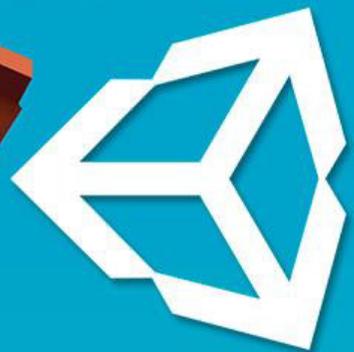


ACADEMIA



unity



 **aulaforum**
centros de formación

[ACADEMIA ONLINE
DE PROGRAMACIÓN]

con **MÁS** futuro.com

POWERED BY:

**STEAM SCHOOL
IN-A-BOX**



Una ACADEMIA ONLINE de PROGRAMACIÓN que pone al ALCANCE de su HIJO-A una FORMACIÓN de ÉLITE en las tecnologías que más le GUSTAN, como



Una formación con la que le dará HABILIDADES MUY VALIOSAS PARA LA VIDA y para su posible FUTURO PROFESIONAL. Y que a la vez le HARÁ INMENSAMENTE FELIZ. Y con la GARANTÍA de CONMASFUTURO.COM, EXPERTOS EN FORMACIÓN TECNOLÓGICA escolar desde el año 2013.

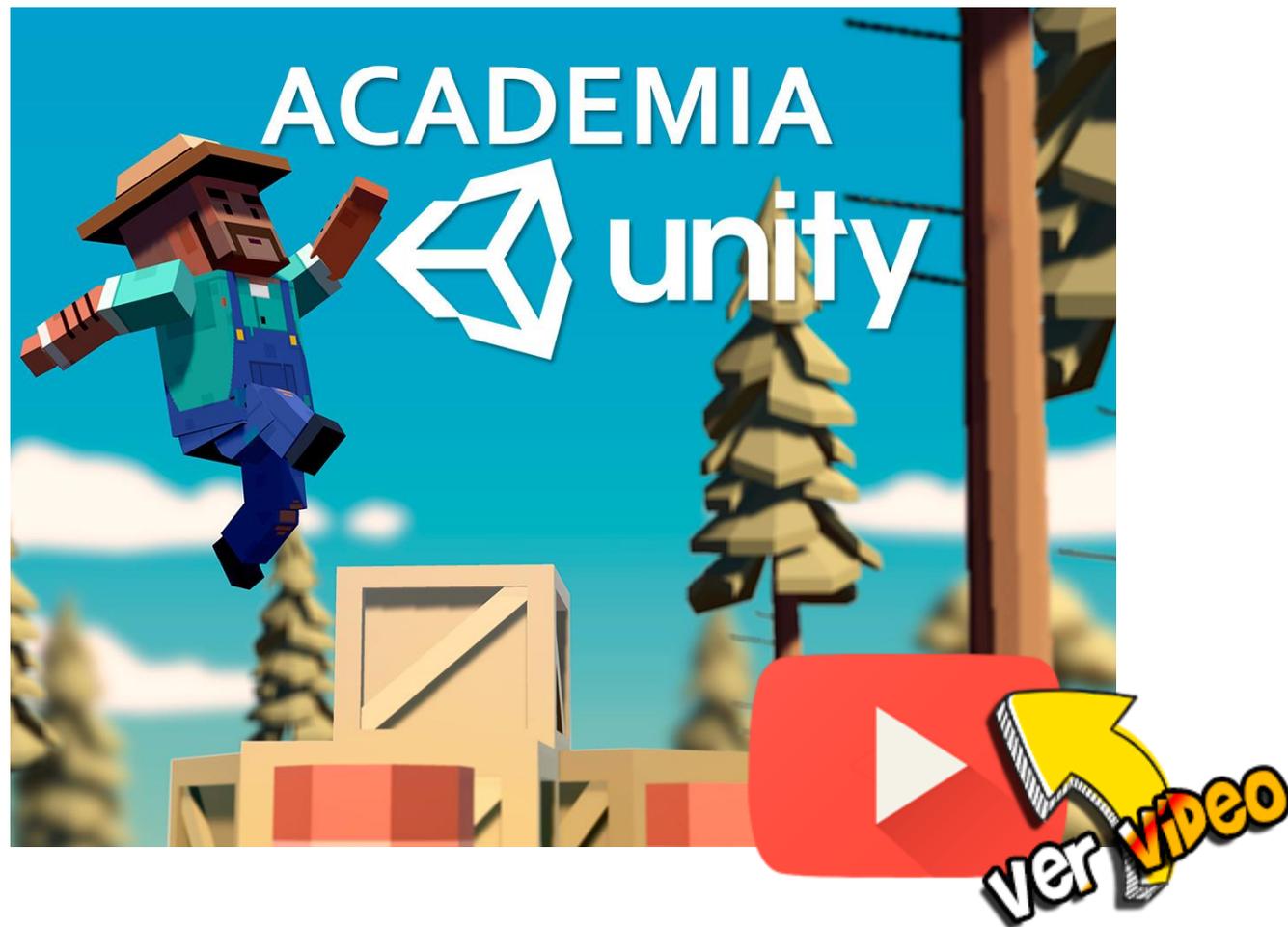
ACADEMIA DE UNITY 3D: VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

