



# 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<sup>a</sup> 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 **500 €** 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.*

<b>Inscripción</b>	200 €
<b>Marzo</b>	200 €
<b>Abril</b>	100€
<b>Mayo</b>	50€

*Tabla 2. Precio total 500€ con descuento*

<b>Inscripción</b>	200 €
<b>Marzo</b>	150 €
<b>Abril</b>	100 €
<b>Mayo</b>	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

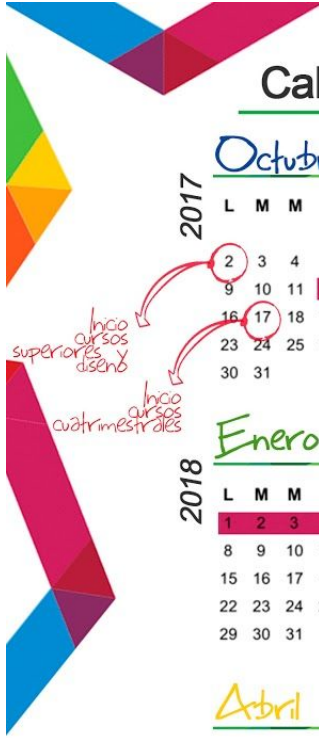
- 4.1. Clases importantes
- 4.2. Accediendo a otros componentes
- 4.3. Detectando Inputs.

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



# CALENDARIO

## Calendario lectivo Cursos 2017-2018



AulaArcade  
Escuela especializada  
en videojuegos

2017	Octubre	Noviembre	Diciembre
L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
		1 2 3 4 5	
2 3 4 5 6 7 8	6 7 8 9 10 11 12	4 5 6 7 8 9 10	1 2 3
9 10 11 12 13 14 15	13 14 15 16 17 18 19	11 12 13 14 15 16 17	4 5 6 7 8 9 10
16 17 18 19 20 21 22	20 21 22 23 24 25 26	18 19 20 21 22 23 24	11 12 13 14 15 16 17
23 24 25 26 27 28 29	27 28 29 30	25 26 27 28 29 30 31	18 19 20 21 22 23 24
30 31			25 26 27 28 29 30 31
2018	Enero	Febrero	Marzo
L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
1 2 3 4 5 6 7		1 2 3 4	
8 9 10 11 12 13 14	5 6 7 8 9 10 11	5 6 7 8 9 10 11	1 2 3 4
15 16 17 18 19 20 21	12 13 14 15 16 17 18	12 13 14 15 16 17 18	5 6 7 8 9 10 11
22 23 24 25 26 27 28	19 20 21 22 23 24 25	19 20 21 22 23 24 25	12 13 14 15 16 17 18
29 30 31	26 27 28	26 27 28 29 30 31	19 20 21 22 23 24 25
			26 27 28 29 30 31
2018	Abril	Mayo	Junio
L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D	L M M J V S D
	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	
2 3 4 5 6 7 8	7 8 9 10 11 12 13	7 8 9 10 11 12 13	1 2 3
9 10 11 12 13 14 15	14 15 16 17 18 19 20	14 15 16 17 18 19 20	4 5 6 7 8 9 10
16 17 18 19 20 21 22	21 22 23 24 25 26 27	21 22 23 24 25 26 27	11 12 13 14 15 16 17
23 24 25 26 27 28 29	28 29 30	28 29 30	18 19 20 21 22 23 24
			25 26 27 28 29 30
			29 30

Inicio cursos superiores y diseño cuatrimestrales

Inicio cursos cuatrimestrales

días festivos (no lectivos)

Fin Cursos Superiores

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00	Modelado 3D y animación para	Ilustración y animación 2D para	Modelado 3D y animación para	Ilustración y animación 2D para	Modelado 3D y animación para
9:30	Videjuegos (Curso Superior)	videjuegos	Videjuegos (Curso Superior)	videjuegos	Videjuegos (Curso Superior)
10:00					
10:30					
11:00					
11:30					
12:00		Aula en uso libre		Aula en uso libre	
12:30					
13:00					
13:30					
14:00					
Aula Cerrada					
16:00	Iniciación a la programación de videojuegos		Iniciación a la programación de videojuegos	Iniciación a la programación de videojuegos	Clases Extraescolares
16:30					
17:00					
17:30					
18:00					
18:30	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Diseño de videojuegos y niveles con Unity	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Diseño de videojuegos y niveles con Unity
19:00					
19:30					
20:00					
20:30					
21:00					

- Horario de clases y uso libre de Aula -

aulaarcade.com

