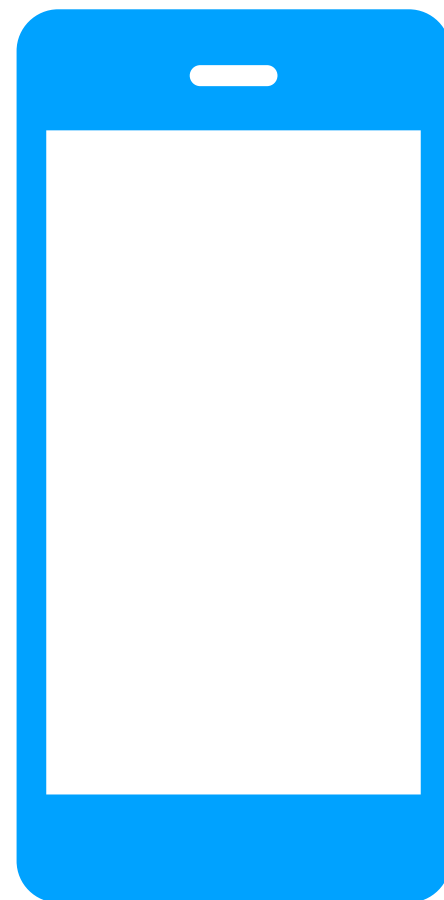
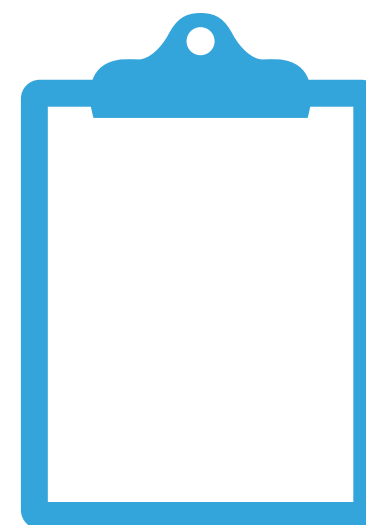


DIPLOMADO DE APLICACIONES MÓVILES
IOS

BIENVENIDOS

SEGUNDA GENERACIÓN





DIPLOMADO DE APLICACIONES MÓVILES
IOS

INTRO GENERAL

PRESENTACIÓN

INSTRUCTORES



MARDUK@UNAM.MX

**ING. MARDUK PÉREZ DE LARA
DOMINGUEZ**

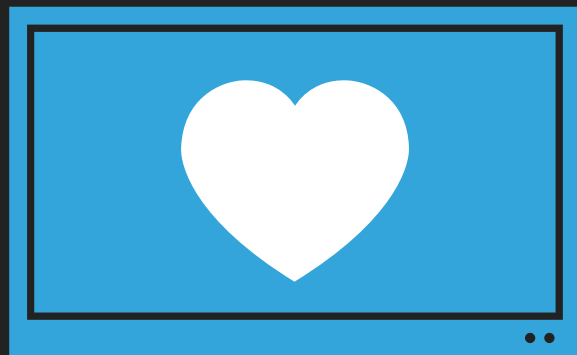


**I AM A LUCKY
BASTARD**

80's



Netflix / Amazon / HBO / etc...



FLASH

HTML5

WEB



Educación



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. Módulos
- ✓ 50 % proyecto final. App en tienda

Diploma

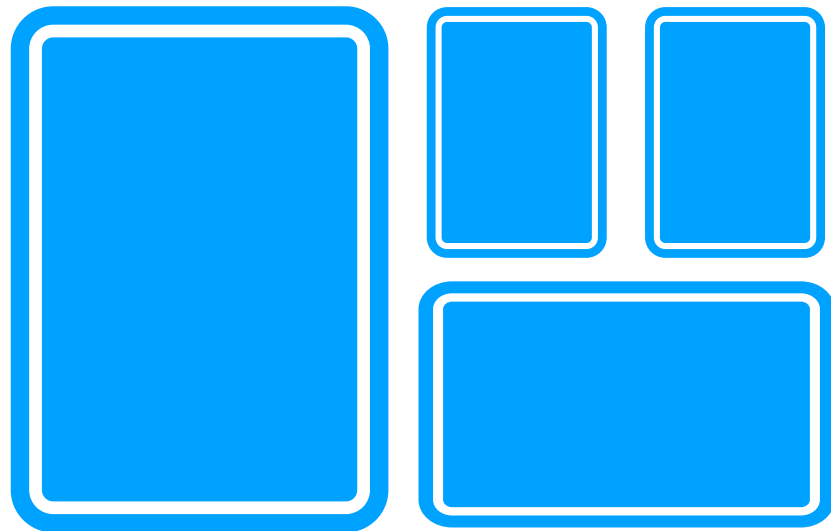
Se dará diploma

✓ mayor o igual a 8.0 de calificación

Sólo reconocimiento de participación

✓ menor a 8.0 de calificación

Organización



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

Agosto

BÁSICO

40-50

Módulo 1 Módulo 2

Septiembre - Octubre

INTERMEDIO

80-90 horas

Módulo 3 Módulo 4 Módulo 5

Noviembre- Enero

AVANZADO

100-130 horas

Módulo 6 Módulo 7 Módulo 8
Módulo 9

TRABAJAR UNA PROPUESTA

EJERCICIO 1

marduk.fi@educatic.unam.mx

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 of various sizes are scattered throughout, some appearing to rise from the bottom. In the upper right corner, bright light rays penetrate the water, creating a shimmering effect. The overall texture is slightly grainy, giving it a cinematic or digital feel.

SHARK TANK

RECURSOS COMENTADOS