

Desarrollo De Aplicaciones Para Iphone And Ipad Programacion

El curso de programación de aplicaciones para iPhone y iPad está dirigido a aquellas personas interesadas en aprender a programar para dispositivos iOS utilizando las herramientas estándar de programación de Apple para implementar sus propias aplicaciones móviles en dichos sistemas. El curso va dirigido a personas que desean aprender a programar aplicaciones en el ámbito de iOS en lenguaje Objective-C utilizando XCode como entorno de programación. Unidades del curso: 1. Introducción a Objective-C. 2. Patrones de diseño. 3. Introducción a XCode4. 4. Gestión de memoria. 5. La clase UIView. 6. Las clases UITableView y UITableViewController. 7. Arrays. Unidad 8. Diccionarios. 9. Persistencia de datos. 10. Core Data.

Desde el 1 de febrero de 2007 en que escribí mi primer post en mi blog personal he tenido mis momentos buenos y mis momentos malos, he cambiado el nombre de dominio, el host, la plantilla y la versión del software innumerables veces, pero al cabo de estos 6 años he dejado una buena parte de mi en estos pequeños escritos. Esta es una recopilación de la mayoría de las entradas que pueden seguir leyéndose en formato digital, con la ventaja de que las he agrupado por las temáticas que tratan y están ordenadas en el orden en que se escribieron. Espero que si te decides a leer esta colección termines descubriendo algún aspecto que te sorprenda, te ayude, o te escandalice sobremanera... Al fin y al cabo ese es el objetivo de internet.

¿Somos conscientes de la verdadera importancia del sueño para nuestra mente y nuestro cuerpo? Recurriendo a la ciencia, Richard Wiseman nos explica todo lo que pasa en nuestro cerebro al descansar y nos proporciona consejos para resolver problemas mientras dormimos y superar pesadillas y trastornos del sueño. En definitiva, para ganar en salud y bienestar.

Swift es el nuevo lenguaje de programación creado por Apple. Mucho más intuitivo que los anteriores, permite diseñar apps para iOS, Mac, Apple TV y Apple Watch. Se trata de un lenguaje pensado para los desarrolladores, que nos proporciona más libertad que nunca para plasmar nuestras ideas. Con este manual aprenderás todo lo necesario para desarrollar una aplicación con Swift: conceptos básicos de programación, a crear proyectos para iOS que podrán ser ejecutados en un iPhone o iPad, el protocolo de trabajo modelo vista controlador, la creación de vistas utilizando listas, SplitView, TabBar, Navigations, constraints, conexiones con bases de datos locales (utilizando el Core Data) y externas (con el famoso lenguaje de programación PHP y servidores MAMP), la utilización de la cámara, de los mapas, del GPS, de las localizaciones; finalmente, aprenderás a subir la aplicación a la App Store. El libro está pensado para aquellos que quieren dar el primer paso en el mundo de iOS y para quienes necesitan actualizarse al nuevo lenguaje. Encontrarás ejemplos prácticos completos para afianzar los conceptos teóricos paso a paso. El objetivo del libro es que el lector encuentre una guía completa donde tendrá todo lo necesario para aprender de forma rápida y sencilla este fascinante mundo de iOS, pensando que lo más importante es aprender a aprender, ya que el mundo de la programación se encuentra en constante evolución y es de vital importancia comprender el funcionamiento y la tecnología, no memorizar mediante el famoso copiar y pegar. Con esfuerzo y dedicación podrás llegar a crear cosas alucinantes con Swift, ya que es mucho más rápido y eficaz, proporciona información en tiempo real y se integra perfectamente con el código escrito Objective C. Aprende a programar aplicaciones seguras, ahorra tiempo y crea apps alucinantes.

La Web es, sin ningún lugar a dudas, el mayor instrumento nivelador que ha desarrollado la humanidad y una palanca increíble para potenciar la innovación y el avance de todas las disciplinas del saber. Desde la propiedad intelectual o la forma de hacer negocios hasta nuestra privacidad, pasando por las relaciones que tenemos con nuestros gobernantes, son conceptos que están cambiando de forma para adaptarse a la fuerza arrolladora de la comunicación instantánea entre personas individuales de todo el mundo sin intermediarios ni filtros de ningún tipo. Este libro ayuda al lector a comprender cómo la Web nos da la posibilidad de ser iguales en el acceso a la información y al conocimiento y en la capacidad para crearlo. Y esto necesariamente tiene que ser bueno. Por mucho que aún existan problemas y lados oscuros.

