

Curso Universitario

Diseño Responsive en Android



Curso Universitario Diseño Responsive en Android

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/informatica/curso-universitario/disenio-responsive-android



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01 Presentación

Resulta muy común en el ámbito digital que a la hora de elaborar un sitio web, solo se tenga en cuenta su apariencia en ordenadores. Algunas veces porque el presupuesto es limitado, y otras, por falta de información acerca del diseño *Responsive*. Sin embargo, está demostrado que una interfaz limpia, intuitiva y adaptada a todos los dispositivos favorece enormemente la fidelización del cliente. Por tanto, en este programa se darán a conocer las características del diseño *Responsive*, se hará hincapié en el *Layout* y los distintos patrones de diseño y se pondrán a disposición del alumno las herramientas necesarias para llevar a cabo un diseño multidispositivo en Android.



“

*En TECH aprenderás a desarrollar interfaces
atractivas que permitan a tu empresa
destacar entre la competencia”*

Hoy en día, adoptar un diseño *Responsive* resulta obligatorio de cara a competir en el mercado. No se trata únicamente de que el contenido se vea organizado, sino de que el desplazamiento entre los distintos elementos sea cómodo. Esto hará el producto llegue a más clientes y el negocio crezca.

Para lograr este objetivo, el programa aborda el diseño *Responsive* desde perspectivas distintas. Con la intención de que el alumno obtenga el mayor número de herramientas posible y sea capaz de plantear un proyecto multidispositivo desde su inicio.

Términos como usabilidad, experiencia de usuario, *Layout*, *Debug*, *Testing*, etc. serán explicados, desarrollados y puestos en práctica para hacerlos extrapolables a las realidades de cada negocio. También se han reservado dos apartados al final del temario para analizar algunas alternativas al Android nativo.

Estos contenidos serán accesibles de manera online y en su totalidad desde el primer día. Además, se ha planteado una metodología de estudio sin horarios. De forma que el alumno es quien establece sus tiempos. Facilitando así la conciliación familiar y laboral.

Asimismo, este programa va más allá al ofrecer a los profesionales una *Masterclass* complementaria, impartida por un prestigioso especialista de fama internacional en Desarrollo de Aplicaciones Android. Esta oportunidad única ampliará las habilidades del informático, proporcionándole una base robusta para sobresalir en el mundo de las aplicaciones móviles. Así, además de fomentar el liderazgo individual, esta experiencia educativa facilitará la adquisición de las habilidades necesarias para crear proyectos de gran envergadura desde cero. Y todo con la garantía de TECH para que el profesional encuentre nuevas y mejores oportunidades laborales.

Este **Curso Universitario en Diseño Responsive en Android** contiene el programa Universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en diseño *Responsive* para Android
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



¡Forma parte de una experiencia de aprendizaje única con TECH! Tendrás a tu disposición una exclusiva Masterclass diseñada por un destacado experto internacional en Desarrollo de Aplicaciones Android"

“

Ceñirse a una buena guía de estilo facilitará enormemente la adaptación de tu contenido a los distintos formatos. Gracias a TECH tendrás acceso a las más utilizadas por los profesionales del sector”

Aprende las mejores técnicas de Testing para eliminar los errores y obstáculos que pueda presentar tu aplicación.

Con este Curso Universitario conocerás los distintos patrones de diseño para seleccionar el que mejor se adapte a tu modelo de negocio.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