La Academia de Unity es perfecta para los chavales más apasionados por la creación de sus propios videojuegos. Especialmente para aquellos que incluso han pensado en dedicarse profesionalmente a ello. En este curso pueden dar el primer paso, ya que aprenderán a programar con Unity 3D, una herramienta utilizada en los videojuegos de alta gama. Al finalizar serán incluso capaces de leer y modificar código sencillo.

Un salto cualitativo en el que programarán y crearán como un profesional de los videojuegos.

Con Unity aprenderán los fundamentos de la programación por medio de la creación y el desarrollo de sus propios videojuegos, que programarán desde cero utilizando las características de la última versión para lograr unos gráficos increíbles.

Además de los conceptos básicos del desarrollo de videojuegos que adquirirán mediante el desarrollo de prototipos y los retos que tendrán que superar, también aprenderán a gestionar un proyecto de principio a fin, es decir: idear un concepto, crear un plan de proyecto, priorizar tareas y alcanzar objetivos.

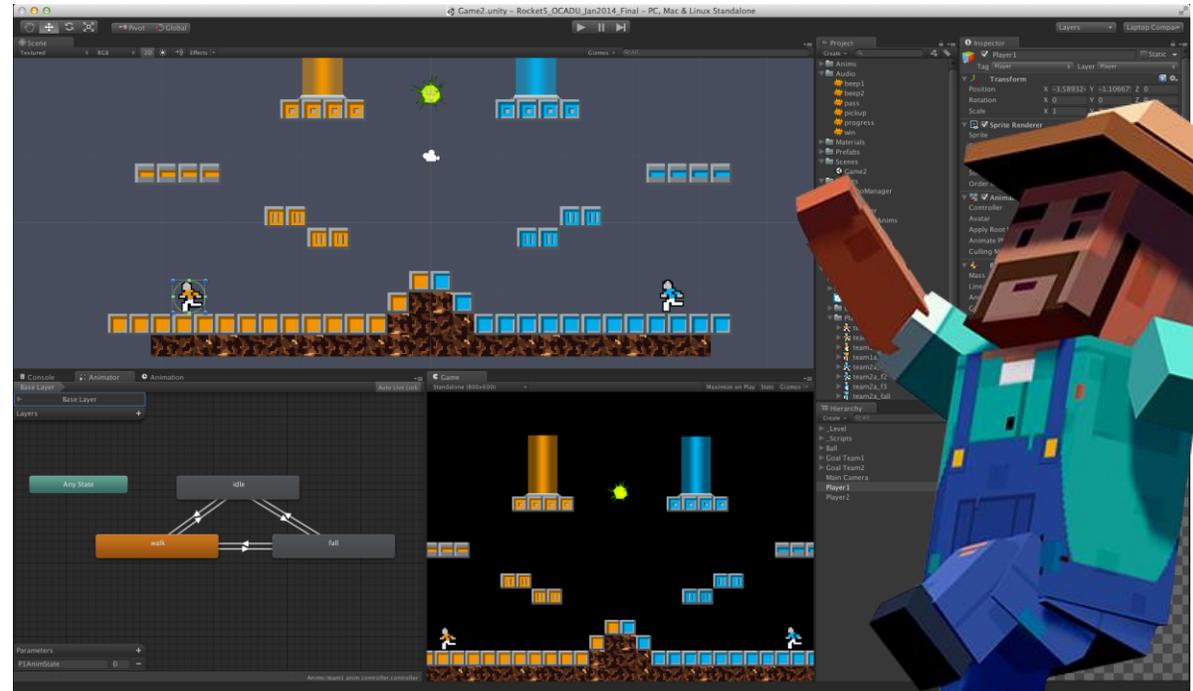


ACADEMIA DE UNITY 3D: VIDEOJUEGOS PROFESIONALES



ONLINE
CON CLASES EN DIRECTO

