

Iniciación a los Videojuegos. Arte y Programación (de 13 a 15 años)

Curso Anual 64 h + proyecto
Octubre 2018 - Junio 2019

AulaArcade
Escuela especializada
en videojuegos



¿Qué aprenderás?

Aprenderás algunos de los diferentes roles en la creación de un videojuego, desde la idea inicial hasta darle forma y programar su comportamiento.

Conocerás técnicas para la **creación de personajes 3D** en sus fases de diseño, modelado, esculpido y texturizado. Darás vida a tus ideas a través de las bases de **programación visual** con Unity+PLaymaker. Todo ello, acompañado de orientación y consejos para facilitar la comprensión del desarrollo de un videojuego.

Proyecto grupal

Además de conseguir una sólida base en tu formación, realizaremos un proyecto grupal en el que vivirás la experiencia de formar parte de un equipo de desarrollo de un videojuego. Ganaréis destreza en las funciones del papel que desempeñéis en vuestro ejercicio.

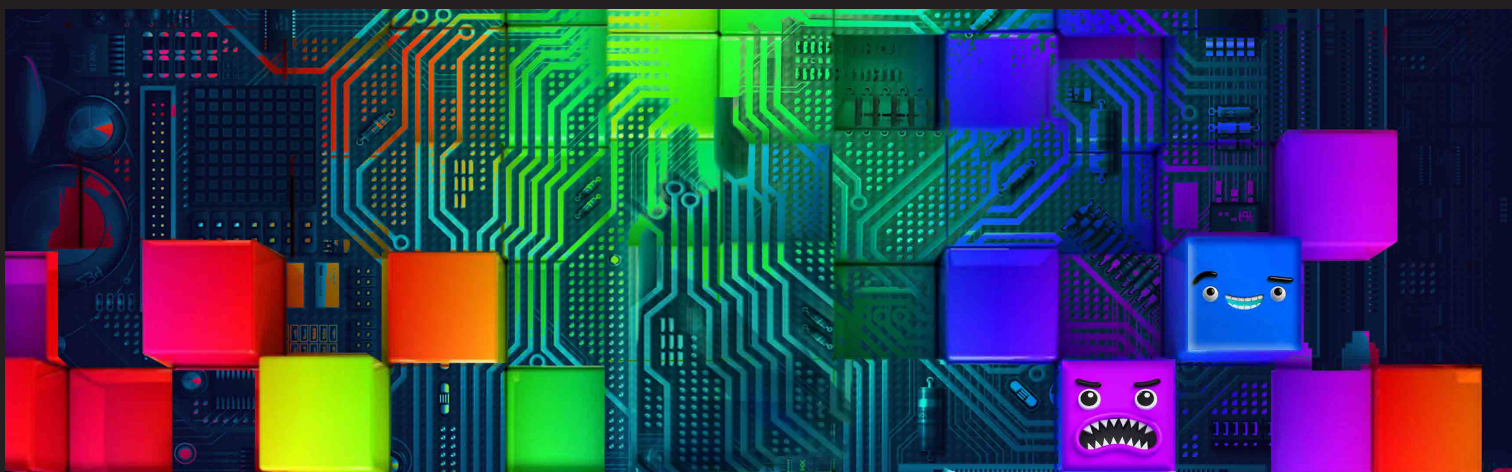
De este modo, potenciaréis vuestra creatividad para hacer tangibles vuestras ideas.

Requisitos

No son necesarios conocimientos previos de arte y programación de videojuegos, aunque te puede ser de ayuda saber desenvolverte en el manejo del ordenador.

Curso específico para niños entre **13 y 15 años**, ambas edades incluidas.

El aula cuenta con todos los medios técnicos para el desempeño de la formación.





Horario

La duración del curso es de 64 horas.
Comenzamos el **23 de Octubre** y terminamos el **11 de Junio**.

El horario de las clases es de **16:00h a 18:00h** todos los **Martes**.

Precio

Sin descuento (total: 620€)

Inscripción: 200€ • Noviembre: 150€ •
Diciembre: 150€ • Enero: 120€ •

Con descuento (total: 570€)

Inscripción: 200€ • Noviembre: 150€ •
Diciembre: 150€ • Enero: 70€ •

Descuentos

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento:

Matricularse junto a un amigo/a en el mismo o diferente curso • Realizar un pago único con el importe total del curso • Ser antiguo alumno o simultanear otro de nuestros cursos •

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

Formas de pago

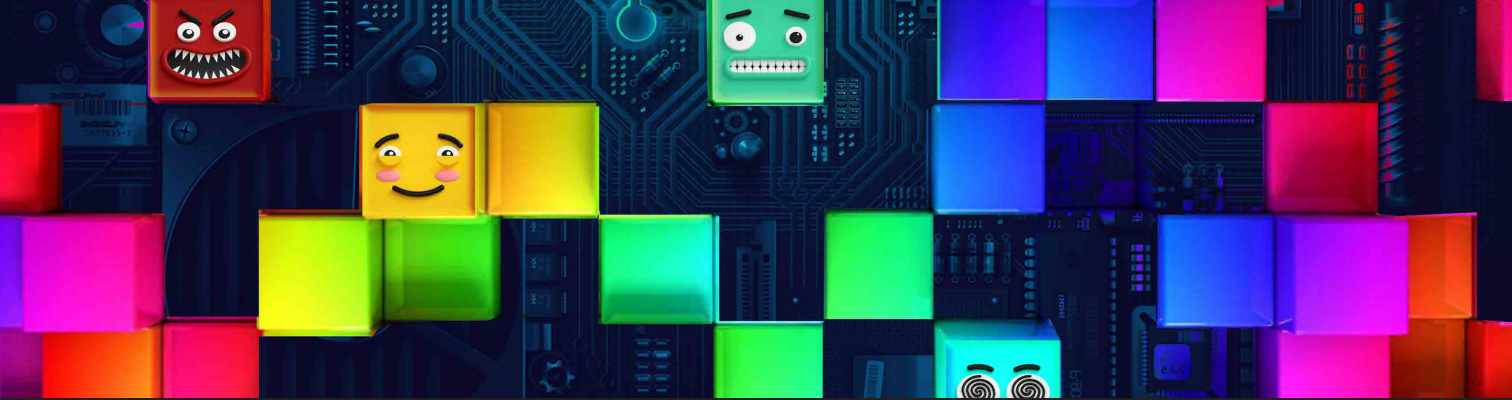
El precio del curso es de 620€ o 570€ (con descuento). Podrás efectuar el pago del curso en 4 plazos ya mencionados previamente, realizando los mismos mediante efectivo en el aula o por transferencia bancaria al número de cuenta:

