

Mobile Developer

El poder de cambiar de forma



Horas de formación	300
Inicio del curso	Septiembre
Horario	Tardes
Localización	Zaragoza

Objetivos del curso

Formar profesionales en desarrollo iOS, Android y Flutter dándoles todas las claves y herramientas necesarias para que se conviertan en especialistas en desarrollo de aplicaciones nativas.

Requisitos de acceso

- Titulación universitaria en carreras técnicas
- Formación y conocimiento sobre desarrollo software

Contenidos

Módulo Android

1. Conceptos básicos del lenguaje de programación Kotlin
2. Entorno de desarrollo: instalación y primeros pasos

3. Anatomía de una aplicación Android

4. Depuración de código

5. Interfaces de usuario y navegación

- XML
- Jetpack Compose

6. Uso de recursos del teléfono: GPS, Bluetooth, cámara, micrófono, etc.

7. Gestión de estados

8. Concurrencia

9. Consumo de datos en remoto (API Rest)

10. Persistencia de datos

11. Gestión de dependencias

12. Arquitectura y buenas prácticas

- Clean Architecture
- Patrón Model-View-ViewModel

13. Testing*

14. Programación reactiva*

15. Publicación en Google Play*

16. Proyecto final

Módulo iOS

1. Conceptos básicos del lenguaje de programación Swift

2. Entorno de desarrollo: instalación y primeros pasos

3. Anatomía de una aplicación iOS

4. Depuración de código

5. Interfaces de usuario y navegación

- UIKit
- SwiftUI

6. Uso de recursos del teléfono: GPS, Bluetooth, cámara, micrófono, etc.

7. Gestión de estados

8. Concurrencia

9. Consumo de datos en remoto (API Rest)

10. Persistencia de datos

11. Gestión de dependencias

12. Arquitectura y buenas prácticas

- Clean Architecture
- Patrón Model-View-ViewModel

13. Testing*

14. Programación reactiva*

15. Publicación en App Store*

16. Proyecto final

Módulo Flutter

1. Conceptos básicos del lenguaje de programación Dart

2. Entorno de desarrollo: instalación y primeros pasos

3. Anatomía de una aplicación Flutter

- Stateless Widget
- Stateful Widget

4. Depuración de código

5. Interfaces de usuario y navegación

6. Uso de recursos del teléfono: GPS, Bluetooth, cámara, micrófono, etc.

7. Gestión de estados

8. Concurrencia

9. Consumo de datos en remoto (API Rest)

10. Persistencia de datos

11. Gestión de dependencias

12. Arquitectura y buenas prácticas:

- Clean Architecture
- Patrón Model-View-ViewModel

13. Testing*

14. Programación reactiva*

15. Publicación en Google Play y App Store*

16. Proyecto final

Cada apartado irá acompañado de una o varias actividades prácticas que se llevarán a cabo de forma total o parcial en horario de clase.

*La impartición de estos contenidos dependerá del tiempo disponible