

CURSO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

El desarrollo de videojuegos es un área de trabajo que necesita de profesionales cada vez mejor cualificados, ya no sólo por la complejidad de las herramientas disponibles, sino también por la competencia tecnológica y creativa existente. Es por ello que FIDETIA organiza este primer curso con intención de capacitar a los matriculados en la aplicación de técnicas gráficas y de programación propias del sector de los videojuegos, junto con metodologías ágiles, sobre uno de los entornos más utilizados en el desarrollo de videojuegos indie.

La formación se realizará en la E.T.S. de Ingeniería Informática de la Universidad de Sevilla y será impartida por expertos y por profesionales con amplia experiencia de GENERA GAMES y de LEVEL APP STUDIOS.

El curso es autocontenido, no necesitando los matriculados haber tenido contacto previamente con el mundo de los videojuegos. Aquellos que hayan tenido alguna experiencia previa, encontrarán en este curso una importante ayuda para completar su formación.

Inscripción

Fecha de inicio: 01/06/2016

Fecha de fin: 15/07/2016

Admisión

Por orden de inscripción.

Plazas

La impartición de este curso está condicionada a la matriculación de al menos 16 estudiantes, y limitada a un máximo de 24.

Matriculación

Fecha de inicio: 18/07/2016

Fecha de fin: 16/09/2016

Duración

El curso comenzará el 3/10/2016, y tendrá una carga de 150 horas impartidas en sesiones de tarde de lunes a jueves durante los meses de octubre, noviembre y diciembre.

Requisitos

Los estudiantes deberán asistir con ordenador portátil capaz de ejecutar las últimas versiones de Unity.

Contacto

Para inscripciones y matriculación.

Por email: inscripciones@fidetia.es

Por teléfono: 954 55 68 23

Precio

El importe del curso es de 590 €.

Descuentos:

Importe matrícula	Condiciones
540 €	Para estudiantes de la US.
490 €	Para estudiantes de la ETSII.

Temario

El temario previsto es el que a continuación se indica, pudiendo sufrir algunos cambios en función de la evolución del aprendizaje de los estudiantes.

1. Introducción a Unity
2. Scripting en Unity
3. Trigonometría aplicada a videojuegos
4. Movimiento
5. Assets 3D, texturas, materiales e iluminación
6. Cámaras y post procesos
7. Taller de proyectos 1
8. Físicas
9. Animaciones
10. Sonidos
11. FX
12. UI
13. Taller de proyectos 2
14. Terrenos y Trees
15. Rendering y Shaders
16. Tools (Editor y Window)
17. IA
18. Gizmos, debugging y profiler
19. Producción