Seguimos una METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO, a través de retos y desafíos prácticos que se resuelven por ensayo y error y trabajando en colaboración con el resto de alumnos.
Con CLASES EN DIRECTO.



ACADEMIA DE UNITY 3D: VIDEOJUEGOS PROFESIONALES



EDAD RECOMENDADA:

A partir de 13AÑOS



DURACIÓN:

MÍNIMO DE 32 SESIONES
(62 HORAS) 1 CLASE SEMANAL

En función del calendario ALGUNOS CURSOS pueden tener alguna sesión POR ENCIMA DEL MÍNIMO.

En el curso hay estudiantes de diferentes provincias o países, con sus propios festivos. El CALENDARIO de la academia reflejará los más importantes y de relevancia INTERNACIONAL.

Si por ser festivo en su provincia o país decide no asistir, PODRÁ VER posteriormente la CLASE, que quedará GRABADA.

Si por motivos de fuerza mayor hubiera que suspender las clases, el calendario de RECUPERACIÓN de las horas quedará a decisión de CONMASFUTURO, pudiendo recuperarse adelantando o retrasando la hora de inicio o fin de la clase o con clases especiales en fin de semana.



ACADEMIA DE UNITY 3D: VIDEOJUEGOS PROFESIONALES



FECHAS, HORARIOS Y
PRECIO:

Para estar al tanto de todas las convocatorias,
CONSÚLTELO DIRECTAMENTE EN LA WEB.

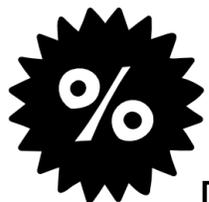
[CONSULTAR FECHAS HORARIOS Y
PRECIOS AQUÍ](#)

