



TEMARIO



FixterCamp#4

MOBILE APPS PATH

Sabatino 9 am a 3 pm

- Tema 1. Contexto Android e instalación de herramientas
 - ◆ 1.1 Qué es Android?
 - ◆ 1.2 Android Studio
 - ◆ 1.3 Tu primer proyecto Android
- Tema 2. Introducción a la programación con Java
 - ◆ 2.1 Variables, métodos y condicionales
 - ◆ 2.2 Funciones
 - ◆ 2.3 Loops y ejercicios
- Tema 3. Android Studio
 - ◆ 3.1 Layouts
 - ◆ 3.2 XML y styling
 - ◆ 3.3 Pruebas en dispositivos reales
- Tema 4. Interactividad
 - ◆ 4.1 Funciones
 - ◆ 4.2 Conexión entre layouts y funciones
 - ◆ 4.3 Trigger events
- Tema 5. Entendiendo el Backend y Android API
 - ◆ 5.1 Qué es Backend y API Rest?
 - ◆ 5.2 Firebase
 - ◆ 5.3 Android API (cámara, acelerómetro, etc.)
- Tema 6. Multipantallas en Android
 - ◆ 6.1 Activities
 - ◆ 6.2 Audio and Libraries
 - ◆ 6.3 Fragments
- Tema 7. Preparando una app para la tienda y Material Design
 - ◆ 7.1 Material design
 - ◆ 7.2 Responsive Design
 - ◆ 7.3 Building APK
- Tema 8 Monetización y publicación de Apps
 - ◆ 8.1 Google Play
 - ◆ 8.2 Upload
 - ◆ 8.3 Admod

