

GUÍA DEL CURSO



DESARROLLO DE APPS PARA IOS CON SWIFT

SEFE130





ONLINE



Tutor personal



150 Horas



Posibilidad **Estancias
Formativas**



Pago a plazos



De ~~640€~~ a **320€**



Metodología

En SEFHOR – Sociedad Española de Formación apostamos por un método de estudio alternativo a la metodología tradicional. En nuestra escuela de negocios es el propio alumno el encargado de organizar y establecer su plan de estudio. Este sistema le permitirá conciliar su vida laboral y familiar con la proyección de su carrera profesional.



Tutor

A lo largo de la titulación, el alumno contará con un tutor que le ofrecerá atención personalizada y un seguimiento constante de sus estudios. El estudiante siempre podrá acudir a su tutor vía correo electrónico para resolver cualquier tipo de duda, ya sea sobre el material formativo, la planificación de los estudios o referente a gestiones y trámites académicos.



Certificación

Una vez el alumno haya finalizado la formación y superado con éxito las pruebas finales, el estudiante recibirá un diploma expedido por SEFHOR – Sociedad Española de Formación que certifica que ha cursado el “**DESARROLLO DE APPS PARA IOS CON SWIFT**”. El título está avalado por nuestra condición de socios de la Confederación Española de Empresas de Formación (CECAP). Además, nuestra institución educativa cuenta con el Sello Cum Laude de Emagister, distinción que nos concede el portal líder en formación gracias a las opiniones de nuestros estudiantes.



Modalidad de estudio

La titulación puede cursarse en modalidad **ONLINE**. Una vez realizada la matrícula, el alumno recibirá un e-mail de bienvenida de su tutor con las claves de acceso al campus virtual. En él, el estudiante encontrará el material didáctico necesario para realizar la formación y tendrá distintas pruebas de autoevaluación que le ayudarán a prepararse para el examen final. Dentro del plazo de un año desde el momento de su matrícula, el estudiante podrá elegir la fecha para presentarse al examen.



TEMARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

1. Conociendo el entorno
2. Compilando con LLVM
3. Compilación y ejecución de programas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Introducción a Swift
2. Aprendiendo con la práctica
3. Variables
4. Tipos de datos
5. Operadores
6. Comentarios
7. Funciones
8. Sentencias condicionales
9. Estructuras de control

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

1. Tipos para colecciones de datos
2. Introducción a la PDOO
3. Búsqueda de clases y métodos en SWIFT
4. Gestión de memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todos
6. Etiquetas personalizadas con UIFront

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

1. UITableView
2. Otros elementos
3. Uniéndolo todo

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
3. Configuración del entorno
4. Añadiendo datos a nuestra aplicación
5. Listando 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
2. Trabajando con Twitter desde Swift