



# Catálogo de Especialidades Formativas

## PROGRAMA FORMATIVO

### **Desarrollo de aplicaciones móviles con HTML/CSS3/JAVASCRIPT**

Enero 2022

## IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

<b>Denominación de la especialidad:</b>	DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES CON HTML/CSS3/JAVASCRIPT
<b>Familia Profesional:</b>	INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
<b>Área Profesional:</b>	DESARROLLO
<b>Código:</b>	IFCD75
<b>Nivel de cualificación profesional:</b>	3

### Objetivo general

Capacitar para la generación solvente e independiente de código de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript con un plan formativo eminentemente práctico para el desarrollo, depuración y despliegue de aplicaciones nativas para dispositivos móviles Android.

### Relación de módulos de formación

<b>Módulo 1</b>	Introducción	2 horas
<b>Módulo 2</b>	HTML5- Secciones	5 horas
<b>Módulo 3</b>	HTML5 – Atributos y enlaces	7 horas
<b>Módulo 4</b>	HTML5 - Listas	3 horas
<b>Módulo 5</b>	HTML5- Formularios	10 horas
<b>Módulo 6</b>	CSS3	5 horas
<b>Módulo 7</b>	JavaScript	9 horas
<b>Módulo 8</b>	JQuery y jQuery Mobile	6 horas
<b>Módulo 9</b>	Desarrollo de aplicaciones nativas en Android Studio	9 horas
<b>Módulo 10</b>	Desarrollo de aplicaciones nativas con Adobe PhoneGap	6 horas
<b>Módulo 11</b>	Publicación de la aplicación en Google Play	2 horas
<b>Módulo 12</b>	Formación transversal para capacitación como desarrolladores multiplataforma	4 horas

### Modalidades de impartición

Presencial  
Teleformación

### Duración de la formación

**Duración total en cualquier modalidad de impartición** 68 horas

**Teleformación** Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

## Requisitos de acceso del alumnado

<b>Acreditaciones/ titulaciones</b>	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Título de Técnico Superior (FP Grado Superior) o equivalente</li> <li>- Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Superior</li> <li>- Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad - Certificado de profesionalidad de nivel 3</li> <li>- Título de Grado o equivalente</li> <li>- Título de Postgrado (Máster) o equivalente</li> <li>- Técnico Auxiliar (FP 1) o equivalente</li> <li>- Bachiller</li> <li>- Experiencia previa en la ocupación</li> </ul>
<b>Experiencia profesional</b>	No requerida.
<b>Modalidad de teleformación</b>	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

## Prescripciones de formadores y tutores

<b>Acreditación requerida</b>	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Título de Técnico Superior (FP Grado Superior) o equivalente</li> <li>- Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.</li> <li>- Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes</li> <li>- Título de Postgrado (Máster) o equivalente</li> </ul>
<b>Experiencia profesional mínima requerida</b>	Tener experiencia acreditable en ocupaciones relacionadas con la especialidad a impartir de al menos un año, excluyendo la experiencia docente
<b>Competencia docente</b>	Se requiere un mínimo de un año de experiencia como docente, o estar en posesión del Certificado de Profesionalidad de Docencia de la Formación Profesional para el Empleo o equivalente.
<b>Modalidad de teleformación</b>	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

## Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

<b>Espacios formativos</b>	<b>Superficie m<sup>2</sup> para 15 participantes</b>	<b>Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)</b>
Aula de gestión	45 m <sup>2</sup>	2,4 m <sup>2</sup> / participante

Espacio Formativo	Equipamiento
Aula de gestión	<p>16 Ordenadores (15 alumnos y 1 profesor) con las siguientes características mínimas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hardware: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Procesador x86-64, con Intel VT o AMD-V (Virtualización por Hardware, habilitada en la BIOS). Con 4 cores.</li> <li>o Ordenadores con modo de arranque UEFI, deben estar configurados en modo "legacy boot". Los cursos no soportan el arranque en modo UEFI.</li> <li>o Memoria RAM mínima 8 GB. o Disco duro mínimo 250 GB.</li> <li>o Tarjeta de red Gigabit Ethernet 1000 Mbps, conexión de red a Gigabit Ethernet, Cable de red de categoría 6.</li> <li>o Switch Gigabit Ethernet. Si está en uso el protocolo Spanning Tree, hay que habilitar la opción "Port Fast".</li> <li>o Tarjeta gráfica 256 Mb.</li> <li>o Periféricos: Teclado, Ratón y Monitor color 17"</li> </ul> </li> <li>- Conectividad a Internet con una segunda interfaz de red en el servidor del instructor, para separar internet de la red aislada del curso, y poder desactivarla en caso necesario.</li> <li>- Pantalla y cañón de proyección (resolución 1280x1024 y 2000 LUMENS ANSI).</li> </ul>

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m<sup>2</sup>/participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Además, en el caso de teleformación, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

#### **Plataforma de teleformación:**

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura**

- Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:
  - a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.

