

CURSOS DISPONIBLES:

Datos capacitador:

Capacitador: OMNIUS / DEVELOP

Certificador: México First

ORACLE DATABASE 11G ADMINISTRATOR CERTIFIED ASSOCIATED

Prerrequisitos

Familiaridad en procesamiento de datos y técnicas

Temario resumido

1. Introduction to Oracle Database
2. Retrieve Data using the SQL SELECT Statement
3. Learn to Restrict and Sort Data
4. Usage of Single-Row Functions to Customize Output
5. Invoke Conversion Functions and Conditional Expressions
6. Aggregate Data Using the Group Functions
7. Display Data From Multiple Tables Using Joins
8. Use Sub-queries to Solve Queries
9. The SET Operators
10. Data Manipulation Statements
11. Use of DDL Statements to Create and Manage Tables
12. Other Schema Objects
13. Control User Access
14. Management of Schema Objects
15. Manage Objects with Data Dictionary Views
16. Manipulate Large Data Sets
17. Data Management in different Time Zones
18. Retrieve Data Using Sub-queries
19. Regular Expression Support

DESARROLLO DE APLICACIONES SOBRE PLATAFORMA ANDROID

Datos de la capacitación

Duración: 20 hrs por Módulo (40 total)
Módulos: (Junior y Senior)
Módulo 1: Desarrollador Android Junior
Módulo 2: Desarrollador Android Senior
Grupo Mínimo: 16 personas

Prerrequisitos:

- Conocimiento del lenguaje de programación Java
- Nociones de XML, SQL, Eclipse IDE

Temario modulo I:

1. Introducción
2. Arquitectura del Sistema
3. Entorno de Desarrollo
4. Fundamentos de Aplicaciones Android
5. Interfaz de Usuario y Controles
6. Estilos y Elementos Gráficos
7. Soporte para Múltiples Pantallas
8. Animación y Gráficos
9. Menús y Diálogos
10. Notificaciones y Toast
11. Trabajar con Multimedia
12. Preferencias y Almacenamiento de Datos
13. Geo localización y Mapas
14. Creación de Widgets
15. Publicación de Aplicación

Temario modulo II:

1. Introducción
2. Profundizando en la interfaz de Usuario
3. Web Services
4. Multitasking
5. Redes Sociales
6. Geolocalización y Mapas
7. Conectividad
8. Reconocimiento
9. Temas Avanzados
10. Publicación de Aplicación
11. Conclusiones

DESARROLLO DE APLICACIONES SOBRE PLATAFORMA IOS

Datos de la capacitación

Duración: 20 hrs por Módulo (40 total)

Módulos: (Junior y Senior)

Módulo 1: Desarrollador iOS Junior

Módulo 2: Desarrollador iOS Senior

Grupo Mínimo: 16 personas

Prerrequisitos:

Conocimiento del lenguaje de programación C/C++

Nociones de XML, SQL, Sistema Operativo Mac

Temario modulo I:

1. Introducción
2. Desarrollo en Objective-C
3. Herramientas de Desarrollo
4. Fundamentos de Desarrollo en iOS
5. Uso de Controles de IU
6. Usar Table Views
7. Crear Apps con Múltiples View Controllers
8. Usar Storyboards
9. Uso de Bloques y Grand Central Dispatch
10. Guardar Datos
11. Desarrollo en iPad

Temario modulo II:

1. Introducción
2. Multitareas en iOS
3. Usar el Event Kit Framework
4. Usar iAd para integrar publicidad
5. Trabajar con Audio y Video
6. Aplicaciones para múltiples dispositivos
7. Características de iOS 5
8. Manejo de Datos en la Aplicación
9. MapKit y Core Location
10. Distribución en el App Store
11. Conclusiones

DESARROLLO DE APLICACIONES SOBRE CROSS PLATAFORM

Datos de la capacitación

Duración: 20 hrs por Módulo (40 total)
Módulos: 2 (Junior y Senior)
Módulo 1: Desarrollador Phonegap
Módulo 2: Desarrollador Appcelerator Titanium
Grupo Mínimo: 16 personas

Prerrequisitos:

Conocimiento de Javascript, HTML, CSS
Nociones de Java, XML, SQL, Dreamweaver

Temario modulo 1:

1. Introducción
2. Fundamento de Desarrollo de Aplicaciones
3. Creación de Aplicaciones con Phonegap
4. Entorno de Desarrollo para Android
5. Entorno de Desarrollo para iOS
6. Construir una Aplicación Móvil desde el inicio
7. Construyendo Formas
8. Características Avanzadas
9. Trabajar con Device Central
10. Conclusiones

Temario modulo II:

1. Introducción
2. Fundamento de Desarrollo de Aplicaciones
3. Ventanas y Vistas
4. Controles, Entrada e Interactividad
5. Tab Group
6. Table View
7. Map View
8. Web View y XHR
9. Retroalimentación
10. Administración de Datos
11. Multimedia
12. Gesture
13. Preparación para distribución
14. Conclusiones

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN UNITY

Datos de la capacitación:

El curso contempla 100 hrs de duración, si se imparten 5 hrs a la semana de capacitación, el curso se cubriría en 5 meses (20 hrs al mes) si se invierten 8 hrs a la semana el curso se puede concluir en tres meses.

Prerrequisitos:

Habilidades de programación en C, C++, C# o java, es muy deseable que tengan conocimientos de programación orientada a objetos y programación orientada a eventos.

Temario

1. Introducción a Unity 3D v 3.0 (o 4.0 cuando se libere la versión)
2. Instalación de Software
3. Revisión de interfaz
4. Importando activos (sonidos, mayas, texturas, animaciones)
5. Navegación y operaciones de 3D básico
6. Administración de proyectos (Estructura de folders y escenas)
7. Navegación de escenas
8. Agregar y remover dinámicamente objetos de juego.
9. Componentes Unity, objetos de juego y Prefabs
10. Editor de materiales
11. Básicos de Audio
12. Básicos de iluminación
13. Básicos de articulaciones.
14. Componente de sistema de partículas.
15. Operaciones dinámicas 3D básicas
16. Física básica
17. Cámaras y controladores integrados (Primera y tercera persona)
18. Detección de entrada
19. Detector de activación de colisión
20. Interfaz gráfica de usuario (GUI)
21. Agregar dinámicamente componentes a objetos de juego (Set component)
22. Raycasting
23. Ventana de animación
25. Ejemplos prácticos de Vectores y Cuaternios
26. Creación de terrenos con la herramienta integrada de Unity.
27. Beast: Light Baking
28. Caso de estudio #1: Invasores del Espacio
29. Caso de estudio #2: Asteroides
30. Caso de estudio #3: Tiros de Basketball
31. Caso de estudio #4: Patinaje
32. Características de juego: Inteligencia artificial básica
33. Características de juego: Programación de animación de personajes.
34. Características de juego: Funcionalidad de puertas
35. Características de juego: Partículas
36. Interfaz gráfica de usuario binocular
37. Interfaz gráfica de usuario inventario
38. Creación de redes básica