

# DIPLOMADO EN DESARROLLO DE APPS PARA ANDROID



**Universidad  
Nacional  
Tecnológica**  
Líder Nacional de la Educación Virtual

## FILOSOFÍA INSTITUCIONAL

La **UNNATEC** se define como una institución de estudios superiores libre de amarres y trabas ideológicas, con una mente libre dentro de la diversidad del pensamiento humano; aliada de la innovación tecnológica y de la gestión moderna, con hincapié en la protección del medio ambiente y los recursos naturales; involucrada en los procesos de desarrollo en democracia y equidad, con un accionar transparente en sus asuntos administrativos y académicos.

## VISIÓN DE LA UNNATEC

Ser líder nacional de la educación Virtual.

## MISIÓN DE LA UNNATEC

Formar profesionales competentes para la economía del conocimiento, mediante programas de educación basados en la ciencia, la tecnología y la innovación.

## NUESTROS VALORES

- Nuestra gente
- Creatividad
- Etica profesional
- Compromiso
- Vocación de servicio
- Conciencia ambiental
- Equidad

## DIRIGIDO A

Egresados de licenciatura o ingeniería informática y carreras afines, estudiantes de Tecnologías de la Información y Comunicación, así como diseñadores y creadores de página.

## OBJETIVO

Desarrollar en los participantes las competencias necesarias para la integración y dirección del trabajo en equipo, con capacidad para el logro de las metas organizacionales definidas por los lineamientos de la organización, motivado a la transformación y mejora continua de los procesos en sus áreas de injerencia, para adaptarse a las demandas de un entorno social y laboral cambiante.

## CONTENIDO

### Módulo I. Introducción a la programación orientada a objetos

Se introduce aquí la Programación Orientada a Objetos utilizado para desarrollar aplicaciones en Android. Utilizando el lenguaje de programación Java, se explicarán conceptos como el de clase, objeto, herencia, polimorfismo, etc. También se explorará el uso de la biblioteca de clases de la versión estándar de Java.

### Módulo II. Entorno de desarrollo Android

Esta unidad parte del conocimiento que poseen los alumnos sobre el entorno Android Studio y profundiza en él. Se estudiarán además el emulador de Android, el Dalvik Debug Monitor Server (DDMS) y se aprenderá a instalar un entorno de desarrollo partiendo de cero.

### Módulo III. Desarrollo de un primer proyecto

En este módulo los alumnos desarrollarán, guiados por el profesor, una primera aplicación Android. Se aprovechará este desarrollo para describir cada uno de los componentes presentes en una aplicación Android y aprender a ejecutar y probar la aplicación Android, tanto en el emulador como en los dispositivos reales.

### Módulo IV. Explorando a fondo el SDK de Android

En este módulo se introducirán aspectos avanzados de la API de Android. En particular, se abordarán las comunicaciones (acceso a Internet), el almacenamiento de información en la memoria del teléfono, la consulta de sensores del dispositivo y el GPS, el acceso a funciones de telefonía y mensajería, el uso de la cámara, la lectura de códigos QR, etc.

### Módulo V. Desarrollo guiado de juegos en Android

Esta última unidad consistirá en el desarrollo guiado de un juego. Con este desarrollo se pretende que el alumno utilice todos los conocimientos adquiridos durante el curso, para diseñar y desarrollar por sí solo una aplicación real.

#### DURACIÓN

3 Meses

#### HORARIO

6:00 p.m. a 9:00 p.m.

#### REQUISITOS DE ADMISIÓN

- Currículum Vitae
- 2 fotos 2 x 2
- Copia de la Cédula de Identidad

**Nota:** egresado de informática y carreras afines y/o estudiante activo de informática con alguna experiencia en programación orientada a objetos. Este curso parte desde cero.

#### TELÉFONO

809-731-3200 extensiones 326 y 304

#### CONTACTO

diplomados@unnatec.edu.do  
www.unnatec.do/diplomados