



Postgrado en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Programación de Aplicaciones Android

+ Información Gratis

Titulación acreditada por la Comisión Internacional de Formación de la UNESCO

Postgrado en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Programación de Aplicaciones Android

Duración: 480 horas

Precio: 450 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

Descripción

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. La gran demanda por este tipo de dispositivos móviles genera un gran interés por parte de los desarrolladores que desean c



+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200



Fax: 958 050 244

A quién va dirigido

Este curso 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, o en general, programación JAVA.

Objetivos

- Proporcionar al alumno la base que necesita cualquier programador de Java, tanto en cuanto a las peculiaridades de la tecnología que engloba Java SE, como del lenguaje de programación en sí.
- Aprender las características de dos tipos de aplicaciones que se pueden crear con Java SE: applets y aplicaciones autónomas.
- Aprender a desarrollar una aplicación en el sistema operativo para móviles Android.
- Conocer los programas y entornos para su realización así como las etapas necesarias hasta su publicación y posterior comercialización.
- Conocer la estructura básica de un proyecto en Android.
- Conocer el entorno de trabajo eclipse para Android.

Para que te prepara

Con este curso el alumno se centrará en aprender los conocimientos necesarios de Java y dará los primeros pasos en la programación para Android.

Salidas laborales

Informática. Programación, Desarrollo de Aplicaciones.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

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. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

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

- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma de E-Learning'
- Paquete SCORM
- Paquete SCORM



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.

Programa formativo

PARTE 1. JAVA SE STANDARD EDITION

MÓDULO 1. EL LENGUAJE JAVA

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

¿Qué es Java?

¿Qué es Java SE?

Instalar el JDK y NetBeans

Presentación del curso

TEMA 2. NETBEANS 5.5

Iniciar NetBeans

El primer proyecto

Personalizando el editor

Ayuda y actualizaciones

TEMA 3. PENSAR EN OBJETOS (I)

Orientado a objetos

Clases

Propiedades

Métodos y constructores

TEMA 4. PENSAR EN OBJETOS (II)

Repaso

Crear objetos

Compilar el código

Ocultar la información

Encapsular propiedades

TEMA 5. HERENCIA

Presentación

Crear subclases

Crear objetos de las subclases

Sobrescribir métodos

El acceso protected

NetBeans y la herencia

TEMA 6. VARIABLES Y CONSTANTES

Variables en Java

Tipos de datos

Inicializar las variables

Constantes

TEMA 7. EXPRESIONES

Operadores para enteros

Desbordamiento (overflow y underflow)

Operadores para reales

Operador de concatenación

TEMA 8. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

¿Qué es un array?

Estructuras de repetición

Estructuras de decisión

Combinar estructuras

+ Información Gratis

TEMA 9. MÁS SOBRE LOS ARRAYS

Arrays de objetos

Arrays multidimensionales

Métodos con un número variable de parámetros

TEMA 10: CADENAS DE CARACTERES O STRINGS

Cadenas de caracteres en Java

Descripción de la clase String

Comparar strings

Realizar búsquedas

La clase StringBuilder

TEMA 11. EXCEPCIONES (I)

Introducción

Tipos de excepciones

La estructura try - catch

Jerarquía de excepciones

TEMA 12. EXCEPCIONES (II)

El bloque finally

¿Dónde manejar las excepciones?

Lanzar excepciones propias

TEMA 13. CLASES ABSTRACTAS E INTERFACES

Clases abstractas

Clases abstractas de Java

Crear interfaces

Implementar interfaces

TEMA 14. PAQUETES (PACKAGES)

Introducción

Crear un paquete

Utilizar los paquetes

Los paquetes java.*

MÓDULO 2. APLICACIONES Y APPLETS

TEMA 15. INTRODUCCIÓN A LOS APPLETS

¿Qué es un applet?

La clase Applet

La etiqueta APPLET

Métodos fundamentales de los applets

TEMA 16. DIBUJAR Y AÑADIR COLOR

Rectángulos y polígonos

Aplicar colores

Elipses y arcos

TEMA 17. FUENTES, IMÁGENES Y SONIDOS

Fuentes de texto

Información sobre las fuentes

Utilizar imágenes

Utilizar sonidos

TEMA 18. CREAR ANIMACIÓN

Introducción

Preparar la animación

Primer intento

Crear hilos de ejecución

Reducir el parpadeo

TEMA 19. CLASES SWING (I)

AWT y Swing

La clase JFrame

Componentes básicos

Administradores de diseño (layouts)

Cambiar el aspecto y funcionalidad

TEMA 20. CLASES SWING (II)

Introducción

Escuchar los eventos

Manejar los eventos

Programación visual con NetBeans

Programar los eventos

PARTE 2. DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

TEMA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA

Introducción

Versiones

TEMA 2. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROYECTO EN ANDROID

Creación de un nuevo proyecto de Android

Estructura de carpetas de un proyecto Android

Componentes de una aplicación Android

Ejemplo de una pequeña aplicación Android

TEMA 4. ENTORNO DE TRABAJO ECLIPSE PARA ANDROID

Introducción

Herramientas integradas del SDK

Editores de código

Android Virtual Device (AVD)

TEMA 5. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

Introducción

Layout

Los botones

Imágenes y texto Selectores

Ejercicio: creación de una calculadora

Views Compuestos

TEMA 6. TRATAMIENTO XML

Introducción

Sax en Android

DOM en Android

TEMA 7. MENÚS

Introducción

Creación de un Menú

Submenús

Menús contextuales

Opciones avanzadas de los menús

TEMA 8. WIDGETS

Introducción

Preferencias

Creación de Widget

Opciones avanzadas de los Widgets

TEMA 9. BASES DE DATOS

+ Información Gratis

Introducción

SQLite

Content providers

TEMA 10. GPS Y MAPAS EN ANDROID

Introducción

Localización geográfica

Mapas en Android

TEMA 11. FIRMA DE APLICACIONES Y PUBLICACIÓN EN MARKET

Firmar nuestra aplicación

Publicar una aplicación en Market