



## Curso: Desarrollo de Aplicaciones Móviles con Unity 3D para Realidad Aumentada nivel 0 (Implementación de Algoritmos en C# y desarrollo de funcionalidades).

Duración	8 sesiones / 24 horas
Inversión	s/. 900.00 Se aplican descuentos institucionales  10% Descuento Graduados, Egresados, Estudiantes Posgrado de ESAN y del Fab Lab ESAN 15% Descuento Trabajadores, Practicantes y Profesores de ESAN y del Fab Lab ESAN 20% Descuento Estudiante pregrado ESAN, Profesional Investigador Asociado, Donante FAB LAB ESAN e <u>Inscripción anticipada de los primeros 11 inscritos.</u>
Inicio	Sábado 02 de Febrero 2019
Fecha	02, 04, 09, 11, 16, 18, 23 y 25 de febrero 2019
Horario	Lunes de 07:00pm a 10:00pm y Sábados de 09:00am a 12:00m
Inscripciones	e-mail: <a href="mailto:fablab_esan@esan.edu.pe">fablab_esan@esan.edu.pe</a>   teléfono: 3177200 anexo 4888 o 4879

**Descripción:** Es un curso para el desarrollo de aplicaciones móviles en Unity 3D. Aprenderá el desarrollo e implementación de algoritmos que permitan el funcionamiento de una aplicación móvil. Es un curso enfocado en el aprendizaje del lenguaje de programación C#, para posteriormente continuar el desarrollo con los recursos de Unity3D (Nivel I), y de Realidad Aumentada (Nivel II).

**Perfil:** Taller dirigido a todo público con interés en el desarrollo de aplicaciones móviles con uno de los sistemas informáticos líderes para el desarrollo de aplicaciones multiplataforma, Unity 3D. El participante aprenderá el lenguaje de programación C#, con temas estructurados y enfocados para estudiantes sin experiencia previa.

### Temario

#### SESIÓN 1

**Logro de la Sesión:** Aprendizaje de los tipos de variable y su definición, operaciones básicas y lectura de Algoritmos.

- Presentación del Sistema Informático.
- Presentación del lenguaje de desarrollo C# (Tipos de variables, lectura de Scripts, importación de Librerías).
- Desarrollo de Código Taller-1.

## SESIÓN 2

**Logro de la Sesión:** Aprendizaje de estructuras selectivas y los criterios para su uso.

- Repaso Sesión 1.
- Diseño y Desarrollo de Algoritmos.
- Uso de Estructuras Selectivas. (If, Select Case, While)
- Desarrollo de Código Taller-2.

## SESIÓN 3

**Logro de la Sesión:** Aprendizaje de estructuras repetitivas y los criterios para su uso.

- Repaso Sesión 2.
- Estructuras Repetitivas (For, For each).
- Desarrollo de Código Taller-3.

## SESIÓN 4

**Logro de la Sesión:** Aprendizaje y uso de Matrices, su definición, funcionalidades y criterios de uso.

- Repaso Sesión 3.
- Desarrollo de Matrices (Definición y manejo de funcionalidades).
- Desarrollo de Código Taller-4.

## SESIÓN 5

**Logro de la Sesión:** Aprendizaje y uso de Listas, su definición, funcionalidades y criterios de uso.

- Repaso Sesión 4.
- Desarrollo de Listas (Definición y manejo de funcionalidades).
- Desarrollo de Código Taller-5.

## SESIÓN 6

**Logro de la Sesión:** Aprendizaje y uso de Métodos, su definición, tipos de accesibilidad, y criterios de uso.

- Repaso Sesión 5.
- Desarrollo de Métodos (void, datos como métodos, control del tiempo de ejecución).
- Desarrollo de Código Taller-6.

## SESIÓN 7

**Logro de la Sesión:** Aprendizaje y uso de Clases, su definición, tipos de accesibilidad y criterios de uso).

- Repaso Sesión 6.
- Desarrollo de Clases 1 (Definición de constructor de clase, variables globales, accesibilidad, flujo de trabajo).
- Desarrollo de Código Taller-7

## SESIÓN 8

**Logro de la Sesión:** Aprendizaje y uso de Instancias de Clases, y entornos de desarrollo con varios Scripts.

- Repaso Sesión 7.
- Desarrollo de Clases 2 (Instancias de clases y namespaces).
- Examen Final.

### Facilitador:

**José Luis Reátegui Schrader**

Con estudios de Arquitectura, y desarrollo de sistemas informáticos. Desarrollador Principal y formulador de proyectos de inversión en tecnologías de la información y fabricación digital en la empresa Reasch Consultores. Forma parte del equipo de desarrollo de dos proyectos ganadores del concurso nacional de innovación en el Programa Innóvate Perú, dirigidos a la creación de sistemas informáticos para el diseño y fabricación digital con Unity3D, donde se combinan tecnologías para aplicaciones móviles, realidad aumentada, inteligencia artificial y servicios en la nube.

**Carlos Silva**