O poner esta url en el navegador

<https://licenses.steamschoolinabox.com/>



ACADEMIA DE UNITY 3D: VIDEOJUEGOS PROFESIONALES



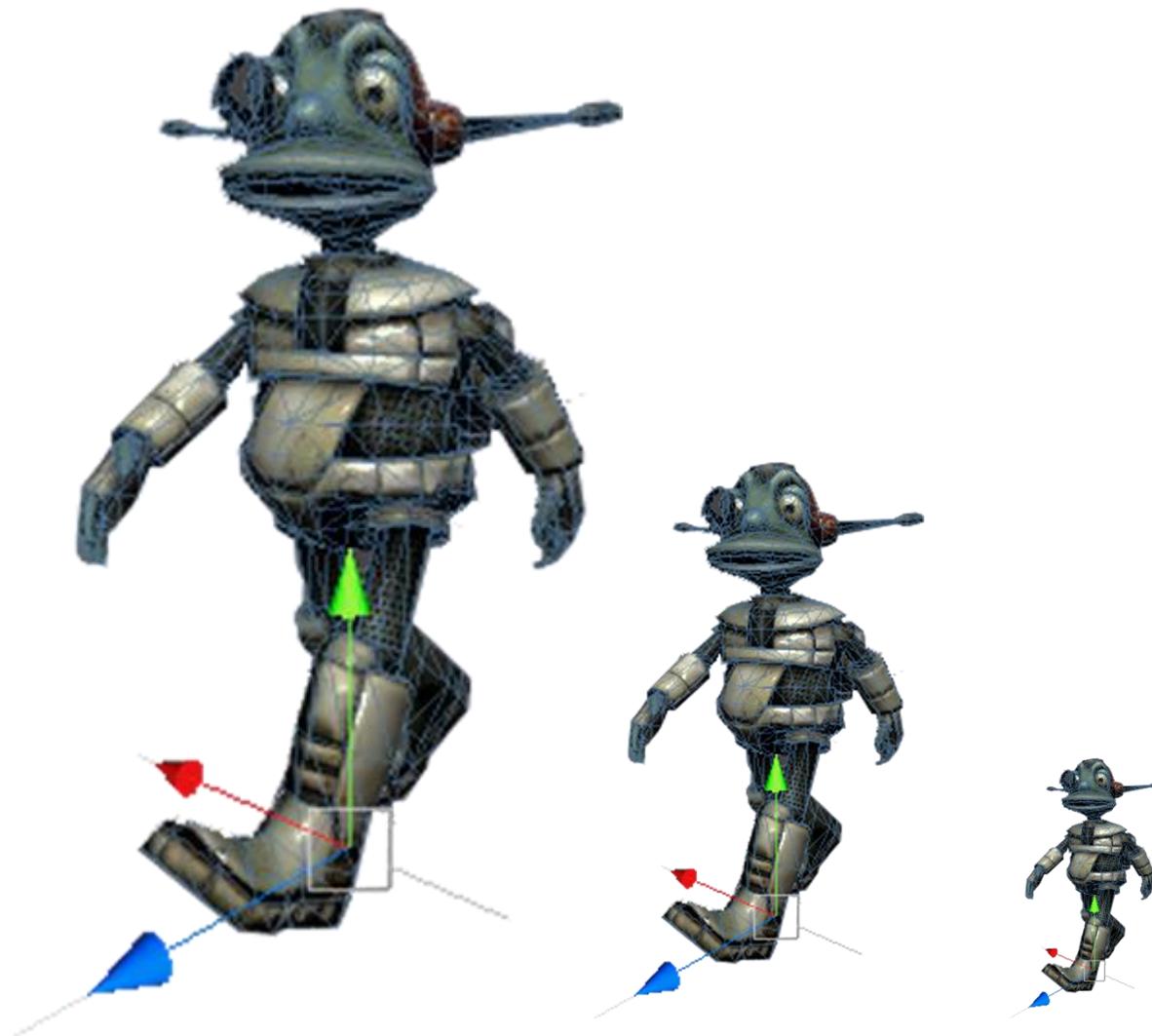
DESCUENTOS:

Descuento en la primera mensualidad.

Y Descuento adicional acumulable en la primera mensualidad a ANTIGUOS ALUMNOS y HERMANOS

CONSULTAR LOS DESCUENTOS DISPONIBLES EN LA WEB

<https://licenses.steamschoolinabox.com/>



CONTENIDO DEL CURSO

El curso anual 2020-21 está ESTRUCTURADO en ATRACTIVOS PROYECTOS:

