

IFCT035PO DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES BASADO EN PHONEGAP

SKU: EVOL-6760-iNO-B | Categorías: [INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES](#), [Programación y Desarrollo](#)

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas [60](#)

Acreditado por Universidad [NO](#)

Créditos ECTS [0](#)

Más información

[CONTENIDO ADAPTADO A CERTIFICADO DE
PROFESIONALIDAD](#)

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

Objetivos

Este Curso IFCT035PO DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES BASADO EN PHONEGAP le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Informática y comunicaciones. Con este CURSO IFCT035PO DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES BASADO EN PHONEGAP el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y generar aplicaciones multidispositivos con phonegap válidas en ios, android, windows phone y web.

Contenidos

1. - Web App.
2. - App Híbrida.
3. - Ejemplos.
4. Ciclo de vida de una APP.
5. - Prototipo o interfaz gráfica.
6. - Prototipado. Un poco de teoría.
7. - Papel y lapicero.
8. - Herramientas de prototipado online.
9. Modelo de datos o lógica
10. - Codificación de la lógica según la tipología de la APP.
11. - ¿Qué debe hacer nuestra lógica o modelo de datos?.
12. - Implementación.
13. - Generación de binarios y distribución en los market places.
14. - Mantenimiento y actualización de la APP en los market places.



UNIDAD DIDÁCTICA 2. PHONEGAP. PRESENTACIÓN. ORIGEN Y PRESENTE.

1. Phonegap Presentación Origen y presente
2. - Introducción
3. - Concepto
4. Características
5. - Definición = Características + Concepto
6. - Cuestiones para aclarar
7. Precio de PHONEGAP
8. - ¿Cuál es la diferencia entre PHONEGAP y CORDOVA?
9. - ¿Cuántas aplicaciones PHONEGAP hay disponibles en los stores o tiendas de APPS?
10. - ¿Qué es PHONEGAP BUILD y qué diferencia tiene respecto al framework PHONEGAP?
11. - ¿Es cierto que Apple rechaza proyectos desarrollados con PHONEGAP?
12. - ¿Puede utilizarse PHP/ASP/JSF/Java/NET con PHONEGAP?
13. - Plataformas soportadas por PHONEGAP
14. - El API de PHONEGAP
15. Acercamiento al API
16. - Disponibilidad de la API según el Sistema Operativo
17. - Instalando IDE Android para trabajar con PHONEGAP
18. - Requisitos mínimos
19. Sistemas Operativos
20. - Instalación del JDK Pasos
21. - Instalación del SDK de Android
22. Opciones
23. - ADT Bundle Pasos
24. - Primer proyecto en Eclipse
25. - Creando mi primer proyecto PHONEGAP en Android
26. Instalación de PHONEGAP
27. - Versión a instalar
28. - Descripción de Nodejs
29. - Instalación de Nodejs
30. - Instalando framework PHONEGAP desde npm
31. - Creación del proyecto híbrido PHONEGAP multiplataforma
32. - Creando un proyecto PHONEGAP para Android personalizado
33. - Cómo crear proyectos PHONEGAP para otras plataformas que no sean Android
34. - Alternativas a PHONEGAP
35. Appcelerator
36. - Appcelerator VS Phonegap
37. - Conclusión
38. - Corona
39. Conclusión
40. - Adobe AIR
41. - Adobe Air VS Phonegap



UNIDAD DIDÁCTICA 3. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (I)

1. Phoneygap estudiando su API (I)
2. - Archivo de configuración
3. Elementos y atributos de configuración generales
4. - Preferencias globales
5. - Preferencias de múltiples plataformas
6. - El elemento feature
7. - Preferencias exclusivas de Android
8. - Instalando GIT
9. Instalación. Pasos.
10. - Accelerometer
11. Instalación de Accelerometer
12. - Configuración de Accelerometer
13. - Métodos
14. Accelerometer.getCurrentAcceleration
15. - Accelerometer.watchAcceleration
16. - Accelerometer.wearWatch
17. - Objeto acceleration
18. - Funciones callback
19. AccelerometerSuccess
20. - AccelerometerError
21. - Parámetro opcional
22. AccelerometerOptions
23. - Camera
24. Instalación de Camera
25. - Configuración de Camera
26. - Métodos
27. Camera.getpicture
28. - Camera.Cleanup
29. - Funciones callback
30. Camerasuccess.
31. - Cameraerror.
32. - Cameraoptions
33. - Capture
34. Instalación de Capture
35. - Configuración de Capture
36. - Métodos
37. Capture.captureaudio
38. - Capture.captureimage
39. - Capture.capturevideo
40. - Options
41. Captureaudiooptions
42. - Captureimageoptions



43. - Capturevideooptions
44. - Varios
45. Configurationdata
46. - Captureerrorcb
47. - Mediafile
48. - Mediafiledata
49. - Compass
50. Instalación de Compass
51. - Configuración de Compass
52. - Métodos
53. Compass.getcurrentheading
54. - Compass.watchheading
55. - Compass.clearwatch
56. - Argumentos
57. Compassuccess
58. - Compasserror
59. - Compassoptions
60. - Compassheading

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (II).

