



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Material Design: Experto en Desarrollo Apps para Android + Titulación Universitaria

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Material Design: Experto en Desarrollo Apps para Android + Titulación Universitaria

duración total: 275 horas

horas teleformación: 75 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Si trabaja en el entorno de desarrollo de aplicaciones o tiene interés en hacerlo y quiere conocer los aspectos esenciales del desarrollo y programación de aplicaciones para Android este es su momento, con el Curso de Material Design: Experto en Desarrollo Apps para Android podrá adquirir los conocimientos clave para desenvolverse profesionalmente en este ámbito. La tecnología de los dispositivos móviles ha avanzado rápidamente en los últimos años, llegando a ser actualmente auténticos ordenadores de bolsillo. Esta evolución nos da cada vez más posibilidades para desarrollar aplicaciones que aprovechen las características de estos dispositivos.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Configurar elementos gráficos en Material Design.
- Mantener compatibilidad con Material Design.
- Aprender a desarrollar una aplicación en el sistema operativo para móviles Android con Kotlin.
- Conocer los programas y entornos para su realización así como las etapas necesarias hasta su publicación y posterior comercialización con Kotlin.
- Conocer la estructura básica de un proyecto en Android con Kotlin.
- Conocer el entorno de trabajo Android Studio IDE.

para qué te prepara

Este Curso de Material Design: Experto en Desarrollo Apps para Android le prepara para familiarizarse con el conjunto de tecnologías que forman Android, además de conocer cada uno de sus componentes y la interacción que tienen entre ellos para desarrollar aplicaciones.

salidas laborales

Programación, Desarrollo de Aplicaciones.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Desarrollo de Aplicaciones en Android. Vol I'
- Manual teórico 'Desarrollo de Aplicaciones en Android. Vol II'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de ineseam ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. DESARROLLO DE APPS PARA ANDROID CON MATERIAL DESIGN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN Y PRESENTACIÓN A MATERIAL DESIGN

1. Qué es Material Design y para que se utiliza?
2. Características y funcionalidad de Material Design

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRIMEROS PASOS Y FUNCIONAMIENTO CON MATERIAL DESIGN

1. Instalar Android Studio con Material Design
2. Uso de Android Studio con Material Design
3. Instalar simuladores para funcionamiento de Material Design

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑAR APPS CON MATERIAL DESIGN

1. Colores Material Design
2. Elementos y configuración básica en Material Design
3. Impresión en Material Design
4. Capas y efectos en Material Design

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIONES COMPATIBLES CON MATERIAL DESIGN

1. Compatibilidad con Material Design
2. Aplicaciones en smartwatches

UNIDAD DIDÁCTICA 5. USO DE COMPONENTES PARA MATERIAL DESIGN

1. CardViews en Material Design
2. RecyclerView en Material Design
3. Animaciones en Material Design

PARTE 2. DESARROLLO DE PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE ANDROID

1. Introducción a Android
2. Futuro de Android

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE ANDROID STUDIO

1. Descarga e instalación de Android Studio y SDK de Android
2. Actualización de Android Studio
3. Instalar / actualizar componentes del SDK de Android

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA DE UN PROYECTO ANDROID

1. Estructura de proyectos en Android Studio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPONENTES DE UNA APLICACIÓN EN ANDROID

1. Componentes de aplicación
2. Primera aplicación: Hola Usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

1. Layouts
2. Botones
3. Texto e imágenes
4. Checkbox y Radiobutton
5. Listas desplegables (Spinner)
6. RecyclerView
7. Cardview
8. Controles personalizados
9. Fragments

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MENUS EN ANDROID

- 1.Action bar
- 2.Action Bar por defecto
- 3.Tool Bar
- 4.Page Filter y Tabs

UNIDAD DIDÁCTICA 7. WIDGETS

- 1.Widget estático
- 2.Widget dinámico
- 3.Personalización previewImage en widget

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN DE PREFERENCIAS EN ANDROID

- 1.Shared Preferences

UNIDAD DIDÁCTICA 9. BASES DE DATOS Y FICHEROS

- 1.Persistencia de datos con Room
- 2.Aplicación lista de compra
- 3.Ficheros en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 10. TRATAMIENTO XML: SAX Y DOM

- 1.Tratamiento de XML en Android: Introducción
- 2.Tratamiento de XML en Android: SAX
- 3.Tratamiento de XML en Android: DOM

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CONTENT PROVIDERS

- 1.Content Providers

UNIDAD DIDÁCTICA 12. NOTIFICACIONES

- 1.Toast
- 2.Barra de estado
- 3.Diálogos
- 4.Snackbar

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SERVICIOS WEB

- 1.Servicios web y APIS con Retrofit2
- 2.App con Dog API

UNIDAD DIDÁCTICA 14. GOOGLE PLAY SERVICES

- 1.Localización geográfica
- 2.Google Maps
- 3.Youtube

UNIDAD DIDÁCTICA 15. FIREBASE PARA ANDROID

- 1.Firebase: Base de datos en tiempo real
- 2.App de Login con Firebase

UNIDAD DIDÁCTICA 16. FIRMA DE APLICACIÓN Y PUBLICACIÓN

- 1.Registrar la APK (o App Bundle)
- 2.Registrar cuenta de desarrollador
- 3.Perfil de app en Google Play
- 4.Subir el archivo (APK o AAB)
- 5.Últimos detalles