

PROGRAMA FORMATIVO

Desarrollo de aplicaciones para dispositivos iOS

Junio 2020

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD

1. Familia Profesional: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Área Profesional: DESARROLLO

2. Denominación: Desarrollo de aplicaciones para dispositivos iOS

3. Código: IFCD52

4. Nivel de cualificación: 3

5. Objetivo general:

Crear aplicaciones para iPhone (compatible con iOS 12 y posterior) que incluya navegación entre vistas, presentación de información dinámica mediante tablas, conexión a un servicio backend, integración de librerías de terceros y almacenaje de información en base de datos local.

6. Prescripción de los formadores:

6.1. Titulación requerida:

- Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.
- Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.

6.2. Experiencia profesional requerida:

- 2 años con la titulación requerida
- 4 años sin la titulación requerida.

6.3. Competencia docente:

Será necesario tener experiencia metodológica o experiencia docente. Formación y/o experiencia en la tutorización de acciones formativas modalidad de teleformación.

7. Criterios de acceso del alumnado:

7.1. Nivel académico o de conocimientos generales:

- Título de Bachiller o equivalente. Asimismo, podrán acceder quienes posean un título de Formación Profesional de grado superior o un certificado de profesionalidad de nivel 3.
- Experiencia profesional o formación específica en el ámbito profesional de la especialidad.

8. Número de participantes:

15 participantes.

En la modalidad de teleformación se exige disponer como mínimo de un tutor por cada 80 participantes.

9. Relación secuencial de módulos formativos:

- Módulo 1: Entorno Xcode, lenguaje Swift y framework Cocoa Touch
- Módulo 2: Creación de la interfaz de usuario y navegación entre vistas

- Módulo 3: Recuperación, manipulación y almacenaje de datos en local y remoto
- Módulo 4: Notificaciones y uso de librerías de Apple y terceros

10. Duración:

Horas totales: 300 horas

Distribución horas:

- Presencial: 300 horas
- Teleformación: 300 horas

11. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento

11.1. Espacio formativo:

- Aula de informática: Superficie: 45 m² para grupos de 15 alumnos (3 m² por alumno).

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

11.2. Equipamiento:

- Aula de informática:
 - Mesa y silla para el formador.
 - Mesas y sillas para el alumnado.
 - Material de aula.
 - Pizarra.
 - PCs instalados en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección en internet para el formador.
 - Hardware:
 - Ordenador Mac, con macOS versión mínima 10.13.6 High Sierra o superior (10.14 Mojave o 10.15 Catalina) con un mínimo de 8 GB de memoria.
 - Procesador: i5
 - Memoria RAM 16 GB
 - Disco duro 1TB
 - Tarjeta de red 10/100/1000 Mbps
 - Tarjeta gráfica 4 GB RAM.
 - Tarjeta de sonido
 - Periféricos: Teclado, Ratón y Monitor color 17"
 - Software:
 - Entorno de desarrollo Xcode versión 10.0 o posterior.
 - Simulador iOS iPhone 5s iOS 12.0 (dispositivo mínimo de pruebas).
 - Simulador iOS iPhone Xs Max iOS 13.3 (dispositivo máximo de pruebas).
 - Gema CocoaPods de Ruby (o credenciales para acceso sudo).
 - Editor de texto TextMate.
 - Herramienta para trabajo con API Postman.
 - Herramienta para retoque de imágenes
 - Pantalla y cañón de proyección.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

11.2.1 En el caso de Teleformación, se ha de incluir el siguiente equipamiento:

Plataforma de teleformación:

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura**

- Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:
 - a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.
 - b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs, suficiente en bajada y subida.
- Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

- **Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.
- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.
- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

- **Servicios y soporte**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.
- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no superior a 48 horas laborables.
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de herramientas de:

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interaccionar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio

que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.

- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo).
- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y la gestión de acciones formativas.
- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la creación de contenidos.
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

Material virtual de aprendizaje:

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mantendrá una estructura y funcionalidad homogénea, debiendo ajustarse a los elementos de la programación de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido cumpla estos requisitos:

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.
- Estar referido tanto a los objetivos como a los contenidos de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciase pedagógicamente de tal manera que permiten su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.) de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

12. Evaluación del aprendizaje

Se planteará un sistema de evaluación continua basado en el desempeño de productos y proyectos profesionales reales con el objetivo de aplicar las competencias necesarias para desarrollarse con éxito dentro del contexto profesional.

Esta opción metodológica permitirá la integración de todos los aprendizajes técnicos realizados durante el curso; así como el despliegue de un conjunto de competencias transversales

vinculadas con la comunicación, la gestión del tiempo, la organización, la planificación, la resolución de problemas y la creatividad.

Para su aplicación se diseñarán un conjunto instrumentos que medirán sistemáticamente la consecución de los objetivos de aprendizaje de todos los módulos formativos.