"InfoWeek Lider en Negocios y Tecnologia. Descubra como las TI estan impulsando la innovacion empresarial. InfoWeek provee noticias integradas y perspectivas sobre productos y tecnologias que todos los niveles gerenciales, al interior de las empresas, requieren para tomar decisiones informadas. InfoWeek ayuda a los Gerentes a entender las tecnologias, a definir estrategias y a escoger productos, servicios y soluciones. Con reportajes, tendencias, informes de analistas y la opinion de expertos, no solo sabra como identificar las oportunidades de negocios, sino que tambien como aprovecharlas. InfoWeek, definiendo el valor de la tecnologia en los negocios."

El curso de Programación de Apps. Android y iPhone, es un curso en el que aprenderá a desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles, ya sean con el sistema operativo Android como dispositivos MAC. El curso está estructurado en: - Fundamentos de Programación - Fundamentos de Bases de Datos - Programación para dispositivos Android - Programación para dispositivos MAC. Para enseñarle a programar en Android, en este curso se ha empleado el IDE Eclipse. Para enseñarle a programar para iPhone, en este curso se ha empleado el IDE XCode. Este curso tiene el objetivo de acercarle al mundo de la programación y, dentro de este, al mundo del desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles, ya que, aparentemente, son el principal mercado de software a medio y largo plazo.

Con la evolución de la tecnología cada vez más personas tienen acceso a un ordenador, ya sea en su casa, en la escuela, en el trabajo o en cualquier otro lugar. Los usuarios más curiosos pueden plantearse preguntas como: "¿cómo consiguen hacer esto?", "¿cómo podría hacerlo o aprenderlo yo?", "¿cómo es un ordenador internamente?" El objetivo de este libro es servir como base a cualquiera que desee introducirse, o simplemente unirse, al maravilloso mundo de la programación, incluso si usted tiene pocos o ningún conocimiento sobre la materia. Este libro también puede servir como una forma de enriquecimiento cultural sobre temas ya olvidados, ya que aborda aspectos de la arquitectura de los procesadores y ordenadores, los cálculos, la lógica y las matemáticas, hasta una breve historia de los lenguajes de programación y programación básica de algoritmos. Este libro va a mostrar con realizar aplicaciones para iPhone usando el IDE XCode, y los lenguajes de programación Objective-C y Swift.

Octava edición del informe sobre el desarrollo de la Sociedad de la Información en España en el que se analizan los grados de adopción de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones por parte de los ciudadanos, las empresas y las administraciones.

La comunicación móvil está cambiando la fisonomía de Internet y la forma en que los usuarios se relacionan con él. Desde la movilidad emergen algunos de los grandes interrogantes (¿neutralidad de la red o gestión del tráfico de datos?, ¿Internet móvil abi

A pesar de constituir una de las realidades televisivas más complejas de Europa, pocos trabajos han tomado la realidad de las televisiones autonómicas en su totalidad y la mayoría se han centrado en el estudio de casos concretos. Este libro pretende contribuir a colmar ese vacío a partir de un enfoque pluridisciplinar sobre la totalidad de las televisiones autonómicas. Como el resto del sistema audiovisual, los medios autonómicos públicos se encuentran en el medio de importantes cambios de diferente índole: reglamentarios (leyes), tecnológicos (TDT, Internet, redes sociales), gobernanza (transparencia, independencia, externalización, FORTA) que son analizados en diferentes capítulos del libro. Por su naturaleza, han de afrontar estos retos como televisiones públicas de proximidad, comprometidas con los contenidos y la industria local y, sometidas a una presión cada vez mayor a nivel económico. Sin olvidar la gestión, a veces ineficaz, otras veces directamente irresponsable, que ha puesto a varias

de estas televisiones en situaciones límite. Este trabajo, resultado de una investigación financiada por el Ministerio de Ciencia e Innovación y en la que han participado quince investigadores de distintas universidades españolas, presenta a investigadores y estudiantes una panorámica de la situación de estas televisiones desde un enfoque pluridisciplinar que aborda las cuestiones más relevantes para comprender la naturaleza de estos entes y, sobre todo, las claves para su futuro.

