



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
 Sistema Escolarizado: Modalidad Presencial
 Programa de estudios de la asignatura



Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles iOS

Clave	Semestre	Créditos	Campo de conocimiento: Informática	
0530	7° u 8°	8	Eje de formación: Profesionalización	
Modalidad	Curso (X) Taller () Lab () Seminario () Otros ()	Tipo	T (X) P () T/P ()	
Carácter	Obligatorio () Optativo (X) Obligatorio E () Optativo E ()	Horas		
Duración (Número de semanas)	16	Semana	Semestre	
		Teóricas:	4	Teóricas: 64
		Prácticas:	0	Prácticas: 0
		Total	4	Total 64

Seriación

Ninguna (X)

Obligatoria ()

Asignatura antecedente

Asignatura subsecuente

Indicativa ()

Asignatura antecedente

Asignatura subsecuente

Objetivo general:

Al finalizar el curso, el alumnado desarrollará aplicaciones móviles para iOS® por medio del lenguaje de programación Swift®.

Objetivos particulares

Al finalizar el curso, el alumnado:

1. Operará las sentencias de lenguaje de programación Swift en playgrounds para experimentar con código.
2. Configuraré y manejaré las secciones que componen el entorno de desarrollo integrado de Xcode.
3. Crearé vistas con controles e implementaré gestos con estos.
4. Implementaré comunicación entre vistas para el paso de datos.
5. Comprenderé la aplicación de los protocolos en las aplicaciones.

Índice temático			
Unidad	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Aspectos básicos de los playgrounds.	12	0
2	Entorno de desarrollo integrado Xcode.	12	0
3	Implementación de aplicaciones móviles básicas.	18	0
4	Navegación en las aplicaciones móviles.	18	0
5	Protocolos	4	0
Total		64	

Estrategias didácticas
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Exposición ◦ Trabajo en equipo ◦ Lecturas ◦ Aprendizaje por proyectos ◦ Casos de enseñanza ◦ Uso de TIC

Evaluación del aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Exámenes parciales ◦ Examen final ◦ Participación en clase

Perfil profesiográfico del docente	
Título o grado	Licenciatura en Informática o equivalente. Es deseable contar con estudios de posgrado.
Experiencia docente	Mínima de 2 años impartiendo clases en educación media superior, superior o posgrado.
Otras características	<p>Experiencia profesional mínima de 3 años en área de conocimiento. Compartir, respetar y fomentar los valores fundamentales que orientan a la Universidad Nacional Autónoma de México.</p> <p>Para profesoras/es de nuevo ingreso: Haber aprobado el “Curso Fundamental para profesores de Nuevo Ingreso (Didáctica Básica)” que imparte la Facultad de Contaduría y Administración, así como cubrir satisfactoriamente los requisitos impuestos por el departamento de selección y reclutamiento de la Facultad de Contaduría y Administración.</p> <p>Para profesoras/es que ya imparten clases en la Facultad: Haber participado recientemente en cursos de actualización docente y de actualización disciplinar con un mínimo de 20 horas.</p>

Bibliografía básica
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Domínguez, F., Paredes, M., y Santacruz, L. P. (2014). <i>Programación multimedia y dispositivos móviles</i>. España: Ra-Ma. ◦ Hoffman, J. (2017). <i>Mastering Swift 4An in-depth and comprehensive guide on modern programming techniques with Swift</i>. Birmingham: Packt Publishing. ◦ Maskrey, M, K. (2017). <i>Beginning iPhone Development with Swift 4</i>. New York: Springer Science+Business Media. ◦ Nahavandipoor, V. (2018). <i>iOS 11 Swift Programming Cookbook: Solutions and Examples for iOS Apps</i>. Boston: O'Reilly. ◦ Neuburg, M. (2018). <i>iOS 11 Programming Fundamentals with Swift: SWIFT, XCODE, AND COCOA BASICS</i>. Boston: O'Reilly. ◦ Rodger, R. L. (2012). <i>Desarrollo de aplicaciones en la nube para dispositivos móviles</i>. Madrid: Anaya Multimedia. ◦ San Juan Pastor, C. (2012). <i>Programación multimedia y dispositivos móviles: Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma</i>. España: Ibergarceta. ◦ Wals, D. (2017). <i>Mastering iOS 11 Programming, Mastering iOS 11</i>. Birmingham: Packt Publishing. ◦ Zarate, H. (2014). <i>Guía de referencia para el desarrollo y distribución en plataformas móviles</i>. México: UNAM, Facultad de Ingeniería, División de Ingeniería Eléctrica.

Bibliografía complementaria
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Apple (2018). <i>Intro App Development with Swift</i>. ◦ Apple (2018). <i>App Development with Swift</i>. 4 Edition. ◦ Feiler, J. (2018). <i>Learn Computer Science with Swift: Computation Concepts, Programming Paradigms, Data Management, and Modern Component Architectures with Swift and Playgrounds</i>. New York: Springer Science+Business Media.