

CURSO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

Segunda Edición

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 esta segunda edición del 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 profesionales con amplia experiencia de GENERA y de LEVEL APP STUDIOS, así como por personal del área de Informática Gráfica de FIDETIA.

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.

Todos los estudiantes que superen el curso serán entrevistados en GENERA para una posible incorporación a la empresa.

GENERA además ofertará 2 plazas de prácticas extracurriculares de 6 meses de duración de acuerdo al convenio de prácticas con fecha 19 de marzo de 2015 firmado entre GENERA y la Universidad de Sevilla, según las condiciones recogidas en las cláusulas de dicho convenio, siempre y cuando los candidatos seleccionados cumplan los requisitos requeridos.

Directores

Juan M. Cordero
Pablo Trinidad

Inscripción

Fecha de inicio: 03/07/2017
Fecha de fin: 14/09/2017

Admisión

La dirección del curso valorará las inscripciones en base al currículum de los inscritos. A igualdad de condiciones la admisión se realizará por orden de inscripción. El día 18/09/2017 se publicarán los admitidos.

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: 19/09/2017
Fecha de fin: 22/09/2017

La matrícula puede anularse hasta cinco días después de la fecha de matriculación, conllevando un gasto de gestión de 60€, a descontar del importe a devolver.

Duración

El curso comenzará el 02/10/2017, y tendrá una carga de 140 horas impartidas en sesiones de tarde de lunes a jueves durante los meses de octubre, noviembre y diciembre, en horario de 17:00 a 21:00 horas.

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 596 €.

Descuentos:

Tipo	Importe	Condiciones
A	30 €	Para estudiantes de la US que no cursen titulaciones en la E.T.S. de Ingeniería Informática
B	60 €	Para estudiantes de la US que cursen titulaciones en la E.T.S. de Ingeniería Informática

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