



**Ideas puestas en marcha,  
actos convertidos en soluciones**

## **Diplomado en Desarrollo de Aplicaciones para dispositivos móviles Android e iOS**

### **Introducción:**

El cada vez mayor número de personas que utilizan dispositivos móviles como accesorio de su vida laboral y cotidiana es mayor día a día. Es por ello que hemos diseñado el diplomado "Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles" con el cual el alumno podrá generar aplicaciones para dispositivos móviles con sistemas operativos IOS o Android; y de esta manera personalizar su propia aplicación que resuelva las necesidades de su negocio o de su empresa y dar una mejor impresión a sus clientes

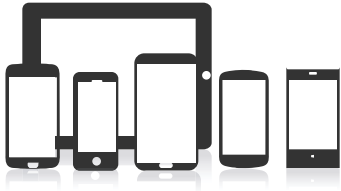
### **Dirigido a:**

El diplomado de Desarrollo de Apps para Android e iOS esta dirigido a aquellas personas con necesidad de generar una aplicación descargable que le permita resolver alguna necesidad.

### **Objetivos:**

- Preparar al alumno a través de los conocimientos de Phonegap para desarrollar aplicaciones útiles en dispositivos móviles.
- Guiar al alumno en el aprendizaje de Phonegap el lenguaje de programación para dispositivos móviles más popular.
- Guiar a alumno para que aprenda a desarrollar aplicaciones funcionales para entornos Android y para entornos iOS.

## Curso de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles



### Phonegap

Aproveche las ventajas que brinda Phonegap a desarrolladores para generar aplicaciones para dispositivos móviles basados en JavaScript, HTML5 y CSS3.

### Objetivo

Aprender el uso y manipulación de Phonegap de modo que el alumno sea capaz de generar aplicaciones eficientes para dispositivos móviles que funcionen tanto para las plataformas basadas en iOS y Android.

### Temario

#### MÓDULO I

Phonegap Build

20 hrs

#### UNIDAD 1. FUNDAMENTOS

- ¿Qué es Phonegap?
- Phonegap Build
- Desarrollo de una primera aplicación
- Hydration

#### UNIDAD 2. CARACTERÍSTICAS DEL DISPOSITIVO

- Obtener información específica del dispositivo
- Monitoreo del estado de la batería
- Acelerómetro
- Compás

#### UNIDAD 3. MODOS DE ALERTA PARA EL USUARIO

- Ventanas de diálogo
- Vibration

#### UNIDAD 4. CAPTURA DE ELEMENTOS MULTIMEDIA

- Acceso a la cámara
- Acceso a la biblioteca de fotografías
- Captura de audio y video

#### UNIDAD 5. CARACTERÍSTICAS GLOBALES DE LA APLICACIÓN

- Geolocalización
- Globalization

#### UNIDAD 6. ALMACENAMIENTO DE DATOS GLOBALES

- Local Storage
- Web Sql
- Indexed DB
- Manejo de archivos del sistema
- Acceso a los contactos del dispositivo

#### UNIDAD 7. DATOS REMOTOS

- Creación de un navegador dentro de la app
- Revisión del estado de la conexión
- Acceso a datos remotos a través de AJAX y jQuery

#### UNIDAD 8. TOQUES FINALES DE LA APLICACION

- Splash screen
- Iconos
- Definición de permisos



## MODULO II

Desarrollo de aplicaciones con Android SDK  
20 horas

### UNIDAD 1. FUNDAMENTOS

- Historia de Android
- Fragmentación y como resolverlo

### UNIDAD 2. ARQUITECTURA DE DESARROLLO

- Descarga e instalación de Eclipse
- Revisión de la interfaz de Eclipse
- Actualización del SDK con Android Manager
- Creación de un dispositivo en el emulador de Android
- Publicación de la aplicación a un dispositivo real

### UNIDAD 3. ESTRUCTURA GENERAL DE UNA APLICACION DE ANDROID

- Layouts
- Manejo de Cadenas
- Estilos
- Archivo Manifest
- Clases Java para el manejo de la lógica de la aplicación

### UNIDAD 4 DEPURACION DE LAS APLICACIONES

- Depuración del código de java
- Despliegue de mensajes con Toast
- Breakpoints
- Observación de variables
- Uso de la perspectiva DDMS

### UNIDAD 5. CONTROLES BÁSICOS

- Botones
- Campos de Texto
- Imágenes
- Listas

### UNIDAD 6. MANEJO DE DISTINTAS DENSIDADES DE PIXEL Y TAMAÑOS DE APLICACIONES

- Unidades relativas para los controles
- Unidades relativas para las fuentes
- Uso de imágenes con diferentes densidades de pixel

### UNIDAD 7. APLICACIONES DE MAS DE UNA VISTA

- Comunicación entre dos actividades
- Fragmentos

### UNIDAD 8. VENTANAS DE ALERTA Y DE MENÚ

- Toast
- Ventana de diálogo
- Action Bar
- Menú Contextual

### UNIDAD 9 ALGUNAS API's IMPRESCINDIBLES

- Cámara
- Acelerómetro
- WebView
- Alarm

### UNIDAD 10 PUBLICACION DE LA APP EN PLAYSTORE

- Creación de una cuenta de desarrollador.
- Subir la publicación
- Actualización



## MÓDULO III

Desarrollo de aplicaciones para iOS 8  
Duración 20 horas

### UNIDAD 1 FUNDAMENTOS

- Características particulares para desarrollar hacia iOS
- Lenguajes de programación (Objective C, Swift)
- Herramientas de trabajo
- Acerca de la licencia de desarrollador

### UNIDAD 2 ARQUITECTURA DE DESARROLO

- Características generales de Xcode
- Creación de una aplicación Simple
- Revisión de la aplicación en el emulador

### UNIDAD 3 FUNDAMENTOS DE SWIFT

- Variables
- Funciones
- Declaración de clases

### UNIDAD 4 CREACION DE UNA APLICACION INTERACTIVA

- Acciones
- Outlets
- Código para esconder el teclado

### UNIDAD 5 DEPURACIÓN DE LA APLICACIÓN

- Uso del depurador de Xcode
- Brekpoints
- Vista de variables

### UNIDAD 6 VENTANAS Y VISTAS

- La Clase UIWindow
- Jerarquía de las vistas
- Tipos de Vistas

### UNIDAD 7 MANEJO DE DIFERENTES TAMAÑOS DE LAYOUTS

- Auto Layout en Interface Builder
- Auto Layout en Código
- Elementos de proporcion restringida

### UNIDAD 8 STORYBOARD

- Creación de un proyecto con Storyboard
- Añadir Escenas
- Configuración de Segues
- Configuración de Transiciones
- Transmisión de Datos

### UNIDAD 9 CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN CON TabBar

- Creación del proyecto
- Añadir nuevas escenas
- Configuración de los elementos

### UNIDAD 10 MANEJO DE TABLAS

- Estilo de tablas
- Estilo de las Celdas
- Reutilización de las tablas
- Creación de la fuente de datos

### UNIDAD 11 APLICACIONES PARA IPAD

- Split View
- Creacion de la vista de lista
- Creación de la vista de detalle
- Implementación de un PopOver

### UNIDAD 12 PUBLICACIÓN DE LA APP EN ITUNES STORE

- Creación de una cuenta de desarrollador.
- Subir la publicación
- Actualización