

- 1) Recorrido por la herramienta InkScape
- 2) Finalización de recorrido por la herramienta InkScape
- 3) •Principios de diseño (Leyes de Gestalt).
 - Breve resumen de teoría del color.
 - Resumen de manual de estilo y layout.
 - Lineamientos generales de comunicación visual
- 4) Introducción a Unity
 - Recorrido por la interfaz
 - Lógica de trabajo en el motor
 - Sistema drag and drop
 - Escenas
 - Desarrollos en 2D
- 5) Lógica de la programación (primera parte)
 - Pensamiento
 - Condicionales
 - Operaciones
- 6) Lógica de la programación (segunda parte)
 - Resolución de problemas lógicos
 - Práctica en clase
- 7) Introducción al lenguaje C#(primera parte)
 - Descripción teórica del lenguaje
 - Estructuras
 - Sintaxis
- 8) Introducción al lenguaje C#(Segunda parte)
 - Entorno de desarrollo (IDE)
 - Comentarios
 - Variables
 - Tipos de datos básicos
- 9) Introducción al lenguaje C#(Tercera parte)
 - Estructuras de control de flujo
 - Bifurcaciones
 - Bucles
- 10) Introducción al lenguaje C#(Cuarta parte)
 - Clases

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

11) Evaluación en clase, desarrollo de una aplicación en Unity

12) Xamarin Forms

- Presentación de la herramienta
- Entorno de desarrollo
 - Android SDK Manager
 - JDK
 - Genymotion
 - Gorilla Player

13) Xamarin Forms

- Creación de una solución
- Tutorial Gorilla Player
- Activity indicator
 - Herramientas del sistema

14) Xamarin Forms

- Continuación herramientas del sistema
 - Progress bar
 - Search bar
 - Creación de aplicación color picker
 - Creación de calculadora de propinas

15) Xamarin Forms

- Layouts
- Alineación
 - Expansión
 - Márgenes externos e internos
 - Pilas

16) Xamarin Forms

- Layout absoluto
- Layout relativo
- Grillas
- Scrolls

17) Xamarin Forms

- Páginas
- Pagina estática
- Página de navegación
- Carrusel

18) Xamarin Forms

- Navegación
- Jerarquías
- Modales

19) Xamarin Forms

- Data binding
- Commands
- ValueConverters

20) Xamarin Forms

- Patrones de programación
- Patrón MVVM

21) Xamarin Forms

- List view
- Header y footer
- Filas

22) Xamarin Forms

- Agrupar en List View
- Refactorización
- Introducción a estilos

23) Xamarin Forms

- Estilos implícitos, explícitos y globales
- Estilos de dispositivo
- Herencias
- Triggers

24) Xamarin Forms

- Últimos ajustes y publicación para Android
- Publicar la app en Google Playstore