



AulaArcade

**Aula Arcade S.L**  
Escuela especializada de videojuegos  
M<sup>a</sup> Auxiliadora, 14, Planta 1<sup>a</sup>, Módulo 6, 41003 (Sevilla)  
TLF: 647 627 051

# INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON C#

```
1 | HelloWorldDemo.Program  
2 | using System;  
3 | using System.Collections.Generic;  
4 | using System.Linq;  
5 | using System.Text;  
6 |  
7 | namespace HelloWorldDemo  
8 | {  
9 |     class Program  
10 |    {  
11 |        static void Main(string[] args)  
12 |        {  
13 |            Console.WriteLine("Hello world!");  
14 |        }  
15 |    }  
16 | }
```



AulaArcade

**CURSO CUATRIMESTRAL**  
**Marzo - Junio 2019**

## ¿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.

**Edad mínima:** 16 años. Para menores de esta edad, recomendamos nuestros cursos de iniciación a la creación de videojuegos para niños y jóvenes, los cuales tienen convocatorias durante el curso en modalidad de clases extraescolares o intensivos de un mes como cursos 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 **4 de Marzo de 2019** al **26 de Junio** de 2019. El horario de este curso es: **Lunes, Miércoles y Jueves de 16:00 a 18:00.**

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00	Modelado 3D y animación para Videjuegos (Curso Superior)	Ilustración y animación 2D para videojuegos	Modelado 3D y animación para Videjuegos (Curso Superior)	Ilustración y animación 2D para videojuegos	Modeado 3D y animación para videojuegos (C. Superior)
9:30					
10:00					
10:30					
11:00					
11:30					Ilustración y animación 2D para videojuegos
12:00	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior) (T. Mañana)	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior) (T. Mañana)	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior) (T. Mañana)	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior) (T. Mañana)	
12:30					
13:00					
13:30					
14:00					
<i>Aula Cerrada</i>					
16:00	Iniciación a la programación de videojuegos	Clases Extraescolares 12 - 15 años	Iniciación a la programación de videojuegos	Iniciación a la programación de videojuegos	
16:30					
17:00					
17:30					
18:00	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior) (T. Tarde)	Diseño de videojuegos y niveles con Unity	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior) (T. Tarde)	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior) (T. Tarde)	Diseño de videojuegos y niveles con Unity
18:30					
19:00					
19:30					
20:00					
20:30					
21:00					

## ¿QUIÉN LAS IMPARTE?



### ANDRÉS VEGA

**Ingeniero técnico en informática de sistemas** por la Universidad de Huelva y **formador profesional** por la Confederación de Empresarios de Andalucía, compagina su trabajo como profesor y diseñador web en Aula Arcade con el desarrollo de páginas web y diseño gráfico para ONGs y empresas del tercer sector.

Con experiencia previa como programador en otros **lenguajes de propósito general y orientado a objetos**, dio el salto al desarrollo de videojuegos con nuestra escuela, desarrollando el juego **Fancy Shine** para dispositivos android, ocupando el rol de programador principal y parte del equipo de diseño de juego.

## 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 2018**.

*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 (Caja Rural)**



*Tabla 1. Precio total 550€ sin descuento.*

<b>Inscripción</b>	200 €
<b>1<sup>a</sup> cuota</b>	200 €
<b>2<sup>a</sup> cuota</b>	100€
<b>3<sup>a</sup> cuota</b>	50€

*Tabla 2. Precio total 500€ con descuento*

<b>Inscripción</b>	200 €
<b>1<sup>a</sup> cuota</b>	150 €
<b>2<sup>a</sup> cuota</b>	100 €
<b>3<sup>a</sup> cuota</b>	50 €

## **TEMARIO**

### **1. INTRODUCCIÓN A LA LÓGICA DE LA PROGRAMACIÓN**

- 1.1. Programación básica visual.
- 1.2. Actores, objetos, escenarios.
- 1.3. Comportamientos, bucles y condicionales.
- 1.4. Variables públicas y privadas.
- 1.5. Creación de minijuegos

### **2. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (I)**

- 2.1. Variables primitivas, Métodos y Clases.
- 2.2. Condicionales.
- 2.3. Puertas Lógicas.
- 2.4. Bucles
- 2.5. Pilas, Colas, listas y Arrays.

### **3. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (II)**

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



#### **4. INTRODUCCIÓN A UNITY**

- 4.1. Personalización del IDE.
- 4.2. Uso de las ventanas principales.
- 4.3. Navegación por la escena GameObjects y Assets.
- 4.4. Componentes básicos (Transform, Renderer, Light...)
- 4.5. Creando un proyecto.

#### **5. SCRIPTING BÁSICO EN UNITY**

- 5.1. Clases importantes
- 5.2. Accediendo a otros componentes
- 5.3. Detectando Inputs.





# Calendario lectivo Cursos 2018-2019

## Octubre

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Inicio cursos superiores  
Inicio cursos cuatrimestrales

-12 de Octubre. Fiesta Nacional España

## Noviembre

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

-1 de Noviembre. Día de Todos los Santos

## Diciembre

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

-5 de Diciembre. Día de la Constitución Española  
-8 de Diciembre. Inmaculada Concepción  
-25 de Diciembre. Navidad

## Enero

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

-1 de Enero. Año nuevo  
-6 de Enero. Epifanía del Señor (Se traslada al 11 de Enero)

## Febrero

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

-28 de Febrero. Día de Andalucía

## Marzo

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Fin Curso Ilustración  
Inicio cursos cuatrimestrales

## Abril

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

## Mayo

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

-1 de Mayo. Día del trabajo  
-30 de Mayo. San Fernando

## Junio

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Fin Curso Ilustración  
Fin Curso Diseño  
Fin Curso Iniciación  
Fin Curso Unity  
Fin Curso Modelado 3D

aulaarcade.com



- Festivos locales
- Festivos regionales
- Festivos nacionales
- Días no lectivos