RubyMotion es una herramienta para el desarrollo de aplicaciones iOS y OS X que nos permite programar en el famoso lenguaje Ruby para iPhone, iPad y Mac, y este curso te enseñará a crear tus primeros proyectos en RubyMotion para iOS y OS X.

Aprenderás a utilizar el User notification center, a enviar un correo y harás tus peticiones a servicios REST en la nube.

Terminarás instalando una aplicación en tus dispositivos y haremos así una revisión final para crear versiones ad hoc y poder enviar a pruebas en otros dispositivos.

jQUERY MOBILE DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES PARA SMARTPHONES Y TABLETS · Aplicaciones para iOS, Android, BlackBerry y WindowsPhone · HTML5, CSS3 y JavaScript · Compilación con Adobe PhoneGap Build · Instalación de librerías · Creación de temas personalizados con ThemeRoller · Definición de controles para formularios móviles de entrada de datos “Es posible crear una aplicación o sitio web para móviles sin la necesidad de programar en el lenguaje nativo de cada sistema operativo.” Este libro está dirigido a todos aquellos que quieran incursionar en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles, sin la necesidad de contar con conocimientos acerca del lenguaje nativo de cada sistema operativo. A lo largo de la obra conoceremos los conceptos básicos de programación en jQuery Mobile, que nos permitirán desarrollar nuestras propias aplicaciones, para luego generar una aplicación multiplataforma con Adobe PhoneGap Build. A través de explicaciones sencillas y ejemplos variados, los lectores aprenderán desde la instalación de las librerías de jQuery Mobile hasta la creación completa de una aplicación web híbrida. En este libro aprenderá: · Mobile web: conceptos básicos sobre las aplicaciones web. Tipos de aplicaciones web, principales sistemas operativos para dispositivos móviles y entornos de desarrollo de jQuery Mobile. · Creación de una página en jQuery Mobile: instalación y uso del framework. · Organización de los proyectos con Dreamweaver CC. Estructura de una página básica y principales componentes. · Botones, listas y formularios: configuración de botones y diferentes tipos de listas. Funcionamiento y utilidad de los formularios para introducción de datos. · Otros componentes de la interfaz de usuario: creación de una interfaz que permita mostrar la información en una cantidad limitada de espacio. · Temas: aplicación de muestras de color a los elementos de la página mediante temas personalizados o preestablecidos. PhoneGap: introducción a PhoneGap y Adobe PhoneGap Build. Compilación de la aplicación con Adobe PhoneGap Build para lograr su compatibilidad con todos los dispositivos móviles. Nivel de usuario: Intermedio Categoría: Desarrollo / Internet / Mobile RedUsers es la editorial de libros de informática y computación más importante del idioma español. Sus manuales pueden leerse tanto impresos como en PC y dispositivos portátiles.

La finalidad de este proyecto final de carrera es demostrar las nuevas capacidades de comunicación de los dispositivos móviles de última generación, el proyecto se basa en el iPhone. Este dispositivo abre las puertas al desarrollo de aplicaciones peer-to-peer.

El software ha pasado, en un breve espacio de tiempo, de ser instalado y ejecutarse en un ordenador a convertirse en aplicaciones que se ejecutan en la nube, sin que el usuario se preocupe por instalar o actualizar nada. Esto ha sido posible gracias a la enorme evolución de las tecnologías de desarrollo web. En este libro veremos cómo están creados los modelos más extendidos de arquitectura de software orientado a servicios y las aplicaciones web distribuidas, así como las tecnologías y herramientas utilizadas para ello. Además, también se introduce en el desarrollo y consumo de servicios web SOAP y REST utilizando la tecnología Java Enterprise Edition (Java EE). Cada capítulo se complementa con actividades prácticas cuyas soluciones están disponibles en www.paraninfo.es. Los contenidos se corresponden con los de la UF1846 Desarrollo de aplicaciones web distribuidas, incardinada en eIMF0492_3 Programación web en el entorno servidor, perteneciente al certificado de profesionalidad IFCD0210 Desarrollo de aplicaciones con tecnologías web, regulado por el RD 1531/2011, de 31 de octubre, y modificado por el RD 628/2013, de 2 de agosto.

