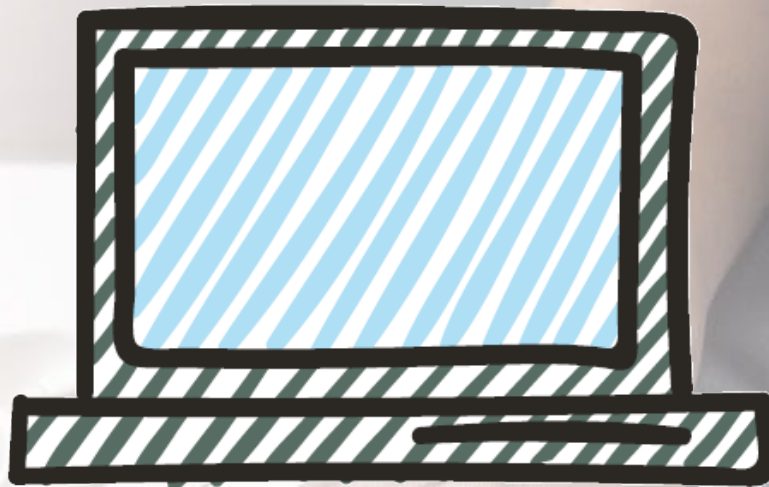


Programa formativo

INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES



Desarrollo de aplicaciones para internet y dispositivos móviles. IFCD017PO

Duración: 50 horas



Grupo Glorieta

Grupo Glorieta garantiza toda la formación impartida y la gestión de bonificaciones que realiza como entidad organizadora.

Objetivos

- Adquirir, aplicando la metodología internacional de gestión de proyectos, los conocimientos fundamentales sobre redes sociales, tecnologías móviles y desarrollo de Apps, así como conocer las oportunidades que ofrecen en nuestros modelos de negocio.
- Conocer los principios básicos de la gestión de proyectos
- Conocer las distintas fases para el desarrollo de la gestión de un proyecto.
- Conocer las distintas tecnologías móviles disponibles para el desarrollo de aplicaciones móviles.
- Tomar conciencia de la importancia que ha adquirido en los últimos años el marketing móvil o Mobile Marketing.
- Entender la comunicación inalámbrica con los sistemas de pagos móviles.
- Conocer diferentes tipos de aplicaciones.
- Conocer las tecnologías utilizadas en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.
- Conocer las maneras de desarrollar las aplicaciones móviles híbridas mediante el uso del lenguaje HTML.

Contenidos

1. Introducción a la gestión de proyectos

- 1.1. Introducción.
- 1.2. Principios fundamentales de la gestión de proyectos. ¿Qué es?
- 1.3. El plan de proyecto.
- 1.4. Resumen.

2. Fases de la gestión de proyectos

- 2.1. Introducción.
- 2.2. Fases.
- 2.3. Fase inicial.
- 2.4. Fase de planificación. Alcance.

- 2.5. El acta de proyecto. Stakeholders. Generación del WBS. Diccionario asociado del proyecto. Creación de OBS y RAM del proyecto.
 - 2.5.1. Generación del WBS.
 - 2.5.2. Diccionario asociado del proyecto.
 - 2.5.3. Creación de OBS y RAM del proyecto.
- 2.6. Cronograma.
- 2.7. Costes.
 - 2.7.1. Estimación de los costes.
 - 2.7.2. Establecimiento del presupuesto.
 - 2.7.3. Control de costes.
- 2.8. Lista de riesgos.
- 2.9. Control y seguimiento.
 - 2.9.1. Seguimiento del proyecto.
 - 2.9.2. Control del proyecto.
- 2.10. Impacto.
 - 2.10.1. El estudio del impacto ambiental.
- 2.11. Informes. Cierre del proyecto.
- 2.12. Resumen.

3. Tecnologías móviles

- 3.1. Introducción.
- 3.2. Introducción a la tecnología móvil. Fundamentos básicos.
- 3.3. Evolución de la conectividad.
- 3.4. Plataformas y sistemas operativos.
 - 3.4.1. Relación entre sistema operativo y dispositivo.
 - 3.4.2. Componentes de un sistema operativo móvil.
- 3.5. Convergencia entre sistemas móviles y ordenador.
- 3.6. ¿Qué es el Responsive Web Design o diseño web adaptable?
 - 3.6.1. La importancia del diseño web adaptable.
 - 3.6.2. Anchos estáticos y diseño fluido.
- 3.7. Tipos de terminales.
- 3.8. Sistemas operativos.
 - 3.8.1. Los principales sistemas operativos para móviles.
 - 3.8.1.1. Android.

3.8.1.2. iOS.

