

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO

# Guía del Curso

## Crea tus aplicaciones Android con App Inventor 2

---

Modalidad de realización del curso: -

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

---

### OBJETIVOS

Introducir al alumno en el desarrollo de aplicaciones para el sistema operativo Android. Conocimiento del entorno Android. Adquisición e instalación de las aplicaciones necesarias para tal fin mediante MIT App Inventor 2. Familiarizarse con el entorno de MIT App Inventor 2. Cómo dar el primer paso creando una primera aplicación. Adquirir una base sobre los bloques necesarios en los que se asemejan a las estructuras de programación de cualquier lenguaje. Definir el aspecto de las aplicaciones. Desarrollo del comportamiento de la aplicación. Introducción a Google Play.

### CONTENIDOS

#### INTRODUCCIÓN SOBRE ANDROID

1. Conociendo Android, ¿qué es?
2. La plataforma
3. Su posición en el mercado
4. Sus componentes y arquitectura

#### CONOZCA MIT APP INVENTOR

1. ¿Qué es MIT App Inventor?

2. ¿A quién va dirigido?
3. ¿Qué alcance tiene?
4. Requisitos e instalación
5. ¿Cómo se accede a MIT App Inventor?

## LA INTERFAZ DE DESARROLLO

1. Crear un nuevo proyecto. El diseñador
2. La barra de menús de la aplicación
3. La barra de menús del proyecto
4. La paleta de componentes
5. El visor
6. Los componentes
7. Media
8. Las propiedades
9. El editor de bloques
10. El emulador

## TU PRIMERA APLICACIÓN CON APP INVENTOR

1. Crear el proyecto
2. Elegir los componentes de la aplicación, añadirlos y establecer sus propiedades
3. Implementar la lógica de la aplicación desde el editor de bloques
4. Probar la aplicación
5. Empaquetar la aplicación

## CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN. LOS BLOQUES

1. Variables
2. Instrucciones y procedimientos
3. Bucles
4. Interacción con la aplicación. Eventos
5. Funciones o métodos

## APLICACIÓN PRÁCTICA I

1. Descripción de la aplicación
2. Diseño de la interfaz gráfica. Elección y configuración de componentes
3. Desarrollo de la lógica. Definir el comportamiento

## APLICACIÓN PRÁCTICA II

1. Descripción de la aplicación
2. Diseño de la interfaz gráfica. Elección y configuración de componentes
3. Desarrollo de la lógica. Definir el comportamiento

## MONETIZACIÓN Y COMERCIO DE APLICACIONES

1. Difusión de aplicaciones y formas de ganar dinero con ellas
2. Google Play
3. Registro como desarrollador y publicación de aplicaciones en Google Play



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)