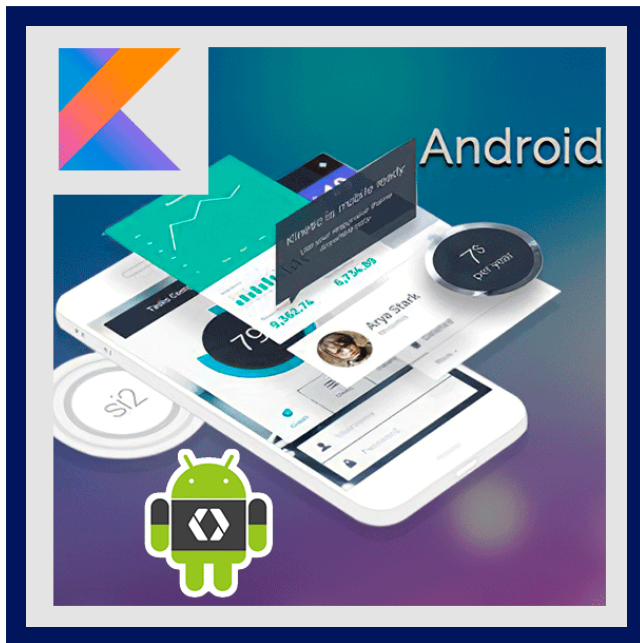


Técnicas de Monetización y Diseño de UI / UX de Aplicaciones de Android

Código: AND-X30

Propuesta de Valor: ANDROID

Duración: 24 Horas



Este curso profesional cubre exhaustivamente las aplicaciones de Android UI / UX Design y las preocupaciones de las técnicas de monetización de las aplicaciones de Android UI / UX Design y monetizar las aplicaciones de Android.



AUDIENCIA

- Este curso está diseñado para programadores, estudiantes de informática y ramas afines.



PRE REQUISITOS

- Se recomienda que los asistentes a este curso conozcan los conceptos básicos del desarrollo de aplicaciones de Android. Para adquirir un buen conocimiento del desarrollo de aplicaciones de Android, los alumnos pueden asistir al curso "Desarrollo de aplicaciones de Android" proporcionado por Android ATC.



OBJETIVOS

- Fundamentos de diseño UI / UX y el proceso de pensamiento de diseño.
- Una guía completa de wireframing y creación de prototipos de aplicaciones de Android.
- Pruebas de usabilidad, compatibilidad, rendimiento y estabilidad de las aplicaciones de Android.
- Un UI / UX Designer Journey en las aplicaciones de Android.
- Comprender las diferentes técnicas para monetizar aplicaciones de Android.
- Publicación y publicidad de su aplicación de manera efectiva.
- Explicar cómo agregar licencias a sus aplicaciones y supervisarlas.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Este curso lo prepara para el examen: **AND-X30 Android Aplicatins UI/UX Desing and Monetization Techniques**
- Este examen es uno de los requerimientos para la certificación: **Android Certified Application Engineer**



CONTENIDO

1. LECCION : FUNDAMENTOS DEL DISENO DE UI / UX

- 1.1. INTRODUCCION
- 1.2. UX DESIGNER
- 1.3. DISENADOR DE UI
- 1.4. LA DIFERENCIA ENTRE UI Y UX DESIGN
- 1.5. COMPRENDER LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS Y LAS EMPRESAS
- 1.6. ESTRATEGIA Y CONTENIDO
- 1.7. ENMARCADO DE CABLES Y CREACION DE PROTOTIPOS
- 1.8. EJECUCION Y ANALISIS
- 1.9. USABILIDAD Y SENSACION DEL USUARIO
- 1.10. PRUEBAS Y COMENTARIOS

2. LECCION : CREACION DE UNA APLICACION DE ESTRUCTURA METALICA

- 2.1. INTRODUCCION
- 2.2. ¿POR QUE WIREFRAME ES EL PRIMER PASO?
- 2.3. QUE HACER Y QUE NO HACER PARA UN DISENO DE UX EXITOSO
- 2.4. WIREFRAME TOOLS PARA APLICACIONES MOVILES
- 2.5. LABORATORIO 2: CREACION DE LA ESTRUCTURA METALICA DE SU APLICACION

3. LECCION : UN VIAJE DE DISENADOR DE UX / UI EN DOS APLICACIONES DE ANDROID

- 3.1. INTRODUCCION
- 3.2. APLICACION PIZZA PIZZA
- 3.3. LA APLICACION DE LA RED METEOROLOGICA

4. LECCION : COMO MONETIZAR SU APLICACION

- 4.1. DIFERENTES TECNICAS DE MONETIZACION
- 4.2. TIPOS DE ANUNCIOS
- 4.3. FORMATO DE ANUNCIO
- 4.4. INTRODUCCION
- 4.5. LA MEJOR TECNICA PARA SU NEGOCIO
- 4.6. AGREGAR ANUNCIOS EN LA APLICACION A SU APLICACION ANDROID
- 4.7. METRICAS DE INGRESOS
- 4.8. LABORATORIO 4: AGREGAR ANUNCIOS DE GOOGLE A SU APLICACION

5. LECCION : PUBLICACION DE SU APLICACION

5.1. INTRODUCCION

5.2. PREPARAR SU APLICACION PARA EL LANZAMIENTO

5.3. LIBERANDO SU APLICACION A LOS USUARIOS

5.4. FIRMANDO SU SOLICITUD

5.5. EL PROCESO DE PUBLICACION EN GOOGLE PLAY

5.6. SERVICIO DE FACTURACION EN LA APLICACION DE GOOGLE PLAY

5.7. LANZAMIENTO DE MEJORES PRACTICAS DE APLICACIONES

5.8. LABORATORIO 4: PUBLICACION DE SU APLICACION EN GOOGLE PLAY

6. LECCION : LICENCIA Y MONITOREO DE SU APLICACION

6.1. INTRODUCCION

6.2. LICENCIANDO SU APLICACION

6.3. GOOGLE PLAY LICENSING

6.4. AGREGAR LICENCIAS A SU APLICACION

6.5. MONITOREANDO TU APLICACION

6.6. LABORATORIO 6: ADICION DE LICENCIAS Y ANALISIS A SU APLICACION



BENEFICIOS

- Al finalizar el curso, el estudiante tendrá los fundamentos del diseño UI/UX, y podrá realizar pruebas de compatibilidad y estabilidad de las aplicaciones Android.