



NFC | NEBRIJA
FORMACIÓN
CONTINUA



PROGRAMA FORMATIVO

***Desarrollo y Programación de Aplicaciones
para Android (Titulación Universitaria con 4
Créditos ECTS)***



Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android (Titulación Universitaria con 4 Créditos ECTS)

Duración: 110 horas

Precio: 260 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.

NFC | NEBRIJA
FORMACIÓN
CONTINUA

Centro de Formación Euroinnova Business
School en colaboración con Universidad
Antonio de Nebrija

SUMA HASTA **2 PUNTOS** Y MEJORA TU NOTA FINAL EN EL BAREMO

Cursos que puntúan como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el
Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI



1 Curso de
110 horas



0,5 puntos
para el baremo



2 Puntos en
el baremo



0,60 puntos en
la nota final

Consulta la Convocatoria de tu Comunidad Autónoma

* Únicamente puntúan en las oposiciones docentes las titulaciones universitarias

Puntúa con tu curso como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI. Realizándolo podrás sumar hasta 2 puntos sobre el total de 10 en la fase de Concurso. La nota final depende, de un 60% de la nota obtenida en el examen y un 40% de la fase concurso. Con la realización de este curso puedes llegar a añadir 0,60 puntos a la nota global del concurso-oposición.

Descripción

El presente CURSO HOMOLOGADO EN DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID CON KOTLIN ofrece una formación especializada en la materia. La tecnología de los dispositivos móviles ha avanzado rápidamente en los últimos años, llegando a ser actualmente auténticos ordenadores de bolsillo. Esta evolución nos da cada vez más posibilidades para desarrollar aplicaciones que aprovechen las características de estos dispositivos. La plataforma que más rápido está creciendo actualmente es Android, debido a que se trata de un Sistema Operativo abierto que cualquier fabricante puede adaptar e instalar en sus dispositivos, que está en constante evolución, y que aporta gran cantidad de servicios y aplicaciones. Es por ello que cada vez existe una mayor demanda de profesionales que dominen esta tecnología.

A quién va dirigido

Este CURSO ONLINE HOMOLOGADO EN DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID CON KOTLIN está dirigido a todos aquellos desarrolladores que quieran programar aplicaciones para tecnologías móviles, así como para programadores que quieran aprender a realizar aplicaciones sobre Android y/o quieran conseguir una TITULACIÓN UNIVERSITARIA HOMOLOGADA.

Salidas laborales

Informática. Programación, Desarrollo de Aplicaciones.



Objetivos

- Aprender a desarrollar una aplicación en el sistema operativo para móviles Android con Kotlin.
- Conocer los programas y entornos para su realización así como las etapas necesarias hasta su publicación y posterior comercialización con Kotlin.
- Conocer la estructura básica de un proyecto en Android con Kotlin.
- Conocer el entorno de trabajo Android Studio IDE.

Para que te prepara

Con la realización de este CURSO ONLINE HOMOLOGADO EN DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID CON KOTLIN el alumno tendrá una introducción inicial de todo el conjunto de tecnologías que forman Android, además de conocer cada uno de sus componentes y la interacción que tienen entre ellos para desarrollar aplicaciones. El presente Curso Universitario está Acreditado por la UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA con 4 créditos Universitarios Europeos (ECTS), siendo baremable en bolsa de trabajo y concurso-oposición de la Administración Pública.

Titulación

Titulación Universitaria en Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android con 4 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.

Esta titulación la expide la prestigiosa Universidad Antonio de Nebrija, con ella se obtendrán 4 créditos ECTS(European Credit Transfer System).



Forma de pago

Tarjeta de Crédito / PayPal

Eligiendo esta opción de pago, podrá abonar el importe correspondiente, cómodamente en este mismo instante, a través de nuestra pasarela de pago segura concertada con Paypal

Transferencia Bancaria

Eligiendo esta opción de pago, deberá abonar el importe correspondiente mediante una transferencia bancaria.

No será aceptado el ingreso de cheques o similares en ninguna de nuestras cuentas bancarias.

Contrareembolso

Podrá pagar sus compras directamente al transportista cuando reciba el pedido en su casa. Eligiendo esta opción de pago, recibirá mediante mensajería postal, en la dirección facilitada en el formulario, el material del curso, abonando el importe correspondiente a la recepción.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android'
- DVD



Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android (Titulación Universitaria con 4 Créditos ECTS)



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.
- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Campus Virtual

Es el aula virtual donde encontrarás todos los contenidos de los cursos, cuidadosamente revisados y actualizados por nuestro equipo de profesores y especialistas.

