



IFCD017PO - DESARROLLO DE APLICACIONES PARA INTERNET Y DISPOSITIVOS MÓVILES

DURACIÓN:

50 horas

MODALIDAD:

Presencial

OBJETIVO:

Adquirir, aplicando la metodología internacional de gestión de proyectos, los conocimientos fundamentales sobre redes sociales, tecnologías móviles, desarrollo de apps así como conocer las oportunidades que ofrecen en nuestros modelos de negocio.

Aprender los lenguajes de programación básicos para desarrollar aplicaciones móviles y determinar la arquitectura de la información: HTML5 (Mobile Profile), CSS Mobile Profile y JavaScript para móviles.

Adquirir los conocimientos y competencias clave para diseñar y desarrollar aplicaciones avanzadas de forma autónoma, mejorando la empleabilidad de los participantes y facilitando su incorporación y desarrollo en equipos profesionales dentro de esta área.

Asimilar los conceptos base sobre gestión de proyectos y planes de proyectos.

PARTICIPANTES:

Prioritariamente PERSONAS OCUPADAS

Personas trabajadoras DESEMPLEADAS inscritas en los servicios públicos de empleo.

(*)(*) Consultar programa de becas y ayudas.

REQUISITOS DE ACCESO:

Es recomendable que los participantes tengan competencias básicas en el manejo de ordenador y de navegación en Internet.

CONTENIDOS:

1. Introducción.
2. Fases.
3. Tecnologías móviles.
4. El marketing Mobile.
5. Mobile commerce.
6. Apps industriales.
7. Tecnologías de desarrollo de apps.
8. Estrategias de desarrollo de aplicaciones móviles.
9. Desarrollo de apps móviles.
10. Desarrollo avanzado.



CONTENIDOS AMPLIADOS:

1. INTRODUCCIÓN.

- 1.1. Principios fundamentales de la Gestión de proyectos. ¿Qué es?
- 1.2. El plan de Proyecto.

2. FASES:

- 2.1. Fase inicial.
- 2.2. Fase de planificación. Alcance.
- 2.3. El acta de proyecto. Stakeholders. Generación del WBS Diccionario asociado del proyecto. Creación de OBS y RAM del proyecto.
- 2.4. Cronograma.
- 2.5. Costes.
- 2.6. Lista de riesgos.
- 2.7. Control y Seguimiento.
- 2.8. Impacto.
- 2.9. Informes. Cierre del proyecto.
- 2.10. CRMs como herramienta de Marketing.

3. TECNOLOGÍAS MÓVILES.

- 3.1. Introducción a la tecnología móvil. Fundamentos básicos.
- 3.2. Plataformas y sistemas operativos.
- 3.3. Convergencia entre sistemas móviles y ordenador.
- 3.4. Tipos de terminales.
- 3.5. Sistemas operativos.
- 3.6. Las Tablets.
- 3.7. Convergencia con el PC.

4. EL MARKETING MOBILE.

- 4.1. Introducción. Posibilidades. Planificación de la estrategia de comunicación móvil. Recursos.

5. MOBILE COMMERCE:

- 5.1. Monetización a través de terminales móviles.
- 5.2. Tecnologías de pago y NFC (acercamiento del dispositivo a un lector óptico -- near field communication --tecnología de comunicación inalámbrica de corto alcance y alta frecuencia).
- 5.3. Sistemas y métodos de pagos móviles.

6. APPS INDUSTRIALES.

7. TECNOLOGÍAS DE DESARROLLO DE APPS.

- 7.1. Tendencias. Aplicaciones útiles.
- 7.2. Redes sociales y geo posicionamiento. Principales redes sociales.

8. ESTRATEGIAS DE DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES:

- 8.1. Aplicaciones híbridas.
- 8.2. Mashups.
- 8.3. HTML5.

9. DESARROLLO DE APPS MÓVILES.

- 9.1. Trabajo con datos.
- 9.2. Localización.
- 9.3. Multimedia.
- 9.4. Control de Versiones con Git y GitHub.
- 9.5. Organización de proyectos con Visual Studio Team Services.

10. DESARROLLO AVANZADO.

- 10.1. Integración con redes sociales
- 10.2. Uso de código nativo.
- 10.3. Adaptación de la aplicación a varios dispositivos.
- 10.4. Desarrollo de una aplicación de ejemplo.