



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**  
**Octubre 2019 - Febrero 2020**

## ¿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 **22 de Octubre de 2019** al **20 de Febrero** de 2020. El horario de este curso es: **Martes y Jueves de 9.00 a 11.00**

## ¿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 Mayo de 2019**.

*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>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. 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. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (II)**

- 2.1. Polimorfismos
- 2.2. Herencia
- 2.3. Clases estáticas
- 2.4. Singletons

### **3. INTRODUCCIÓN A UNITY**

- 3.1. Personalización del IDE.
- 3.2. Uso de las ventanas principales.
- 3.3. Navegación por la escena GameObjects y Assets.
- 3.4. Componentes básicos (Transform, Renderer, Light...)
- 3.5. Creando un proyecto.

### **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.**