

- 1) Introducción
 - Diseñando una App con Adobe XD
 - Principios de diseño (Leyes de Gestalt)
 - Breve resumen de teoría del color

- 2) Diseño para dispositivos móviles
 - Material design
 - Diferencias iOS, Android, web
 - Imágenes e iconos para la App

- 3) Principios de diseño (Leyes de Gestalt).
 - Resumen de manual de estilo y layout.
 - Lineamientos generales de comunicación visual

- 4) Lógica de la programación (primera parte)
 - Pensamiento
 - Condicionales
 - Operaciones

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

- 6) Introducción al lenguaje C# (primera parte)
 - Descripción teórica del lenguaje
 - Estructuras
 - Sintaxis

- 7) Introducción al lenguaje C# (Segunda parte)
 - Entorno de desarrollo (IDE)
 - Comentarios
 - Variables
 - Tipos de datos básicos

- 8) Introducción al lenguaje C# (Tercera parte)
 - Estructuras de control de flujo
 - Bifurcaciones
 - Bucles

9) Introducción al lenguaje C# (Cuarta parte)

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

10) Evaluación en clase

- Publicando la primera App
-

11) Xamarin Forms

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

12) Xamarin Forms

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

13) Xamarin Forms

Continuación herramientas del sistema

- Progress bar
- Search bar
- Creación de aplicación color picker
- Creación de calculadora de propinas

14) Xamarin Forms

Layouts

Alineación

- Expansión
- Márgenes externos e internos
- Pilas

15) Xamarin Forms

- Layout absoluto

- Layout relativo
- Grillas
- Scrolls

16) Xamarin Forms

- Páginas
- Pagina estática
- Página de navegación
- Carrusel

17) Xamarin Forms

- Navegación
- Jerarquías
- Modales

18) Xamarin Forms

- Data binding
- Commands
- ValueConverters

19) Xamarin Forms

- Patrones de programación
- Patrón MVVM

20) Xamarin Forms

- List view
- Header y footer
- Filas

21) Xamarin Forms

- Agrupar en List View
- Refactorización
- Introducción a estilos

22) Xamarin Forms

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

23) Xamarin Forms

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

24) Unity

- Recorrido por la interfaz
- Lógica de trabajo en el motor
- Sistema drag and drop
- Escenas
- Desarrollos en 2D