

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.