

Iniciación a la programación de videojuegos con Unity y C#

Formación semestral a distancia



Duración
6 meses



130
Horas
lectivas



15 alumnos
por aula



Formato
Online

La programación orientada a objetos o componentes son pilares fundamentales en la creación de videojuegos hoy día y también uno de los campos más activos en el tejido empresarial actual. Sin embargo, aprender el primer lenguaje de programación suele costar mucho esfuerzo si nos enfrentamos a ello de manera autodidacta o sin ninguna base previa ya que la mayoría de los recursos a nuestro alcance se limitan a la sintaxis, dejando de lado la algoritmia; No se trata solo de comprender la sintaxis sino más bien de entender y asimilar los conceptos algorítmicos básicos en los que se sustenta todo el resto.

Gracias a este curso, con clases en directo vía streaming podrás aprender a programar en un grupo reducido, partiendo de cero y llegar a comprender conceptos complejos de la POO como la herencia, el polimorfismo y la encapsulación mediante ejemplos prácticos en C# a la vez que creas videojuegos con Unity y **Visual Studio**, el IDE del framework .NET de Microsoft.

C# es además uno de los lenguajes de alto nivel más recomendados para principiantes por lo que dominarlo te dará la llave para migrar a otros lenguajes en caso de querer ampliar tus conocimientos.

* Si buscas **formación presencial** pregunta por nuestra oferta en Sevilla

Próxima edición

13 Octubre 2020
al 25 de marzo de 2021

Desarrollo de las clases

Clases en directo vía streaming
Fundamentos de la programación
Creación de proyectos prácticos

Horario

De martes a jueves
17:00h a 19:00h

Precio

950 € con opciones de descuento
y pago fraccionado

* Consultar las opciones de descuento y financiación en la última página de este documento

Requisitos

Sin conocimientos previos
Mac o PC con Windows o Linux
Conexión a internet

Destrezas adquiridas durante el curso

1. Conocimientos teóricos y prácticos básicos de programación orientada a objetos en **C#**, depuración y manejo de errores, introducción a conceptos avanzados como patrones de diseño o interfaces.
2. Introducción al motor de videojuegos **Unity**, sus clases y componentes básicos.
3. Introducción al IDE **Microsoft Visual Studio**, depuración en integración con Unity.
4. Creación de proyectos y videojuegos sencillos para afianzar de manera efectiva los conceptos de la programación .
5. Comprender y crear estrategias para representar modelos, problemas y situaciones comunes en videojuegos mediante clases y adaptar el pensamiento a la división de problemas complejos en otros más sencillos mediante funciones y métodos, paso de parámetros y comunicación entre clases.
6. Puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a través de proyectos evaluables individuales y colectivos.

Mejoras de empleabilidad

Además de los contenidos oficiales del curso, ofrecemos un servicio exclusivo de asesoramiento en varias áreas para potenciar tu empleabilidad en empresas del sector y lograr los objetivos de tu futura carrera profesional en la industria del videojuego.



1. Desarrollo de destrezas personales

Preparación de entrevistas de trabajo y marca personal



2. Creación de CV

Asesoramiento, revisión y formación en la creación de CV y portfolio de trabajos



3. Gamejams y eventos

Formación complementaria ludico-formativa con hitos gamificados



4. Charlas, talleres y workshops

Eventos formativos específicos con profesionales de la industria



5. Trabajo en equipo

Metodologías ágiles para programadores

Titulación obtenida

Tras superar los hitos de asistencia, evaluaciones y entregas programadas en este curso superior, Aula Arcade certificará las destrezas adquiridas mediante la expedición del siguiente título:

**Programador/a junior de videojuegos
con Unity y C#**

Temario

INTRODUCCIÓN A UNITY

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

CONCEPTOS BÁSICOS Y NIVELACIÓN

Introducción a la computación
Elementos físicos y lógicos
Cómo representamos la realidad con unos y ceros
Introducción a la programación
Introducción a Microsoft Visual Studio
Elementos tipo valor vs tipo referencia

SCRIPTING BÁSICO EN UNITY

Clases importantes del motor
Accediendo a otros componentes
Detectando Inputs
Programación orientada a componentes
Ejemplos prácticos

