



Programación de videojuegos en C# con Unity y Visual Studio

Formación anual a distancia



Duración
9 meses



250
Horas
lectivas



15 alumnos
por aula



Formato
Online

Miles de estudios eligen **Unity** como herramienta de desarrollo de videojuegos para cualquier plataforma, no en vano, es el motor más relevante en la actualidad. Su potencia y versatilidad hacen que se puedan abordar desde proyectos sencillos y ágiles hasta producciones AAA con una calidad exquisita. Por lo que se ha convertido en la opción preferida para desarrolladores Indies o para aquellos que quieran preparar un portfolio de proyectos atractivo para la industria, por lo que dominar esta herramienta es primordial en el panorama actual.

Por otro lado, aprenderás **Visual Studio** y conocimientos profundos en **C#**, por lo que comprenderás uno de los lenguajes de alto nivel más amigables, eficientes y una de las bases del framework .NET de Microsoft.

Gracias a este **curso no presencial***, adquirirás todos los conocimientos necesarios para desarrollar videojuegos en esta potente herramienta y crearás varios proyectos de principio a fin. Además de trabajos colaborativos con alumnos y alumnas de otras de las disciplinas impartidas por nuestra academia.

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

Próxima edición

5 Octubre 2020
al 28 de Mayo de 2021

Desarrollo de las clases

Clases en directo con grupos reducidos
Desarrollo de 5 proyectos de portfolio
Participación en gamejam exclusiva online

Horario

De lunes a jueves
19:00h a 21:00h

Precio

1750 € con opciones de descuento
y pago fraccionado

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

Requisitos

Conocimientos en programación
orientada a objetos*

* Para personas sin conocimientos previos en programación disponemos de un curso de nivelación.

Destrezas adquiridas durante el curso

1. Conocimientos teóricos y prácticos avanzados de programación orientada a objetos en **C#**, patrones de diseño, máquinas de estado y eventos, depuración y manejo de errores, optimización de código, comunicación entre clases, etc.
2. Dominio de las últimas versiones y novedades del motor de videojuegos **Unity**, partiendo de 0.
3. Dominio del IDE **Microsoft Visual Studio**, depuración e integración con Unity, extensiones de productividad, etc.
4. Creación de proyectos sencillos y complejos de diferente naturaleza, como videojuegos de plataformas, walking simulators, arcades, incluyendo prototipos para **realidad virtual y realidad aumentada**.
5. Creación de proyectos destinados al mercado móvil, incluyendo optimización y publicación de videojuegos para **dispositivos android y WebGL**.
6. Manejo de herramientas software y plugins de terceros, personalización del editor y creación de scripts y herramientas de editor para el aumento de la productividad, conexión a bases de datos, sistemas multijugador, scriptable objects, etc.
7. 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 superior, 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 de videojuegos
con Unity y C#**

Temario

- VISUAL STUDIO + UNITY -

Introducción

Cómo trabajar con el editor de Unity
Personalización del IDE
Uso de las ventanas principales
Navegación por la escena GameObjects y Assets
Componentes básicos (Transform, Renderer, Light...)
Creación de un proyecto

Scripting C# (I)

Clases y herramientas imprescindibles
Componentes. Acceso y manipulación
Inputs. Detección y manejo

Comunicación

GameObjects de la escena. Acceso y modificación
Prefabs. Creación y gestión
Cargar e Instanciar GameObjects
Tags y Tag Manager. Layers
Propiedades

- UNITY PARA PROYECTOS 2D -

2D. Filosofía de trabajo
Configuración de escena
Físicas 2D
Importación y configuración de sprites y animaciones
Colisiones 2D

Unity UI (User Interface)

Canvas y Layouts
Componentes visuales
Componentes interactivos

Scripting C# (II)

Enumeraciones
Indexers
Funciones matemáticas
PlayerPrefs
Eventos importantes de Unity

- UNITY PARA PROYECTOS 3D -

Terrenos. Editor de terrenos
Carga de Niveles. Pantallas de transición
Físicas 3D. Rigidbody. Materiales físicos
Objetos cinemáticos (kinematic)
Raycasting
Joints

Colisiones. Colisión y Collider. Triggers
OnColliderEnter, Stay y Exit
Diferentes tipos de colisiones

Feedback audiovisual

Efectos genéricos. Efectos de luz, Halos, Lens Flare
Efectos de sombra Cookies Proyectores
Line/Trail Renderers
Sistemas de partículas
Animator básico. Manejo de clips
Sonido. AudioManager. Quality Settings

Scripting C# (III)

Clases Estáticas importantes
Delegados y eventos
Singleton y otros patrones de diseño
Animator Controller (avanzado)
Estados y comunicación
Transiciones y parámetros
Blend Trees

- REALIDAD MIXTA -

Realidad Virtual

Preparar proyectos para Realidad virtual
Diferencias y similitudes
Kits de desarrollo. Software y Hardware
SteamVR. Oculus. VRTK. Unity XR.

Realidad Aumentada

Introducción a las tecnologías de Mixed Reality y R.A.
Utilidades y usos principales
Vuforia
Ejemplos y casos de uso (Video, modelos, interacción)
Creación de proyecto práctico de realidad aumentada

Scripting C# (IV)

Máquinas de Estados y patrones avanzados
Scriptable Objects. JSON. XML
Métodos de guardado y recuperación de datos

- MULTIPLAYER Y NETWORKING -

Unity Services vs servicios externos
Analytics, Collaborate y otras herramientas integradas
Compras IAPS. Unity Ads
Third Parties: Integrando Facebook y Google Play
Dispositivos Apple
Rankings online. Enviary recibir retos
Publicación
Publicando en Steam, Play Store y AppStore
Ficha del juego y descripción
Keywords y ASO

¿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 nustrxs alumnxs 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

Este curso está dirigido a personas mayores de 18 años **con conocimientos de programación** en algún lenguaje orientado a objetos, que quieran programar videojuegos con C# y Unity. No es necesario conocer C# o Unity puesto que se parte de cero en ambas materias, pero sí saber programar en cualquier otro lenguaje.

Ofrecemos **cursos cuatrimestrales de iniciación a la programación** para quienes no dispongan de la base de programación necesaria para este curso.

Carga lectiva personal

Además de las **250 horas lectivas** en las que el profesorado imparte la formación en directo y la **tutorización de los proyectos de portfolio**, este curso requerirá de ti que dispongas entre **20 y 25 horas semanales** para la realización de prácticas, 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	300€
Cuota 1 (Octubre)	250€
Cuota 2 (Noviembre)	250€
Cuota 3 (Diciembre)	250€
Cuota 4 (Enero)	225€
Cuota 5 (Febrero)	200€
Cuota 6 (Marzo)	175€
TOTAL	1.650€

- TABLA B (Sin descuento) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	325€
Cuota 1 (Octubre)	300€
Cuota 2 (Noviembre)	275€
Cuota 3 (Diciembre)	250€
Cuota 4 (Enero)	225€
Cuota 5 (Febrero)	200€
Cuota 6 (Marzo)	175€
TOTAL	1.750€

- 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 1950€ (1850€ 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

