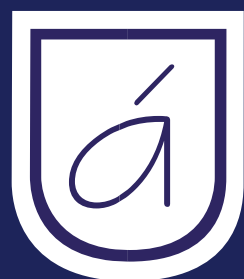




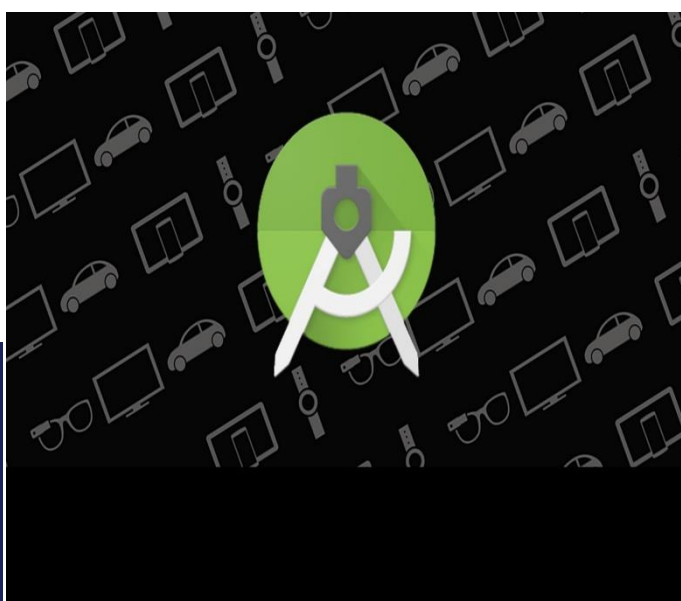
# Curso de Android Studio

30 HORAS



ápecs

ESCUELA DE INFORMÁTICA



**Android Studio 2.2**  
**30 HORAS**

## PLANIFICACION SEMINARIO

Apecs Escuela de Informática es un Centro de Capacitación con amplia y reconocida experiencia en capacitación para el uso de herramientas informáticas. En esta ocasión les invitamos a capacitarse en una gran herramienta de desarrollo como es Android Studio 2.2

Para inscripciones en [www.apecssi.com](http://www.apecssi.com)

APECS ESCUELA DE INFORMÁTICA

Av. de las Américas, Gral. Córdova, Diagonal a la Gasolinera Sindicato de Choferes



#### DESCRPCIÓN

Introducción a Android

Programación de  
Interfaz de Usuario I

Actividades e  
Intenciones

Hilos e Instalación de  
Aplicaciones

Hilos e Instalación de  
Aplicaciones

#### OBJETIVOS

Conocer los procedimientos necesarios para desarrollar aplicaciones básicas para dispositivos móviles, utilizando Android.

#### DATOS INFORMATIVOS

##### Evento:

Curso de Android Studio 2.2

**Organiza:** Apecs Escuela de Informática

**Tiempo:** 30 Horas

**Lugar:** Av. De las Américas y Gral. Córdova

##### Pre-requisito:

Conocimientos previos de Programación Orientada a Objetos

Conocimientos previos de dispositivos móviles

Uso de Internet



# Android Studio 2.2

## 30 HORAS

### Unidad 1: Introducción a Android

- 1.1 Qué es Android
- 1.2 Historia
- 1.3 Open Handset Alliance
- 1.4 Google Play
- 1.5 Versiones
- 1.6 Arquitectura
- 1.7 Entorno de Desarrollo Android Studio
- 1.8 Instalación Entorno de Android Studio

### Unidad 2: Programación de Interfaz de Usuario I

- 2.1. Configuración de un AVD
- 2.2. Programa Hola Mundo
- 2.3 Dispositivo Virtual Externo
- 2.4. Controles: TextView, Button y EditText
- 2.5. Desarrollo de una calculadora básica

### Unidad 3: Actividades e Intenciones

- 3.1. Layouts: Linear- y RelativeLayout
- 3.2. Componentes de una aplicación y Actividades
- 3.3. Intenciones (Parte I)
- 3.4. Intenciones (Parte II)
- 3.5. Desarrollo de una aplicación de autenticación

### Unidad 4. Hilos e Instalación de Aplicaciones

#### 4.1. Hilos (Parte I)

### Unidad 5. Hilos e Instalación de Aplicaciones

#### 5.2. Hilos (Parte II)

#### 5.3. Generación de archivos APK

#### 5.4 Modelos de negocio para las Apps

#### 5.5. Instalar y probar apps

# Metodología

Exposición del docente con participación de los estudiantes  
Herramientas interactivas  
Resumen



## Recursos

### KIT DEL PARTICIPANTE

Material Digital  
Software necesario

### EVALUACION

Cuestionarios (abiertos y/o cerrados)  
Autoevaluación  
Desarrollo de programas