



POLITÉCNICA

VICERRECTORADO DE ESTRUCTURA ORGANIZATIVA Y CALIDAD
SERVICIO DE FORMACIÓN CONTINUA



CONVENIO DE COLABORACIÓN UPM-SAMSUNG
Ficha técnica

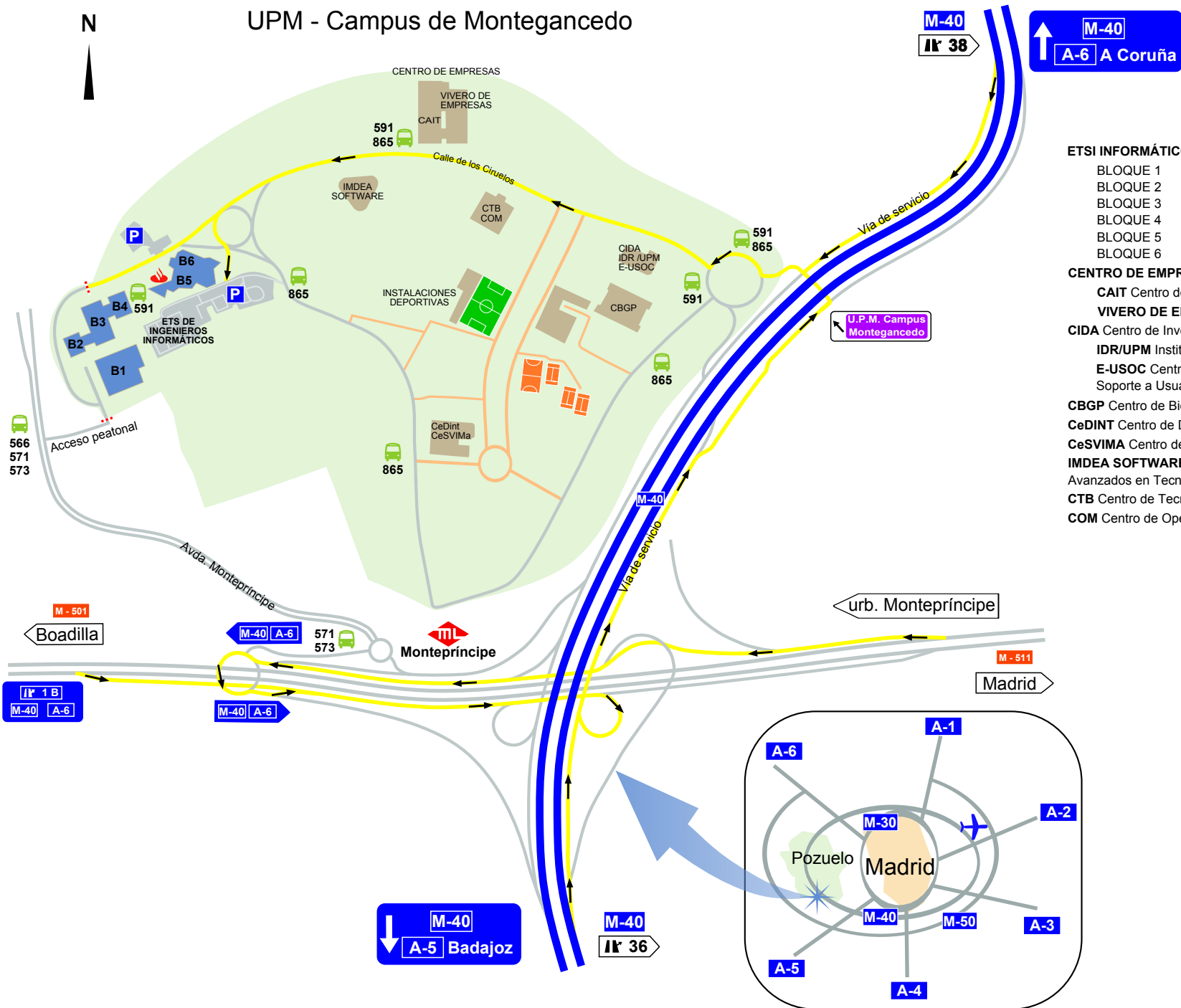
Título curso: Introducción a la programación de videojuegos con Unity 3D		
Duración: 50 h.	Forma de impartición: Presencial Nº de alumnos: 20	Horario: (lunes a viernes) 10 a 15h Fecha de inicio: 14/09/2015 Fecha de finalización: 25/09/2015
<p>Objetivos generales:</p> <p>Unity 3D es un entorno de programación basada en componentes que incorpora en su interfaz un editor gráfico de escenas 3D, ideal para la programación de videojuegos. Además es una solución perfecta para desarrollar todo tipo de aplicaciones multiplataforma (PC, Android, iOS, Windows Phone, Web, PS Vita...). Al ser un motor de videojuegos permitirá a los estudiantes de este curso utilizar todas las funcionalidades de este tipo de motores (físicas, partículas, sombras, etc.).</p> <p>La finalidad del curso es conseguir que los estudiantes obtengan una visión general introductoria de los fundamentos del desarrollo de videojuegos mediante el uso de esta potente herramienta</p>		
<p>Perfil de acceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de 18 a 25 años con formación reglada de Bachiller LOGSE y conocimientos informáticos relacionados con el contexto del curso. • Se requiere experiencia previa en programación en C/C++ y/o C#. • Prioritariamente: Desempleados o buscando su primer empleo en TIC. • Motivado a conseguir su primer trabajo o tener más oportunidades al mejorar sus conocimientos en desarrollo de tecnologías móviles. 		
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • INTRODUCCIÓN <ul style="list-style-type: none"> ○ Historia del videojuego ○ Conceptos básicos ○ Temáticas, géneros y plataformas • GUIÓN <ul style="list-style-type: none"> ○ Documentos que intervienen ○ Fichas ○ Diálogos ○ Ejercicio • FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y ARTE PARA JUEGOS DIGITALES <ul style="list-style-type: none"> ○ Game design como piedra angular de la innovación en videojuegos ○ Recursos formales y dramáticos de los videojuegos ○ Estéticas de juego vs estética audiovisual ○ Cómo comunicar con el equipo de arte ○ Conceptualización, prototipado del diseño ○ Conceptualización y prototipado del arte • INTRODUCCION A UNITY <ul style="list-style-type: none"> ○ Conceptos básicos ○ Entorno de desarrollo ○ Creación de la escena: objetos, cámara, iluminación y sombras ○ Scripting básico ○ Gestión de dispositivos de entrada ○ Colliders, Triggers ○ Simulación Física 		