MÓDULOS FORMATIVOS

Módulo nº 1

Denominación: Entorno Xcode, lenguaje Swift y framework Cocoa Touch

Objetivo: Crear una aplicación con navegación entre varias vistas partiendo de plantilla Single View App en Xcode.

Duración: 70 horas

Contenidos teórico- prácticos:

- Presentación de Xcode y Swift
 - Módulos de Xcode
 - Lenguaje Swift
 - Estructuras de control, bucles, funciones
 - Clases, estructuras, enumeraciones, tuplas
 - Propiedades, inicializadores, métodos
 - Opcionales, arrays, diccionarios
- Características y funcionamiento de Cocoa Touch
 - Ciclo de vida de una aplicación
 - Protocolos y delegados
- Creación y ejecución de una aplicación simple
 - Storyboards y Interface Builder
 - UIViewController y UIView
 - Modelo-Vista-Controlador (MVC)
 - Primeras nociones de Auto Layout
 - Outlets y actions
 - Simuladores iOS
 - Primeras nociones sobre debugging
 - Git, GitHub, Markdown
 - Proyecto final: skeleton, storyboard, repositorio Git
- Competencias transversales:
 - Búsqueda de información
 - Organización personal
 - Trabajo en equipo.
 - Investigación de nuevos conceptos
 - Planificación y ejecución de proyectos.

Módulo nº 2

Denominación: Creación de la interfaz de usuario y navegación entre vistas.

Objetivo: Crear una aplicación que muestre información dinámica mediante tablas con celdas personalizadas y que utilice distintas técnicas de navegación entre vistas.

Duración: 70 horas

Contenidos teórico - prácticos:

- Arquitectura de una aplicación.
 - UINavigationController y UITabBarController
 - Composición con Container View Controller
 - Navegación mediante segues
 - Proyecto final: arquitectura de navegación
- Presentación de información dinámica mediante tablas
 - UITableView y UITableViewcontroller
 - Celdas personalizadas con subclases de UITableViewCell
 - Proyecto final: tabla con datos procedentes de array estático
- Interfaz de usuario – UI
 - Auto Layout
 - Caso específico de UIStackView con UIScrollView
 - Modificación dinámica de constraints
 - Animaciones de vistas
 - Introducción de texto con UITextField
 - Gestión de assets
 - Reconocimiento de gestos de usuario
- Competencias transversales:
 - Organización personal
 - Gestión de volúmenes elevados de información.
 - Trabajo en equipo.
 - Investigación de nuevos conceptos
 - Planificación y ejecución de proyectos.

Módulo nº 3

Denominación: Recuperación, manipulación y almacenaje de datos en local y remoto

Objetivo: Integrar el servicio Firebase en una aplicación para recuperar datos desde el servidor, mapearlos en clases o estructuras propias y almacenarlos localmente.

Duración: 80 horas

Contenidos teórico- prácticos:

- Uso de librerías de terceros mediante integración directa SDK
 - Firebase
 - Google Maps
- Gestión de datos en una aplicación
 - Integración del backend Firebase
 - Manipulación de datos en formato JSON
 - Almacenaje local de información
 - Sistema de ficheros
 - UserDefaults
 - Creación e integración Firebase
 - Tabla con datos procedentes de backend
- Swift avanzado
 - Programación multihilo
 - Programación funcional: map, filter, reduce, sort
 - Equivalencias con Objective-C
 - Tareas en segundo plano
- Competencias transversales:
 - Adaptabilidad ante estructuras de información dispares.
 - Gestión de volúmenes elevados de información.
 - Trabajo en equipo.
 - Investigación de nuevos conceptos y exposición oral de conclusiones.

- Planificación y ejecución de proyectos.

Módulo nº 4

Denominación: Notificaciones y uso de librerías de Apple y terceros

Objetivo: Añadir a una aplicación librerías propias de Apple y de terceros que permitan posicionar al usuario en un mapa, incluyendo animaciones personalizadas en la transición entre distintas vistas.

Duración: 80 horas

Contenidos teórico - prácticos:

- Comunicación de eventos
 - Key-Value Observing
 - NotificationCenter, registro de observadores
 - Notificaciones locales
 - Lanzar notificaciones
- Uso de librerías de Cocoa Touch
 - Mapas (MapKit)
 - Localización (Core Location)
 - Acelerómetro (Core Motion)
 - Mapas y geoposicionamiento
- Uso de librerías de terceros con CocoaPods
 - CocoaPods: funcionamiento y alternativas
 - Realm
 - Hero
 - Kingfisher
 - Configuración CocoaPods
 - Integración librería de terceros (Realm)
- Competencias transversales
 - Creatividad e imaginación.
 - Resolución de problemas.
 - Orientación a resultados.
 - Gestión del tiempo.
 - Planificación y ejecución de proyectos.
 - Comunicación mediante exposición oral de un proyecto.