



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

- 1) Introducción
 - Origen de Internet (breve repaso histórico)
 - De la web 1.0 a la web 2.0
 - Evolución de los perfiles de usuarios
 - Principios básicos de usabilidad en internet
 - Tecnología Open Source. Presentación de herramientas
- 2) Recorrido por la herramienta InkScape
- 3) Finalización de recorrido por la herramienta InkScape
- 4) •Principios de diseño (Leyes de Gestalt).
 - Breve resumen de teoría del color.
 - Resumen de manual de estilo y layout.
 - Lineamientos generales de comunicación visual
- 5) Introducción al lenguaje HTML
 - Descripción teórica del lenguaje
 - Estructura de un archivo HTML
 - Etiquetas: Atributo Valor
 - Etiquetas para enfatizar texto, listas ordenadas y desordenadas.
 - Etiquetas DIV.
 - Desarrollo de una página básica
- 6) Introducción al lenguaje HTML5
 - Etiquetas de navegación
 - Etiquetas main, header, section, footer
 - Etiquetas de línea y bloque
 - Desarrollo de una página en HTML5

- 7) Introducción al lenguaje CSS3
 - Descripción teórica del lenguaje
 - Inserción de estilo dentro de nuestro archivo HTML
 - Hoja externa de estilo.
 - Selectores básicos

- 8) Introducción al lenguaje CSS3
 - Efectos.
 - Transiciones
 - Aberraciones Cromáticas

- 9) •Texto, fuentes y listas.
 - Modelo de caja
 - Media Query

- 10)Desarrollo en clase de una página utilizando HTML5, y CSS3

- 11)Ionic
 - Presentación de la herramienta
 - Cómo iniciar un proyecto
 - Sistema Drag And Drop

- 12)Ionic (Segunda parte)
 - Armado de una aplicación básica
 - Incluir lenguaje web en nuestras aplicaciones
 - Compilación Android

- 13)Ionic (Tercera parte)
 - Desarrollo de mi propia App en clase
 - Consultoría

- 14)Lógica de la programación
 - Pensamiento
 - Condicionales
 - Operaciones

- 15)Lógica de la programación (segunda parte)
 - Resolución de problemas lógicos
 - Práctica en clase

- 16)Introducción al lenguaje Java Script
 - Características del lenguaje

- Cómo incluir JavaScript en HTML
- Estructuras básicas
- Comentarios dentro del código
- Variables.

17)Introducción al lenguaje JavaScript(segunda parte)

- Operadores
- Condicionales
- Arreglos (Arrays)

18)Introducción al lenguaje JavaScript(tercera parte)

- Bucles For
- Bucles While
- Objeto Window

19)Introducción al lenguaje C#(primera parte)

- Descripción teórica del lenguaje
- Estructuras
- Sintaxis

20)Introducción al lenguaje C#(Segunda parte)

- Entorno de desarrollo (IDE)
- Comentarios
- Variables
- Tipos de datos básicos

21)Introducción al lenguaje C#(Tercera parte)

- Estructuras de control de flujo
- Bifurcaciones
- Bucles

22) Introducción al lenguaje C#(Cuarta parte)

- Clases
- Métodos
- Objetos
- Constructor
- Encapsulamientos
- Herencia y polimorfismo

23)Unity (Primera parte)

- Presentación de la herramienta
- Entorno de desarrollo

24)Unity (Segunda parte)

- Integración del IDE Visual Studio
- Hello World
- Desarrollo de una app en clase

25)Unity (Tercera parte)

- Compilación Android
- Compilación iOS (Teórico)

26)Unity (Cuarta parte)

- Desarrollo de mi propia App
- Consultoría

27)Publicación y cierre de la Diplomatura

- Publicación en Google Play