La presente obra está dirigida a los estudiantes del Ciclo Formativo Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma de Grado Superior, en concreto para el módulo Programación Multimedia y Dispositivos Móviles. Los contenidos incluidos en este libro abarcan los conceptos básicos de desarrollo de aplicaciones multimedia y juegos para dispositivos móviles. En una primera parte del libro se realiza una extensa revisión de las principales tecnologías para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles como Android, Windows Phone, iPhone, Symbian, BlackBerry, etc., mostrando aspectos como son los entornos de desarrollo, lenguajes de programación y emuladores que proporcionan cada una de estas tecnologías. A continuación, nos centraremos en el desarrollo de aplicaciones con tecnología Android. Se trata el desarrollo de aplicaciones con Interfaces de Usuario Gráficas y con capacidades de acceso a bases de datos y comunicaciones, mostrando aspectos de manejo de conexiones HTTP y navegadores. Así mismo, se presenta la librería multimedia de Android, realizando en primer lugar una revisión de conceptos genéricos sobre contenidos multimedia como son formatos, fuentes de datos, codec, etc., para posteriormente estudiar las principales clases del API para desarrollar aplicaciones para reproducir y grabar audio y vídeo. Además, se estudia cómo controlar y monitorizar comunicaciones por streaming de contenidos multimedia. Se realiza un análisis de los motores de juegos para la plataforma Android. Se presentan los principales conceptos de animación y los componentes básicos de un juego. Se estudian diferentes motores (de inteligencia artificial, de sonidos, de escenas, etc.) y se muestra cómo utilizar algunos de ellos. También se presenta la API de gráficos en 3D de Android con Open GL. Por último, se realiza un desarrollo de un juego en 2D y un ejemplo gráfico en 3D, estudiando el diseño, los modelos, escenarios y efectos visuales desde la tecnología Android. Los capítulos incluyen actividades y ejemplos con el propósito de facilitar la asimilación de los conocimientos tratados. Así mismo, se incorporan test de conocimientos y ejercicios propuestos con la finalidad de comprobar que los objetivos de cada capítulo se han asimilado correctamente. Además, reúne los recursos necesarios para incrementar la didáctica del libro, tales como un glosario con los términos informáticos necesarios, bibliografía y documentos para ampliación de los conocimientos.

La Web es la herramienta de comunicación y distribución de contenidos más amplia jamás vista. Los navegadores están

ya disponibles para todas las plataformas y dispositivos. Esto hace que actualmente los diseñadores y desarrolladores deseen crear eficaces aplicaciones para móviles destinadas a los usuarios de iPhone & iPad. El mercado de las aplicaciones Web se expande rápidamente, y crece vertiginosamente la demanda de sus desarrolladores. Este libro le ayudará a unirse a los miles de desarrolladores de aplicaciones para iPhone sin necesidad de conocer las API Objective-C o Cocoa touch. Si quería aplicar sus conocimientos actuales de programación para la Web al desarrollo para iPhone & iPad, ahora ya puede hacerlo. El soporte para HTML5 de WebKit implica que cualquier profesional puede crear competentes aplicaciones tanto para iPhone como para iPad. Será guiado a través de los estándares más recientes de las Web para móviles, así como por las características específicas de iPhone & iPad. Adquirirá conocimientos sobre WebKit y Mobile Safari, HTML5 y CSS3, los gráficos vectoriales y el soporte para contenidos multimedia. Descubrirá las funcionalidades nativas del hardware de iPhone & iPad y cómo sacarles el mayor partido.

