



App Inventor

PROGRAMA FORMATIVO

Crea tus aplicaciones Android con
App Inventor 2

Crea tus aplicaciones Android con App Inventor 2

Modalidad: Online

Objetivos:

- ✓ Introducir al alumno en el desarrollo de aplicaciones para el sistema operativo Android.
- ✓ Conocimiento del entorno Android.
- ✓ Adquisición e instalación de las aplicaciones necesarias para tal fin mediante MIT App Inventor 2.
- ✓ Familiarizarse con el entorno de MIT App Inventor 2.
- ✓ Cómo dar el primer paso creando una primera aplicación.
- ✓ Adquirir una base sobre los bloques necesarios en los que se asemejan a las estructuras de programación de cualquier lenguaje.
- ✓ Definir el aspecto de las aplicaciones.
- ✓ Desarrollo del comportamiento de la aplicación.
- ✓ Introducción a Google Play.

Duración Total: 70 horas

➤ **CONTENIDO DEL CURSO:**

- ✓ **Introducción sobre Android**
Conociendo Android, ¿qué es?
La plataforma.
Su posición en el mercado.
Sus componentes y arquitectura.

- ✓ **Conozca MIT App Inventor**
 - ¿Qué es MIT App Inventor?
 - ¿A quién va dirigido?
 - ¿Qué alcance tiene?
 - Requisitos e instalación.
 - ¿Cómo se accede a MIT App Inventor?
- ✓ **La interfaz de desarrollo**
 - Crear un nuevo proyecto. El diseñador.
 - La barra de menús de la aplicación.
 - La barra de menús del proyecto.
 - La paleta de componentes.
 - El visor.
 - Los componentes.
 - Media.
 - Las propiedades.
 - El editor de bloques.
 - El emulador.
- ✓ **Tu primera aplicación con App Inventor**
 - Crear el proyecto.
 - Elegir los componentes de la aplicación, añadirlos y establecer sus propiedades.
 - Implementar la lógica de la aplicación desde el editor de bloques.
 - Probar la aplicación.
 - Empaquetar la aplicación.
- ✓ **Conceptos básicos sobre fundamentos de programación. Los bloques**
 - Variables.
 - Instrucciones y procedimientos.
 - Bucles.
 - Interacción con la aplicación. Eventos.
 - Funciones o métodos.
- ✓ **Aplicación práctica I**
 - Descripción de la aplicación.
 - Diseño de la interfaz gráfica. Elección y configuración de componentes.
 - Desarrollo de la lógica. Definir el comportamiento.
- ✓ **Aplicación práctica II**
 - Descripción de la aplicación.
 - Diseño de la interfaz gráfica. Elección y configuración de componentes.
 - Desarrollo de la lógica. Definir el comportamiento.
- ✓ **Monetización y comercio de aplicaciones**
 - Difusión de aplicaciones y formas de ganar dinero con ellas.
 - Google Play.
 - Registro como desarrollador y publicación de aplicaciones en Google Play.

➤ METODOLOGÍA. ACTIVIDADES DEL CURSO

La presente acción formativa se desarrolla completamente bajo una **metodología e-Learning**.

El aprendizaje se realizará combinando el estudio individual con el trabajo colaborativo. La exposición de los contenidos se completará con variados recursos, dirigidos al desarrollo de la capacidad analítica y reflexiva, a través de la participación en los foros de debate y discusión como escenario para la construcción del aprendizaje, a través de herramientas de comunicación asincrónica, que permiten la flexibilidad y adaptación a las diferentes necesidades individuales y ritmos de aprendizaje del alumnado.

Dispondrá además de enlaces a materiales de consulta y ampliación, con el objetivo de propiciar un escenario interactivo ajustado a los diferentes intereses y ritmos de aprendizaje del alumnado, además de servir como estrategia de estímulo y refuerzo en el estudio.

➤ MATERIALES DIDÁCTICOS

La plataforma virtual donde se desarrolla el curso ofrece la posibilidad de acceder a los contenidos de los diferentes temas, junto al material complementario seleccionado para reforzar la adquisición de las competencias objeto de estudio (artículos de debate, enlace a videos...), siguiendo la estructura secuenciada de las diferentes unidades didácticas.

El alumno dispone, además, de una zona de biblioteca, donde se recomiendan manuales para la ampliación de contenidos.