- b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs, suficiente en bajada y subida.
- Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.
- **Software:**
- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.
- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.
- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.
- **Servicios y soporte**
- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.
- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no superior a 48 horas laborables.
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de herramientas de:

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interaccionar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.
- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo).
- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y la gestión de acciones formativas.

- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la creación de contenidos.
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

### Material virtual de aprendizaje:

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido cumpla estos requisitos:

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.
- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

### Aula virtual

<b>Tecnología y equipos</b>	Plataforma de aprendizaje que permita la conexión síncrona de docentes y alumnos, con sistema incorporado de audio, video y posibilidad de compartir archivos, la propia pantalla u otras aplicaciones tanto por el docente como por los participantes, con registro de los tiempos de conectividad.
-----------------------------	--

### Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

<ul style="list-style-type: none"> <li>- 27121012 Analistas de aplicaciones, nivel medio (junior)</li> <li>- 27121021 Analistas de aplicaciones, nivel superior (senior)</li> <li>- 38201017 Programadores de aplicaciones informáticas</li> </ul>
--

### Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo)
--

## DESARROLLO MODULAR

### MÓDULO DE FORMACIÓN 1: INTRODUCCIÓN

#### OBJETIVO

Introducir en las tecnologías, conceptos y competencias que se adquirirán a lo largo del desarrollo del curso para asegurar una adecuada codificación y despliegue de aplicaciones HTML5/CSS3/JavaScript para dispositivos móviles.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 2 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Codificación de aplicaciones móviles con lenguaje HTML5
- Aplicación de estilos con CSS3
- Implementación de funcionalidades complejas en la App desarrollada gracias a JavaScript.
- Utilización de la biblioteca multimedia jQuery y gestión de su interacción con HTML5.
- Utilización del framework Adobe PhoneGap para el desarrollo de aplicaciones híbridas.
- Introducción al entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android, Android Studio.
- Publicación de la aplicación móvil generada.

##### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

### MÓDULO DE FORMACIÓN 2: SECCIONES

#### OBJETIVO

Estudiar los conceptos básicos para comenzar el desarrollo de código HTML5 con garantías, específicamente se tratará la sintaxis y los elementos básicos del lenguaje.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 5 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Introducción a la sintaxis de HTML5.
- Títulos y párrafos

- Header main y footer.
- Etiquetas Section y article.
- Etiqueta Aside.
- Elementos y etiquetas de bloque y de línea.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

#### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

### MÓDULO DE FORMACIÓN 3: ATRIBUTOS Y ENLACES

#### OBJETIVO

Continuar con el estudio de los conceptos básicos del lenguaje HTML5, con el fin de tratar en detalle los atributos y los enlaces y sus etiquetas asociadas.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 7 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- ¿Qué son los atributos?
- Repaso de atributos ya utilizados.
- Atributos globales importantes.
- ¿Qué son los enlaces?
- Rutas relativas y absolutas
- Atributos de los enlaces.
- Navegación a través de enlaces de tipo ancla.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

##### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

### MÓDULO DE FORMACIÓN 4: LISTAS

#### OBJETIVO

Continuar con el estudio de los conceptos básicos del lenguaje HTML5, con el fin de tratar en detalle las listas, además de sus tipos, atributos y la gestión de su contenido.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 3 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Listas no ordenadas.
- Listas ordenadas.
- Listas anidadas y atributos de las listas.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno..

