

ANDROID, DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES



Área: Sin clasificar
Modalidad: Teleformación
Duración: 50 h
Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Objetivo general: Capacitar para la generación solvente e independiente de código en lenguaje Kotlin y JavaScript con un plan formativo eminentemente práctico para el desarrollo, depuración y despliegue de aplicaciones para dispositivos móviles.

CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN 1.1. Reconocimiento de las diferencias entre codificar en Java y Kotlin. 1.2. Diferenciación entre tipos de variables. 1.3. Expresión escrita de declaraciones y expresiones de flujo de control. 1.4. Implementación de funciones en Kotlin. 1.5. Utilización de clases, objetos y otras estructuras disponibles en Kotlin. 1.6. Iniciación en los conceptos básicos de JavaScript. 1.7. Conocimiento del estándar ECMAScript v6 (Abreviado como ES6 o ES2015) y sus nuevas funciones. 1.8. Aplicación de los conceptos de ES6 en tus proyectos. 1.9. Utilización de herramientas de compilación como Gulp y Webpack. 1.10. Inicio de creación de aplicaciones para Android. 1.11. Comprensión de los conceptos básicos de Java. 1.12. Conocimiento de las herramientas disponibles para los desarrolladores de Android. 1.13. Aplicación de los principios de depuración de aplicaciones para dispositivos móviles o Apps. 1.14. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno. 2. KOTLIN 2.1. Instalación de Android Studio con Kotlin. 2.2. Tipos de datos básicos en Kotlin. 2.3. Variables en Kotlin. 2.4. Colecciones en Kotlin. 2.5. Estructuras de control de flujo en Kotlin. 2.6. Funciones en Kotlin. 2.7. Clases y objetos en Kotlin. 2.8. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno. 3. JAVASCRIPT Y ECMAScript V6 3.1. Aspectos básicos a tener en cuenta en la codificación Web en JavaScript. 3.2. Tipos básicos en ES6. 3.3. Variables en ES6. 3.4. Operadores en ES6. 3.5. Funciones en ES6. 3.6. Declaraciones en ES6. 3.7. Estructuras de control de flujo en ES6. 3.8. Eventos en ES6. 3.9. Desestructuración (destructuring) en ES6. 3.10. Control, lanzamiento y prueba de excepciones. 3.11. Conceptos básicos de programación orientada a objetos (POO) en JavaScript. 3.12. [POO] Clases, Herencia y Agrupación en ES6. 3.13. Callbacks y promesas en ES6. 3.14. Datos y atributos en ES6. 3.15. Nuevas sintaxis y características en ES6. 4. FORMACIÓN TRANSVERSAL IMPRESCINDIBLE PARA ASEGURAR UN DESARROLLO Y DESPLIEGUE ADECUADO 4.1. Modelo de objeto de documento o Document Object Model (DOM). 4.2. Aprendizaje del uso de Babel CLI: es una herramienta que nos permite transformar nuestro código JavaScript de última generación (o con funcionalidades extras) a JavaScript que cualquier navegador o versión de Node.js entienda. 4.3. Aprendizaje del uso de Gulp: kit de herramientas JavaScript de código abierto utilizado como sistema de compilación de transmisión en el desarrollo web front-end. 4.4. ¿Qué es el Linting? O proceso de ejecutar un programa que analizará el código en busca de posibles errores o código sospechoso. 4.5. ¿Qué es el Bundling? O la "paquetización" de nuestro código generado para ofrecerlo como un producto único de manera transparente para el usuario final. 4.6. ¿Qué son los Development Web Servers o Dev Servers? Realmente útiles para obtener una visión de nuestra web tal y como quedaría si la subiéramos a un servidor final de producción, en nuestra máquina y de una forma más rápida y sencilla. 4.7. Recursos documentales adicionales sobre el estándar ES6. 4.8. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

METODOLOGIA



- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.