TECH no se ha conformado con ofrecer un Curso Universitario que defina exclusivamente los elementos del diseño *Responsive*. Sino que trata de abordar el tema desde perspectivas distintas para que el aprendizaje sea completo. En este sentido, el objetivo es aprender a aplicar dichos elementos a proyectos concretos, resolver los posibles retos que se planteen y reducir los tiempos de desarrollo. Así como plantear *Frameworks* distintos al desarrollo nativo *Responsive*.




```
package com.ds.ucd.be.becore.soir;  
import ...  
  
public final class LocationUtils {  
    /**  
     * Parse a Point from it's String representation.  
     * @param locationString - String that represents location, as 2 double values  
     * @return org.springframework.data.soir.core.geo.Point instance  
     */  
    public static Point parseLocation(String locationString) {  
        Preconditions.checkNotNull(locationString, errorMessage: "Location String should not be null");  
        Preconditions.checkArgument(locationString.contains(","), errorMessage: "Location must be split with coma");  
        locationString = locationString.trim();  
  
        if (locationString.contains(" ")) {  
            locationString = locationString.replaceAll( regex: " ", replacement: ",");  
        }  
  
        if (locationString.contains(", ")) {  
            locationString = locationString.replaceAll( regex: ", ", replacement: ",");  
        }  
  
        String[] location = locationString.split( regex: ",");  
        Preconditions.checkArgument( expression: location.length >= 2, errorMessage: "Location should consist of 2 values");  
        double lat = Double.parseDouble(location[0]);  
        double lon = Double.parseDouble(location[1]);  
  
        return new Point(lat, lon);  
    }  
}
```

“

Que el portal de tu empresa sea multidispositivo hará que los clientes potenciales aumenten de manera directa”

