

BOOTCAMP ANDROID

ÍNDICE

- 03** Desafío Latam
- 03** Alianzas y colaboradores
- 04** Metodología Educacional
- 05** Modelo Desafío Latam
- 06** Bootcamp Android
- 07** Programa Desafío Móvil Android
- 08** AboutMe
- 09** ShrinkQuizz
- 10** StressLess
- 11** DesafíoShuffle
- 12** Flash
- 13** DesafíoFace
- 14** Proyectos y Requerimientos
- 15** Eventos y Comunidad
- 16** Algunos de nuestros graduados



DESAFÍO LATAM

Es una academia digital que busca impactar el desarrollo de Latinoamérica a través de la creación de Capital Humano en tecnologías de alto nivel, generando la transformación profesional del individuo, en una comunidad desafiante, mediante un modelo flexible y enriquecido.

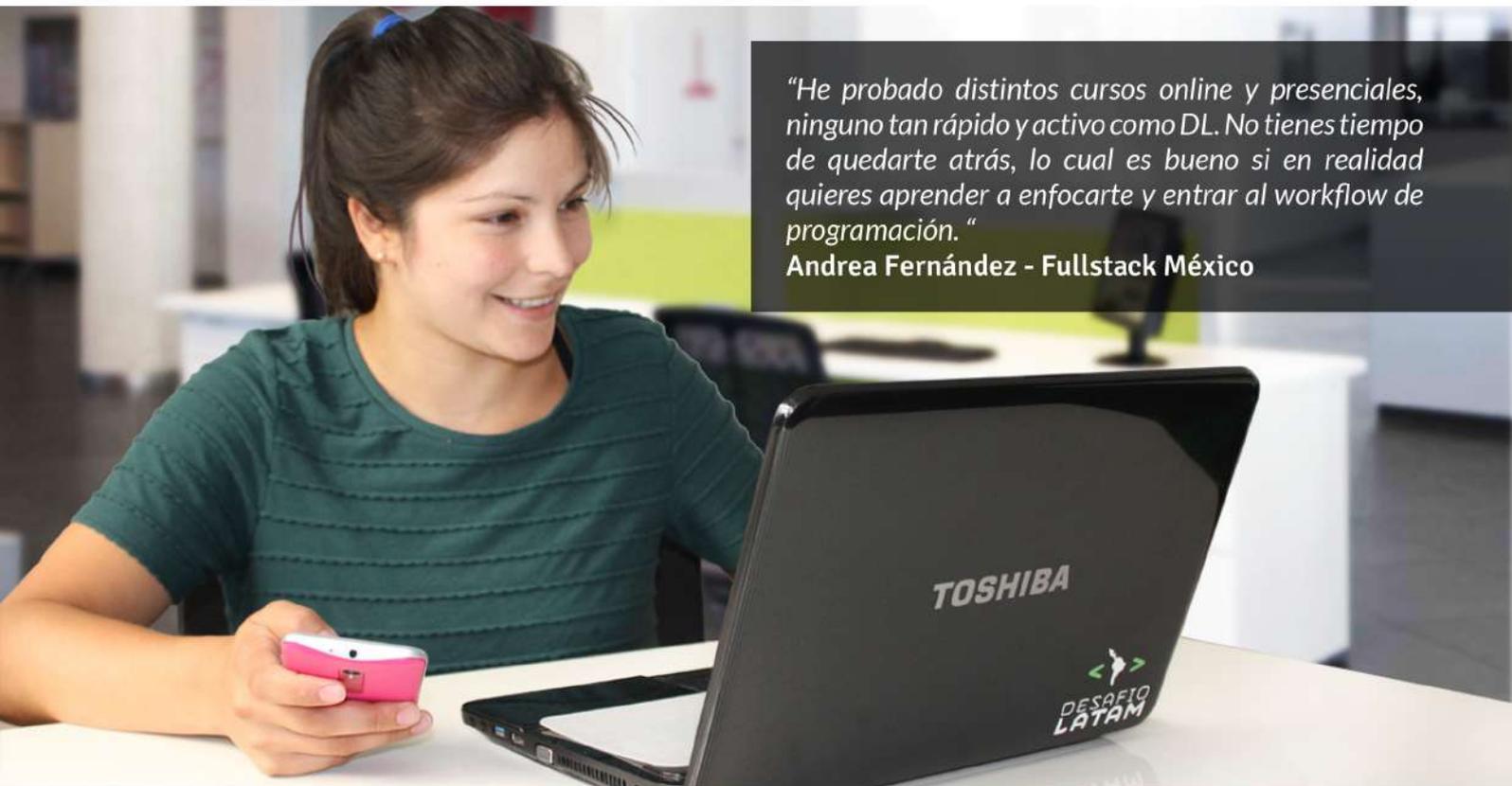
AL 2016

3 países   

24 Bootcamps

355 Alumnos graduados

116 Graduados de Bootcamp Fullstack



"He probado distintos cursos online y presenciales, ninguno tan rápido y activo como DL. No tienes tiempo de quedarte atrás, lo cual es bueno si en realidad quieres aprender a enfocarte y entrar al workflow de programación."

Andrea Fernández - Fullstack México

ALIANZAS Y COLABORADORES



mercado
libre



Microsoft



METODOLOGÍA EDUCACIONAL

Utilizamos un modelo de vanguardia educacional en donde los alumnos ven el contenido de manera online a su propio ritmo para luego aprovechar presencialmente a los profesores y compañeros a través del trabajo práctico en clases en entornos reales, generando interacción entre pares, sin miedo a equivocarse. Maximizamos las horas de código en clases para sacar provecho a la relación docente/alumno, mientras que el contenido lo revisa cada uno a su tiempo.

Nos centramos en el desarrollo de competencias y actitudes a través de la experiencia entregando lo mejor de la flexibilidad horaria, pero acompañado de un equipo docente y de compañeros para motivar, apoyar y acelerar el proceso educativo.



MODELO DESAFÍO LATAM

> Una experiencia online a la semana

Un conjunto de videos online de 3 a 5 minutos, material de apoyo y autoevaluaciones que permiten identificar los conceptos claves de la unidad. Esta experiencia cada alumno(a) la puede llevar a su ritmo, en el lugar y momento que desee.

> Dos clases presenciales a la semana