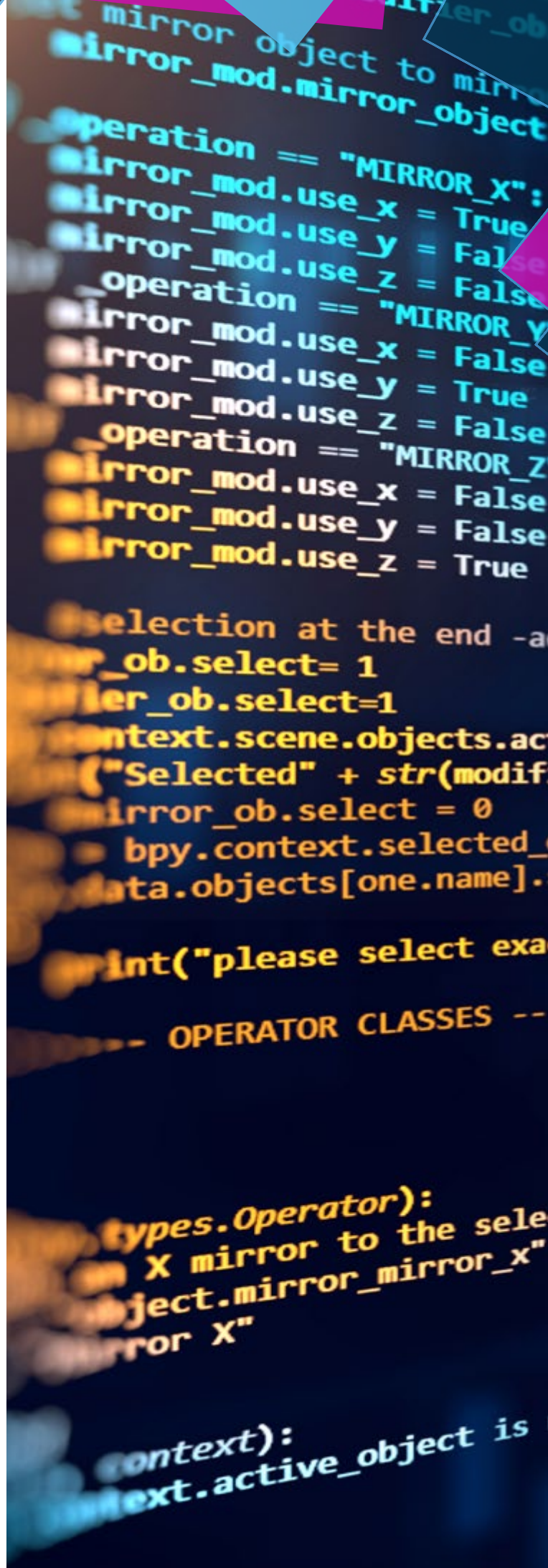
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (I)

Variables primitivas, Métodos y Clases
Estructuras
Condicionales
Puertas Lógicas
Bucles
Pilas, Colas, listas y Arrays
Ejemplos prácticos

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (II)

Polimorfismo y encapsulación
Sobrecarga de métodos y operadores
Herencia. Clases estáticas
Otros modificadores de ámbito y acceso
Introducción a conceptos avanzados: Interfaces
Depuración y control de errores (debugging)
Conexión cruzada Unity + Visual Studio
Introducción a los patrones de diseño: Ejemplo Singleton

CREACIÓN DE UN MINI JUEGO AL FINALIZAR EL CURSO





¿Por qué elegir Aula Arcade?



1. Somos la primera escuela 100% especializada en videojuegos de Andalucía, por lo que llevamos **más de 5 años** con formación presencial, y esa experiencia nos hace pioneros en metodologías pedagógicas y de aprendizaje contrastado, siempre con **grupos reducidos** para garantizar una atención de calidad y personalizada. Hemos **portado con éxito esta experiencia a la formación a distancia** durante el curso académico 2019/2020, a través de clases en directo vía streaming, las cuales se graban para que no te pierdas nada.

2. El elenco de profesores está formado por profesionales de la industria de la talla de **Enrique Colinet (Yager, TGK)**, **Héctor Toro (Netflix, Riot)**, **Mauricio García (TGK)** o **Maralba Alcaide (Halfbrick)**. Además, el equipo técnico y humano de Aula Arcade estará a tu lado en todo momento para asesorarte en cualquier aspecto profesional que necesites, incluso tras terminar tu formación con nosotros.



3. La **excelente reputación, el portfolio y las opiniones de antiguos alumnos nos avala**. Siempre destacamos que a la hora de elegir centro de formación, se dedique un tiempo a conocer qué **referencias** existen del mismo y **ver proyectos creados por el alumnado**. Existe una amplia oferta formativa pero no todas ellas son transparentes en factores clave como la **experiencia del profesorado en la industria**, precios, titulación homologada o privada, temario, etc. Lo mismo pasa con la atención y el trato al alumnado. Te animamos a revisar nuestras **valoraciones en emagister o google** y probar los juegos que han creado nuestros alumnos en aulaacade.com y en itch.io.



