|  |
| --- |
| **Diplomatura en Desarrollo de Aplicaciones Móviles**  **Virtual (Desde cualquier lugar del mundo):**  26 Abril a 22 Noviembre 22 2014 |
|  |
| **PRESENTACIÓN** |
| Los dispositivos móviles han cambiado la manera en la cual entendemos el mundo de los negocios. Las oportunidades se han ampliado de forma increíble y es el momento adecuado para aprovecharlas y tomar ventaja.  **La Universidad Pontificia Bolivariana en convenio con** [**Interlat.co**](http://www.interlat.co)**, Escuela Latinoamericana de Negocios en Internet te presentan la Diplomatura en Desarrollo de Aplicaciones Móviles más completa de Latinoamérica**, un programa integral que garantiza a cada participante adquirir los conocimientos indispensables para la planificación de estrategias en dispositivos móviles, y el desarrollo y monetización de aplicaciones. |
| **ALCANCE Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA** |
| En la diplomatura los participantes conocerán el ámbito del mercado en la cual se mueven las nuevas comunicacionesmediante los dispositivos móviles (tablets, smartphones). Se aprenderá a planificar la realización de aplicaciones móviles para el mercado latinoamericano en las diferentes interfases.  **¿Qué le aportará esta diplomatura?**  Competencias y habilidades para desempeñarse como desarrollador de aplicaciones móviles (Apps).  **Objetivos generales:**   * Conocer los ámbitos del mercado en los cuales se mueven las aplicaciones. * Definir una estrategia de posicionamiento en el mercadeo de las apps. * Saber gestionar un proyecto de desarrollo de aplicaciones móviles. * Determinar cuál es la arquitectura de la información en una aplicación, centrándose en las necesidades del usuario final. * Conocer los conceptos básicos de los lenguajes de programación para desarrollar aplicaciones móviles: HTML5 Mobile Profile, CSS Mobile Profile y JavaScript para Móviles. * Desarrollar una aplicación multiplataforma, que funcione en dispositivos Android y IOS.   **Dirigido a:**   * Ingenieros de sistemas. * Ingenieros electrónicos. * Analistas. * Desarroladores de software, de juegos y de contenido. * Estudiantes de ingenieria de sistemas e informática de últimos semestres. * Tecnólogos en programación. * Gestores de proyectos de aplicaciones para dispositivos móviles. * Diseñadores y creadores de páginas web. * Emprendedores en el desarrollo de aplicaciones móviles. * Conocimientos básicos requeridos:   **Conocimientos básicos de programación y paradigma de objetos:**   * Computador para cada clase: Si es Mac, debe tener sistema operativo OS X Snow Leopard o superior, Xcode 4.2 o superior. Si es PC, debe tener Windows 7, Eclipse 3.7 o superior instalado.   **Conocimientos que se deben tener por módulo:**   * **Módulos 1 y 2:** son bastante teóricos y explican el contexto del desarrollo mobile, cómo gestionar un proyecto y diseño de la interfaz de usuario. Para estos módulos no se requiere conocimientos de programación. * **Módulo 3:** trata del desarrollo web mobile, lo ideal para aprovechar este módulo es conocer algo de html, css y javascript ya que lo que se enseña es cómo hacer un sitio web adaptado a cualquier plataforma pc y mobile. * **Módulo 4:** se verá desarrollo en iphone, se explicará la herramienta de trabajo (IDE), generalidades de la plataforma y la utilización de los componentes que provee apple para desarrollar la app. El lenguaje de programación que se va a utilizar es ObjectiveC, (similar a C++) * **Módulo 5:** se dictará Android. La dinámica es similar al módulo iphone, se explica y se muestra su utilización en un ejemplo. Para Android es necesario conocer algo de Java, ya que es el lenguaje de programación que se utiliza para programar.     **Modalidad:**  Virtual.  **Metodología:**   * Programa dictado por docentes extranjeros de manera virtual. Las sesiones virtuales son mediadas tecnológica y pedagógicamente a. * Todas las sesiones de clase en modalidad virtual serán transmitidas online en tiempo real, en la zona horaria de **Bogotá, Colombia.** * El contenido está centrado en actividades de aprendizaje teórico-prácticas. A través de casos, talleres y ejemplos se hacen tangibles los conocimientos que se imparten. Adicionalmente durante la diplomatura los estudiantes deben desarrollar un proyecto aplicando los conceptos vistos. * Los participantes obtendrán la documentación del programa. A través del campus virtual de **Interlat Group**, el alumno tendrá acceso a: * Presentaciones y documentación adicional proporcionada por cada docente. * Consulta y preguntas al monitor. * Bibliografía, lecturas sugeridas. * Recursos de apoyo como vídeos, e-Books y otros. * Foros temáticos. * Seguimiento de asistencia. * Entrega de proyectos. * Calificación de proyectos. * Apoyo en la comunidad de [**Egresados Interlat en Facebook**](https://www.facebook.com/groups/egresadosebusinessinterlat/). * Apoyo en la 1era. [**Comunidad Latinoamericana de Community Managers**](http://www.cmlatam.co).   **Requerimientos Tecnológicos – Para Seminarios Web y Diplomatura Virtual:**     * Los estudiantes deben contar por fuera del aula con computador, conexión banda ancha, audífonos y micrófono. * Para Usuarios Basados en PC. Windows®2000, XP, 2003 Server o Vista. * Internet Explorer® 6.x o el más nuevo, Mozilla® Firefox® 2.0 o el más nuevo. (Javascript y JAVA deben estar activos). Se recomienda conexiones basadas en cable modem, DSL o mejores. * Procesador Intel Pentium 1Ghz con 512Mb de Ram (2Gb de Ram en Windows Vista) * Para Usuarios basados en MAC. Mac OS®X 10.4 (Tiger) o Posterior * Safari 3.0 o el más nuevo, o Mozilla® Firefox® 2.0 o el más nuevo. (Javascript y JAVA deben estar activos). Se recomienda conexiones basadas en cable modem, DSL o mejores. Procesador PowerPC G4/G5 o Procesador Intel con 512MB de RAM. * Para los estudiantes del programa virtual se realizará una sesión online previa al inicio de la Diplomatura para introducirlos en el manejo de la plataforma y herramientas de aprendizaje.   **Para los estudiantes del programa virtual se realizará una sesión online previa al inicio de la Diplomatura para introducirlos en el manejo de la plataforma y herramientas de aprendizaje.**  **Certificación:**  La Universidad Pontificia Bolivariana e [**Interlat.co**](http://www.interlat.co) otorgarán certificación de la Diplomatura a las personas que asistan mínimo al 80% de las clases y cumplan con las actividades académicas propuestas por los docentes. |
| **CONTENIDOS** |
| **Módulo 1: Introducción a la Movilidad y Gestión de Proyectos**  **Temario**   * Introducción. * Internet Móvil. * Apps Móviles. * Estrategias de posicionamiento a corto plazo. * Gestión de Proyectos. * Significado e importancia de la gestión de proyectos. * Características. * Partes interesadas. * Gestión de código. * Gestión de incidencias y errores o problemas. * Documentación de proyecto y código. * Concepto de internacionalización. * Taller para el proyecto.   **Docente: Fabián Pezet Vila** (Argentina)  **Ingeniero en Sistemas de la Universidad Tecnológica Nacional** (Argentina), con estudios de ingeniería electrónica. Docente de distintas universidades de Argentina en las asignaturas Arquitectura de Proyectos de IT, Informática e Ingeniería de Software.  Emprendedor de proyectos de tecnologías móviles. Se ha desempeñado como Arquitecto de Soluciones, Project Leader, Líder Técnico y Desarrollador. **Amplio conocimiento en plataformas móviles, entre ellas iOS, Android y Java**.  Actualmente ocupa la posición de Consultor Senior en Tecnologías Mobile en Develaris, empresa dedicada a la generación de soluciones móviles, donde es responsable de soluciones en iOS, realizando propuestas comerciales, arquitectura de soluciones y desarrollo en dicha plataforma.  **Módulo 2: Móvil Apps AI & UX**  **Temario**   * Experiencias de usuario. * Cómo conectar con el público objetivo. * Modelo de tareas. * Investigación inicial. * Análisis de datos. * Mapa de usuario. * Requisitos y validación de contenidos. * Mapa funcional de las Apps. * Wireframes. * Test y diagrama de funcionalidad.   **Docente: David Dávila** (México)  Ingeniero Mecatrónico del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. **Desarrollador profesional de aplicaciones y videojuegos**. Ferviente usuario de aplicaciones móviles, en especial de smartphones. **Co-Fundador de Alebrije Estudios, empresa desarrolladora de videojuegos y aplicaciones para dispositivos móviles y PC** desde donde atiende proyectos para empresas de México, Estados Unidos, Canadá, Turquía y Nueva Zelanda. Experiencia en estudios y capex en diversas industrias, así como gestión y administración financiera de proyectos.  **Módulo 3: Móvil Apps Desarrollo en JavaScript**  **Temario**   * Introducción y entorno de desarrollo. * Conceptos de programación básicos. * Conceptos de Programación avanzados. * DOM. * Eventos. * Objetos. * Formularios. * Detección y corrección de errores.   **Docente: Carlos Alfonso Pérez** (España)  **Ingeniero Informático de la Universidad de Salamanca (España)** con **Master en Seguridad en la Red**. Desarrollador Senior en Unkasoft, empresa dedicada al desarrollo de soluciones e innovación en aplicaciones y advergaming móvil.  Experiencia en el desarrollo de pruebas unitarias, sistemas de build, servicios web y aplicaciones para móviles J2ME.  **Actualmente desarrolla aplicaciones y juegos nativos para web y smartphones** (más de 30 a día de hoy) usando tecnologías como Rails, Grails, JS, Backbone, HTML5. Uno de sus proyectos iOS: IKEA catálogo Interactivo fue galardonado en 2010 con el León de Oro en Cannes y un MMA Award otorgado por Mobile Marketing Association.  **Módulo 4: Móvil Apps Desarrollo con HTML5**  **Temario**   * Introducción al HTML5. * Entornos de desarrollo. * CSS y efectos especiales. * Tipografía. * Construir una interfaz de aplicación web. * Creación de una galería de fotos. * Integración de audio y video. * Utilización de datos dinámicos y datos offline. * Utilización de geolocalización. * Finalizar la aplicación**.**   **Docente: Carlos Alfonso Pérez** (España)  **Ingeniero Informático de la Universidad de Salamanca (España)** con **Master en Seguridad en la Red**. Desarrollador Senior en Unkasoft, empresa dedicada al desarrollo de soluciones e innovación en aplicaciones y advergaming móvil.  Experiencia en el desarrollo de pruebas unitarias, sistemas de build, servicios web y aplicaciones para móviles J2ME.  **Actualmente desarrolla aplicaciones y juegos nativos para web y smartphones** (más de 30 a día de hoy) usando tecnologías como Rails, Grails, JS, Backbone, HTML5. Uno de sus proyectos iOS: IKEA catálogo Interactivo fue galardonado en 2010 con el León de Oro en Cannes y un MMA Award otorgado por Mobile Marketing Association.  **Módulo 5: Móvil Apps Programación iOS (iPhone & iPads)**  **Temario**   * Introducción y entorno de desarrollo. * Elementos de interfaz. * Manejo de vistas. * Eventos. * Persistencia. * Comunicación servidor. * Animaciones gráficas. * Interacción con el hadware del dispositivo. * Publicación en Apple App Store.   **Docente: Fabián Pezet Vila** (Argentina)  **Ingeniero en Sistemas de la Universidad Tecnológica Nacional** (Argentina), con estudios de ingeniería electrónica. Docente de distintas universidades de Argentina en las asignaturas Arquitectura de Proyectos de IT, Informática e Ingeniería de Software.  Emprendedor de proyectos de tecnologías móviles. Se ha desempeñado como Arquitecto de Soluciones, Project Leader, Líder Técnico y Desarrollador. **Amplio conocimiento en plataformas móviles, entre ellas iOS, Android y Java**.  