

Aprendiendo a Programar Apps

El estándar está diseñado para evaluar las competencias fundamentales en materia de diseño, codificación y fundamentos de programación desde la creación de los 4 componentes básicos de una aplicación: Interfaz de usuario, Procesamiento de Información, Persistencia de Información y Procesos Automáticos o de integración de sistemas.

Se indican las herramientas técnicas en forma genérica, se mencionan sus variantes, se profundiza sobre las siguientes tecnologías: o Interfaz de Usuario: HTML + Javascript, se explica como modelos alternativos de Frameworks de UI y sus nombres (WPF, IOS Java) o Procesamiento de Información: Concepto de Servidor Web, lenguajes: C#, Java, PHP, Ruby, Node.js o Persistencia de Información. Se explican que son y cuando se utilizan protocolos de información: Se introduce sobre JSON, se explican modelos alternativos WCF. Se explican elementos que intervienen en el despliegue de una aplicación, browser, servidor web, motor de persistencia y conceptos de aplicación conectada / desconectada.