Esta publicación es testimonio del simposio Nomadismos Tecnológicos, primer resultado de la colaboración entre el Espacio Fundación Telefónica y el Instituto Sergio Motta. Un proyecto que responde a las políticas de ambas instituciones para incentivar las artes tecnológicas a partir de una praxis de estudio, promoción de obras, llamado a concursos y premios nacionales, y la realización de estos encuentros que convocan a artistas y teóricos.

La finalidad de esta Unidad Formativa es enseñar a programar proyectos de animación cultural para organismos, empresas o instituciones planificando el trabajo a realizar. Para ello, se estudiará la caracterización de la animación cultural, así como la planificación, organización y evaluación de actividades de animación cultural y los recursos de la misma.

Apple, la empresa más exitosa de todos los tiempos: desde el diseño de sus productos hasta las fabulosas tiendas en las principales ciudades del mundo, su mítica historia, la fascinante vida de Steve Jobs, los fanáticos de la manzana y la particular comunicación que hizo famosa a la marca.

Hay razones bien fundadas para ser optimistas en la investigación de las enfermedades desatendidas. En este libro, que recoge los resultados del trabajo de investigadores latinoamericanos, se confirman varios aspectos positivos. El primero es que en el campo de la investigación básica existe una notable atención a las enfermedades que azotan principalmente a la población más vulnerable del continente. El segundo, que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) apuntalan los desarrollos que habilitan los avances de las diversas investigaciones. Y el tercero, de gran relevancia, es que la ciencia que se produce en la región se traduce en resultados que están a la altura del estado del arte en este campo del conocimiento. Poner la información recogida en el presente estudio al acceso de quienes se ocupan de estos temas es el aporte de Fundación Telefónica para garantizar que ese optimismo se traduzca en beneficios sustentables, y nuestra forma de reiterar la confianza que tenemos en las bondades de la asociación entre las TIC y la ciencia básica.

La guía imprescindible para crear extraordinarias aplicaciones para iPad®, iPhone® e iPod touch®. Los desarrolladores de aplicaciones móviles, Rob Napier y Mugunth Kumar, le llevan más allá de los fundamentos básicos para tratar temas avanzados que no encontrará en la mayoría de libros de desarrollo iOS. Desde los pormenores de la API de Core Foundation, hasta maximizar la velocidad y rendimiento con GCD (Grand Central Dispatch), esta obra le guía paso a paso por todos los complejos temas que necesita dominar para programar aplicaciones divertidas, totalmente funcionales y de alto rendimiento.

Objective-C, también llamado habitualmente como ObjC o menos frecuentemente Obj-C, es un lenguaje de programación reflexivo, orientado a objetos que añade la transmisión de mensajes en el estilo SmallTalk para C. Hoy en día, es utilizado principalmente en el Mac OS X, que es un entorno basado en el OpenStep y es el principal lenguaje utilizado en las aplicaciones estructuradas NeXTSTEP, OPENSTE y Cocoa. Los programas genéricos en Objective-C que no hacen uso de estas bibliotecas también pueden ser compilados por cualquier sistema soportado por gcc, que incluye un compilador Objective-C. La Sintaxis de Objective-C es una capa muy fina construida sobre el lenguaje de programación C y que constituye un superconjunto estricto de C. O sea, es posible compilar cualquier programa desarrollado en C con un compilador Objective-C. Objective-C deriva su lenguaje tanto del C como del SmallTalk. La mayor parte de la sintaxis fue heredada del lenguaje de programación C, mientras que la sintaxis para los aspectos orientados a objetos fueron creados para habilitar el paso de mensajes en el estilo SmallTalk. Toda la programación se realiza en el SDK de Objective-C. Objective-C también es un superconjunto de C, lo que le permite escribir código en el lenguaje C tradicional. Objective-C incorpora poderosas capacidades de orientación a objetos. Debido a su origen fuera de la norma de C, Objective-C puede parecer un poco extraño a primera vista, pero una vez que haya trabajado con él, verá que es elegante y fácil de leer, proporcionando numerosas mejoras al tradicional código ANSI C.