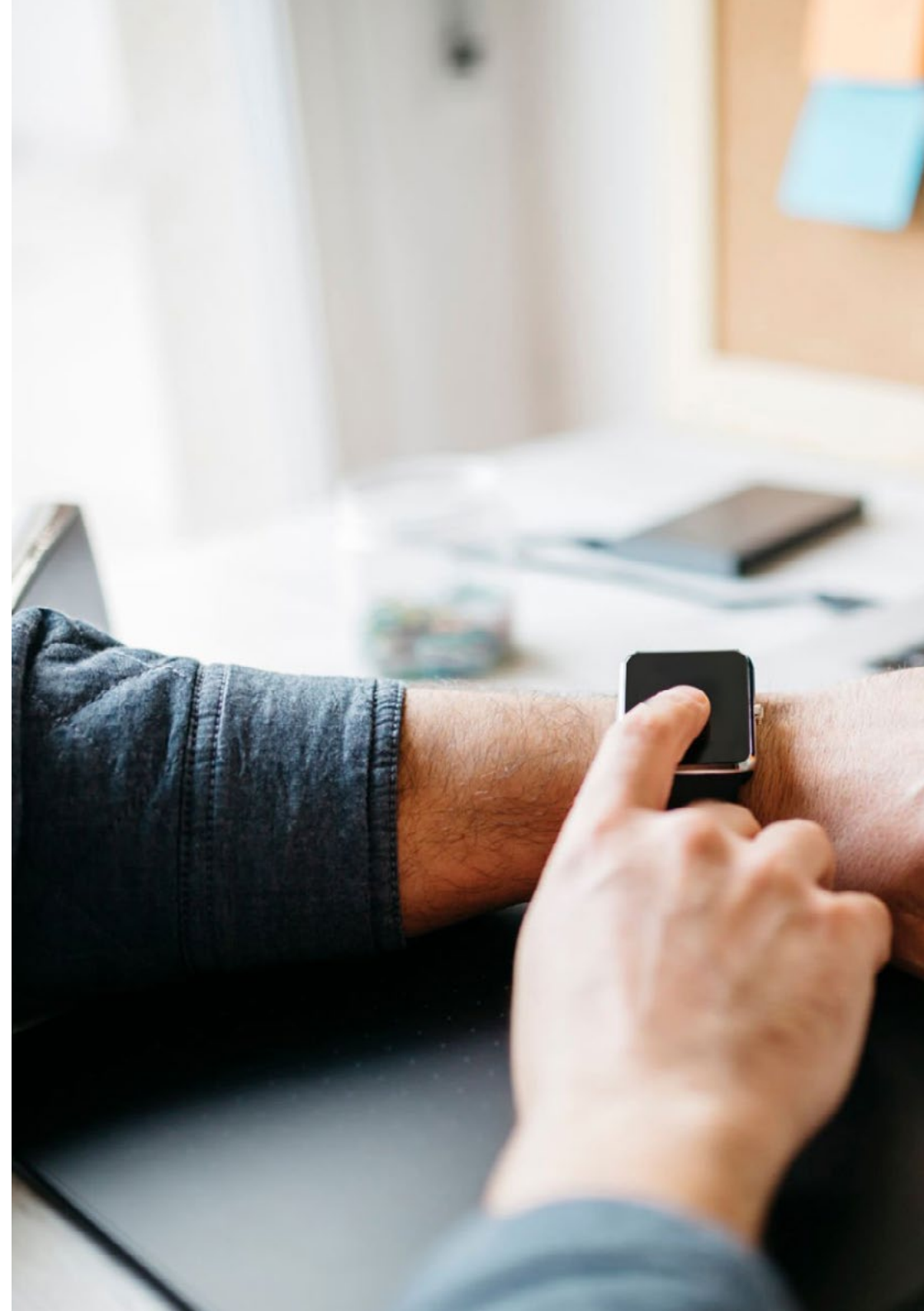


Objetivos generales

- ♦ Analizar los elementos de un diseño *Responsive*
- ♦ Aplicar dichos elementos correctamente en un proyecto
- ♦ Resolver los retos derivados del diseño *Responsive*
- ♦ Acortar tiempos de desarrollo en proyectos multidispositivo

“

Plantear un diseño Responsive desde el inicio del proyecto hará que su consecución sea más rápida y adecuada”





Objetivos específicos

- ♦ Analizar los elementos principales de un diseño
- ♦ Definir una metodología de diseño de elementos visuales y una metodología de diseño de pantallas
- ♦ Solucionar los diversos problemas que se encuentran en el desarrollo multidispositivo
- ♦ Disponer de herramientas para generar mejores y más recursos para el desarrollo multidispositivo
- ♦ Examinar *Frameworks* alternativos al desarrollo nativo responsive
- ♦ Generar una metodología propia para desarrollar aplicaciones empleando buenas prácticas para la visualización multidispositivo desde el inicio del proyecto

03

Dirección del curso

La experiencia es un factor diferencial a la hora de desarrollar aplicaciones 100% funcionales. La apariencia de una pantalla o la forma de avanzar de una a otra son elementos cruciales en la usabilidad de una aplicación. Por ello, para la impartición de este Curso Universitario se ha seleccionado un profesorado experto en el diseño *Responsive* y al tanto de las nuevas tendencias. Profesionales que proporcionarán consejos clave de cara a desarrollar *apps* realmente útiles.



“

TECH pone a tu disposición profesionales del sector al tanto de las nuevas tendencias en cuanto a visualización y distribución de los elementos de un diseño Responsive”

Director Invitado Internacional

Colin Lee es un exitoso **desarrollador de aplicaciones móviles** especializado en código **nativo de Android**, cuya influencia se extiende a nivel internacional. El experto es una autoridad en el **área de Twin Cities** y en el **manejo de Kotlin**. Uno de sus aportes más recientes fue demostrar, en código en vivo, cómo **construir rápidamente un navegador** utilizando el mencionado lenguaje de programación y los componentes de navegador de código abierto de Mozilla para Android.

Además, sus aplicaciones han estado ligadas a empresas de gran relevancia mundial, por ejemplo, fue encargado de crear **soluciones digitales** para **Pearson**, una de las editoriales más grandes del panorama internacional. Asimismo, desarrolló un **grabador de vídeo** de Android de bajo nivel para la *startup* Flipgrid, luego adquirido por Microsoft.