ES13 3020 0001 5120 6014 4124

Cristina C. de la Rosa

Artista 2D /3D e ilustradora con más de 10 años de experiencia oscilando entre el sector de moda, estudios producción audiovisual y marketing, además de partícipe en el desarrollo de varios videojuegos en Aula Arcade. Pragmática como docente en centros de formación y jornadas para niños. Hoy día, además de la enseñanza, compagina proyectos de ilustración y modelado de personajes.





1. Iniciación al desarrollo de videojuegos

- 1.1 Alcance de los objetivos del curso
- 1.2 Diferentes herramientas para el desarrollo
- 1.3 CGI. Imágenes 2D y 3D

2. Modelado base en Maya

- 1.1 Interfaz. Barras de herramientas, desplazamiento
- 1.2 Creación de objetos. Selección y manipulación
- 1.3 Herramientas avanzadas
- 1.4 Imágenes de referencia. Blueprints
- 1.5 Materiales
- 1.6 Guardado de archivos .obj e importación
- 1.7 Creación de UVs para texturizado

3. Esculpido y texturizado

- 1.1 Interfaz. Barras de herramientas, desplazamiento
- 1.2 Importación de objetos
- 1.3 Herramientas de esculpir
- 1.4 Niveles de detalle sobre objetos básicos
- 1.5 Herramientas de texturizar
- 1.6 Posado de personajes y objetos

4. Aplicación de Animaciones

- 1.1 Herramientas automáticas de rig y animación
- 1.2 Subir archivos propios para animar
- 1.3 Descargar animaciones predeterminadas

5. Pautas y Consejos

- 1.1 Adaptación a los roles
- 1.2 De la idea a la forma
- 1.3 Tips para la creación de personajes
- 1.4 Organización durante el proceso. GDD

6. Ilustración con Photoshop

- 1.1 Interfaz y herramientas básicas de dibujo
- 1.2 Trazados y pinceles
- 1.3 Diseño de personaje
- 1.4 Color

7. Introducción a Unity

- 1.1 Interfaz. Ventanas. Desplazamiento
- 1.2 Creación de gameobjects
- 1.3 Escenografía. Niveles
- 1.4 Tipos de luces
- 1.5 Creación de terrenos con Terrain
- 1.6 Player: primera persona
- 1.7 Motor de física: colliders, materiales físicos
- 1.8 Importación de objetos y personajes
- 1.9 Animator controller
- 2.1 Asset Store
- 2.2 Creación de UI e interfaz

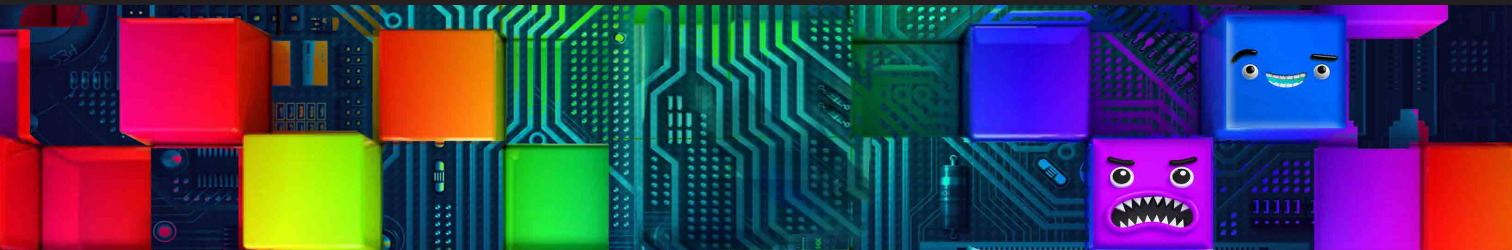
8. Playmaker: FSM

- 1.1 Comprensión de las máquinas de estado
- 1.2 Interfaz del Editor
- 1.3 Estados, eventos, transiciones, acciones
- 1.4 Variables
- 1.5 NavMesh
- 1.6 Managers

9. Compilación

- 1.1 Optimización
- 1.2 Adaptación del Proyecto a la plataforma
- 1.3 Testing

Inscripción y matrícula



Grupos reducidos. + información en:

web: aulaarcade.com

Correo: info@aulaarcade.com

Teléfono: 647 627 051



Aula Arcade

Escuela especializada en videojuegos

María Auxiliadora 14 · Planta 1ª · Módulo 6 · Sevilla
647627051 | info@aulaarcade.com