DESARROLLO WEB PARA DISPOSITIVOS MÓVILES • Geolocalización y mapas web • HTML5 para móviles • jQuery Mobile para sitios multiplataforma • Integración de WebApps con redes sociales • WebApps como aplicaciones nativas • Acceso a datos locales y remotos • Uso de sistemas de mensajería • PhoneGap y aplicaciones híbridas “La integración de las apps con el hardware de los equipos es casi infinita. El único límite es nuestra imaginación como desarrolladores.” Este libro está dirigido a quienes buscan acercarse a la programación de soluciones para el creciente ecosistema de tablets y smartphones. En cada capítulo se aborda un desarrollo web con acceso a características propias de los sistemas operativos móviles iOS, Android, Windows Phone, BlackBerry y Firefox OS. Entre otros proyectos, invocaremos llamados telefónicos y videoconferencias desde una web, y aprovecharemos las capacidades de geolocalización y soluciones que interactúen con redes sociales. Finalmente, aprenderemos a convertir una web móvil en una aplicación nativa. En este libro aprenderá: • Plataformas y tecnologías móviles: sistemas operativos móviles. Diferencias entre WebApp, App nativa y App híbrida. Tecnologías de la web actual. • HTML5: navegadores, sistemas operativos y motores de renderizado. Declaraciones y metatags. HTML5 para aplicaciones móviles.

Geolocalización. • jQuery Mobile: definición. Uso local o remoto. Configuración de una WebApp. Componentes y estructura. • WebApps para iOS y Android: diseño. Prestaciones de Safari y de Google Chrome mobile. Visualización de una WebApp como nativa. • Almacenamiento local y aplicaciones offline: Local Storage y Session Storage. Creación de un formulario. Bases de datos Web SQL. • PhoneGap: arquitectura. Integración con Dreamweaver. Transformación de una WebApp en híbrida. • Programación nativa para BlackBerry 10 y Windows Phone: herramientas de desarrollo. Emulación de WebApps en la computadora con Ripple Emulator. Sobre el autor: Fernando Luna es analista funcional de sistemas y cuenta con una diplomatura en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles por la UTN. Es colaborador de las revistas Power y Users y autor de Visual Basic 2010, publicado por esta editorial. Nivel de usuario: Intermedio Categoría: Desarrollo / Internet / Mobile RedUsers es la editorial de libros de informática y computación más importante del idioma español. Sus manuales pueden leerse tanto impresos como en PC y dispositivos portátiles. Si bien es importante que cualquier programador principiante en el desarrollo de aplicaciones para iPhone & iPad comprenda a fondo los conceptos, no lo es menos que pueda aplicarlos con seguridad. Con un enfoque que aúna teoría y práctica, este libro va dirigido al lector que necesita dominar todas las herramientas y técnicas de programación utilizadas en el desarrollo de aplicaciones compatibles con iPhone, iPad e iPod Touch. En cada capítulo se desarrollan conceptos de programación que se ponen de inmediato en práctica. Se construyen verdaderas aplicaciones que están diseñadas y comprobadas con especial cuidado para que ilustren los conceptos asociados. Con ellas podrá practicar y familiarizarse con las herramientas estándar de desarrollo: Xcode, Interface Builder e Instruments. Al enfoque práctico de aprendizaje se agrega la claridad y concisión con que se explican los conceptos. Los códigos del libro original en inglés pueden descargarse de la página Web de Anaya Multimedia: www.anayamultimedia.es.

Desde su salida en 2007 este dispositivo no ha dejado de sorprender y revolucionar el mundo de los dispositivos móviles. Si quieres conocer cómo empezar a crear aplicaciones para iPhone, qué pasos has de seguir desde la instalación de las aplicaciones necesarias, SDK y registro en la web de Apple para lograrlo, conocer el proceso para lograr publicar tus aplicaciones en la appStore, y sobre todo las herramientas y lenguajes con los que cuentas para lograrlo, este curso video2brain sentará unas buenas bases para que el inicio no sea tan duro.

A lo largo de los capítulos en los que se divide este libro, aprenderá a crear potentes aplicaciones para el dispositivo móvil más innovador hasta la fecha: ¡el iPhone! Siguiendo este libro de principio a fin, paso a paso, podrá dominar todas las técnicas y tecnologías necesarias, desde la configuración del entorno de programación para su iPhone, hasta la creación de estupendas interfaces de usuario, detectar el movimiento y mejorar el rendimiento y la fiabilidad de sus aplicaciones. Las instrucciones paso a paso, le ayudarán a recorrer las tareas de desarrollo y los ejercicios al final de cada capítulo, le ayudarán a comprobar los conocimientos adquiridos.