4. Ofrecemos cursos independientes y **especializados para cada perfil en la industria, basados en la creación de proyectos**. Una formación genérica puede ser buen punto de partida, pero la industria requerirá que destagues en un área concreta. Por eso, no impartimos formación de programación a artistas ni viceversa, a menos que tú lo decidas encadenando cursos y utilizando las ventajas que ofrecemos para ello.



Impartido por José Antonio Moyano



Es Ingeniero Técnico en Informática y cuenta con **10 años de experiencia como profesor de programación y electrónica**. Ha participado como lead programmer en varios videojuegos para dispositivos móviles y **realidad virtual**, tanto por cuenta propia como para empresas destacables como **Genera Games**, donde participó como desarrollador independiente, además de haber impartido más de **700 horas en cursos oficiales** para la Junta de Andalucía.

En Aula Arcade se encarga de las materias de programación de videojuegos con Unity y C# (iniciación y avanzada), donde transmite sus dos grandes pasiones, el desarrollo y la docencia.

Perfil del alumnado

Dirigido a personas mayores de 18 años sin necesidad de conocimientos previos de programación ni de Unity que quieran aprender a programar desde el principio con este motor de videojuegos.

Se recomiendan conocimientos básicos en el manejo de equipos informáticos, gestión de correo electrónico y software genérico como editores de texto, etc.

Carga lectiva personal

Además de las **130 horas lectivas** en las que el profesorado imparte la formación en directo, este curso requerirá que dispongas entre **10 y 15 horas semanales** para la realización de ejercicios para que vayas asumiendo y poniendo en práctica los contenidos dados. Solo recomendamos tomar este curso si puedes asumir esta carga lectiva personal. ¿Aceptas el reto?

Requisitos técnicos (a distancia)

Para la modalidad de teleformación*, será necesario disponer de PC o MAC con los requisitos mínimos para ejecutar el software especificado en el temario del curso así como una conexión a internet con ancho de banda estable para el sistema de videoconferencias, descarga y subida de archivos. Así como webcam, micrófono y herramientas básicas de comunicación como correo electrónico, discord, whatsapp, etc.

** Para la modalidad **presencial en Sevilla**, Aula Arcade dispone de equipos de gran rendimiento para cada alumno.*

Matriculación

Reserva tu plaza llamando al **647 627 051** o descargando el formulario de inscripción o en el apartado contacto de la web aulaarade.com. Los **descuentos** por matrícula temprana se mantendrán hasta el **30 de Junio** y **el plazo de matriculación finaliza el 30 de Septiembre de 2020**.

Tabla de financiación

Tienes la posibilidad de fraccionar los pagos en varias **cuotas sin intereses**, como se muestra a continuación. Usa la TABLA A si optas a descuento y la TABLA B si no es tu caso. Las cuotas deberán ser transferidas el día **6 de cada mes**.

- TABLA A (Descuento aplicado) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	250€
Cuota 1 (Octubre)	200€
Cuota 2 (Noviembre)	175€
Cuota 3 (Diciembre)	125€
Cuota 4 (Enero)	100€
TOTAL	850€

- TABLA B (Sin descuento) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	250€
Cuota 1 (Octubre)	225€
Cuota 2 (Noviembre)	200€
Cuota 3 (Diciembre)	175€
Cuota 4 (Enero)	100€
TOTAL	950€

- OPCIONES DE DESCUENTO -

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un **descuento de 100€**.

- 1.- Si te matriculas junto a un amigo/a.
- 2.- Realizar un pago único del curso.
- 3.- Si eres antiguo/a alumno/a o compaginas varios cursos.
- 4.- Si realizas la matrícula antes del 30 de junio de 2020.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

NOTA: La **modalidad presencial en Sevilla** tiene un precio total de **1150€ (1050€ con descuento)** por lo que la tabla de pagos para esta modalidad se fijará en el momento de cerrar la matrícula. Además, para esta modalidad se añade la opción de **pago por tarjeta o efectivo** en el mismo centro.



AulaArcade

Escuela especializada en videojuegos

Contáctanos en:

Whatsapp: 647 627 051 (España)

web: aulaarcade.com

Correo: info@aulaarcade.com

María Auxiliadora 14 · Sevilla

¿Nos sigues?



aulaarcade

Matrícula

