



**AulaArcade**

**Aula Arcade S.L**

Escuela especializada de videojuegos  
M<sup>a</sup> Auxiliadora, 14, Planta 1<sup>a</sup>, Módulo 6 , 41003 (Sevilla)



## PRESENTACIÓN

Miles de estudios eligen **Unity3D** como su herramienta de desarrollo para realizar juegos en cualquier plataforma, no en vano, es el motor más relevante actualmente. Su potencia y versatilidad hacen que se puedan realizar complejos desarrollos con una calidad exquisita. Otra de sus virtudes es que permite desarrollos pequeños y ágiles, siendo la opción escogida para desarrolladores Indies o para aquellos que quieran iniciarse. Al tratarse de la herramienta más usada hace que también haya una enorme comunidad detrás que te ayudará a encontrar cualquier duda que tengas en tu desarrollo desde tus primeros pasos hasta el lanzamiento de tu juego.

Durante el curso te asignaremos en un equipo con un modelador para que experimentéis desde 0 todo el ciclo de desarrollo en un juego comercial. Como colofón final, un poco antes de finalizar el curso formaremos varios equipos para participar en una verdadera Game Jam organizada por nosotros.

## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Este curso está dirigido a **alumnos con conocimientos de programación en otro lenguaje** que quieran adaptar su carrera a la programación de videojuegos.

**Edad mínima:** 18 años.

## ¿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** y además el alumno **tendrá acceso a cualquier clase del curso grabada en video** para que no te pierdas ni un segundo del temario.



Como alumno nuestro 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.

## **HORARIOS**

El curso tiene una duración total de **150 horas** y comprende desde el **7 de Marzo** de 2016 al **30 de Junio** de 2017.

El horario del curso es: **De Lunes a Jueves, de 19:00 a 21:00.**

## **¿QUIÉN LAS IMPARTE?**



### **RAFA CARNEROS (@\_CAFAR)**

Rafa Carneros es un **desarrollador de videojuegos** con 4 años de experiencia en la industria del videojuego que ha trabajado para grandes empresas como **Genera Games** desarrollando Star Wars, Death Race o Gladiator Heroes. Cuenta con más de 10 proyectos personales. En su página web podéis ver los juegos que ha desarrollado (<http://rafacarneros.com>). También le gusta cantar en la ducha.

## **PRÁCTICAS REMUNERADAS**

Aula Arcade junto a **Genera Games** y **Axes In Motion**, ha llegado a un acuerdo de colaboración para que nuestros mejores alumnos puedan optar a prácticas remuneradas con un tiempo máximo de **6 meses** en una de dichas empresas. Llámanos y te contaremos todas las ventajas.

## DESCUENTOS

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento del 10%.

- Si te inscribes antes del 31 de Diciembre del 2016
- Si vienes con un amigo ambos tendréis descuento.
- Realizando un pago único.
- Si eres antiguo alumno o estás cursando otro de nuestros cursos.

\* Los descuentos no son acumulables entre sí.

## PRECIO Y FORMA DE PAGO

El precio total es de **960 €** o **864 €** si optas a uno de nuestros descuentos del 10%. El pago del curso se hace en 5 plazos según las siguientes tablas.

*Tabla 1. Precio total 960 sin descuento.*

<b>Inscripción</b>	250,00 €
<b>Marzo</b>	250,00 €
<b>Abril</b>	200,00 €
<b>Mayo</b>	160,00 €
<b>Junio</b>	100,00 €

*Tabla 2. Precio total 864 con descuento del 10% sin pago único.*

<b>Inscripción</b>	250,00 €
<b>Marzo</b>	250,00 €
<b>Abril</b>	150,00 €
<b>Mayo</b>	114,00 €
<b>Junio</b>	100,00 €

## **TEMARIO**

### **1. INTRODUCCIÓN A UNITY**

- 1.1. Personalización del IDE.
- 1.2. Uso de las ventanas principales.
- 1.3. Navegación por la escena GameObjects y Assets.
- 1.4. Componentes básicos (Transform, Renderer, Light...)
- 1.5. Creando un proyecto.

### **2. SCRIPTING (I)**

- 2.1. Clases importantes
- 2.2. Accediendo a otros componentes
- 2.3. Detectando Inputs.

### **3. COMUNICACIÓN**

- 3.1. Acceder a otros GameObjects
- 3.2. Prefabs.
- 3.3. Cargar e Instanciar GameObjects
- 3.4. Tags y Tag Manager
- 3.5. Propiedades

## **BLOQUE 2D**

### **4. 2D**

- 4.1. Configuración de escena.
- 4.2. Físicas 2D.
- 4.3. Importación y configuración de sprites y animaciones.
- 4.4. Colisiones 2D.

### **5. Unity UI (User Interface)**

- 5.1. Canvas
- 5.2. Layouts
- 5.3. Componentes visuales
- 5.4. Componentes interactivos

### **6. Scripting (II)**

- 6.1. Enumeraciones.
- 6.2. Indexers.
- 6.3. Funciones matemáticas.
- 6.4. PlayerPrefs.
- 6.5. Eventos importantes de Unity.



## **BLOQUE 3D**

### **7. Terrenos**

- 7.1. Editor de terrenos
- 7.2. Carga de Niveles

### **8. Físicas**

- 8.1. RigidBody
- 8.2. Fuerzas Sleeping
- 8.3. Objetos cinemáticos (kinematic)
- 8.4. Materiales físicos
- 8.5. Raycasting
- 8.6. Joints

### **9. Colisiones**

- 9.1. Colisión y Collider
- 9.2. OnCollisionEnter, Stay y Exit
- 9.3. Diferentes tipos de colisiones.

### **10. Efectos**

- 10.1. Efectos de luz, Halos, Lens Flare.
- 10.2. Efectos de sombra Cookies Proyectores.
- 10.3. Line/Trail Renderers.
- 10.4. Sistemas de partículas.
- 10.5. Animación.
- 10.6. Sonido Quality Settings.

### **11. Scripting (III)**

- 11.1. Clases Estáticas.
- 11.2. Delegados y eventos.
- 11.3. Singleton.

### **12. Animator Controller**

- 12.1. Estados y comunicación
- 12.2. Transiciones y parámetros
- 12.3. Blend Trees.

### **13. Realidad Virtual**

- 13.1. Convirtiendo nuestra escena en realidad virtual
- 13.2. Aspectos a tener en cuenta.

### **14. Scripting (IV)**



**AulaArcade**

**Aula Arcade S.L**

Escuela especializada de videojuegos  
M<sup>a</sup> Auxiliadora, 14, Planta 1<sup>a</sup>, Módulo 6 , 41003 (Sevilla)

- 14.1. Máquinas de Estados.
- 14.2. Scriptable Objects.
- 14.3. Accediendo a Disco.