Conjunto de ejercicios prácticos de construcción de aplicaciones que entregan al alumno(a) experiencia y le permiten enfrentarse a un entorno real, pero con el apoyo de un profesor y de sus compañeros. Se incorporan prácticas de co-evaluación donde

se genera un espacio de reflexión para que el alumno(a) pueda entender el proceso correcto de construcción de aplicaciones.

1ra sesión: Varios ejercicios cortos de diferentes formatos que permiten enfrentarse a realidades de diversa índole y, de esta forma, ir resolviendo las dudas y reforzando los conceptos de la experiencia online.

2da sesión: Se construyen aplicaciones con el apoyo del profesor para ganar experiencia en código respecto al conocimiento adquirido hasta el momento.

Clases Contenido Online

Cada alumno aprende a su ritmo, en el lugar y momento que prefiera. Si no entendió algo puede volver a revisarlo.

Tareas Prácticas Presenciales

La sala se transforma en un laboratorio de aprendizaje donde el tutor acompaña a sus estudiantes en actividades prácticas.



Listo para practicar →



← Siguiendo contenido



BOOTCAMP ANDROID

Código SENCE: 1237964097

Bootcamp para desarrollar aplicaciones nativas para móviles Android. Taller práctico donde podrás construir 6 aplicaciones en clases.

Contenidos

1. Uso básico y avanzado de Android Studio
2. Java para Android
3. Componentes fundamentales de Android
4. Material Design
5. Persistencia de datos
6. Uso de los componentes del dispositivo como la cámara
7. Creación de hilos de procesamiento en paralelo y concurrentes
8. Login con email y redes sociales (Facebook, Twitter, Google+)
9. Arquitectura de aplicaciones Serverless usando Firebase
10. Almacenamiento de archivos en línea
11. Creación de hilos de procesamiento en el background
12. Arquitectura de aplicaciones REST
13. Correr procesos de forma ininterrumpida sin la aplicación activa
14. Sincronización de componentes aislados a través de broadcasts
15. Notificaciones push

PROGRAMA DESAFÍO MÓVIL ANDROID

Bootcamp intensivo donde se aprende haciendo. Se desarrollarán 6 aplicaciones reales y se guiará al alumno en su proyecto personal.

Objetivo

Enseñar las competencias necesarias para ser desarrollador Android jr.

