

Técnico Superior en Programación de Aplicaciones para iPhone, iPad y Mac

Técnico Superior en Programación de Aplicaciones para iPhone, iPad y Mac

Duración: 300 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: A distancia

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2026

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



© icaformación2026

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A OBJECTIVE C

1. Introducción
2. Compilando con las GCC
3. Compilación y Ejecución de Programas

TEMA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE (I)

1. Introducción
2. Variables
3. Funciones
4. Mostrar en Pantalla
5. Sentencias Condicionales
6. Ejecución de Bucles

TEMA 3. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE (II)

1. Búsqueda de métodos
2. AwakeFromNib
3. Punteros
4. Cadenas de caracteres
5. Arrays
6. Accessors y propiedades
7. Gestión de Memoria

TEMA 4. PROGRAMAS CON ENTORNO GRÁFICO

1. Introducción
2. Objetos en acción
3. Variables de instancia
4. Métodos
5. Objetos en memoria

© icaformación2026

6. Ejercicio
7. Nuestra primera clase
8. Creación del proyecto
9. Creación de la GUI (Interfaz gráfica de usuario)
10. Conociendo Interface Builder
11. Trabajando con clases
12. Las clases a fondo
13. Creación de una clase
14. Creación de una instancia en Interface Builder
15. Creación de conexiones
16. Generación del código
17. Listo para despegar
18. Nuestra aplicación funcionando

TEMA 5. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA IPHONE/IPAD/IPOD

1. Introducción
2. Descarga y Configuración del Entorno de Desarrollo y SDk
3. Creación de un proyecto en Xcode con Interface Builder y el Iphone Simulator
4. Conociendo UIWebView
5. Mandando Emails
6. Captura de Imágenes desde Cámara
7. Uso de Varias Vistas

TEMA 6. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. Introducción
2. Base de datos para dispositivos Moviles
3. Añadiendo la base de datos al dispositivo
4. Listar los datos
5. Editar y Eliminar los datos

TEMA 7. ELEMENTOS GRÁFICOS (I)

1. Elementos más Básicos
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Etiquetas Personalizables UIFont

TEMA 8. ELEMENTOS GRÁFICOS (II)

1. UITableView
2. Otros elementos básicos

TEMA 9. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

1. Trabajando con Facebook
2. Trabajando con Twitter
3. Trabajando con OpenFeint

TEMA 10. CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON CHIPMUNK

1. Chipmunk para la Creación de VideoJuegos (I)

© icaformación2026

2. Chipmunk para la Creación de VideoJuegos (II)
3. Chipmunk para la Creación de VideoJuegos (III)

TEMA 11. CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON COCOS2D

1. Cocos2D para la Creación de VideoJuegos (I)
2. Cocos2D para la Creación de VideoJuegos (II)
3. Cocos2D para la Creación de VideoJuegos (III)

© icaformación2026