También construyó una exitosa VPN de Android para un gran **cliente del mundo de la consultoría**. A su vez, es el creador de una herramienta para la gestión de cargas que implementa la trasnacional **Amazon** para facilitar el trabajo de sus camioneros contratados. Por otro lado, ha ayudado a construir las **versiones móviles** del navegador **Firefox** para **Mozilla**.

Hoy en día, realiza trabajos como contratista, incluyendo **revisiones de código** y **comprobaciones de seguridad**. Su impacto en el desarrollo de aplicaciones móviles y su experiencia a lo largo de los años lo convierten en una figura destacada en el ámbito de la tecnología global.



D. Lee, Colin

- Ingeniero Senior de Android para Meetup, Mineápolis, Estados Unidos
- Director en ColinTheShots LLC
- Ingeniero de Software Android para Specto Inc.
- Ingeniero Sénior de Android para Mozilla
- Ingeniero Desarrollador de Software para Amazon
- Ingeniero de Aplicaciones Móviles para Flipgrid
- Especialista de Configuración de Software para Pearson VUE
- Licenciado por la Universidad de Florida

“

*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo”*

Dirección



D. Olalla Bonal, Martín

- ♦ Gerente Senior de Práctica de *Blockchain* en EY
- ♦ Especialista Técnico Cliente *Blockchain* para IBM
- ♦ Director de Arquitectura para Blocknitive
- ♦ Coordinador de Equipo en Bases de Datos Distribuidas no Relacionales para WedoIT, Subsidiaria de IBM
- ♦ Arquitecto de Infraestructuras en Bankia
- ♦ Responsable del Departamento de Maquetación en T-Systems
- ♦ Coordinador de Departamento para Bing Data España SL

Profesores

D. Arranz Torres, Héctor

- ♦ Director de proyectos *software* en Ezenit
- ♦ Miembro de equipo de operaciones de *Cink Venturing*
- ♦ Docente en cursos relacionados con el desarrollo de proyectos digitales
- ♦ Graduado en Ingeniería Informática por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ MBA en Dirección y Gestión de Empresas por The Power MBA



04

Estructura y contenido

Para dar comienzo a este módulo se ha dispuesto un tema introductorio con la definición de diseño *Responsive*, sus ventajas y desventajas, y otros términos como la experiencia de usuario (UX). A continuación, se hace una comparación de los principales dispositivos susceptibles de adaptar un contenido y sus respectivas guías de estilo. El siguiente punto es uno de los más importantes dentro del Curso Universitario. Habla de las posibilidades del *Layout* y los distintos patrones de diseño. Posteriormente se estudiarán los recursos y la navegación flexible, las herramientas externas y la depuración de errores. Para finalmente, analizar las alternativas a Java como lenguaje de programación nativo de Android.



“

Una aplicación bien diseñada se adapta igual a la televisión y a un smartwatch, ¿lo hace la tuya?”

Módulo 1. Diseño Responsive en Android

- 1.1. *Responsive Design*
 - 1.1.1. Diseño *Responsive*
 - 1.1.2. Usabilidad, accesibilidad y UX
 - 1.1.3. Diseño *Responsive*. Ventajas y desventajas
- 1.2. *Mobile vs. Tablet vs. Web vs. Smartwatches*
 - 1.2.1. Diferentes formatos, diferentes tamaños, diferentes necesidades
 - 1.2.2. Problemas en el diseño
 - 1.2.3. Adaptativo vs. Responsivo
- 1.3. Guías de estilos
 - 1.3.1. Guías de estilos. Utilidad
 - 1.3.2. *Material Design*
 - 1.3.3. Guía de estilos propia
- 1.4. *Layouting flexible*
 - 1.4.1. *Layouting flexible*
 - 1.4.2. *Layouting básico*
 - 1.4.3. *Layouting en Grid*
 - 1.4.4. *Layouting con Relative Layout*
 - 1.4.5. *Layouting con Constraint Layout*
- 1.5. Recursos flexibles
 - 1.5.1. Recursos flexibles
 - 1.5.2. Imágenes
 - 1.5.3. *9-Patch*
 - 1.5.4. Recursos globales
- 1.6. Navegación flexible
 - 1.6.1. Navegación flexible
 - 1.6.2. Navegación con *Activities*
 - 1.6.3. Navegación con *Fragments*
- 1.7. Herramientas externas
 - 1.7.1. Generadores automáticos
 - 1.7.2. Herramientas de prototipado
 - 1.7.3. Herramientas de diseño