- SIMULADOR DE CONDUCCIÓN
 - NATURALEZA SALVAJE
 - CORRE Y SALTA
 - SUMO BATTLE



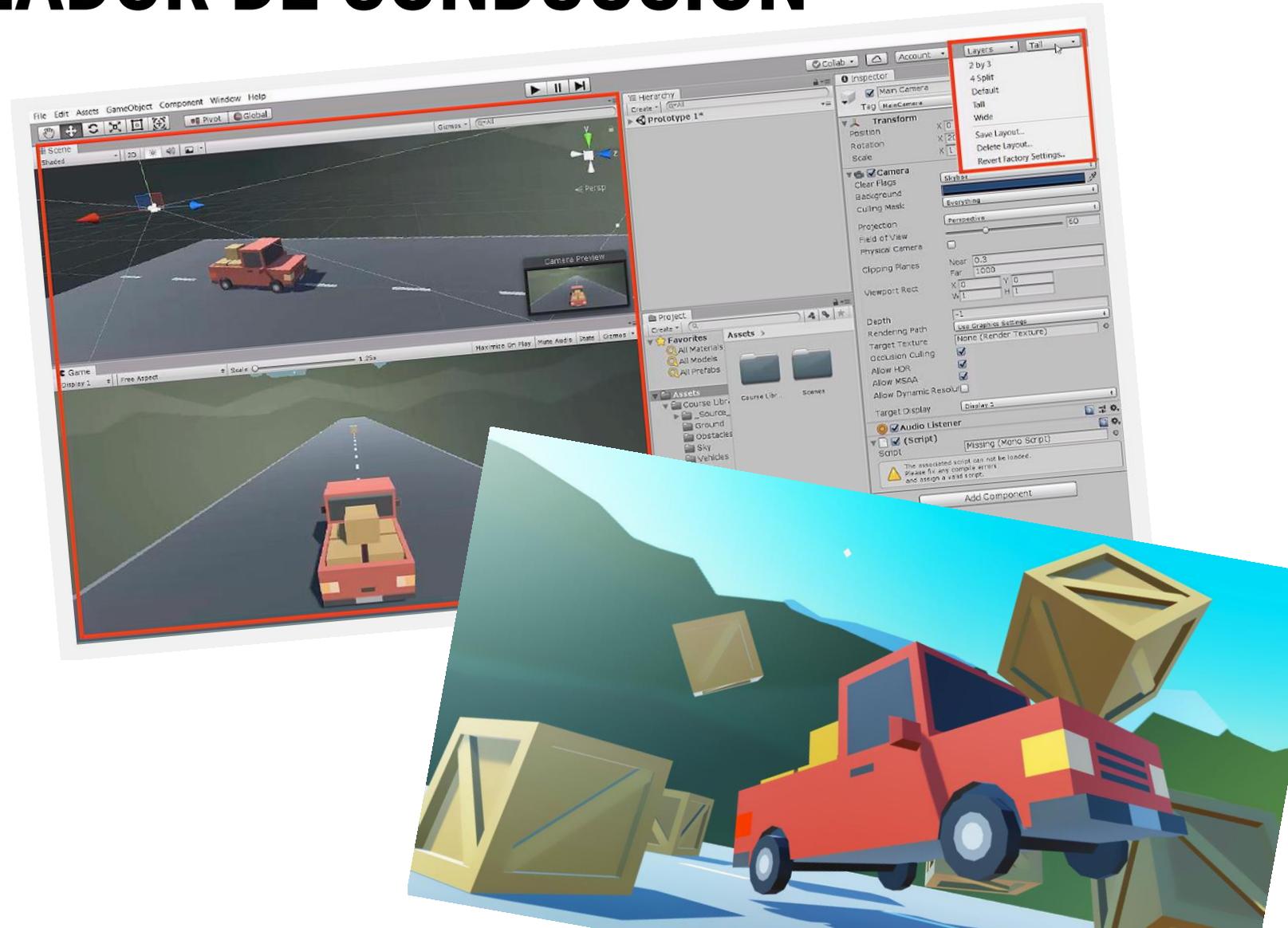
PROYECTO 1: SIMULADOR DE CONDUCCIÓN

DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes tendrán su primer acercamiento a Unity y crearán un mini-proyecto básico en el que se controla el movimiento de un automóvil para evitar chocar obstáculos.

OBJETIVOS:

Crear un proyecto, game vs scene visión, movimiento de la cámara, importar assets, crear objetos, mover, rotar y transformar objetos, C# scripts, Collider, Rigidbody, duplicar objetos, variables, tipos de datos, objetos vacíos, obtener información del usuario, desarrollo de videojuegos (elaborar un proyecto con su respectivo cronograma, objetivos y productos mínimos viables).



