



AulaArcade

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

INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON C#

```
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!");
        }
    }
}
```



AulaArcade

CURSO CUATRIMESTRAL
Marzo - Junio 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^a 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 **9 de Marzo** al **25 de Junio**. El horario de este curso es: **Lunes, Miércoles y Jueves de 16:00h a 18:00h**.

¿QUIÉN LAS IMPARTE?

JOSÉ A. MOYANO GARCÍA-BAQUERO



Ingeniero Técnico en Informática y **profesor de programación y electrónica durante casi una década**. En estos últimos años se ha dedicado a realizar distintos trabajos de videojuegos y realidad virtual tanto por cuenta propia como para empresas destacables, además de impartir **cursos oficiales para la Junta de Andalucía**. En Aula Arcade se encargará de la docencia del turno de mañana y de tarde del Curso Superior de programación de videojuegos con Unity, donde transmitirá sus dos grandes pasiones, el desarrollo y la docencia.

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 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.

Inscripción	200 €
1ª cuota	200 €
2ª cuota	100€
3ª cuota	50€

Tabla 2. Precio total 500€ con descuento

Inscripción	200 €
1ª cuota	150 €
2ª cuota	100 €
3ª cuota	50 €

TEMARIO

1. INTRODUCCIÓN A LA LÓGICA DE LA PROGRAMACIÓN

- 1.1. Conceptos básicos de programación
- 1.2. Programación visual básica con Scratch

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

6. CREACIÓN DE UN MINI JUEGO AL FINALIZAR EL CURSO.



Calendario lectivo Cursos 2019-2020

octubre 2019						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
	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			

noviembre 2019						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
				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	

diciembre 2019						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
						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					

enero 2020						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
		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		

febrero 2020						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
					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	

marzo 2020						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
						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					

abril 2020						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
		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 2020						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
				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

junio 2020						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
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					

- Inicio cursos 2019-2020**
- 7 de Octubre:**
 - Programación de videojuegos con Unity
 - Modelado 3D y animación
 - 8 de Octubre:**
 - Diseño de videojuegos y niveles con Unity
 - Producción, negocio y marketing
 - 5 de Noviembre**
 - Arte 2D para videojuegos
 - 9 y 10 de Marzo (Cursos iniciación cuatrimestrales)**
 - Iniciación a la programación con C# (9)
 - Iniciación al arte 2D para videojuegos (10)

- Fin cursos 2019-2020**
- 13 de Febrero:**
 - Producción, negocio y marketing
 - 25 de Junio:**
 - Iniciación a la programación con C#
 - Iniciación al arte 2D para videojuegos
 - 26 de Junio:**
 - Modelado 3D y animación
 - Diseño de videojuegos y niveles con Unity
 - 28 de Junio**
 - Programación de videojuegos con Unity
 - Arte 2D para videojuegos

Días no lectivos

aulaarcade.com

