



SELECT
BUSINESS SCHOOL

CURSO

PROGRAMACIÓN JAVA & ANDROID E I-PHONE

**CON CERTIFICACIÓN UNIVERSITARIA INTERNACIONAL +
RECONOCIMIENTO DE 60 ECTS**

EMV158



DESTINATARIOS

El Programa está especialmente diseñado para aquellas personas que estén interesadas en adquirir conocimientos sobre el Curso en Programación Java & Android e I-phone y que quieran asegurarse un recorrido ascendente en esta área, con una especial elevación y consolidación de competencias. Permite conocer la introducción al entorno de desarrollo, las características del lenguaje Swift, las características avanzadas, los elementos gráficos básicos, los elementos gráficos avanzados, los componentes y tareas avanzadas, la base de datos Sqlite, la integración con redes sociales y la introducción a la creación de videojuegos con Swift.

¿QUIÉNES SOMOS?

SELECT BUSINESS SCHOOL es una Escuela de Negocios líder y pionera en programas de formación especializada en desarrollo de programas formativos tanto en modalidad online como en modalidad a distancia.

Pertenecemos a GRUPO ESNECA FORMACIÓN, el Grupo de Formación líder a Nivel Nacional, con 11 escuelas y más de 6000 alumnos anuales, con una satisfacción media de nuestros alumnos (*) de 9'1 sobre 10, donde nuestras escuelas aparecen como líderes en demanda y satisfacción de los alumnos.

(*) Información basada en opiniones de nuestros alumnos en la página líder nacional en formación (<http://www.emagister.com/>)

MODALIDAD

- **ONLINE:** una vez recibida tu matrícula, enviaremos a tu correo electrónico las claves de acceso a nuestro Campus Virtual donde encontrarás todo el material de estudio.

POSIBILIDAD ESTANCIAS FORMATIVAS EN EMPRESAS

El Curso puede incluir Estancias Formativas en Empresas. Mediante este proceso se suman las habilidades prácticas a los conceptos teóricos adquiridos en el curso. Las prácticas serán presenciales, de 3 meses aproximadamente, en una empresa cercana al domicilio del alumno.

DURACIÓN

La duración del curso es de 1.500 horas.

IMPORTE

IMPORTE ORIGINAL: ~~3880€~~

IMPORTE ACTUAL: 1940€

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el "PROGRAMACIÓN JAVA & ANDROID E I-PHONE", de SELECT BUSINESS SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de AEC y AEEN máximas instituciones españolas en formación y calidad.

Los diplomas llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

Además el alumno recibirá una Certificación Universitaria Internacional de la Universidad Católica de Cuyo - DQ y Universidad de CLEA con un reconocimiento de **60 ECTS**.

CONTENIDO FORMATIVO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
 - Xcode
 - Errores en LLVM: Fix-it
3. Compilación y ejecución de programas
 - Creando un nuevo proyecto
 - Explorando Xcode
 - Compilando y ejecutando
 - Control de errores
 - Nuestra primera aplicación
 - Depurando

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
 - El punto y coma
 - Nomenclatura de las variables
 - Declarando variables en Swift
4. Tipos de datos
 - Variables numéricas
 - Cadenas de caracteres
 - Tipos de datos en Swift
 - Valores opcionales
 - Valores obligatorios
5. Operadores
 - El operador de incremento/decremento unitario
 - Los paréntesis
 - División
 - División entera: módulo
6. Comentarios
 - Hacer un comentario en Swift
 - ¿Por qué un comentario?
7. Funciones
 - La función main()
 - Nuestra primera función en Swift
 - Pasando argumentos a las funciones
 - Devolviendo valores
 - Variables protegidas
 - Cambiando el valor de un argumento
 - Mostrando en pantalla con Swift
8. Sentencias condicionales
 - La sentencia if/else
 - Operadores de comparación
 - Concatenando sentencias condicionales

9. Estructuras de repetición
 - Introducción a las estructuras de repetición en Swift
 - Estructuras for
 - Estructuras while
10. Ejercicios prácticos de programación con Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Tipos para colecciones de datos
 - Arrays en Swift
 - Diccionarios en Swift
2. Introducción a la PDOO
 - Clases y objetos
 - Creando nuestra primera clase en Swift
3. Búsqueda de clases y métodos en Swift
 - Buscando métodos
 - Clases y objetos en Interface Builder
 - Interoperabilidad
 - Kits
4. Gestión de Memoria
 - Automatic Referente Counting en Swift
5. Ejercicios de programación avanzada

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todo
6. Etiquetas personalizables con UIFont
7. Ejercicios sobre componentes gráficos básicos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

1. UITableView
2. Otros elementos
 - UISwitch
 - UISlider
 - UISegmentedControl
3. Uniéndolo todo
4. Ejercicios sobre componentes gráficos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMPONENTES Y TAREAS AVANZADAS

1. Conociendo UIWebView
2. Mandando Emails con MFMailComposeViewController
3. Capturando imágenes desde la galería
4. Manejando varias pantallas o vistas con el storyboard
5. Ejercicios de componentes y tareas avanzadas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
3. Configurando el entorno
4. Añadiendo datos a nuestra aplicación
5. Listando los datos de nuestra aplicación
6. Añadiendo una vista de detalles
7. Eliminando datos de nuestra aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

1. Trabajando con Facebook desde Swift
 - Características de Facebook Connect
 - Implementando Facebook Connect en una aplicación
2. Trabajando con Twitter desde Swift
 - Características de la API de Twitter
 - Enviando un tweet desde Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SWIFT

1. Cocos2D
 - Estructura de una aplicación con Cocos2D
 - Configurando el entorno para Cocos2D
 - Nuestra primera aplicación con Cocos2D
2. El motor de física Chipmunk2D
 - Estructura de una aplicación con Chipmunk2D
3. Recursos de interés para el desarrollo de videojuegos