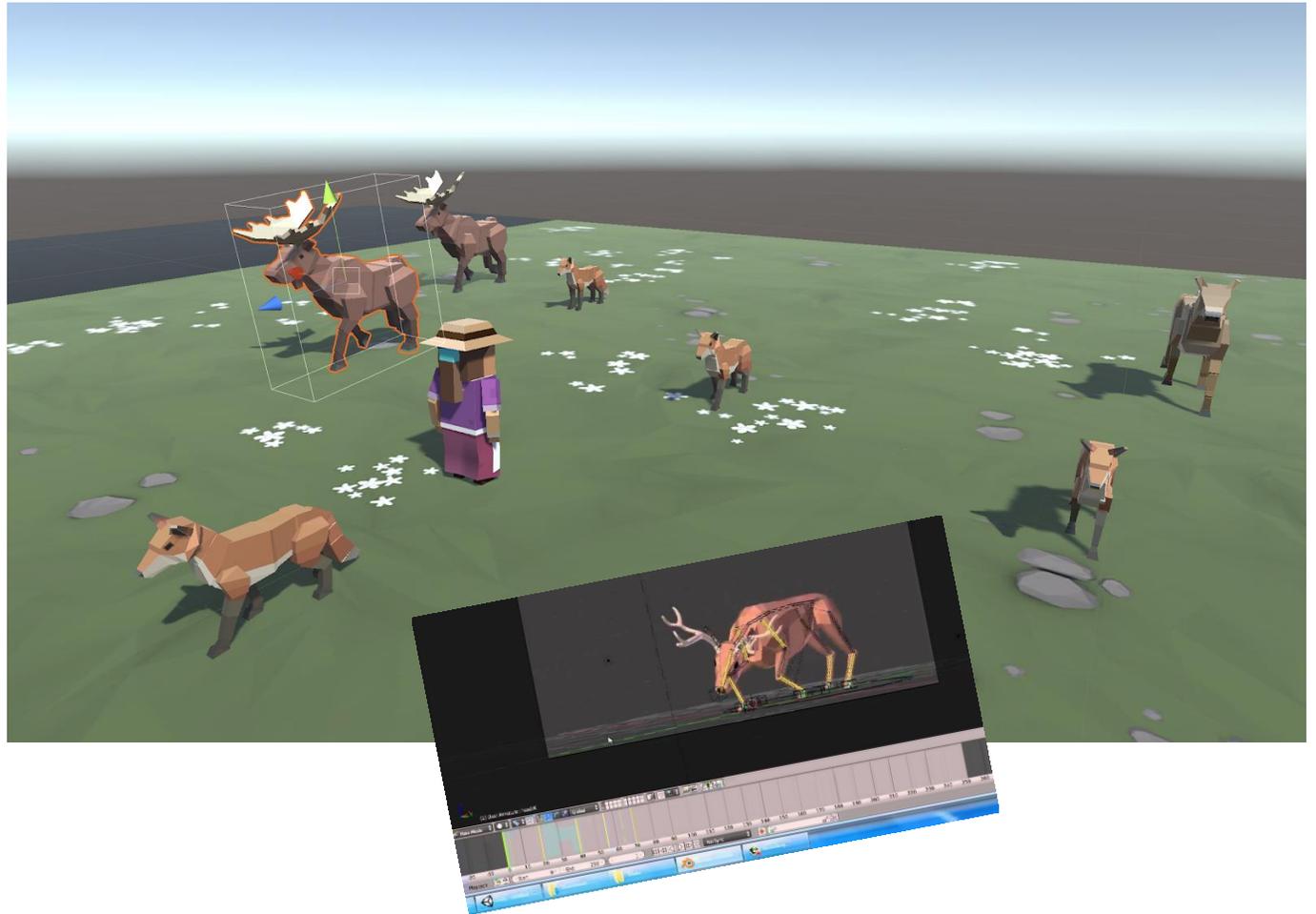
PROYECTO 2: NATURALEZA SALVAJE

DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes programarán un video juego con vista top-down, también conocida como vista elevada o de helicóptero en donde el objetivo consiste en arrojar comida a unos animales que están hambrientos y evitar que se dirijan hacia ti.

OBJETIVOS:

Sentencias if / else-if, generación de valores aleatorios, matrices, detección de colisiones, prefabs, creación de instancias, operadores lógicos, variables locales vs variables globales, proyección en perspectiva vs isométrica, métodos, funciones, triggers, overriding, crear nuevos materiales, exportar paquetes.



