



CÓMO LLEVAR TU IDEA A UNA APP Y APRENDER QUE WHATSAPP NO SE CREÓ EN DOS TARDES

CÓDIGO DEL CURSO:
SPEGC 03/2015

DIRECCIÓN DEL CURSO:

D. Fernando Torcelly García y D. David Santana Molina.
2Coders Studio S.L.

FECHA:

27 y 28 de enero de 2015.

HORARIO:

27 y 28 de enero (16:00 a 20:00).

DURACIÓN:

8 horas

LUGAR:

Edificio INCUBE
SPEGC -SALA GLOBAL
Recinto Ferial de Canarias (INFECAR)
Avda. de la Feria, 1.
35012 Las Palmas de Gran Canaria

DIRIGIDO:

Dirigido a emprendedores y PYMES. El alumno debe traer su propio equipo Mac, preferentemente portátil.

OBJETIVOS:

El curso está pensado para emprendedores que van a desarrollar o están desarrollando un proyecto que tiene algún tipo de relación con dispositivos móviles. El curso pretende dar nociones básicas para entender este tipo de

proyectos, como plantearlos, sus dificultades, retos... Además de aportar guías de como plantear estos proyectos optimizando costes, tiempos y contratando y subcontratando el equipo necesario para llevarlo a cabo.

PROGRAMA:

- Entendiendo un proyecto móvil.
- Producto mínimo viable.
- Tecnologías
- Personal.
- Herramientas para prototipado.
- Test.
- Métricas y analíticas.
- Rediseños.
- Rendimiento económico e inversión.

INSCRIPCIÓN

PRECIO DEL CURSO 35 euros, IMPUESTOS INCLUIDOS

En caso de ocupar un espacio dentro de las instalaciones destinadas a emprendedores gestionadas por la SPEGC, tiene un descuento del 50% en la cuota de ingreso para cada curso / taller ofertado.

promueve:

