

La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Crea tus aplicaciones Android con App Inventor 2

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

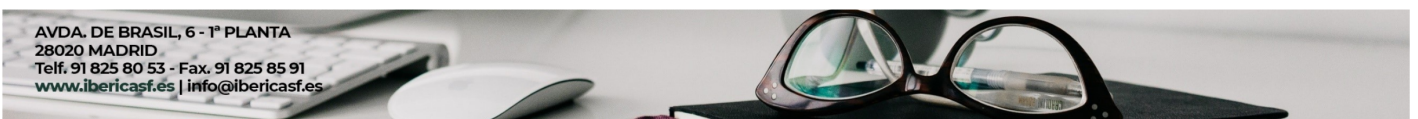
Objetivos:

Introducir al alumno en el desarrollo de aplicaciones para el sistema operativo Android.
Aprender a desarrollar aplicaciones para la plataforma Android sin conocer ningún lenguaje de programación específico. Aprender los elementos básicos que ofrece MIT App Inventor 2 para tal fin diseñando interfaces gráficas propias y la lógica de las mismas.

Contenidos:

Introducción sobre Android
Conociendo Android, ¿qué es?
La plataforma.
Su posición en el mercado.
Sus componentes y arquitectura.

Conozca MIT App Inventor
¿Qué es MIT App Inventor?
¿A quién va dirigido?
¿Qué alcance tiene?
Requisitos e instalación.
¿Cómo se accede a MIT App Inventor?



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



La interfaz de desarrollo

- Crear un nuevo proyecto. El diseñador.
- La barra de menús de la aplicación.
- La barra de menús del proyecto.
- La paleta de componentes.
- El visor.
- Los componentes.
- Media.
- Las propiedades.
- El editor de bloques.
- El emulador.

Tu primera aplicación con App Inventor

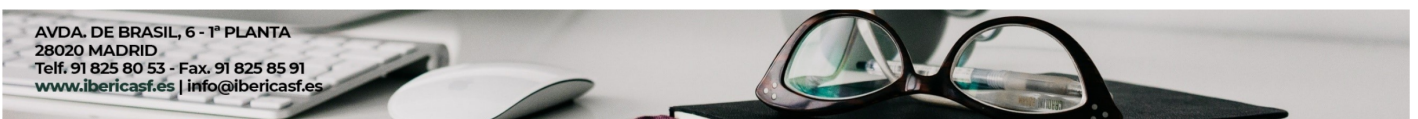
- Crear el proyecto.
- Elegir los componentes de la aplicación, añadirlos y establecer sus propiedades.
- Implementar la lógica de la aplicación desde el editor de bloques.
- Probar la aplicación.
- Empaquetar la aplicación.

Conceptos básicos sobre fundamentos de programación. Los bloques

- Variables.
- Instrucciones y procedimientos.
- Bucles.
- Interacción con la aplicación. Eventos.
- Funciones o métodos.

Aplicación práctica I

- Descripción de la aplicación.
- Diseño de la interfaz gráfica. Elección y configuración de componentes.
- Desarrollo de la lógica. Definir el comportamiento.



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Aplicación práctica II

Descripción de la aplicación.

Diseño de la interfaz gráfica. Elección y configuración de componentes.

Desarrollo de la lógica. Definir el comportamiento.

Monetización y comercio de aplicaciones

Difusión de aplicaciones y formas de ganar dinero con ellas.

Google Play.

Registro como desarrollador y publicación de aplicaciones en Google Play.