



Temario

Clase 01: Introducción a Diseño

- Principios de Diseño
- Teoría del Color
- Adobe XD Básico

Clase 02: Introducción a Photoshop / Illustrator

- Herramientas Básicas
- Interfaz
- Práctica (Apliquen Gestalt y Color)

Clase 03: Photoshop / Illustrator Avanzado

- Herramientas Avanzadas
- Práctica (Apliquen al prototipo de interfaz)

Clase 04: Diseño para Móviles

- Material Design
- Diferencias entre iOS, Android y Web
- Imágenes e Iconos para la App

Clase 05: Adobe XD Avanzado

- Módulo Prototipado
- Principios de Interacción

- Práctica

Clase 06: Lógica de la programación (primera parte)

- Pensamiento
- Condicionales
- Operaciones

Clase 07: Lógica de la programación (segunda parte)

- Resolución de problemas lógicos
- Práctica en clase

Clase 08: Introducción al lenguaje C# (primera parte)

- Descripción teórica del lenguaje
- Estructuras
- Sintaxis

Clase 09: Introducción al lenguaje C# (Segunda parte)

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

Clase 10: Introducción al lenguaje C# (Tercera parte)

- Estructuras de control de flujo
- Bifurcaciones
- Bucles

Clase 11: Introducción al lenguaje C# (Tercera parte)

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

Clase 12: Entregas de Prototipos Adobe XD y Evaluación

- Entregas
- Evaluación

Clase 13: Introducción a Unity

- Interfaz
- Proyecto 2D
- Escenas
- Guardado de Proyecto

Clase 14: Introducción a Unity

- Interfaz
- Proyecto 2D
- Escenas
- Guardado de Proyecto

Clase 15: UI en Unity

- Herramientas
- Construcción de Pantalla
- Cómo Importar Imágenes

Clase 16: C# en Unity

- Interacción de Objetos en la UI
- Práctica de Lógica en Unity

Clase 17: Datos en Unity

- Como Guardar Datos
- Cómo Interactuar con Datos

Clase 18: Animaciones en Unity

- Introducción a Animaciones Unity
- Estructuración de Animator

Clase 19: Práctica Unity I

- Uso de Sensores del Celular
- Repaso y Consultas
- Construcción de Aplicación Básica en Unity I

Clase 20: Práctica Unity II

- Repaso y Consultas
- Construcción de Aplicación Básica en Unity II

Clase 21: Introducción a UX

- ¿Qué es UX?
- Referencias
- Lectura Base

Clase 22: 10 Heurísticas de UX

- Qué es una heurística
- Las heurísticas de UX

Clase 23: Repaso, Consultas y Práctica

- Repaso General de la Cursada
- Práctica de UX
- Consultas y Corrección en Clase

Clase 24: Entrega Final

- Entregas y Presentaciones Finales
- Corrección en Clase

Consigna Final

OBJETIVO DEL TP

El alumno tiene que poder aplicar lo visto en clase, en juego de su propia autoría que se entretenga y tenga un flow de juego completo (abrir la aplicación, jugar, poder reiniciar, y cerrar).

PAUTAS GENERALES

1. Tiene que ser una aplicación mobile completa (no puede ser un juego)
2. El tipo de aplicación es a elección
3. Tener al menos 1 corrección en clase

ENTREGA

1. Se entregaron tres archivos comprimidos (ZIP o RAR) por separado:
 - 1.1. Uno con el Proyecto (Solo las carpetas Assets y ProjectSettings)
 - 1.2. Uno con el Build (Ejecutable del Juego)
 - 1.3. Uno con capturas de pantalla o un video del gameplay del juego (mínimo 5 capturas)
2. Cada ZIP debe estar subido en la nube (Google Drive Preferentemente)
5. Se envían los links al correo del profesor (mail profesor)

PRIMER ENTREGA: CLASE 13

SEGUNDA ENTREGA: CLASE 27

CONSIGNAS

1. Aplicar correctamente los conceptos de Start, Update, OnTriggerEnter y/o OnCollisionEnter con rigidbodies
2. Entender el funcionamiento de Arrays y tipo de loop FOR.
3. Utilizar un Raycast para detectar algún elemento del juego.
4. Que el juego tenga una música de fondo y efectos de sonido.
5. Utilizar correctamente las transiciones de un AnimatorController via código.
6. Utilizar el Input del teclado y mouse .
7. La interfaz del usuario (UI) tiene que permitir al player entrar al juego, interactuar, reiniciarlo y salir del mismo sin problemas.
8. Utilizar al menos un Sistema de Partículas propio.
9. Al menos uno de los enemigos tiene que tener una Inteligencia Artificial (IA) básica.



UTN.BA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES



UTN.BA FACULTAD
REGIONAL
BUENOS AIRES



Bibliografía

Manual de Unity:

<https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

Learn C# by Developing Games With Unity 5.x:

<https://www.packtpub.com/game-development/learning-c-developing-games-unity-5x-second-edition>

Getting Started With Unity

<https://www.packtpub.com/game-development/getting-started-unity>

Code Complete

<https://www.amazon.com/Code-Complete-Practical-Handbook-Construction/dp/0735619670>