Objetivos Secundarios

- Enseñar JAVA y programación orientada a objetos para Android.
- Enseñar la arquitectura MVP.
- Enseñar a utilizar el patrón de diseño Material Design.

Aplicaciones

El curso está diseñado para que progresivamente el alumno vaya aprendiendo los elementos de la programación Android necesarios para que al terminarlo pueda desarrollar de forma autónoma este tipo de apps. Se parte desde la introducción a Android hasta llegar a construir aplicaciones complejas con cuentas de usuario e interacciones entre dispositivos.

1. AboutMe

Una aplicación para que uses como curriculum y los interesados te puedan contactar, a través de tu LinkedIn, llamada telefónica o email.

Creando esta aplicación el estudiante aprenderá la introducción a Android:

- **Activities:** Son el componente principal de toda aplicación Android. Son la ventana con la que interactúa el usuario.
- **Fragments:** Para que nuestro código sea ordenado podemos subdividir la lógica de las actividades en trozos más manejables.
- **Intents:** Son los mensajes que nos permiten comunicarnos dentro de nuestra aplicación o con otras.
- **Layouts:** Es la diagramación o diseño que tiene una vista. Aprenderemos a cómo hacer que la aplicación se comporte de forma distinta ante distintos tamaños de pantallas.
- **Interacciones con el usuario:** Lo más básico de toda aplicación es que el usuario pueda interactuar con ella. Aprenderemos a cómo hacer que las vistas ejecuten lógica programable cuando son tocadas por el usuario.
- **Material Design:** Es el patrón de diseño oficial de Google. Lo veremos durante todo el curso, aprenderás a aplicar de acuerdo a la situación y a resolver problemas de flujo de la aplicación por ti solo.
- **El ciclo de vida de una Activity:** Las ventanas con las que el usuario interactúa tienen un ciclo de vida, esto también lo veremos durante todo el curso. Hay cosas que debemos programar cuando la ventana se crea, otras cuando se pausa, otras cuando pasó algo intermedio. Aprenderás a usar el ciclo de vida de las actividades de forma correcta para generar aplicaciones de calidad.

2. ShrinkQuizz

Una aplicación de cuestionarios como los de las revistas, aprenderás JAVA y programación orientación a objetos para Android:

- **DataTypes:** Los tipos básicos de datos que forman la base de toda la programación en JAVA.
- **Sintáxis:** Aprenderás la escritura y reglas necesarias para que tu aplicación sea nativa Android.
- **Clases y Métodos:** Los grandes objetos con los que construimos aplicaciones, saberlos es importante para en el futuro generar aplicaciones con arquitecturas robustas que soporten las interacciones con tus usuarios.
- **Colecciones:** De los elementos más potentes en cualquier lenguaje de programación, nos permiten generar dinámicamente la lógica basado en grupos de elementos.

3. StressLess

Una aplicación que almacena tareas pendientes que el usuario crea ¿Te has fijado que los chats de Whatsapp son una lista? ¡Tu timeline de Twitter también es una lista! Las aplicaciones móviles utilizan el componente de las listas, aprenderás a generarlas usando lo último en performance en Android. Y para que tus usuarios puedan conservar su información los datos se guardan en la base de datos SQL del teléfono:

- **Base de Datos SQL:** Aprenderás a usar un Object Relationship Management (ORM) para administrar fácilmente la base de datos del teléfono. También aprenderás a hacer búsquedas SQL para recuperar los datos.
- **RecyclerViews:** Las listas recicladoras están optimizadas para ahorrar memoria del dispositivo ya que reutilizan (de ahí su nombre) los elementos visuales que las componen.
- **Animaciones:** Las animaciones son importantes para sorprender al usuario y guiarlo en su experiencia de uso de la aplicación.
- **Buscador con sugerencias:** Aprenderás a hacer una barra de búsqueda que le sugiere al usuario posibles resultados en tiempo real mientras va escribiendo.
- **Dialogs:** Los cuadros de diálogos son comunes tanto en aplicaciones web como en aplicaciones móviles. Para que mantengan la coherencia con el estilo de nuestra aplicación aprenderemos a personalizarlos.
- **Menus:** El menú (barra superior en una aplicación) es uno de los componentes más esenciales. Con la actualización a Material Design Android revolucionó la forma en cómo esto se utiliza. Aprenderás a generar menús de forma clásica y con la nueva forma de Material Design.