1. Phonegap Estudiando su API (II)
2. Connection
3. - Instalación de Connection
4. - Configuración de Connection
5. - Propiedad
6. Connectiontype
7. - Constantes
8. Contacts
9. - Instalación de Contacts
10. - Configuración de Contacts
11. - Métodos
12. - Argumentos
13. Device
14. - Instalación de Device
15. - Configuración de Device
16. - Propiedades
17. Events
18. - Instalación de Events
19. - Configuración de Events
20. - Tipos de Eventos
21. Deviceready.
22. - Pause.
23. - Resume.



24. - Online.
25. - Offline.
26. - Backbutton.
27. - Batterycritical.
28. - Batterylow.
29. - Batterystatus.
30. - Menubutton.
31. - Searchbutton.
32. - Startcallbutton.
33. - Endcallbutton.
34. - Volumedownbutton.
35. - Volumeupbutton.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PHONEGAP. ESTUDIANDO SU API (III).

1. Phonegap Estudiando su API (III)
2. File
3. - Instalación de File
4. - Configuración de File
5. - DirectoryEntry
6. - DirectoryReader
7. - FileEntry
8. - FileError
9. - FileReader
10. - FileSystem
11. - FileTransfer
12. - FileTransferError
13. - FileUploadOptions
14. - FileUploadResult
15. - FileWriter
16. - Flags
17. - Localfilesystem
18. - Metadata
19. - Geolocation
20. - Argumentos
21. - Globalization
22. - Inappbrowser
23. - Phonegap Estudiando su API (IV)
24. - Media
25. - Notification
26. - Splashscreen
27. - Storage



UNIDAD DIDÁCTICA 6. ENFRENTÁNDONOS A NUESTRA PRIMERA APP. ORGANIZANDO IDEAS.

1. Enfrentándonos a nuestra primera APP Organizando ideas
2. Mockup
3. URL y nociones básicas
4. Logueándonos
5. Elección de SO Móvil y modelo sobre el que prototipar
6. Configuración de componentes e interfaz final
7. MyConversor Ejemplo
8. Generación de plantillas JQueryMobile
9. - Opciones para obtener plantillas jQueryMobile
10. - Opciones de apperyio
11. APP offline
12. - El ejemplo
13. - La plantilla de OffLine
14. - Estudiando el ejemplo
15. - Por qué es offline
16. - Cómo hacer dinámica una APP offline
17. - APP OffLine Web Storage API
18. - APP online
19. Técnicas para que nuestra APP sea online
20. - XMLHttpRequest
21. - JSONP
22. - WebSockets

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PUESTA EN PRÁCTICA DE LO APRENDIDO. APP OFFLINE. ANIMALES.

1. Puesta en práctica de lo aprendido APP Offline ANIMALES
2. - Pantalla de presentación
3. - Guardando las votaciones
4. - Agregando música
5. - Insertando interactividad
6. - Avisando del estado de la batería
7. - Agregando una foto y dinamizando la APP

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PUESTA EN PRÁCTICA DE LO APRENDIDO. APP ONLINE. MYTRIVIAL.

1. Puesta en práctica de lo aprendido APP ONLINE MyTrivial
2. Presentando MyTrivial
3. - Interactuando con un servidor remoto
4. - Transfiriendo archivos a un servidor
5. - Registrando y mostrando online la puntuación
6. - Obteniendo contactos del dispositivo e invitarles a utilizar MyTrivial
7. - Guardando login y puntuación en toda la navegación
8. - Preparando la APP para la no conectividad



UNIDAD DIDÁCTICA 9. MONETIZANDO NUESTRA APP. ADMOB EN MYTRIVIAL

1. Monetizando nuestra APP Admob en Animales y MyTrivial
2. Tipologías de monetización
3. Apps gratuitas con In-App Advertising
4. Apps Freemium con compras In-App
5. Apps de pago
6. Apps con modelo de suscripción
7. ¿Podemos utilizar In-App Advertising en PHONEGAP?
8. ¿Cómo implementar In-APP Purchase con Phonegap?
9. ¿Podemos utilizar PHONEGAP en una APP de pago?
10. ¿Puede utilizarse PHONEGAP como modelo de suscripción?
11. ADMOB
12. - Configurando el Sitio
13. - ADMOB en MyTrivial

