADT Bundle. Pasos.
 - 2.6.2. Primer proyecto en Eclipse.
 - 2.6.3. Creando mi primer proyecto PHONEGAP en Android.
- 2.7. Instalación de PHONEGAP.
 - 2.7.1. Versión a instalar.
 - 2.7.2. Descripción de Node.js.
 - 2.7.3. Instalación de Node.js.
 - 2.7.4. Instalando framework PHONEGAP desde npm.
 - 2.7.5. Creación del proyecto híbrido PHONEGAP multiplataforma.
 - 2.7.2. Creando un proyecto PHONEGAP para Android personalizado.
 - 2.7.3. Cómo crear proyectos PHONEGAP para otras plataformas que no sean Android.
 - 2.7.7. Alternativas a PHONEGAP.
- 2.8. Appcelerator.
 - 2.8.1. Appcelerator VS Phonegap.
 - 2.8.2. Conclusión.
 - 2.8.2. Corona.
- 2.9. Conclusión.
 - 2.9.1. Adobe AIR.
 - 2.9.2. Adobe Air VS Phonegap.

3. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (I).

- 3.1. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (I).
 - 3.1.1. Archivo de configuración.
- 3.2. Elementos y atributos de configuración generales.
 - 3.2.1. Preferencias globales
 - 3.2.2. Preferencias de múltiples plataformas.
 - 3.2.3. El elemento feature.
 - 3.2.4. Preferencias exclusivas de Android.
 - 3.2.5. Instalando GIT.
- 3.4. Instalación. Pasos.
 - 3.4.1. Accelerometer.
- 3.5. Instalación de Accelerometer.
 - 3.5.1. Configuración de Accelerometer.
 - 3.5.2. Métodos.
- 3.6. Accelerometer.getCurrentAcceleration.
 - 3.6.1. Accelerometer.watchAcceleration.
 - 3.6.2. Accelerometer.wearWatch.
 - 3.6.3. Objeto acceleration.
 - 3.6.4. Funciones callback.
- 3.7. AccelerometerSuccess.
 - 3.7.1. AccelerometerError.
 - 3.7.2. Parámetro opcional.
- 3.8. AccelerometerOptions.
 - 3.8.1. Camera.
- 3.9. Instalación de Camera.
 - 3.9.1. Configuración de Camera.
 - 3.9.2. Métodos.
- 3.10. Camera.getpicture.
 - 3.10.1. Camera.Cleanup.
 - 3.10.2. Funciones callback.
- 3.11. Camerasuccess.
 - 3.11.1. Cameraerror.
 - 3.11.2. Cameraoptions.
 - 3.11.3. Capture.

- 3.12. Instalación de Capture.
- 3.12.1. Configuración de Capture.
- 3.12.2. Métodos.
- 3.13. Capture.captureaudio.
- 3.13.1. Capture.captureimage.
- 3.13.2. Capture.capturevideo.
- 3.13.3. Options.
- 3.14. Captureaudiooptions.
- 3.14.1. Captureimageoptions.
- 3.14.2. Capturevideooptions.
- 3.14.3. Varios.
- 3.16. Configurationdata.
- 3.16.1. Captureerrorcb.
- 3.16.2. Mediafile.
- 3.16.3. Mediafiledata.
- 3.16.4. Compass.
- 3.17. Instalación de Compass.
- 3.17.1. Configuración de Compass.
- 3.17.2. Métodos.
- 3.18. Compass.getcurrentheading.
- 3.18.1. Compass.watchheading.
- 3.18.2. Compass.clearwatch.
- 3.18.3. Argumentos.
- 3.19. Compasssuccess.
- 3.19.1. Compasserror.
- 3.19.2. Compassoptions.
- 3.19.3. Compassheading.

4. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (II).

