

# Aplicaciones Móviles

(Inglés)

Básico

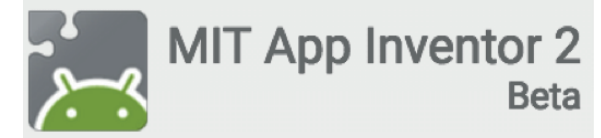
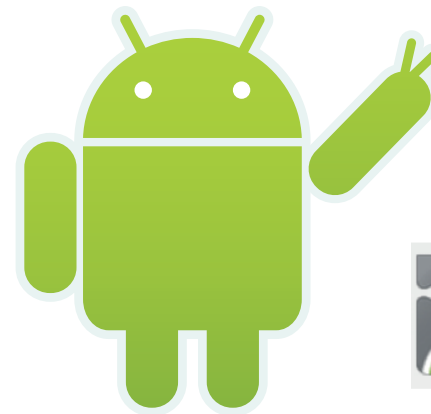
Avanzado

El curso de Aplicaciones Android tiene **2 objetivos principales**: Aprender a hacer aplicaciones básicas y que los jóvenes aprendan mientras se divierten.

Se trata de un curso eminentemente práctico dado que el proceso de aprendizaje se realiza a través de distintos proyectos guiados por el profesor. Aprenderemos a utilizar la **herramienta App Inventor** basada en la programación en bloques y a sacar el máximo partido a nuestro teléfono Android.

## Contenido

- Interfaz Gráfica
- Media
- Animaciones
- Juegos
- Sensores



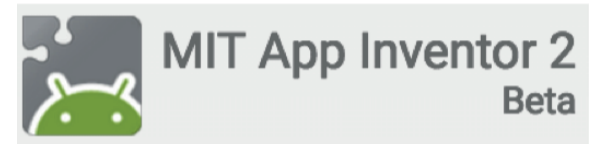
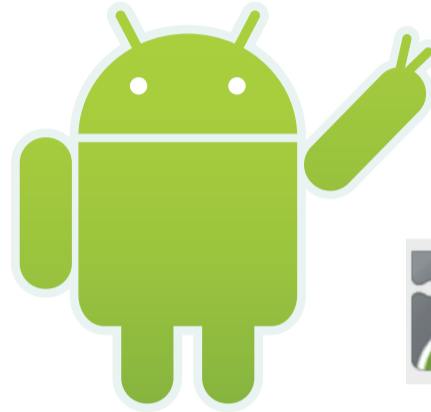
El curso de Aplicaciones Android tiene **2 objetivos principales**: Aprender a hacer aplicaciones básicas y que los jóvenes aprendan mientras se divierten.

Se trata de un curso eminentemente práctico dado que el proceso de aprendizaje se realiza a través de distintos proyectos guiados por el profesor. Aprenderemos a utilizar la **herramienta App Inventor** basada en la programación en bloques y a sacar el máximo partido a nuestro teléfono Android.

---

## Contenido

- › Interfaz Gráfica
- › Media
- › Animaciones
- › Juegos
- › Sensores



---

### Interfaz Gráfica

- › Botones
- › Sliders
- › Text Box
- › ¿Cómo organizarlos?

### Media

- › Imágenes
- › Sonidos y reproducirlos
- › Convertir texto a sonido

### Animaciones

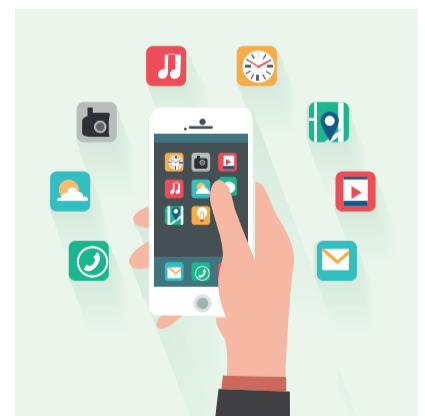
- › Uso de lienzos
- › Pelotas
- › Sprites
- › Dibujar con el dedo
- › Movimiento

### Juegos

- › Diseño y desarrollo de juegos básicos
- › Aplicación de la física y las matemáticas a dichos juegos

### Sensores

- › ¿Qué es un sensor?
- › ¿Cómo puede ayudar a nuestra apps?
- › ¿Qué tipos de sensores hay?
- › GPS, giróscopio, acelerómetro





# Aplicaciones Móviles

(Inglés)

Básico

Avanzado

El curso de Aplicaciones Android tiene **2 objetivos principales**: Aprender a hacer aplicaciones básicas y que los jóvenes aprendan mientras se divierten.

Se trata de un curso eminentemente práctico dado que el proceso de aprendizaje se realiza a través de distintos proyectos guiados por el profesor. Aprenderemos a utilizar la **herramienta App Inventor** basada en la programación en bloques y a sacar el máximo partido a nuestro teléfono Android. Además, se hará una pequeña **introducción a la programación con código en Android Studio**.

## Contenido

- Interfaz Gráfica
- Media
- Animaciones
- Variables, Bucles



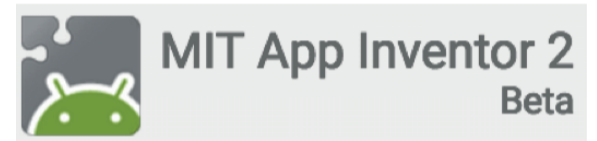
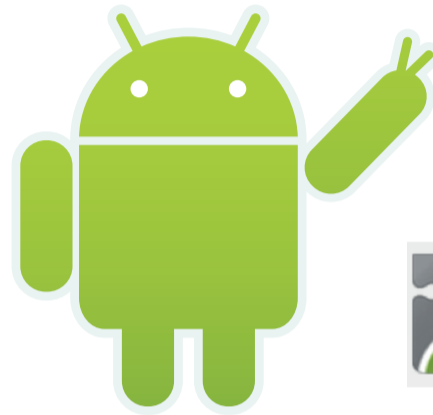
El curso de Aplicaciones Android tiene **2 objetivos principales**: **Aprender a hacer aplicaciones básicas y que los jóvenes aprendan mientras se divierten.**

Se trata de un curso eminentemente práctico dado que el proceso de aprendizaje se realiza a través de distintos proyectos guiados por el profesor. Aprenderemos a utilizar la **herramienta App Inventor** basada en la programación en bloques y a sacar el máximo partido a nuestro teléfono Android. Además, se hará una pequeña **introducción a la programación con código en Android Studio.**

---

## Contenido

- Interfaz Gráfica
- Media
- Animaciones
- Variables, Bucles y Sensores: Juegos
- Robot Explorer



---

### Interfaz Gráfica

- Botones
- Sliders
- Text Box y Labels
- Checkboxes
- Listas
- ¿Cómo organizarlos?

### Media

- Sonidos
- Imágenes
- Texto a sonido

### Animaciones

- Lienzos
- Pelotas
- Sprites
- Dibujar con el dedo
- Movimientos y rotaciones

### Variable, bucles y eventos

- ¿Qué son?
- ¿Cómo pueden aportar a mis apps?
- Tipos de sensores: **GPS, giróscopio y acelerómetro**
- **Aplicación** de éstos a los juegos
- **Optimización** de gráficos de juegos

### Robot Explorer

- Desarrollo de una aplicación para controlar un robot montado en los cursos de diseño 3D y arduino.

