

La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



# Experto en Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Modalidad:

e-learning con una duración 112 horas

Objetivos:

- Capacitar al alumno para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.

Contenidos:

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA

¿Qué es Android? Nota histórica  
Histórico de Versiones por API

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN, DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos  
Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo  
Añadiendo SDK Packages

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROYECTO EN ANDROID

Creación de nuestra primera aplicación: Hola Mundo  
Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio

- Carpeta /app/
- Carpeta /gen/
- Carpeta /assets/
- Fichero

Elementos que componen una aplicación Android  
Ejemplo de una pequeña aplicación Android



## UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

Conociendo el entorno

Compilando con LLVM

- Xcode
- Errores en LLVM: Fix-it

Compilación y ejecución de programas

- Creando un nuevo proyecto
- Explorando Xcode
- Compilando y ejecutando
- Control de errores
- Nuestra primera aplicación
- Depurando

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

Introducción a Swift

Aprendiendo con la práctica

Variables

- El punto y coma
- Nomenclatura de las variables
- Declarando variables en Swift

Tipos de datos

- Variables numéricas
- Cadenas de caracteres
- Tipos de datos en Swift
- Valores opcionales
- Valores obligatorios

Operadores

- El operador de incremento/decremento unitario
- Los paréntesis
- División
- División entera: módulo

Comentarios

- Hacer un comentario en Swift
- ¿Por qué un comentario?

Funciones

- La función main()
- Nuestra primera función en Swift

La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



- Pasando argumentos a las funciones
  - Devolviendo valores
  - Variables protegidas
  - Cambiando el valor de un argumento
  - Mostrando en pantalla con Swift
- Sentencias condicionales
- La sentencia if/else
  - Operadores de comparación
  - Concatenando sentencias condicionales
- Estructuras de repetición
- Introducción a las estructuras de repetición en Swift
  - Estructuras for
  - Estructuras while
- Ejercicios prácticos de programación con Swift

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT

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

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

- Recordando el entorno
- UILabel
- UIButton
- UITextField
- Uniéndolo todo



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



Etiquetas personalizables con UIFont  
Ejercicios sobre componentes gráficos básicos