Este libro analiza las principales innovaciones y desarrollos de los cibermedios en España, sobre la base de experiencias reales llevadas a cabo en más de una veintena de casos de estudio seleccionados. El estudio se centra en aquellos cibermedios que destacan por su relevancia, eficacia, éxito demostrado o novedad en alguna de las siguientes áreas temáticas: a) aplicaciones y tecnologías; b) arquitectura de la interactividad; y c) modelos de negocio y multiplataforma. Se presentan tendencias y modelos de referencia que permitan impulsar la mejora, la competitividad y la innovación dentro del sector de la comunicación de nuestro país. El presente libro es fruto del trabajo colaborativo de un grupo de casi veinte investigadores de varias universidades españolas que en los últimos años han abordado, desde la óptica de la investigación académica, los principales desafíos que la tecnología ha supuesto en la industria de los medios de comunicación. El trabajo que se recoge en estas páginas es el resultado del proyecto Innovación y Desarrollo de los cibermedios en España. Modelos de negocio y coordinación multiplataforma (CSO2012-38467-C03), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, Gobierno de España (2013-2015).

La creación de aplicaciones para móviles introduce nuevos desafíos para los desarrolladores. Es frecuente que surjan dudas sobre la elección de las herramientas, lenguajes y tecnologías adecuadas para poder lograr compatibilidad con la diversidad de dispositivos y sistemas existentes. Este libro nos ofrece un completo recorrido sobre las posibilidades que brinda hoy el desarrollo de aplicaciones Web para smartphones y tablets. Mediante conceptos y ejemplos, nos adentraremos en el mundo de los móviles y con un proyecto práctico como hilo conductor aprenderemos a pensar cada etapa. La propuesta se inicia en el conocimiento de las plataformas y sus características, para luego introducirnos en el desarrollo de una aplicación, desde su planeamiento inicial hasta su publicación. Esta obra nos enseña cómo aprovechar las ventajas que incorpora HTML5 para crear aplicaciones basadas en lenguajes y tecnologías Web para luego publicarlas en Internet o empaquetarlas y ofrecerlas en las tiendas online. Damián De Luca: es experto en HTML5 y profesor en ITMaster Professional Training de la carrera de Programador Web y de los cursos PHP y MySQL, LESS y SASS, Responsive Web Design, HTML5 y CSS3, PhoneGap y Mobile Web con HTML5. También ha brindado charlas y capacitaciones en importantes empresas en diferentes ciudades de la región.

Conoce el proceso de diseño y desarrollo de una app para móviles de principio a fin. En 18 capítulos, aprende a crear aplicaciones útiles y atractivas para Android, iOS y Windows Phone. Además, el libro cuenta con: - Ejemplos y casos reales para entender por qué una app es exitosa. - Comparación del diseño e interacción entre los sistemas operativos. - Entrevistas a reconocidos diseñadores como Loren Brichter, Erik Spiekermann y muchos más.

A nadie le debe quedar dudas que dispositivos como el iPhone, el iPad y el iPod touch son fundamentales en la tecnología actual. iOS es el sistema operativo que los soporta. Actualizado y ampliado para incorporar el desarrollo Xcode 4 e iPad, este libro le ofrece las herramientas y técnicas esenciales para el desarrollo de aplicaciones iOS. Aprenderá los conceptos básicos de la programación mientras escribe código y crea diversas aplicaciones. El resultado es la adquisición de conocimientos relevantes y útiles. Cuando haya leído el libro, tendrá la capacidad, y confianza necesarias, para emprender sus propios proyectos iOS convirtiéndose en todo un experto en programación, para estos

dispositivos. Se trata de textos bien revisados que han ayudado a centenares de personas a convertirse en desarrolladores de aplicaciones iOS. Al final del libro sentirá la satisfacción de haber adquirido tanto conocimientos como experiencia.

