

Agenda del curso de capacitación: Programación de aplicaciones móviles con IONIC
Del 1 de octubre al 9 de noviembre 2016

A. CONTENIDOS			
	UNIDAD SÍLABO	CONTENIDO ABREVIADO	METODOLOGÍA
	CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN	<p>Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles con Ionic</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones Nativas vs. Web vs. Híbridas • Características generales • Instalación de Ionic • Inicialización del servidor node • Creación de una aplicación Ionic 	<p>*Demostrativa *Teórica</p>
	CAPÍTULO II SERVICIO DE SESIÓN	<p>Servicio de Sesión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación • Creación del controlador de sesión • Creación de plantillas de sesión 	<p>*Demostrativa *Teórica</p>
	CAPÍTULO III RUTEO	<p>Ruteo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición del app.session • Modificación de la ruta por defecto • Modificando el menú lateral • Probando la aplicación 	<p>*Demostrativa *Teórica</p>
	CAPÍTULO IV CONSTRUYENDO UNA APLICACIÓN	<p>Construyendo una aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construyendo una aplicación para Android 	<p>*Demostrativa *Teórica</p>

B. METODOLOGÍA

- Aprendizaje participativo.
- Resolución de casos de estudio

C. RECURSOS

Para cada participante y el instructor, se requiere un computador con los requerimientos mínimos:

- Procesador de 32 bits(x86) o 64 bits (x64) a 1 GHz o más.
- Memoria RAM de 1 GB
- Espacio disponible en disco de 120 GB

Se requieren los siguientes programas:

- Sistema Operativo Windows
- Java sdk
- Android sdk
- Node
- Git
- Cordova
- Ionic

D. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se lo realiza de la siguiente manera:

- Tareas de aprendizaje individual.
- Examen práctico final.

E. BIBLIOGRAFÍA

- Ramanujan P, Natili G., Phone Gap, Tercera Edición, Editorial Packt, Birminham, 2013
- Ravulavaru A., Learning Ionic, Editorial Packt, Birminham, 2015
- <https://ccoetraets.github.io/ionic-tutorial/>