Actualmente ocupa la posición de Consultor Senior en Tecnologías Mobile en Develaris, empresa dedicada a la generación de soluciones móviles, donde es responsable de soluciones en iOS, realizando propuestas comerciales, arquitectura de soluciones y desarrollo en dicha plataforma.  **Módulo 6: Móvil Apps Programación Android**  **Temario**   * Introducción y entorno de desarrollo. * Arquitectura de aplicaciones Android. * Gestión de datos. * Contenidos. * Redes y mensajería. * Servicios de Geolocalización. * Servicios Android. * Publicación de aplicaciones Android Market.   **Docente: Fabián Pezet Vila** (Argentina)  **Ingeniero en Sistemas de la Universidad Tecnológica Nacional** (Argentina), con estudios de ingeniería electrónica. Docente de distintas universidades de Argentina en las asignaturas Arquitectura de Proyectos de IT, Informática e Ingeniería de Software.  Emprendedor de proyectos de tecnologías móviles. Se ha desempeñado como Arquitecto de Soluciones, Project Leader, Líder Técnico y Desarrollador. **Amplio conocimiento en plataformas móviles, entre ellas iOS, Android y Java**.  Actualmente ocupa la posición de Consultor Senior en Tecnologías Mobile en Develaris, empresa dedicada a la generación de soluciones móviles, donde es responsable de soluciones en iOS, realizando propuestas comerciales, arquitectura de soluciones y desarrollo en dicha plataforma. |
| **DOCENTES** |
| **Fabián Pezet Vila** (Argentina)  **Ingeniero en Sistemas de la Universidad Tecnológica Nacional** (Argentina), con estudios de ingeniería electrónica. Docente de distintas universidades de Argentina en las asignaturas Arquitectura de Proyectos de IT, Informática e Ingeniería de Software.  Emprendedor de proyectos de tecnologías móviles. Se ha desempeñado como Arquitecto de Soluciones, Project Leader, Líder Técnico y Desarrollador. **Amplio conocimiento en plataformas móviles, entre ellas iOS, Android y Java**.  Actualmente ocupa la posición de Consultor Senior en Tecnologías Mobile en Develaris, empresa dedicada a la generación de soluciones móviles, donde es responsable de soluciones en iOS, realizando propuestas comerciales, arquitectura de soluciones y desarrollo en dicha plataforma.  **David Dávila** (México)  Ingeniero Mecatrónico del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. **Desarrollador profesional de aplicaciones y videojuegos**. Ferviente usuario de aplicaciones móviles, en especial de smartphones. **Co-Fundador de Alebrije Estudios, empresa desarrolladora de videojuegos y aplicaciones para dispositivos móviles y PC** desde donde atiende proyectos para empresas de México, Estados Unidos, Canadá, Turquía y Nueva Zelanda. Experiencia en estudios y capex en diversas industrias, así como gestión y administración financiera de proyectos.  **Carlos Alfonso Pérez** (España)  **Ingeniero Informático de la Universidad de Salamanca (España)** con **Master en Seguridad en la Red**. Desarrollador Senior en Unkasoft, empresa dedicada al desarrollo de soluciones e innovación en aplicaciones y advergaming móvil.  Experiencia en el desarrollo de pruebas unitarias, sistemas de build, servicios web y aplicaciones para móviles J2ME.  **Actualmente desarrolla aplicaciones y juegos nativos para web y smartphones** (más de 30 a día de hoy) usando tecnologías como Rails, Grails, JS, Backbone, HTML5. Uno de sus proyectos iOS: IKEA catálogo Interactivo fue galardonado en 2010 con el León de Oro en Cannes y un MMA Award otorgado por Mobile Marketing Association. |
| **FECHA, LUGAR Y HORARIOS** |
