

DIPLOMADO DE APLICACIONES MÓVILES
IOS

BIENVENIDOS

DIPLOMADO DE APLICACIONES MÓVILES
IOS

INTRO GENERAL

PRESENTACIÓN

INSTRUCTORES

POR FIN A LO QUE VINE!

SET UP DE TU MAC

DIPLOMADO DE APLICACIONES MÓVILES
IOS

EL IOS LAB

DIPLOMADO DE APLICACIONES MÓVILES
IOS

TEMAS

DIPLOMADO DE APLICACIONES MÓVILES IOS

- ▶ Mundo de las Apps
- ▶ Mundo Apple
- ▶ Intro al desarrollo de apps
- ▶ Funcionamiento de una app
- ▶ Herramientas de versionamiento y colaboración
- ▶ Desarrollo de Apps
- ▶ Lenguaje Swift
- ▶ Kits de desarrollo
- ▶ Pruebas
- ▶ Seguridad
- ▶ Arquitectura de aplicaciones
- ▶ Liberación en tienda
- ▶ Monitoreo y mantenimiento

Metodología

- ❑ Presentaciones y discusión de conceptos en clase.
- ❑ Ejemplos, ejercicios en clase y prácticas
- ❑ Algunas lecturas y contenidos en inglés
- ❑ Evaluaciones parciales durante el curso
- ❑ Lecturas, visitas, investigaciones y reportes
- ❑ Un proyecto final



Clase:

- ❑ Si hay algo que entregar se recibirá al inicio de la clase
- ❑ Se hará un breve resumen de lo visto en la clase anterior
- ❑ Se presentarán los objetivos y lo que se verá en la clase
- ❑ Se tomará la asistencia
- ❑ Se presentará el contenido de la clase
- ❑ Se harán algunos ejemplos, dinámicas y ejercicios
- ❑ Se presentarán las conclusiones y se comentará lo que se verá la siguiente clase.

En todo momento que se tenga alguna duda o se quiera complementar alguna idea, se levantará la mano y se podrá preguntar o participar.

Evaluación y calificación

Estimación de calificaciones durante el curso:

- ✓ Se tomará en cuenta puntualidad de entrega de trabajos y ejercicios
- ✓ Se tomará en cuenta desarrollo, procedimientos, comentarios expresados
- ✓ La asistencia se tomará 30 minutos comenzada la clase
- ✓ Se evaluará en una escala del 0.0 al 10.0 (usando únicamente un punto decimal)

Evaluación y calificación

Estimación de calificaciones durante el curso:

- ✓ 50 % tareas, ejercicios, actividades, evaluaciones parciales
- ✓ 50 % proyecto final. App en tienda

Diploma

Se dará diploma

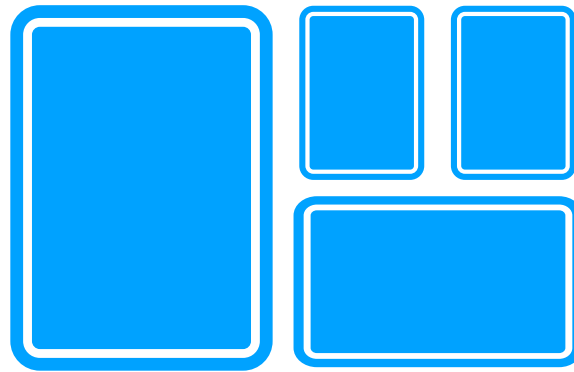
✓ mayor o igual a 8.0 de calificación

Sólo reconocimiento de participación

✓ menor a 8.0 de calificación

Bloques de enseñanza

Construir paquetes de enseñanza de uno o varios conceptos, considerando cuatro actividades, un flujo y periodo de tiempo



- ✓ Materiales modulares
- ✓ Sesiones dinámicas
- ✓ Mejor organización
- ✓ Flexibilidad
- ✓ Cohesión en los temas y formas de enseñar

VENDER MI IDEA

EJERCICIO 1

Objetivo

Descripción

Descripción Objetivo

PITCH

El término inglés **pitch** hace referencia a una presentación verbal (y visual, a veces) concisa de una idea, con la esperanza de atraer financiación de desarrollo para costear la idea.

The background is a deep blue underwater scene. Numerous small, translucent bubbles are scattered throughout, some rising towards the surface. In the upper right, bright light rays penetrate the water, creating a shimmering effect. The overall texture is fluid and dynamic.

SHARK TANK

DESCARGAS

RECURSOS COMENTADOS