

Desarrollo con ARKit

Realidad Aumentada con iOS 11 y Swift 4

CURSO ONLINE

PÚBLICO OBJETIVO

Si ya programas apps en iOS con Swift, este es el paso que necesitas para entrar en la realidad aumentada. ARKit, la librería que ha revolucionado el mundo del desarrollo y ha despertado de nuevo la ilusión de millones de desarrolladores y empresas en todo el mundo, por **una tecnología pionera y revolucionaria que puede cambiar la forma en que interactuamos con nuestro dispositivo para siempre.**

Si quieres dar el salto a la Realidad Aumentada y saber cómo importar modelos 3D o 2D a tu proyecto, proporcionar una interfaz sobre la app y **crear la próxima app revolucionaria del App Store, este es tu curso.**

REQUISITOS MÍNIMOS

Deberás tener un conocimiento de nivel medio del lenguaje Swift y del desarrollo de apps con Cocoa Touch, con nociones claras de trabajo con la herramienta Xcode.

CONTENIDO DEL CURSO

ARKit, concepto
• Realidad aumentada
• ¿Cómo funciona ARKit?
• Uso nativo de ARKit en Xcode 9
• Componentes de la librería ARKit
• ARKit para captura facial con el iPhone X
• Detección de superficies y <i>feature points</i>
• Puntos de anclaje
• Configurando sesiones
Conceptos básicos 2D/3D
• Nodos y acciones
• Componentes de nodos 2D: sprites, formas...
• Atlas de sprites y recursos
• Editor de escenas 2D

...desarrollo con ARKit (realidad aumentada con iOS 11 y Swift 4)

- Componentes de nodos 3D: geometrías, materiales, luces...
- Editor de escenas 3D
- Sonido: música o efectos
- Importar modelos 3D para usar con ARKit

Realidad Aumentada

- Feature points
- Detección de planos
- Ciclo de vida de la app
- Realidad aumentada en 2D
- Puntos de anclaje 2D
- Interacción con objetos 2D
- Interfaces en realidad 2D
- Realidad aumentada en 3D
- Puntos de anclaje 3D
- Interacción con objetos 3D
- Interfaces 2D en 3D
- Depuración de proyectos

A la finalización del curso, podrás acceder a todas las presentaciones y código que se generen, **así como acceso a librerías auxiliares para tareas claves del temario**. De igual forma **contarás con un email de consulta gratuito durante un mes**, donde resolver todas las dudas que tenga y le surjan tras el curso.

DESCRIPCIÓN

Crear apps en Realidad Aumentada es la última revolución en el mundo del desarrollo, con una potencia y facilidad sin precedentes.

En el curso de desarrollo de Realidad Aumentada de Apple Coding Academy aprenderás a cómo usar de forma nativa las librerías SceneKit y SpriteKit de Apple con las que se explotan las apps de realidad aumentada. Te enseñaremos a crear cualquier idea que tengas y darle vida, con interfaces, colocación de objetos en el entorno, interactuar con ellos, medir distancias... incluso a cómo se puede usar el futuro iPhone X para capturar la cara y trasladar las expresiones en tiempo real a un modelo 3D (como hacen los famosos *animojis*)

...

...desarrollo con ARKit (realidad aumentada con iOS 11 y Swift 4)

...

El curso te dará los conocimientos para entrar en el mundo de la realidad aumentada por la puerta grande y ser un pionero en esta tecnología.

OBJETIVO FINAL

Conocer ARKit, sus posibilidades, limitaciones, uso... cómo se integra con las librerías **SpriteKit (2D) y SceneKit (3D)** de Apple, importar objetos y gráficos, crear interactividad, crear UIs para tu app y entrar en un nuevo mundo de apps.

CERTIFICADO

Al finalizar el curso, recibirás **un certificado digital que acredita tu participación en el curso y que has completado los objetivos del mismo**, expedido por Apple Coding Academy.

EQUIPO MÍNIMO

Puedes ver y seguir el curso en cualquier tipo de ordenador o dispositivo móvil o tableta, sea cual sea el sistema operativo: Windows, Mac, Linux, Android o iOS. Si quieres practicar los ejemplos del curso, deberás tener un ordenador con sistema operativo Mac, ya sea sobremesa, portátil o incluso un PC con un Mac virtualizado o Hackintosh, con las siguientes configuraciones mínimas:

- **macOS Sierra 10.12.6 o superior**
- **Xcode 9 o superior**

Gran parte del contenido del curso podrás probarlo con la app Swift Playgrounds para iPad. Es necesario que tengas una conexión a internet de banda ancha o fibra óptica para una correcta recepción del curso, con al menos 6Mbps.

Se requiere un dispositivo con iOS 11 y CPU A9 o superior para probar las apps de realidad aumentada. A partir de un iPhone SE, 6s, 6s Plus o iPad 2017. **No sirven los iPad Air 1 o 2.**