| **Horario:**  **Virtual:** Sábados 8:00 am - 12:00 m. (Bogotá, Colombia)  **Intensidad:** 120 horas (Virtual en tiempo real)    **Importante:**   * El programa presencial incluye 120 horas virtuales en tiempo real – dictadas como seminarios web. Los estudiantes deben acceder desde su sitio de trabajo, casa o lugar donde dispongan de computador y conexión banda ancha (se recomienda contar además con diadema audífonos+micrófono). * El programa en **Modalidad Virtual**, transmitirá todas las sesiones de clase online en tiempo real, en la zona horaria de **Bogotá, Colombia.**   **Fechas:**  **Diplomatura Virtual :**  **Virtual:** Abril 26 a Noviembre 22 de 2014  Descargue su calendario de clases discriminado aquí    **Lugar:**  **Virutal:**  A través de la plataforma **GO TO WEBINAR** en la zona horaria de **Bogotá, Colombia.** |
| **VALORES Y PRE-REGISTRO** |
| **Diplomatura Virtual:** COP$3.000.000  Pago En Línea  **Diplomatura Virtual (Dólares):** USD$1.800  Pago En Línea  **\*\* Incluye:** Certificación, material de trabajo, memorias, refrigerios.  **Descuentos que aplican (Individual):**   * 15% de descuento automático para todos los egresados de formación de [**Interlat.co**](http://www.interlat.co), Universidad Pontifica Bolivariana y miembros de [**CMLatam.co**](http://www.cmlatam.co) * 15% para grupos a partir de 3 personas de la misma entidad.   \*\* El descuento sólo se efectúa al momento de hacer el pago de la matrícula.  **Diplomatura Virtual con descuento:** COP$2.550.000  Pago En Línea  **Diplomatura Virtual con descuento (Dólares):** USD$1.530  Pago En Línea  **Formas de pago y proceso de inscripción:**  **1. Efectivo:**  Consignación bancaria en **BANCOLOMBIA Cta. Ahorros 20529466021** a nombre de **Mercar Internet Ltda – Interlat Group**. Enviar comprobante vía electrónica al email [info@interlat.co](mailto:info@interlat.co), adjuntando todos sus datos personales.    **2. Pagos en línea:** Tarjetas débito, crédito, PayU, PayPal.  **3. Facturación a empresas:**  Enviar solicitud vía email a [info@interlat.co](mailto:info@interlat.co) indicando razón social, NIT, teléfono, dirección, los nombres completos, documentos de identidad de los participantes y anexar certificado vigente de la **Cámara de Comercio**. (Se realiza el estudio y se da respuesta de aprobación)  **4. Giros:** Por **Western Union** a nombre de **Luis Carlos Chaquea B.** con **CC: 17.333.384** a la ciudad de **Bogotá, Colombia**.  **5. Financiación:** Directo con **Interlat Group** a **máximo 6 cuotas**, sin interéses y sin requisitos especiales. Para acceder a la financiación debe llenar el siguiente formulario: xxxxxxxx y cancelar la **cuota número 1**.  **6. Financión Partners Digitales:** Si usted no se encuentra en Colombia y necesita financiación en su país favor contactar a nuestro Partner Digital en su país. **Ver listado aquí**  **Importante:**     * Matrículas hasta 8 días antes de la fecha de inicio del programa. * Solo se hace efectiva la matrícula en el momento que se efectua y se confirma el pago, no se realizan devoluciones de dinero una vez confirmada la matrícula. * Los organizadores se reservan el derecho de realización, cancelación o modificación de fechas y docentes del programa de acuerdo con el proceso de inscripciones. En caso de cancelación se hará la devolución del dinero a los matriculados. * No se admiten cambios de modalidad una vez realizada la matrícula.     **Mayores Informes:**  **Interlat (Bogotá, Colombia):**  Tel.: 57 (1) 658 2959  Cel: 57 (314) 348 4361  Email: [comercial@interlat.com.co](mailto:comercial@interlat.com.co)  Skype: ayuda.interlat  Twitter: @ayudainterlat  **Bogotá:** UPB Unidad de Proyección y Gestión.  Tel.: 57 (1) 677 3647 – 671 7544  Cel: 57 (321) 803 0005  Email: [upb.bogota@upb.edu.co](mailto:upb.bogota@upb.edu.co)  **Medellín:**UPB Sede El Poblado.  Tel.: 57 (4) 311 3244  Cel: 57 (321) 803 0005  Email: [sede.poblado@upb.edu.co](mailto:sede.poblado@upb.edu.co) ; [upb.bogota@upb.edu.co](mailto:upb.bogota@upb.edu.co)  **Partners Digitales Latam**  Consulte nuestro Partner Digital en su país **aquí.**  **Completa el formulario de la derecha para recibir más información y ponerte en contacto con el equipo de** [**Interlat.co**](http://www.interlat.co)**.** |
|  |