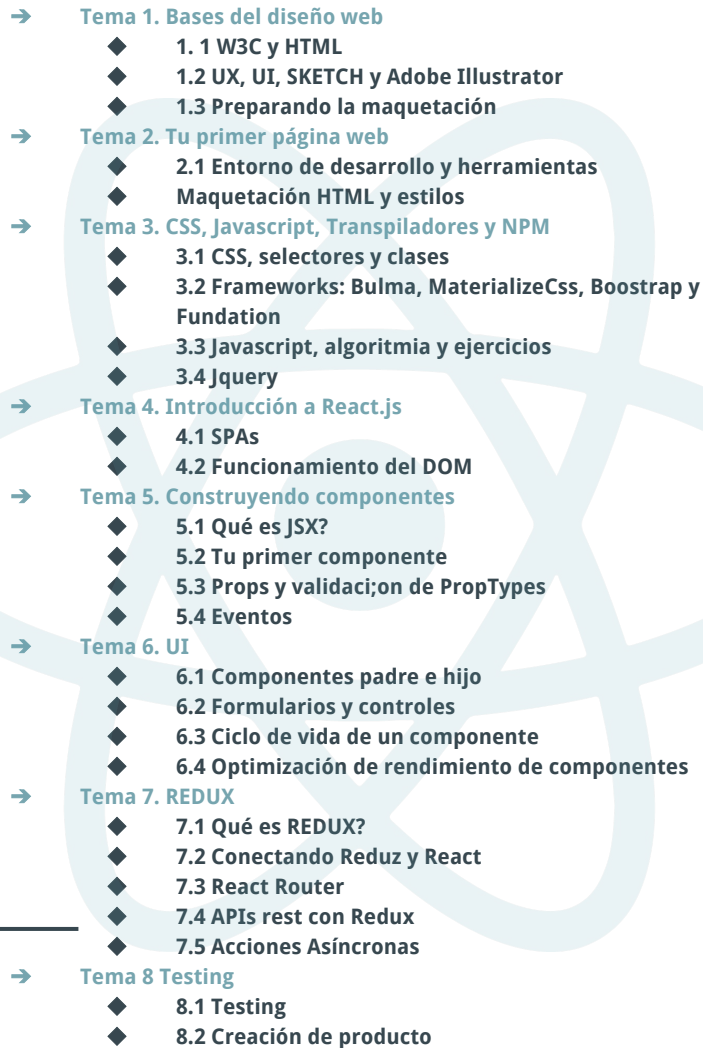
VIDEOGAMES PATH

Sabatino 9 am a 3 pm

- **Tema 1. Historia de los videojuegos**
 - ◆ 1.1 Clasificación de Videojuegos
 - ◆ 1.2 Juegos creados con Unity
 - ◆ 1.3 Historias de éxito
- **Tema 2. Introducción a Unity 5**
 - ◆ 2.1 Importación de Archivos y navegación 3D
 - ◆ 2.2 Administración de Projects
 - ◆ 2.3 Tu primer videojuego
- **Tema 3. Creación de entornos**
 - ◆ 3.1 Agregar y remover objetos
 - ◆ 3.2 Editor de materiales
 - ◆ 3.3 Audio e iluminación
 - ◆ 3.4 Sistema de partículas y física básica
- **Tema 4. Introducción a la programación**
 - ◆ 4.1 Sintaxis de C#
 - ◆ 4.2 Ejercicios con C#, condicionales y loops
 - ◆ 4.3 Algoritmia y resolución de problemas
- **Tema 5. Diseño de personajes y animación**
 - ◆ 5.1 Diseño de personajes
 - ◆ 5.2 Cámaras e interfaz gráfica
 - ◆ 5.3 Física 2D y ventanas de animación
 - ◆ 5.4 Cinemáticas y animación con Spriters
- **Tema 6. Scripting**
 - ◆ 6.1 Variables privadas y públicas y estructura
 - ◆ 6.2 Posición de objetos
 - ◆ 6.3 Exploración de API de Unity
- **Tema 7. Intro a Assets**
 - ◆ 7.1 Rigibody
 - ◆ 7.2 Colisiones
 - ◆ 7.3 Assets y unity store
- **Tema 8. Creación de producto**
 - ◆ 8.1 Raycasting
 - ◆ 8.2 Jugabilidad
 - ◆ 8.3 UX

FRONTEND PATH

Sabatino 9 am a 3 pm

- 
- Tema 1. Bases del diseño web
 - ◆ 1.1 W3C y HTML
 - ◆ 1.2 UX, UI, SKETCH y Adobe Illustrator
 - ◆ 1.3 Preparando la maquetación
 - Tema 2. Tu primer página web
 - ◆ 2.1 Entorno de desarrollo y herramientas
 - ◆ Maquetación HTML y estilos
 - Tema 3. CSS, Javascript, Transpiladores y NPM
 - ◆ 3.1 CSS, selectores y clases
 - ◆ 3.2 Frameworks: Bulma, MaterializeCss, Bootstrap y Foundation
 - ◆ 3.3 Javascript, algoritmia y ejercicios
 - ◆ 3.4 JQuery
 - Tema 4. Introducción a React.js
 - ◆ 4.1 SPAs
 - ◆ 4.2 Funcionamiento del DOM
 - Tema 5. Construyendo componentes
 - ◆ 5.1 Qué es JSX?
 - ◆ 5.2 Tu primer componente
 - ◆ 5.3 Props y validación de PropTypes
 - ◆ 5.4 Eventos
 - Tema 6. UI
 - ◆ 6.1 Componentes padre e hijo
 - ◆ 6.2 Formularios y controles
 - ◆ 6.3 Ciclo de vida de un componente
 - ◆ 6.4 Optimización de rendimiento de componentes
 - Tema 7. REDUX
 - ◆ 7.1 Qué es REDUX?
 - ◆ 7.2 Conectando Reduz y React
 - ◆ 7.3 React Router
 - ◆ 7.4 APIs rest con Redux
 - ◆ 7.5 Acciones Asíncronas
 - Tema 8 Testing
 - ◆ 8.1 Testing
 - ◆ 8.2 Creación de producto

Si tienes alguna duda puedes
contactarnos en:

Tel. 7757609276

email: admin@fixter.org