4. DesafioShuffle

Una aplicación que reproduce la música del dispositivo de forma aleatoria. Cuando tenemos que hacer acciones prolongadas es necesario utilizar el equivalente a una Activity pero sin la interfaz de usuario, para esto aprenderemos a ejecutar procesos en segundo plano:

- **Services v/s IntentServices:** Para ejecutar procesos en segundo plano debemos saber qué componente usar y cuando. Aprenderemos acerca de los servicios de Android.
- **Broadcasts y BroadcastReceivers:** Los Broadcasts nos permiten enviar transmisiones, mientras que los BroadcastReceivers nos permiten recibir estas transmisiones. Así podemos coordinar componentes dentro de nuestra aplicación que están desconectados.
- **Reproducir Multimedia:** Aprenderás a reproducir música de forma simple y directa utilizando los componentes nativos que Android tiene a nuestra disposición.
- **Cursos:** Aprenderás a buscar los archivos que tiene el dispositivo usando el cursor de la base de datos.
- **Barra de notificaciones:** Utilizaremos el potente Android Studio para generar rápidamente notificaciones a desplegar en el centro de notificaciones del dispositivo.

5. Flash

Flash es una aplicación de mensajería instantánea como WhatsApp y además le permitiremos a los usuarios crearse una cuenta con el tradicional mail y password o usando sus redes sociales (Facebook y Google). Esta aplicación se creará utilizando el servidor en la nube oficial de Google “Firebase” (a esto también se le suele llamar Serverless).

- MVP: La arquitectura de cualquier aplicación es sumamente importante para que en el futuro pueda escalar sin ser problemático. Vas a aprender a utilizar la arquitectura Modelo Vista Presentador. De esta forma tus aplicaciones estarán construidas sobre un patrón estandarizado para que cualquier otro desarrollador entrenado pueda entenderlas en el futuro.
- Login de Usuarios: Aprenderemos a implementar un registro e inicio de sesión con mail y password, junto con el de Facebook o Google para que tus usuarios utilicen la app.
- Firebase: Anteriormente en la aplicación Stressless se aprendió a usar la base de datos del dispositivo, en esta ocasión aprenderás como hacerlo si es que la base de datos está en la nube.
- Fotos: El manejo de fotos podría parecer un tema natural para las aplicaciones Android pero no lo es, aprenderás a que tu aplicación guarde la foto tomada por el usuario en el dispositivo y en la nube para que esté disponible para otros usuarios, también aprenderás a hacer que fotos que estén en línea se carguen en la interfaz de usuario.

6. DesafíoFace

Una red social para que te mantengas conectado con los mejores desarrolladores de Latinoamérica. Podrás acceder a la información de contacto de todos los alumnos de DesafíoLatam en el continente para que puedas potenciar tus proyectos y redes de contacto. Recibirás notificaciones push cuando alguien te añada a sus favoritos. Aprenderás a crear una app que se conecte con un servidor. Las aplicaciones cliente servidor se comunican usando peticiones a través de internet, actualmente lo más común es que el lenguaje sea JSON. DesafíoLatam proporcionará el servidor con el cual conectarás tu aplicación:

- **REST:** REST es un protocolo de comunicaciones entre clientes (una app móvil por ejemplo) y servidores a través del internet. Aprenderás a solicitar la data del usuario y a gatillar cambios en la data del servidor.
- **Login usando tokens:** Por motivos de seguridad cuando se manejan sesiones a través de REST se debe usar tokens de sesión. Aprenderás a obtenerlos para loguear al usuario y a qué hacer cuando caducan.
- **QueryParams:** Las aplicaciones REST deben manejar la lógica de solicitud de datos, por lo que aprenderás a añadir parámetros de forma dinámica de forma que tus solicitudes y búsquedas de datos sean comprensibles para el servidor.
- **IntentServices:** Anteriormente vimos los Services, para este caso aprenderás a usar los IntentServices, con tal de que puedas solicitar la data en un segundo plano.
- **AsyncTask:** Las tareas asíncronas de Android son la forma más utilizada de abrir otro hilo de procesos que corra de forma paralela a lo que está ocurriendo en la interfaz. Las conexiones con los servidores se deben hacer de esta forma, de lo contrario las aplicaciones se caen. Varias librerías para conectarse a internet ya traen incorporados callbacks para ejecutar estos procesos fácilmente. Aprenderemos cuándo usar las facilidades de estas librerías y cuando hay que controlar el proceso de forma asíncrona por nuestra cuenta.
- **Notificaciones Push:** ¿Un like de Facebook? ¿Te han hecho RT en Twitter? Seguramente ya has visto lo que es una notificación PUSH. Hasta este año para trabajar con notificaciones push lo oficial en Android era Google Cloud Message, esto cambió, así que aprenderás lo último en notificaciones push con Firebase Cloud Message.