- 4.1. Phonegap. Estudiando su API (II).
- 4.2. Connection.
- 4.2.1. Instalación de Connection.
- 4.2.2. Configuración de Connection.
- 4.2.3. Propiedad.
- 4.3. Connection.type.
- 4.3.4. Constantes.
- 4.4. Contacts.
- 4.4.1. Instalación de Contacts.
- 4.4.2. Configuración de Contacts.
- 4.4.3. Métodos.
 - 4.4.3.1. Contacts.create.
 - 4.4.3.2. Contacts.find.
- 4.4.4. Argumentos.
 - 4.4.4.1. Contactfields.
 - 4.4.4.2. Contactsucess.
 - 4.4.4.3. Contacterror.
 - 4.4.4.4. Contactfindoptions.
 - 4.4.4.5. Objetos.
- 4.5. Device.
- 4.5.1. Instalación de Device.
- 4.5.2. Configuración de Device.
- 4.5.3. Propiedades.
 - 4.5.3.1. Device.model.
 - 4.5.3.2. Device.cordova.
 - 4.5.3.3. Device.platform.
 - 4.5.3.4. Device.uuid.
 - 4.5.3.5. Device.version.
- 4.6. Events.
- 4.6.1. Instalación de Events.
- 4.6.2. Configuración de Events.
- 4.6.3. Tipos de Eventos.
- 4.7. Deviceready.
- 4.7.1. Pause.
- 4.7.2. Resume.
- 4.7.3. Online.
- 4.7.4. Offline.
- 4.7.5. Backbutton.
- 4.7.6. Batterycritical.
- 4.7.7. Batterylow.
- 4.7.8. Batterystatus.
- 4.7.9. Menubutton.

- 4.7.10. Searchbutton.
- 4.7.11. Startcallbutton.
- 4.7.12. Endcallbutton.
- 4.7.13. Volumedownbutton.
- 4.7.14. Volumeupbutton.

5. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (III).

5.1. Phonegap. Estudiando su API (III).

5.2. File.

5.2.1. Instalación de File.

5.2.2. Configuración de File.

5.2.3. DirectoryEntry.

5.2.3.1. Métodos.

5.2.4. DirectoryReader.

5.2.4.1. Métodos.

5.2.5. FileEntry.

5.2.5.1. Métodos.

5.2.6. FileError.

5.2.7. FileReader.

5.2.7.1. Métodos.

5.2.8. FileSystem.

5.2.9. FileTransfer.

5.2.9.1. Métodos.

5.2.10. FileTransferError.

5.2.11. FileUploadOptions.

5.2.12. FileUploadResult.

5.2.13. FileWriter.

5.2.13.1. Métodos.

5.2.14. Flags.

5.2.15. Localfilesystem.

5.2.15.1. Métodos.

5.2.16. Metadata.

5.2.17. Geolocation.

5.2.17.1. Instalación de Geolocation.

5.2.17.2. Configuración de Geolocation.

5.2.17.3. Métodos.

5.2.18. Argumentos.

5.2.18.1. Geolocationsuccess.

5.2.18.2. Geolocationerror.

5.2.18.3. Geolocationoptions.

5.2.18.4. Objetos.

5.2.19. Globalization.

5.2.19.1. Instalación de Globalization.

5.2.19.2. Configuración de Globalization.

5.2.19.3. Objetos.

5.2.19.4. Globalizationerror.

5.2.19.5. Métodos.

5.2.20. Inappbrowser.

5.2.20.1. Instalación de inappbrowser.

5.2.20.2. Configuración de inappbrowser.

5.2.20.3. Métodos.

5.2.21. Phonegap. Estudiando su API (IV).

5.2.22. Media.

5.2.22.1. Instalación de Media.

5.2.22.2. Configuración de Media.

5.2.22.3. Métodos.

5.2.22.4. Parámetros.

5.2.22.5. Constantes.

5.2.23. Notification.

5.2.23.1. Instalación de Notification.

5.2.23.2. Configuración de Notification.

5.2.23.3. Métodos.

5.2.24. Splashscreen.

5.2.24.1. Instalación de Splashscreen.

5.2.24.2. Configuración de Splashscreen.

5.2.24.3. Inclusión de la imagen de presentación.

5.2.24.4. Métodos.

5.2.25. Storage.

5.2.25.1. Localstorage.

5.2.25.2. Websql.

5.2.25.3. Instalación y configuración.

- 5.2.25.4. Métodos.
- 5.2.25.5. Argumentos.
- 5.2.25.6. Objetos.