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 5: FORMULARIOS

### OBJETIVO

Continuar con el estudio de los conceptos básicos del lenguaje HTML5, con el fin de tratar en detalle formularios, sus elementos constituyentes, métodos de información de los mismos. Aparte, se tratarán los métodos de petición HTTP get y post.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 10 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Estructura básica de un formulario.
- Input radio.
- Input checkbox.
- Inputs disponibles en un formulario.
- Inputs para móviles.
- Asociación de inputs y elementos label.
- Select básico.
- Select avanzado.
- Otros elementos disponibles en formularios (Ej. button).
- Gestión de atributos en formularios.
- Métodos de petición HHTP: Get & Post.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 6: CSS3

### OBJETIVO

Estudiar los conceptos básicos del lenguaje CSS3 para la aplicación de estilos en el software desarrollado.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 5 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

#### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Sintaxis básica.
- ¿Dónde situar nuestro CSS?
- Funcionamiento de los selectores.
- Las clases & a agrupación de selectores.
- Dotación de colores e imágenes.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno

#### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 7: JAVASCRIPT

### OBJETIVO

Estudiar de los conceptos básicos del lenguaje JavaScript para dotar de funcionalidades complejas a las aplicaciones móviles desarrolladas con HTML5 y CSS3.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 9 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

#### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Sintaxis y programación básica JavaScript.
- Funciones y arreglos.
- Vista previa.
- Ejercicio guionizado para consolidar formación del alumno

#### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 8: JQUERY Y JQUERY MOBILE

### OBJETIVO

Estudiar de las posibilidades ofrecidas por JQuery como biblioteca multiplataforma de JavaScript. Aparte, se tratará las particularidades del framework optimizado para dispositivos táctiles, JQuery Mobile.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 6 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

#### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Introducción a JQuery y JQuery Mobile.
- Integración de archivos JavaScript y CSS.
- Selectores JQuery.
- Gestión de eventos.
- Otras funciones dinámicas.
- Introducción a Ajax.
- Librerías básicas.
- Acceso y gestión de los "data attributes" de los elementos.
- Elementos de interfaz mobile.
- Eventos generales JQuery mobile.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

#### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 9: DESARROLLO DE APLICACIONES NATIVAS EN ANDROID STUDIO

### OBJETIVO

Estudiar del entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android, Android Studio, con el fin de aprender a desplegar un servidor web, a compilar y probar sus aplicaciones móviles.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 9 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

#### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Introducción y definición de herramientas necesarias.
- Configuración de servidor web.

- Entorno de programación Android Studio.
- Creación y compilación de aplicación nativa.
- Ejercicio guionizado para completar formación del alumno y el correcto despliegue de Android Studio.

#### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

### MÓDULO DE FORMACIÓN 10: DESARROLLO DE APLICACIONES NATIVAS CON ADOBE PHONEGAP

#### OBJETIVO

Estudiar del framework para el desarrollo de aplicaciones móviles producido Adobe PhoneGap, el cual, permitirá desarrollar aplicaciones híbridas para dispositivos móviles, utilizando herramientas genéricas tales como JavaScript, HTML5 y CSS3.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 6 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

##### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Introducción y configuración de cuenta y sitio de Adobe PhoneGap.
- Adaptación de aplicación HTML5 para Adobe PhoneGap.
- Archivo de configuración y plugins.
- Subir aplicación a sitio y crear APK.
- Ejercicio guionizado para completar formación del alumno y el correcto despliegue de Adobe PhoneGap.

#### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

### MÓDULO DE FORMACIÓN 11: PUBLICACIÓN DE LA APLICACIÓN EN GOOGLE PLAY

#### OBJETIVO

Capacitar para la publicación de aplicaciones móviles desarrolladas en la plataforma de distribución digital, Google Play. Igualmente, se tratarán cuestiones tan importantes como el mantenimiento del software publicado.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 2 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Introducción y consejos en la publicación de aplicaciones móviles en Google Play.
- Gestión de actualizaciones.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

## MÓDULO DE FORMACIÓN 12: FORMACIÓN TRANSVERSAL PARA CAPACITACIÓN COMO DESARROLLADORES MULTIPLATAFORMA

### OBJETIVO

Dotar de la solvencia suficiente para utilizar los conocimientos adquiridos en el presente curso para utilizarlos como base para la capacitación como desarrolladores multiplataforma.

**DURACIÓN EN CUALQUIER MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:** 4 horas

**Teleformación:** Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

### Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Patrones de diseño móviles.
- Depuración y emuladores.
- Alternativas para generar aplicaciones para iPhone e iPad.
- Actividad de evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

### Habilidades de gestión, personales y sociales

- Reconocimiento del valor del conocimiento y dominio de los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para la organización
- Valoración de las ventajas que tiene manejar dichos lenguajes a la hora de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles Android.

### ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Todo el programa se basa en la práctica para una mejor asimilación de conceptos. En cada unidad se han incluido casos prácticos a llevar a cabo, así como el estudio de casos de éxito reales.

## EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

- La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
- Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.