

## PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES BAJO LA PLATAFORMA ANDROID (20 horas)

UNIDAD 1.- CONOCIENDO ANDROID (1.5 HRS.)	4.5.- APP EN EMULADOR
1.1.- INTRODUCCIÓN	4.6.- APP EN DISPOSITIVO REAL
1.2.- HISTORIA	4.7.- ACTIVIDADES Y SU CICLO DE VIDA
1.3.- ARQUITECTURA	
1.4.- ¿POR QUÉ DESARROLLAR EN ANDROID?	UNIDAD 5.-INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO (GUI) (5 HRS.)
1.5.- POSIBILIDADES	5.1.- FUNDAMENTOS
UNIDAD 2.- INSTALACIÓN (3 HRS.)	5.2.- FRAGMENTS
2.1.- JDK	5.3.- ADAPTERS
2.2.- ECLIPSE	5.4.- INTENDS
2.3.- ANDROID SDK	5.5.- PANTALLA
2.4.- ADT PLUG-IN	5.6.- LAYOUTS
UNIDAD 3.- IDE (1.5 HRS.)	5.7.- LISTAS, MENÚS Y WIDGETS
3.1.- VISTA RÁPIDA	5.8.- ACTION BAR
3.2.- HERRAMIENTAS Y OPCIONES RELEVANTES	5.9.- NOTIFICACIONES
3.3.- DESARROLLO	UNIDAD 6.- ENTRADAS EN ANDROID (4 HRS.)
3.4.- DEBUG	6.1.- EVENTOS
3.5.- DDMS (DALVIK DEBUG MONITOR SERVER)	6.2.- TECLADO
3.6.- EMULADOR	6.3.- TOUCHSCREEN
UNIDAD 4.- DESARROLLO DE APLICACIONES (4 HRS.)	6.4.- GESTURES
4.1.- NUEVO PROYECTO	6.5.- SENSORES
4.2.- AVD (ANDROID VIRTUAL DEVICE)	UNIDAD 7.- PERMISOS Y SEGURIDAD (1 HR.)
4.3.- HOLA ANDROID! (1ER APP)	7.1.- PERMISOS DE APLICACIONES
4.4.- ANÁLISIS DE COMPONENTES Y ESTRUCTURA DEL PROYECTO	7.2.- PERMISOS SOBRE LAS APLICACIONES.

RECOMENDACIONES: CONTAR CON UN DISPOSITIVO MÓVIL CON SISTEMA OPERATIVO ANDROID, PUEDE SER TABLET O SMARTPHONE, PARA SUS PRÁCTICAS.