

ANDROID, DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES. IFCD71

SKU: EVOL-6656-iNO-B-1 | **Categorías:** [INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES](#), [Programación y Desarrollo](#)

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas [50](#)

Más información [CONTENIDO ADAPTADO A CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD](#)

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

ANDROID, DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Objetivos

Este Curso IFCD71 ANDROID, DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Informática y comunicaciones. Con este CURSO IFCD71 ANDROID, DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES el alumno será capaz de Capacitar para la generación solvente e independiente de código en lenguaje Kotlin y JavaScript con un plan formativo eminentemente práctico para el desarrollo, depuración y despliegue de aplicaciones para dispositivos móviles.

Contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Reconocimiento de las diferencias entre codificar en Java y Kotlin.
2. Diferenciación entre tipos de variables.
3. Expresión escrita de declaraciones y expresiones de flujo de control.
4. Implementación de funciones en Kotlin.
5. Utilización de clases, objetos y otras estructuras disponibles en Kotlin.
6. Iniciación en los conceptos básicos de JavaScript.
7. Conocimiento del estándar ECMAScript v6 (Abreviado como ES6 o ES2015) y sus nuevas funciones.
8. Aplicación de los conceptos de ES6 en tus proyectos.
9. Utilización de herramientas de compilación como Gulp y Webpack.
10. Inicio de creación de aplicaciones para Android.
11. Comprensión de los conceptos básicos de Java.
12. Conocimiento de las herramientas disponibles para los desarrolladores de Android.



13. Aplicación de los principios de depuración de aplicaciones para dispositivos móviles o Apps.
14. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. KOTLIN

1. Instalación de Android Studio con Kotlin.
2. Tipos de datos básicos en Kotlin.
3. Variables en Kotlin.
4. Colecciones en Kotlin.
5. Estructuras de control de flujo en Kotlin.
6. Funciones en Kotlin.
7. Clases y objetos en Kotlin.
8. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. JAVASCRIPT Y ECMASCRIPT V6

1. Aspectos básicos a tener en cuenta en la codificación Web en JavaScript.
2. Tipos básicos en ES6.
3. Variables en ES6.
4. Operadores en ES6.
5. Funciones en ES6.
6. Declaraciones en ES6.
7. Estructuras de control de flujo en ES6.
8. Eventos en ES6.
9. Desestructuración (destructuring) en ES6.
10. Control, lanzamiento y prueba de excepciones.
11. Conceptos básicos de programación orientada a objetos (POO) en JavaScript.
12. [POO] Clases, Herencia y Agrupación en ES6.
13. Callbacks y promesas en ES6.
14. Datos y atributos en ES6.
15. Nuevas sintaxis y características en ES6.
16. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FORMACIÓN TRANSVERSAL PARA ASEGURAR UN DESARROLLO Y DESPLIEGUE ADECUADO

1. Modelo de objeto de documento o Document Object Model (DOM).
2. Aprendizaje del uso de Babel CLI: es una herramienta que nos permite transformar nuestro código JavaScript de última generación (o con funcionalidades extras) a JavaScript que cualquier navegador o versión de Node.js entienda.
3. Aprendizaje del uso de Gulp: kit de herramientas JavaScript de código abierto utilizado como sistema de compilación de transmisión en el desarrollo web front-end.
4. ¿Qué es el Linting? O proceso de ejecutar un programa que analizará el código en busca de posibles errores o código sospechoso.
5. ¿Qué es el Bundling? O la “paquetización” de nuestro código generado para ofrecerlo como un producto único de manera transparente para el usuario final.
6. ¿Qué son los Development Web Servers o Dev Servers? Realmente útiles para obtener una visión de nuestra web tal y



como quedaría si la subiéramos a un servidor final de producción, en nuestra máquina y de una forma más rápida y sencilla.

7. Recursos documentales adicionales sobre el estándar ES6.
8. Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

Tal vez te pueda interesar este curso: [Curso Online de APPs y Videojuegos para iOS, Android: Práctico](#)

Síguenos en: [Instagram](#)