- 1.8. *Debug y Tests*
 - 1.8.1. *Debug Layouts*
 - 1.8.2. *Tests automáticos*
 - 1.8.3. *Desarrollo basado en componentes*
 - 1.8.4. *Buenas prácticas de Testing y pruebas*
- 1.9. *Alternativas a Android nativo I. Web Pages*
 - 1.9.1. *Diseño en un Webview*
 - 1.9.2. *Chrome Custom Tabs*
 - 1.9.3. *Debug y Tests en web Pages*
- 1.10. *Alternativas a Android nativo II. Aplicaciones híbridas*
 - 1.10.1. *React/React native*
 - 1.10.2. *Flutter*
 - 1.10.3. *Ionic*
 - 1.10.4. *Apache Cordova*

“Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

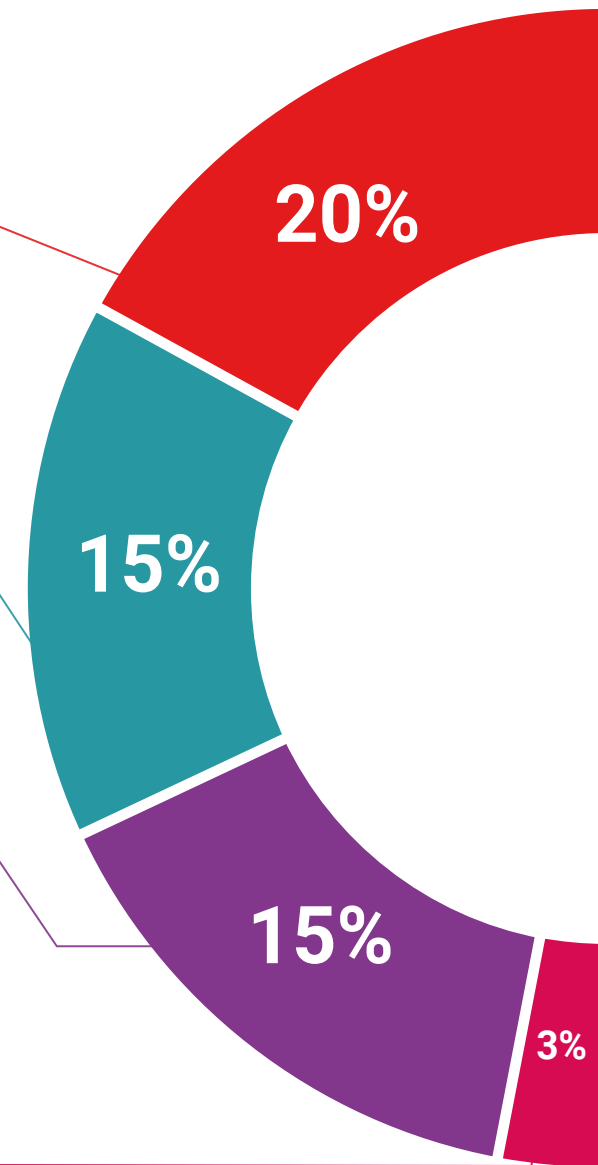
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