PROYECTO Y REQUERIMIENTOS

Tu Proyecto

Durante el bootcamp DesafíoMobile recibirás asesoría para que puedas llevar a cabo tu proyecto.

Requerimientos computador y celular

Mac: Procesador I5, 4 Gb ram en linux / mac Disco duro estado sólido.

Windows: Procesador I5, 8gb ram Disco duro estado sólido.

Tienen que tener un celular Android físico. Mínimo Jelly Bean 4.2 (en último caso puede ser hasta Ice Cream Sandwich 4.03). El máximo puede ser Lollipop 5.1 (en último caso Marshmallow 6.0 pero con la advertencia que van a tener problemas)

BENEFICIOS MODELO DESAFÍO LATAM

- > Modelo educacional de vanguardia. Educación del siglo XXI
- > Se centra en generar competencias, actitudes y experiencias, en lugar de memorizar conceptos.
- > Flexibilidad horaria
- > Permite aprender conceptos teóricos a su propio ritmo.
- > Muchas horas de experiencia práctica, lo cual es muy valorado para la búsqueda de trabajo.
- > Se trabaja en paralelo habilidades blandas: Trabajo en equipo, explicación del trabajo, identificar errores, experiencia con herramientas de agilidad, trabajar con control de versiones, aprender a construir proyectos desde cero, pero también ganan experiencia trabajando en el código de otro, toma de requerimientos.
- > Es un proceso más “entretenido”, es muy práctico.

EVENTOS Y COMUNIDAD

> Hackshows

Eventos de cierre de los cursos donde los graduados presentan sus proyectos.

> Hackatones Generación

Cada generación se organiza un fin de semana para competir entre ellos construyendo algún desafío.

> Asados de Comunidad

Varias veces al año se organizan reuniones de toda la comunidad de Desafío Latam donde profesores, graduados, personajes de la industria, empresas amigas y alumnos comparten respecto de sus experiencias.

> Charlas Graduados

Con el fin de mantener el networking entre los alumnos, se organizan charlas para la comunidad.



ALGUNOS DE NUESTROS GRADUADOS

Paula Pinochet

UX and Content Strategist en LATAM Ki Technology
Antes: Periodista

Carlos Gajardo

Desarrollador Web Magnet
Antes: Estudios Universitarios Incompletos Comercial y Psicología.

Marcos Vittini

Modyo
Antes: Estudios Incompletos Informática

Nicolás Melgarejo

Fundador de TIClass.com
Antes: Profesor Física

Daniela Gattoni

Ingeniero de Software en Axiom Zen
Antes: Diseñadora

Benjamín Castañeda

Api Hostel EEUU
Antes: Ingeniería Industrial

Alex Holmes

Ruby on Rails Developer en Acid Labs
Antes: Marketing

Javier Acuña

Prey
Antes: Ingeniería Eléctrico

Debbie Iglesias M.

Diseñador Web Ki Technology
Antes: Recursos Humanos

Benjamín Silva

Radar
Antes: Ingeniero Comercial

Javiera Tapia

Web Developer 2Brains
Antes: Administración



DESAFIO
LATAM

"Equipo Ganador Hackathon
G6 Bootcamp Full-Stack"

Marzo 4 del 2017

"Gracias al bootcamp ahora siento que puedo tener una carrera en desarrollo web brindándole soluciones reales a las personas, sin tener que estar 5 años atrapado en una universidad malgastando el tiempo buscando ganar sólo un número (las notas)."

Carlos Gajardo - Fullstack Chile G1



DESAFIO LATAM

www.desafiolatam.com

inscripciones@desafiolatam.com

 /DesafioLatam

 /DesafioLatam