

DISEÑO DE APLICACIONES PARA TELÉFONOS MÓVILES EN HTML5

Duración: 40 horas reloj

Modalidad: virtual con encuentros sincrónicos por zoom

Ciclo lectivo: 2025

Convocatoria: 2da

Inicio: 19 de mayo 2025

Finalización: 08 de julio 2025

Presentación

En esta oferta profesional se capacita al cursante para un primer nivel de desarrollo de aplicaciones móviles en HTML5.

La propuesta proporciona los conocimientos técnicos para poder crear una APP desde cero, considerando aspectos como el diseño, requerimientos, la gestión de proyectos, y así dar respuesta a la necesidad que tiene el cursante al enfrentarse al uso cotidiano de tecnologías tales como telefonía celular y demás dispositivos móviles, que permiten una comunicación efectiva y versátil. Consta de siete unidades y cada una tendrá momentos teóricos y prácticos para la construcción del nuevo conocimiento y aplicación del mismo. El curso ilustra los conceptos con ejemplos sencillos tanto de programación como de diseño de la interacción.

HTML5 se ha convertido en la alternativa perfecta para desarrollar páginas web. Actualmente se da mucha importancia a la visualización de contenido multimedia en los dispositivos móviles y el mero hecho de ejecutar el navegador en un smartphone sin que se vea afectado el contenido de la página web que visitamos, es una auténtica maravilla para los usuarios y desarrolladores. HTML5 es capaz de ofrecer vídeo y audio online sin necesidad de instalar ningún plugin. Además, tiene nuevas opciones de renderizado de gráficos o anotaciones para cualquier navegador. Esto quiere decir que HTML5 es capaz de funcionar en todos los navegadores. Si aún sigues en duda te vamos a enumerar las diferentes razones por las que una persona debería aprender HTML5:

- HTML5 es una apuesta segura ya que no sólo se encuentra en la creación de páginas web, sino también en otros ámbitos como el desarrollo de visores, etc.
- Si tenemos una página web o queremos crear una, vamos a necesitar poder realizar modificaciones o alteraciones, por lo que tener conocimientos en este estándar es esencial.



- La posibilidad de complementarlo con lenguajes como JavaScript o con CSS nos permite ampliar la funcionalidad y la visualización de las páginas. Esto nos permite realizar aplicaciones más llamativas y más complejas.

En definitiva, se espera que con esta oferta de formación puedan ampliar la mirada respecto de la importancia de insertarse al mundo de las App y obtener los beneficios que esta herramienta provee.

Objetivos

Este curso se focalizará en que los cursantes al final del recorrido conozcan los conceptos que se mencionan a continuación y los internalicen para obtener conocimientos suficientes para desarrollar una aplicación:

- Proporcionar bases teórico - prácticas para diseñar y programar aplicaciones móviles innovadoras.
- Actualizar los conocimientos integrales de los cursantes con el fin de que se mantengan a la vanguardia en el manejo de técnicas y tecnologías actuales.
- Conocer las herramientas para la visualización de contenido multimedia en los dispositivos móviles.
- Explorar el lenguaje de programación HTML5 para el desarrollo de aplicaciones innovadoras.

Contenidos

Unidad 1

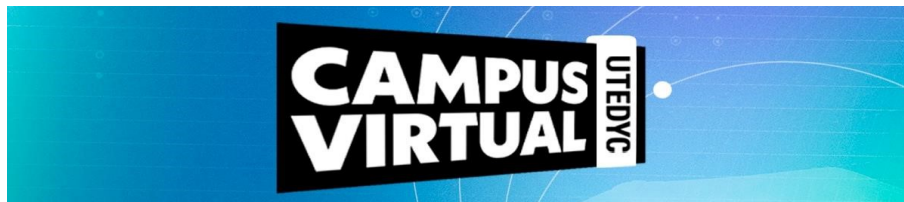
- 1.1 - Introducción
- 1.2 - Listas elementos
- 1.3 - Elementos por función
- 1.4 - Estructura básica de un documento HTML

Unidad 2

- 2.1 - Diseño de aplicaciones móviles.
- 2.2 - Fases en el desarrollo de aplicaciones móviles.
- 2.3 - Tipos de aplicaciones
- 2.4 - Vistas obligatorias de una aplicación móvil.
- 2.5 - Aspecto Legal del desarrollo de una App.

Unidad 3

- 3.1 - Proceso de desarrollo de una aplicación móvil.



3.2 - Requerimiento del cliente.

3.3 - Herramientas de desarrollo de una aplicación móvil.

Unidad 4

4.1 - Instalación del entorno de desarrollo.

4.2 - Creación de base de datos.

4.3 - Configuración del entorno de desarrollo para la aplicación móvil

4.4 - Creación del proyecto.

4.5 - Personalización básica de interfaz gráfica.

Unidad 5

5.1 - Carga de Registros en la Base de Datos.

5.2 - Edición de Registros de Tablas.

5.3 - Eliminación de Registros de Tablas.

Unidad 6

6.1 - Carga de Registros en la Base de Datos.

6.2 - Edición de Registros de Tablas.

Unidad 7

7.1 - Métodos alternativos de creación de aplicaciones.

7.2 - Utilizando App Inventor como herramienta.

7.3 - Conociendo Mobincube.

Metodología

Este curso es de modalidad virtual y tiene una duración de dos meses. Asimismo, está planteado un (1) encuentro sincrónico semanal con el equipo de tutoría y expertos para facilitar el desarrollo de los temas a abordar. En dicho encuentro se realizará una exposición teórica como también la explicación de algún caso práctico o ejercicio. Las clases sincrónicas serán por zoom.

Los contenidos están desarrollados en siete (7) unidades didácticas, que contemplan palabras claves, material de lectura obligatoria y de apoyo, actividades de evaluación diseñadas por el docente junto con propuestas de reflexión y análisis orientadas a poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Todos los recursos disponibles en el campus podrán ser descargados por los participantes y alojados en sus respectivos dispositivos electrónicos.

El día de inicio del curso cada alumno recibirá sus datos de ingreso (usuario y contraseña) que le permitirán acceder a los materiales.



El campus virtual está articulado sobre una plataforma entorno Moodle, que es un sistema de gestión que propicia y promueve la construcción de comunidades de aprendizaje de la que participan los expertos, tutores y cursantes. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla que simplificará sus recorridos didácticos.

La propuesta educativa propicia la construcción de comunidades de aprendizaje conformadas por personas geográficamente distantes pero que comparten esta experiencia en un entorno virtual, y así podrán de manera compartida recorrer un trayecto formativo que les permita adquirir nuevas herramientas para su desarrollo laboral.

Evaluación / Condiciones de aprobación

Una vez abierto el curso, el estudiante podrá acceder con su usuario y contraseña al campus virtual e ir descargando el material como así también realizando las tareas que el equipo de tutoría vaya proponiendo a lo largo de la cursada.

La aprobación del mismo combinará la evaluación de los siguientes factores:

- Realización de las actividades que se propongan.
- Participación en foros.
- 75% de asistencia a las clases sincrónicas.
- Aprobación de la instancia final de evaluación integral.

Una vez aprobado el curso, la plataforma requerirá al cursante responder una encuesta relacionada a la experiencia de aprendizaje transitada y una vez respondida se podrá descargar el certificado que es digital con formato para impresión y avalado por UTEDYC.