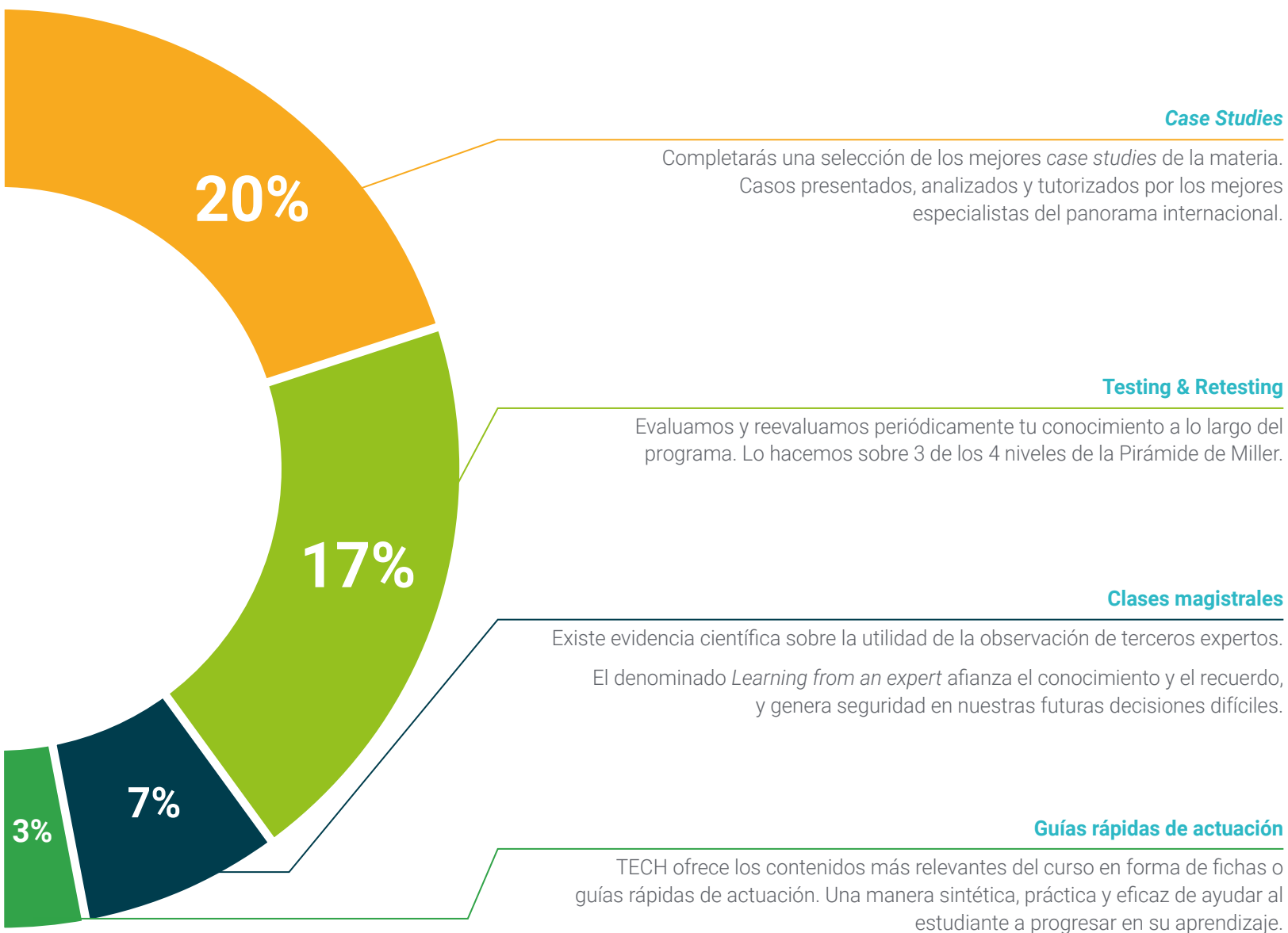
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06 Titulación

Este programa en Diseño Responsive en Android garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Diseño Responsive en Android** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Diseño Responsive en Android**

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**





Curso Universitario Diseño Responsive en Android

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Diseño Responsive en Android

