



INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON C#

```
HelloWorldDemo.Program
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace HelloWorldDemo
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Hello World!");
        }
    }
}
```



CURSO CUATRIMESTRAL
Marzo - Junio 2018



¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?

Dirigido a **alumnos sin conocimientos previos de programación** pero con conocimientos medios de informática (p. Ej: saben qué es la memoria RAM o la extensión de un archivo o han oído hablar alguna vez de la línea de comandos) que quieran aprender a programar desde el principio con un motor de videojuegos, Unity 3D.

Edad mínima: 16 años. Para menores de esta edad, recomendamos nuestros cursos de iniciación para jóvenes de la escuela de verano.

¿POR QUÉ CON AULA ARCADE?

Aula Arcade está formada al completo por desarrolladores de videojuegos, nuestra formación está enfocada de manera práctica para que al salir de aquí tengas tanto los conocimientos necesarios para crear un videojuego como un portfolio que mostrar. No hace falta que te traigas nada, en nuestra aula disponemos de todo el equipamiento necesario, incluido un PC por alumno.

Nuestras clases son **100% presenciales**. Además, como alumno/a nuestro/a podrás asistir a talleres especializados que anunciaremos durante el desarrollo del curso.

Todos **nuestros grupos son reducidos** (Entre 8 y 12 personas) ofreciendo una formación personalizada y de calidad. **Somos la 1^a Escuela especializada de videojuegos de Andalucía** y garantizamos la excelencia en nuestra formación a través de nuestro equipo de docentes, quienes cuentan con una extensa trayectoria, influencia y experiencia en el sector de los videojuegos.



HORARIOS

El curso tiene una duración total de **90 horas** y comprende desde el **5 de Marzo** al **29 de Junio** de 2018.

El horario de este curso es: **Lunes, Miércoles y Jueves de 16:00 a 18:00**. Además, contamos con **“horas de uso libre”** del aula para todo el alumnado, así, si quieres seguir avanzando en tu/vuestro proyecto o necesitas terminar algún ejercicio antes o después de clase, podrás hacerlo en nuestros ordenadores sin problema.

¿QUIÉN LAS IMPARTE?



IVÁN CEREZO **(@IVANCEREZOAA)**

Programador de aplicaciones para Windows y Android, y **desarrollador de videojuegos en Unity3D**. Ha colaborado en varios proyectos de realidad virtual y participa asiduamente en game jams. Tiene más de **8 años de experiencia como docente** y, como diplomado en educación Primaria, continúa su formación académica centrándose en el análisis formal de los videojuegos como dispositivo cultural y de comunicación. Aportará además, su experiencia en gestión de la producción y motivación personal.

DESCUENTOS

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento de 50 €

- Si vienes con un **amigo/a** ambos/as tendréis descuento.
- Realizando un **pago único**.
- Si eres **antiguo/a alumno/a** o estás cursando otro de nuestros cursos.
- Si realizas la **preinscripción antes del 31 de Diciembre de 2017**.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.



PRECIO Y FORMA DE PAGO

El precio del curso es de **550 €** o **050 €** si optas a uno de nuestros descuentos. El pago del curso además podrás hacerlo en 4 plazos según las siguientes tablas, realizando los mismos mediante efectivo en el aula o por transferencia bancaria al número de cuenta ES13 3020 0001 5120 6014 4124

Tabla 1. Precio total 550€ sin descuento.

Inscripción	200 €
Marzo	200 €
Abril	100€
Mayo	50€

Tabla 2. Precio total 500€ con descuento

Inscripción	200 €
Marzo	150 €
Abril	100 €
Mayo	50 €



TEMARIO

1. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (I)

- 1.1. Variables primitivas, Métodos y Clases.
- 1.2. Condicionales.
- 1.3. Puertas Lógicas.
- 1.4. Bucles
- 1.5. Pilas, Colas, listas y Arrays.

2. INTRODUCCIÓN A UNITY

- 2.1. Personalización del IDE.
- 2.2. Uso de las ventanas principales.
- 2.3. Navegación por la escena GameObjects y Assets.
- 2.4. Componentes básicos (Transform, Renderer, Light...)
- 2.5. Creando un proyecto.

3. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (II)

- 3.1. Polimorfismos
- 3.2. Herencia
- 3.3. Clases estáticas
- 3.4. Singletons

4. SCRIPTING BÁSICO EN UNITY

- 4.1. Clases importantes
- 4.2. Accediendo a otros componentes
- 4.3. Detectando Inputs.

5. CREACIÓN DE UN MINI JUEGO AL FINALIZAR EL CURSO.

