

Curso iOS



ACCELERA TU FUTURO

Curso Online

Desarrollo Apps en Iphone e Ipad

Programa General Curso iOS

Módulo 1 - Introducción a la Programación

Primera unidad didáctica- Introducción a la Informática

Segunda unidad didáctica - Introducción a la Programación

Tercera unidad didáctica – Fundamentos de la Programación

Cuarta unidad didáctica - Fundamentos de Programación Orientada a Objetos

Módulo 2 - Los Fundamentos de la Programación xCode

Primera unidad didáctica- Creación de una Primera Aplicación iOS

Segunda unidad didáctica - Guía para el Desarrollo Xcode

Tercera unidad didáctica - Compilación de Aplicaciones para iOS

Cuarta unidad didáctica - Ejecución de Aplicaciones iOS Simulador y Dispositivos iOS

Quinta unidad didáctica V - Guía de los Tipos de Datos en Xcode

Sexta unidad didáctica - Creación y administración de Clases y Objetos

Unidad didáctica Séptimo - Asignación y Uso de Number, Array, Dictionary y Set

Módulos 3 – Controllers y Views

Primera unidad didáctica- Implementar los Controles de Base del UI (Interfaz de Usuario)

Segunda unidad didáctica - Presentación y Gestión de Visitas con UIViewController

Tercera unidad didáctica- Implementación de Navegación con UINavigationController

Cuarta unidad didáctica - Inserción y Gestión de Imágenes con UIImageView

Quinta unidad didáctica - Construcción de Barras de Navegación

Sexta unidad didáctica - Inserción de Botones en la UI a través de UIButton

Séptima unidad didáctica _ Gestión de las Funciones Básicas de las Páginas

Módulo 4 - Elaboración y Uso de las Tablas Views

Primera unidad didáctica- Crear Instancias de una Tabla View

Segunda unidad didáctica - Características de una Tabla View (datos de tareas y gestión de eventos)

Tercera unidad didáctica – Realizar header y footer con las tablas View

Cuarta unidad didáctica – Visualización de Menús contextuales a través de Tablas View

Módulo 5 – Storyboards

Primera unidad didáctica- Introducción a los Storyboards

Segunda unidad didáctica - Crear un proyecto con Storyboards

Tercera unidad didáctica- Adición de un Storyboards para un proyecto existente

Módulo 6 – Concurrencia

Primera unidad didáctica- Creación de Objetos Block

Segunda unidad didáctica - Gestión de Operaciones por GCD

Tercera unidad didáctica- Relación Conjunto de Operaciones

Cuarta unidad didáctica - Creación de Timer

Módulo 7 – Georreferenciación y mapas

Primera unidad didáctica- Creación de Map View

Segunda unidad didáctica - Gestión de Eventos de un Mapa View

Tercera unidad didáctica - Personalizar la Visualización y los Elementos de un Mapa

Módulo 8 - Reconocimiento Gestual

Primera unidad didáctica- Detección de los Principales Tipos Gestuales

Módulo 9 - Networking

Primera unidad didáctica- Introducción a NSURLConnection

Segunda unidad didáctica - Operaciones de Descarga a través de NSURLConnection

Tercera unidad didáctica- Gestión de Solicitudes con NSURLConnection

Cuarta unidad didáctica - Integración de la Funcionalidad de Twitter en la propia aplicación

Módulo 10 - Audio y Video

Primera unidad didáctica- Gestión File de audio

Segunda unidad didáctica - Gestión de File Vídeo

Tercera unidad didáctica- El acceso al "Archivo Musical"

Módulo 11 - Agenda

Primera unidad didáctica- Insertar y Buscar Información en la Libreta de Direcciones

Segunda unidad didáctica - Gestión de la propiedad de Libreta de Direcciones

Módulo 12 - Cámara de vídeo

Primera unidad didáctica- Detección de la Cámara

Segunda unidad didáctica - Uso de la Cámara para Tomar fotos y hacer File de vídeo

Tercera unidad didáctica- Sistema de Organización de Fotos y Vídeos

Cuarta unidad didáctica - Edición de Vídeo en un Dispositivo iOS

Módulo 13 – Core Data

Primera unidad didáctica- Introducción al Framework Core Data

Segunda unidad didáctica – Core Data para la Gestión de la Información

Módulo 14 - Calendario

Primera unidad didáctica- Introducción al Calendario

Segunda unidad didáctica - Agregar y quitar Eventos

Tercera unidad didáctica - Gestión Avanzada de los Instrumentos del Calendario

Módulo 15- Gráficos y animaciones

Primera unidad didáctica– Utilizar i Font y crear textos

Segunda unidad didáctica - Uso del Color

Tercera unidad didáctica - Crear formas y de imágenes en

Cuarta unidad didáctica - Herramientas para la Manipulación de imágenes

Quinta unidad didáctica - Herramientas de Animación

Módulo 16 - Acelerómetro y Giroscopio

Prima unità didattica – Rilevare l'Accelerometro e il Giroscopio

Seconda unità didattica – Recuperare i Dati dall'Accelerometro e dal Giroscopio

Módulo 17 - Desarrollo de Juegos

Primera unidad didáctica- Recursos Útiles para el Desarrollo de Juegos en iOS

Segunda unidad didáctica - Gestión de la Gráfica de Juego

Tercera unidad didáctica - Gestión de las Funciones Básicas del Juego

Cuarta unidad didáctica - Desarrollar un Juego en iOS

Quinta unidad didáctica - Distribución del Juego a Través de la AppStore

Módulo 18 - iCloud

Primera unidad didáctica- Impostar las Aplicaciones para iCloud

Segunda unidad didáctica - Gestión y Sincronización de los Archivos de iCloud

Tercera unidad didáctica- Creación y Administración Avanzadas de las Carpetas para las Aplicaciones

Cuarta unidad didáctica - Administrar el Estado de los Documentos en iCloud

Unidad Didáctica V - Gestión de Conflictos en iCloud

Objetivos y métodos de uso y la evaluación

Objetivo y métodos de uso

El objetivo del curso es proporcionar las técnicas y métodos necesarios para llevar a cabo la profesión especializada de desarrolladores de Apple (iPhone y iPad plataformas).

El curso se recibirá en línea sobre una plataforma de aprendizaje a distancia, incluidos los materiales de aprendizaje, tutoriales y pruebas de aprendizaje.

A través de las herramientas de colaboración web, tales como chat y correo electrónico, los estudiantes pueden tomar ventaja de la tutoría en su camino propio de aprendizaje, proporcionado por los profesores del curso.

Estructura del curso

El curso enseña la materia partiendo de cero y forma profesionales capaces de crear aplicaciones y juegos en la tecnología de Apple para todos los teléfonos móviles iPhone y la tableta iPad, que en conjunto representan alrededor del 90% del mercado móvil.

Por lo tanto, el programa del curso, aunque parte de los conceptos básicos de la programación se centrará en las características específicas de desarrollo iOS, desde los elementos básicos a la programación avanzada para crear diferentes tipos de aplicaciones.

Los beneficiarios y la evaluación

Los destinatarios son titulados que quieran enriquecer sus conocimientos o a partir de cero para emprender una carrera en el campo de la programación especializada.

La evaluación se llevará a cabo a través de pruebas de evaluación y un examen final también online.

L'obiettivo del corso è di fornire tecniche e metodologie adeguate per svolgere la professione di sviluppatore Apple specializzato (piattaforme Iphone e Ipad).