
Curso: Iniciación al desarrollo de aplicaciones Android

Horas:

Objetivos:

Introducirse en el desarrollo de aplicaciones para el sistema operativo Android, a través de la adquisición de las siguientes competencias:

- Conocer el entorno Android.
- Adquirir e instalar las aplicaciones necesarias para tal fin.
- Familiarizarse con el entorno de desarrollo Eclipse.
- Crear una primera aplicación.
- Adquirir una base en cuanto a los conceptos en los que se fundamenta el desarrollo de aplicaciones Android.
- Definir el aspecto de las aplicaciones.
- Cumplir ciertos requisitos de seguridad en las aplicaciones.
- Manipular datos.
- Tratar el contenido multimedia, redes e introducción a Google Play.

Dirigido a:

A entusiastas del mundo de la programación que deseen introducirse en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles y, concretamente, sobre la plataforma Android, y que posean unas nociones básicas del lenguaje de programación Java.

Capacita para:

Aprenderá a desarrollar aplicaciones para la plataforma Android. Conocerá los elementos básicos de la misma, dónde obtener y cómo instalar y configurar las aplicaciones necesarias para tal fin, diseñar la interfaz gráfica de la aplicación, además de otorgar funcionalidades en cuanto a las posibilidades que ofrece el hardware de los dispositivos portátiles con sistema operativo Android.

Otros datos:

- Se desarrollan aspectos que los avances tecnológicos actuales facilitan al programador de aplicaciones para dispositivos portátiles.
- Se exponen numerosas aplicaciones prácticas para incrementar la comprensión del texto y favorecer así su asimilación.
- Al final de cada capítulo se incluyen también ejercicios de autoevaluación, con los que podrá comprobar su nivel de aprendizaje.
- Se finalizan los contenidos introduciendo aspectos sobre el servicio Google Play, mediante el cual los usuarios podrán descargar aplicaciones, además de otros elementos, y los desarrolladores

FICHA TÉCNICA

podrán subir sus aplicaciones.

Contenido Formativo:

1. Introducción sobre Android

- 1.1. Conociendo Android, ¿qué es?
- 1.2. La plataforma
- 1.3. Su posición en el mercado
- 1.4. Sus componentes y arquitectura

2. Instalación de aplicaciones. ¿Qué necesitamos para programar en Android?

- 2.1. Cómo conseguir las aplicaciones necesarias
- 2.2. Instalar JDK de Oracle
- 2.3. Instalar Eclipse
- 2.4. Instalar SDK de Android
- 2.5. Instalar plugin ADT

3. Conociendo el entorno de desarrollo. Eclipse

- 3.1. Una vista rápida del entorno
- 3.2. Menús y paneles más relevantes
- 3.3. Perspectivas: desarrollo, DEBUG y DDMS
- 3.4. El emulador

4. Nuestro primer proyecto. Cómo empezar

- 4.1. Primera aplicación Android. El asistente de proyectos
- 4.2. Analizando los componentes de un proyecto
- 4.3. Despliegue de la aplicación sobre el emulador
- 4.4. Despliegue de la aplicación sobre un dispositivo real

5. Conceptos fundamentales

- 5.1. Actividades
- 5.2. Intents
- 5.3. Servicios
- 5.4. Broadcast receivers
- 5.5. Content providers

6. Creación de interfaces

- 6.1. Vistas o controles
- 6.2. Layouts o grupos de vistas
- 6.3. Temas y estilos
- 6.4. Eventos
- 6.5. Alertas
- 6.6. Aplicación práctica sobre interfaz gráfica

FICHA TÉCNICA

7. Permisos y seguridad

- 7.1. Permisos de la aplicación. ¿Qué puede hacer la aplicación?
- 7.2. Permisos sobre la aplicación. ¿Qué se puede hacer sobre ella?

8. Tratamiento de los datos

- 8.1. Mediante preferencias
- 8.2. Utilizando ficheros
- 8.3. A través de bases de datos

9. Un paso más

- 9.1. Multimedia
- 9.2. Redes
- 9.3. Firmar y exportar aplicaciones
- 9.4. Google Play
- 9.5. Aplicación práctica sobre aplicación multimedia

10. * CONTENIDOS DEL CD:

- 10.1. Tutorial interactivo compuesto por resúmenes animados, simulaciones del programa y ejercicios de autoevaluación.