

IFCD51 DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS ANDROID



436,00 € - 589,00 €

Con este curso Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Android el alumno realizará una formación especializada de la Familia Profesional de la Informática y Comunicaciones. El curso Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Android te aportará los conocimientos necesarios para mejorar tus capacidades en la creación de aplicaciones Android, así como en la distribución de las mismas y en la realización de programas Kotlin.

Categorías: [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#) |

INFORMACIÓN

Duración	350 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS

Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. REALIZAR PROGRAMAS CON KOTLIN PARA ANDROID

1. Características de Kotlin para Android
2. Elementos diferenciales entre Java y Kotlin
3. Elementos básicos:
 4. - Arrays
 5. - Loops
 6. - Expresiones lambda
 7. - Clases, Objetos y Modelos
 8. - Listeners.
 9. Gestión de memoria en Kotlin
10. Patrones de diseño en Kotlin:
 11. - Singleton
 12. - Decorator
 13. - Observer

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARQUITECTURA DE APLICACIONES EN ANDROID

1. Entorno de desarrollo para Android: Android Studio
2. - Personalización
3. - Debug
4. - AVDs y dispositivos reales
5. - SDKs
6. - Builds
7. Elementos de arquitectura básica en Android
8. - Páginas
9. * Activities
10. * Layouts

11. * Navegación entre dos actividades
12. - Integración de modelos
13. - Componentes y Widgets:
14. * Textos
15. * Imágenes
16. * Botones
17. * Otros.
18. Componentes avanzados de arquitectura:
19. - Listas de datos y detalles:
20. * RecyclerView
21. * ViewHolder
22. * Adapters
23. - La arquitectura de Single Activity
24. - Fragmentos y navegación entre fragmentos
25. - Mantenimiento de bases de datos: Room
26. - LiveData
27. Competencias transversales:
28. - Adaptabilidad, flexibilidad y tolerancia al cambio
29. - Orientación a resultados
30. - Trabajo en equipo y colaboración
31. - Iniciación a Git

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS AVANZADAS Y BASES DE DATOS

1. Sidemenu
2. - LiveData
3. - MVVM
4. - Single Activity
5. - Navigation
6. CRUD
7. - CRUD con bases de datos
8. - CRUD con LiveData
9. Repository
10. Base de Datos Externas
11. Frameworks de llamadas HTTP: Volley vs Retrofit
12. Popups
13. Tratamiento de imágenes
14. - Picasso vs Glide

15. - Almacenamiento privado
16. - Galería
17. Competencias transversales:
18. - Creatividad
19. - Orientación a resultados
20. - Resolución de problemas
21. - Intercambio de conocimiento y cooperación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERACCIÓN DE LA APLICACIÓN CON EL DISPOSITIVO

1. Implicit intents:
2. - Interacción con el dispositivo
3. - Estrategias
4. Geolocalización, Google Maps y Google Services:
5. - Permisos
6. - Geolocalización
7. - Alta en Google Services, keys, securización.
8. Cámara:
9. - Permisos
10. - Configuración
11. - Tratamiento de imágenes
12. - Almacenamiento en BBDD
13. Contactos:
14. - Permisos
15. - Tratamiento de la agenda
16. - Compartir
17. Competencias transversales
18. - Orientación a resultados
19. - Resolución de problemas
20. - Uso de Git en grupo y entornos de desarrollo compartidos
21. - Trabajar por proyectos en Trello

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DE LA APLICACIÓN EN EL ENTORNO GOOGLE FIREBASE Y PUBLICACIÓN EN GOOGLE PLAY.

1. Autenticación:
2. - Usuarios
3. - Permisos

4. - Autenticación por correo
5. - Otros tipos de autenticación
6. Notificaciones:
7. - Push Notifications
8. - Estrategias de Push Notifications
9. - Personalización
10. - Envíos masivos y únicos
11. Bases de datos Cloud Firestore:
12. - Bases de datos NoSQL
13. - Triple Binding
14. - Importación de bases de datos MySQL a Cloud Firestore
15. - Límites y cuotas
16. Google Analytics y Google Crashlytics:
17. - Monitorización del uso de una aplicación con Google Analytics
18. - Eventos
19. - Monitorizar errores con Google Crashlytics
20. Publicación:
21. - Compilación
22. - APK y Bundles
23. - Revisión y Publicación
24. Competencias transversales
25. - Orientación estratégica
26. - Orientación a cliente
27. - Resolución de problemas