El campus virtual se convierte en el principal escenario de aprendizaje y es aquí donde el alumnado podrá acceder a los contenidos del curso con tan sólo un clic.

Este nuevo sistema de aprendizaje online puede facilitar el trabajo del alumnado y del equipo docente en varios sentidos:

La presentación online de la acción formativa hace posible incluir contenidos en muy diversos formatos: texto, imagen, vídeo, audio, etc.

Asimismo, el alumnado puede descargarse en pdf el temario de su curso conforme vaya avanzando en los contenidos para que pueda tenerlos guardados.

Además, el campus virtual permite establecer contacto directo con el tutor o tutora a través del sistema de comunicación por correo electrónico que también permitirá intercambiar archivos entre las partes.

El entorno virtual simplifica y agiliza la evaluación y seguimiento del alumnado, tanto para el propio alumno o alumna como para el equipo docente. Por un lado, el alumnado podrá observar su avance a lo largo del itinerario formativo y recibirá retroalimentación inmediata sobre sus resultados en las pruebas de evaluación. En segundo lugar, el equipo docente verá simplificado su trabajo, puesto que todos los datos acerca de la actividad del alumnado en la plataforma, así como los resultados de las pruebas quedan registrados de manera automática, evitando así la labor de corrección manual y permitiendo al profesor o profesora tener una visión del progreso de sus alumnos/as con tan sólo un clic.

Puede acceder como invitado a nuestro Campus Virtual a través del siguiente enlace:

<http://campusvirtual.euroinnova.edu.es/login/index.php>

Programa formativo

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES KOTLIN?

- - Introducción a Kotlin
- - Historia de Kotlin Android
- - Kotlin vs java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISTRIBUCIÓN DEL CÓDIGO FUENTE EN KOTLIN

- - Instalación de IntelliJ IDEA.
- - Kotlin main

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES KOTLIN

- - Variables en Kotlin
- - Estructuras de control Kotlin
- - Secuencias de repetición
- - Creación de funciones en Kotlin

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS KOTLIN

- - Conceptos y creación de clases Kotlin
- - Acceso a funciones en Kotlin
- - Data y enum class
- - Objetos en Kotlin
- - Herencias entre Clases en Kotlin

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE ANDROID

- - ¿Qué es Android? Nota histórica
- - Histórico de Versiones por API

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN DE ANDROID STUDIO 3.0 DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

- - Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos
- - Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROYECTO EN ANDROID

- - Creación de nuestra primera aplicación: Hola Kotlin
- - Añadiendo SDK en Android Studio 3.0

Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android (Titulación Universitaria con 4 Créditos ECTS)

- - Instalar nuestra Aplicación Kotlin
- - Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio
- - - Carpeta /app/
- - - Carpeta /gen/
- - - Carpeta /assets/
- - - Fichero
- - Elementos que componen una aplicación Android
- - Ejemplo de una pequeña aplicación Android

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ENTORNO DE TRABAJO ANDROID STUDIO

- - Android Studio
- - Otras herramientas integradas en el SDK
- - Editores de código en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

- - Creación de una interfaz gráfica
- - Layout
- - Los botones
- - - Button
- - - El Toggle Button
- - - El ImageButton
- - - Eventos del Botón
- - Imágenes y texto
- - - Las Imágenes, el ImageView
- - - Texto: TextView y EditText
- - Selectores
- - - Selectores simples: checkbox y radiobutton
- - - Listas de Selectores el Spinner y el ListView
- - - Selectores metriciales: GridView
- - Ejercicio: creando una calculadora

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MENÚS

- - Introducción

Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android (Titulación Universitaria con 4 Créditos ECTS)

- - Creación de un Menú
- - Submenús
- - Menús Contextuales
- - - Creación de Menús Contextuales
- - - Particularidades de los Menús Contextuales
- - Opciones avanzadas de los Menús
- - - Grupos de opciones
- - - Actualización dinámica de Menús

UNIDAD DIDÁCTICA 11. BASES DE DATOS

- - Introducción
- - SQLite
- - - Descripción de SQLite
- - - SQLite en Android
- - Content Providers
- - - Descripción de los Content Providers
- - - Introducción y uso de Content Provider
- - - Modificando y eliminando datos de un Content Provider

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MAPAS EN ANDROID

- - Mapas en Android
- - - Configuración del entorno
- - - Aplicación Mapas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FIRMA DE APLICACIONES Y PUBLICACIÓN EN MARKET

- - Firmar nuestra aplicación
- - Publicar una aplicación en Market