

## FICHA TÉCNICA

---

### **Curso: Iniciación al desarrollo de aplicaciones Android - 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