La presente obra está dirigida a estudiantes, docentes y público en general, que deseen conocer y adentrarse en el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación que actualmente se están empleando en un mundo cada vez más globalizado y digitalizado.

Embarking on a career (or hobby) in app design can be intimidating, especially when information is scattered, confusing and hard to find. Designing Mobile Apps is a complete guide for those getting started, providing step-by-step details on how to design useful, attractive mobile applications. Authors Javier "Simón" Cuello and José Vittone share their experiences in the world of app design, revealing tricks of the trade based on their work at companies like Yahoo, Zara and Telefónica. Apps for Android, iOS and Windows Phone How do operating systems differ? How does one go about transferring from one OS to another? Designing Mobile Apps answers these questions and more, using real-life examples and visual comparisons. The Complete Design Process From the initial concept to app store publication, Designing Mobile Apps covers the full app creation process in simple, easy-to-use terms. It includes numerous examples and doesn't use a single line of code. Interviews with Top Professionals Designing Mobile Apps contains interviews with leading designers and developers, including Loren Brichter, Irene Pereyra, Erik Spiekermann and Dustin Mierau. They share the secrets they've learned while working at some of the best companies in the world. Written Especially for Designers and Developers Not sure how to prepare your design for the programmer? Know how to program, but fuzzy on the details in making your app truly appealing and easy to use? With Designing Mobile Apps, designers and developers can learn all they need to know to work together and create a successful app.

A lo largo de estas 24 clases aprenderás: HTML5 / CSS3 / Diseño UI con CSS / Introducción a JavaScript / JavaScript orientado a objetos / Integración de HTML5 y JavaScript / Formularios web / Multimedia y APIs / CSS Avanzado / Diseño web responsive / Sitios multiplataforma con Bootstrap / PHP y MySQL / Webs dinámicas con Ajax y PHP / Buenas prácticas: análisis, tests y optimización / Fundamentos del ecosistema mobile / Jquerymobile: la web móvil / Funcionalidades extendidas en mobile web / Potenciando la faceta full stack / Webapps y plataformas amigables / Versionando el desarrollo: GIT y Github ¿Por qué aprender PROGRAMACIÓN WEB FULL STACK? Porque desde cero, y sin ningún conocimiento previo, este curso te enseña a diseñar un simple sitio que luego transformaremos en uno dinámico, interactivo y responsivo, conociendo y aprovechando las últimas tecnologías de desarrollo. A lo largo de 24 fascículos, repletos de ejemplos, ejercicios y explicaciones visuales, aprenderás tanto los lenguajes y tecnologías frontend como backend: HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, JQuery y más. ¡Son varios cursos en uno solo!

La creación de aplicaciones para móviles introduce nuevos desafíos para los desarrolladores. Es frecuente que surjan dudas sobre la elección de las herramientas, lenguajes y tecnologías adecuadas para poder lograr compatibilidad con la diversidad de dispositivos y sistemas existentes. Este libro nos ofrece un completo recorrido sobre las posibilidades que brinda hoy el desarrollo de aplicaciones Web para smartphones y tablets. Mediante conceptos y ejemplos, nos adentraremos en el mundo de los móviles y con un proyecto práctico como hilo conductor aprenderemos a pensar cada etapa. La propuesta se inicia en el conocimiento de las plataformas y sus características, para luego introducirnos en el desarrollo de una aplicación, desde su planeamiento inicial hasta su publicación. Esta obra nos enseña cómo aprovechar las ventajas que incorpora HTML5 para crear aplicaciones basadas en lenguajes y tecnologías Web para luego publicarlas en Internet o empaquetarlas y ofrecerlas en las tiendas online. Mercado: Desarrolladores Web y de Aplicaciones para dispositivos móviles que estén interesados en desarrollar Apps en este lenguaje que se transformara en el estándar abierto de Internet. Competencia: No se registran en castellano. Ventajas competitivas: Está orientado a dispositivos móviles en general y luego se ajusta a las marcas más importantes.

[Copyright: c7d27d4ef6cf646c6ad75b670f6c8d55](https://www.copyright.com/c7d27d4ef6cf646c6ad75b670f6c8d55)