6. ENFRENTÁNDONOS A NUESTRA PRIMERA APP. ORGANIZANDO IDEAS.

- 6.1. Enfrentándonos a nuestra primera APP. Organizando ideas.
- 6.2. Mockup.
- 6.3. URL y nociones básicas.
- 6.4. Logueándonos.
- 6.5. Elección de S.O. Móvil y modelo sobre el que prototipar.
- 6.7 Configuración de componentes e interfaz final.
- 6.8. MyConversor. Ejemplo.
- 6.9. Generación de plantillas JQueryMobile.
 - 6.9.1. Opciones para obtener plantillas jQueryMobile.
 - 6.9.2. Opciones de appery.io.
- 6.10. APP offline.
 - 6.10.1. El ejemplo.
 - 6.10.2. La plantilla de OffLine.
 - 6.10.3. Estudiando el ejemplo.
 - 6.10.4. Por qué es offline.
 - 6.10.5. Cómo hacer dinámica una APP offline.
 - 6.10.6. APP OffLine. Web Storage API.
- 6.10.5. APP online.
- 6.11. Técnicas para que nuestra APP sea online.
 - 6.11.1. XMLHttpRequest.
 - 6.11.2. JSONP.
 - 6.11.3. WebSockets.

7. PUESTA EN PRÁCTICA DE LO APRENDIDO. APP OFFLINE. ANIMALES.

- 7.1. Puesta en práctica de lo aprendido. APP Offline. ANIMALES.
 - 7.1.1. Pantalla de presentación.
 - 7.1.2. Guardando las votaciones.
 - 7.1.3. Agregando música.
 - 7.1.4. Insertando interactividad.
 - 7.1.5. Avisando del estado de la batería.
 - 7.1.6. Agregando una foto y dinamizando la APP.

8. PUESTA EN PRÁCTICA DE LO APRENDIDO. APP ONLINE. MYTRIVIAL.

- 8.1. Puesta en práctica de lo aprendido. APP ONLINE. MyTrivial
- 8.2. Presentando MyTrivial.
 - 8.2.1. Interactuando con un servidor remoto.
 - 8.2.2. Transfiriendo archivos a un servidor.
 - 8.2.3. Registrando y mostrando online la puntuación.
 - 8.2.4. Obteniendo contactos del dispositivo e invitarles a utilizar MyTrivial.
 - 8.2.5. Guardando login y puntuación en toda la navegación.
 - 8.2.6. Preparando la APP para la no conectividad.

9. MONETIZANDO NUESTRA APP. ADMOB EN MYTRIVIAL

- 9.1. Monetizando nuestra APP. Admob en Animales y MyTrivial.
- 9.2. Tipologías de monetización.
- 9.3. Apps gratuitas con In-App Advertising.
- 9.4. Apps Freemium con compras In-App.
- 9.5. Apps de pago.
- 9.6. Apps con modelo de suscripción.
- 9.7. Apps gratuitas con In-App Advertising.
- 9.8. ¿Podemos utilizar In-App Advertising en PHONEGAP?
- 9.9. Apps Freemium con compras In-App.
- 9.10. ¿Cómo implementar In-APP Purchase con Phonegap?
- 9.11. Apps de pago.
- 9.12. ¿Podemos utilizar PHONEGAP en una APP de pago?
- 9.13. Apps con modelo de suscripción.
- 9.14. ¿Puede utilizarse PHONEGAP como modelo de suscripción?
- 9.15. ADMOB.
 - 9.15.1. Configurando el Sitio.
 - 9.15.2. ADMOB en MyTrivial.