- Animaciones
- Compilación en Android
- CASO DE ESTUDIO: prototipo de un videojuego 3D
 - Definición de la lógica del juego: reglas, metas, obstáculos, etc.
 - Diseño del campo de juego
 - Diseño de los personajes
 - Definición de la interacción con el usuario
 - Implementación del prototipo con Unity.

Lugar de Impartición: Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (Campus de Montegancedo)



UPM - Campus de Montegancedo



M-40
IR 38
M-40
A-6 A Coruña

ETSI INFORMÁTICOS

- BLOQUE 1
- BLOQUE 2
- BLOQUE 3
- BLOQUE 4
- BLOQUE 5
- BLOQUE 6

CENTRO DE EMPRESAS

- CAIT** Centro de Apoyo a la Innovación Tecnológica
- VIVERO DE EMPRESAS**
- CIDA** Centro de Investigación y Desarrollo Aeroespacial
- IDR/UPM** Instituto Universitario de Microgravedad "Ignacio Da Riva"
- E-USOC** Centro de Operaciones y Soporte a Usuarios de la Estación Espacial Internacional
- CBGP** Centro de Biotecnología y Genómica de Plantas
- CeDINT** Centro de Domótica Integral
- CeSVIMA** Centro de Supercomputación y Visualización de Madrid
- IMDEA SOFTWARE** Instituto Madrileño de Estudios Avanzados en Tecnología de Desarrollo de Software
- CTB** Centro de Tecnología Biomédica
- COM** Centro de Open Middleware

M - 501
Boadilla

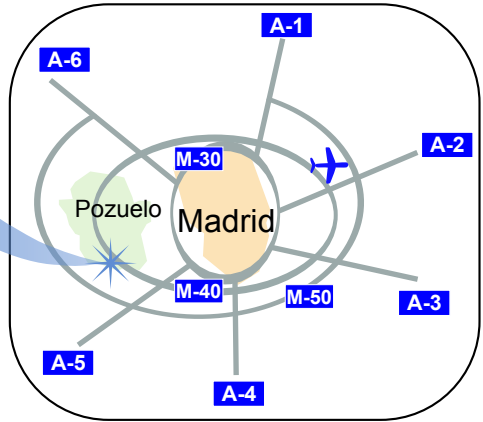
M-40 A-6
571
573
M-40 A-6

M-40
A-5 Badajoz

M-40
IR 36

urb. Montepríncipe

M - 511
Madrid



Accesos sin barreras a la ETSI Informáticos UPM