3.8.1.3. Alternativas a iOS y Android.

3.8.1.4. KaiOS.

3.8.1.5. HarmonyOS.

3.8.1.6. Tizen.

3.8.1.7. Ubuntu Touch.

3.9. Las tabletas.

3.9.1. Ventajas e inconvenientes de una tableta.

3.10. Convergencia con el PC.

3.11. Resumen.

4. Marketing Mobile

4.1. Introducción.

4.2. El Mobile Marketing o marketing móvil y sus posibilidades.

4.2.1. La importancia del marketing móvil.

4.2.2. Ventajas e inconvenientes del marketing móvil.

4.3. Planificación de la estrategia de comunicación móvil.

4.4. Recursos y herramientas para el marketing móvil.

4.4.1. Ejemplos de marketing móvil.

4.5. Resumen.

5. Mobile Commerce

5.1. Introducción.

5.2. Monetización a través de terminales móviles.

5.2.1. Factores de crecimiento.

5.2.2. Ventajas e inconvenientes.

5.2.3. Consejos y precauciones.

5.3. 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).

5.3.1. Para qué se puede utilizar la conectividad NFC.

5.3.2. Cómo saber si el dispositivo móvil tiene NFC.

5.3.3. ¿Siempre está activa la conectividad NFC?

5.3.4. ¿Y si se pierde o sustraen el dispositivo?

5.4. Sistemas y métodos de pagos móviles.

5.4.1. Medios de pago que se pueden usar actualmente.

5.4.2. Cómo pagar con el móvil.

5.4.2.1. Requisitos para pagar con el dispositivo móvil.

5.4.2.2. Establecimientos con pagos móviles.

5.4.2.3. Aplicaciones para pagos móviles.

5.4.3. Tendencias en los medios de pago.

5.4.4. Normativa de medios de pago.

5.5. Resumen.

6. Apps industriales

6.1. Introducción.

6.2. Nociones básicas sobre aplicaciones móviles.

6.2.1. Privacidad de los datos del dispositivo.

6.2.2. Publicidad en las aplicaciones.

6.2.3. Aplicaciones maliciosas y problemas de seguridad.

6.2.4. Menores y aplicaciones móviles.

6.3. Los repositorios o bibliotecas de aplicaciones móviles.

6.4. Aplicaciones.

6.5. Resumen.

7. Tecnologías de desarrollo de Apps

7.1. Introducción.

7.2. Desarrollo de aplicaciones móviles.

7.3. ¿Qué es una aplicación móvil?

7.4. Tecnologías claves en el desarrollo de aplicaciones móviles.

7.4.1. Tipologías de tecnología para el desarrollo de aplicaciones móviles.

7.5. Tipología de aplicaciones móviles.

7.6. Procedimiento de desarrollo de aplicaciones móviles.

7.7. Herramientas de desarrollo de Apps móviles.

7.7.1. Tendencias. Aplicaciones útiles.

7.7.2. Tendencias a nivel empresarial.

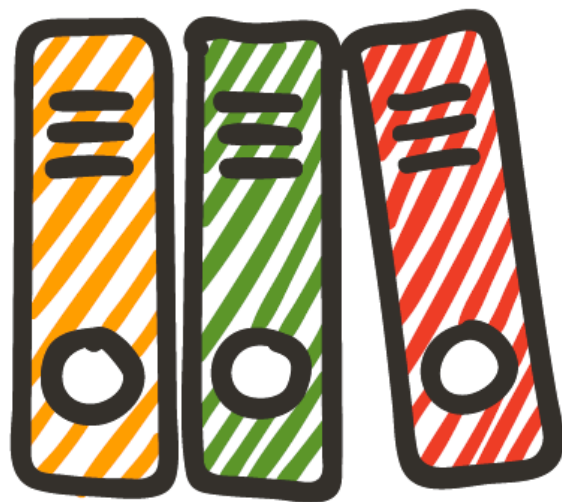
7.8. Tendencias de diseño de las aplicaciones móviles.

7.9. Aplicaciones útiles para programar aplicaciones sin código.

- 7.10. Redes sociales.
 - 7.10.1. Qué son las redes sociales.
 - 7.10.2. Breve historia de las redes sociales.
 - 7.10.3. Tipos de redes sociales.
- 7.11. Principales redes sociales.
- 7.12. Geolocalización en las redes sociales.
- 7.13. Cómo proteger las redes sociales.
- 7.14. Riesgos y peligros de las redes sociales.
- 7.15. Resumen.

8. Estrategias de desarrollo de aplicaciones móviles

- 8.1. Introducción.
- 8.2. Aplicaciones híbridas.
 - 8.2.1. Kits de desarrollo de software.
 - 8.2.1.1. Android Studio.
 - 8.2.1.2. Android Developer Tools (ADT).
 - 8.2.1.3. Android Virtual Devices Manager – ADV Manager.
 - 8.2.1.4. Eclipse.
- 8.3. Mashups.
 - 8.3.1. Definición de mashup o aplicación web híbrida.
 - 8.3.2. Tipos de mashups.
 - 8.3.3. Ventajas de las mashups.
 - 8.3.4. Ejemplos de mashups.
- 8.4. HTML5
 - 8.4.1. Objetos de almacenamiento web (localStorage y sessionStorage).
- 8.5. Estrategias de marketing para las aplicaciones móviles.
- 8.6. Resumen.



ACCESO AL CATÁLOGO GENERAL DE CURSOS

Para más información:



Grupo Glorieta

965 789 115

fcontinua@grupoglorieta.com

www.grupoglorieta.com