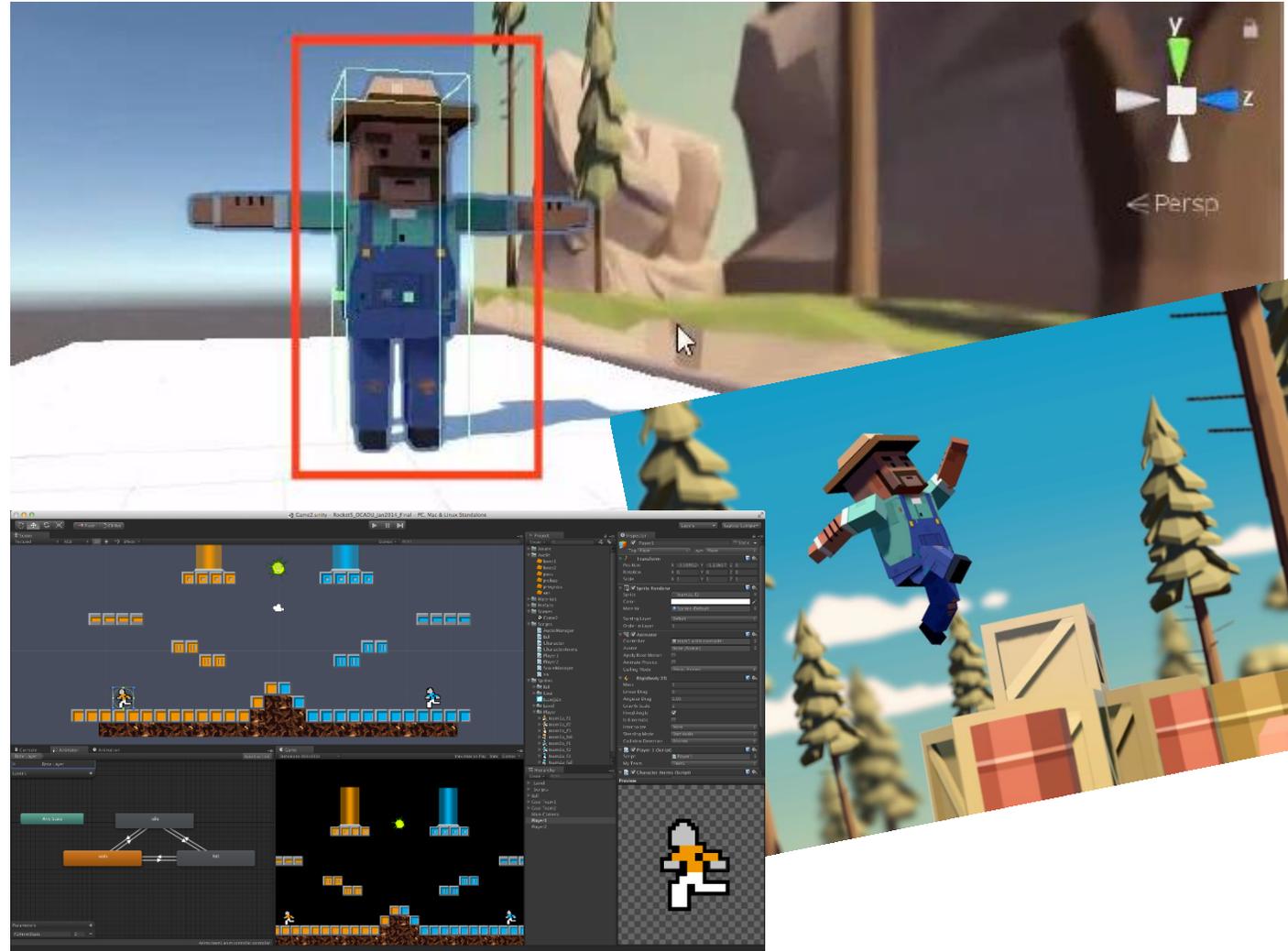
PROYECTO 3: CORRE Y SALTA

DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes programarán un juego de desplazamiento lateral también conocido como side-scroller, en donde el jugador solo se puede mover hacia la derecha, hacia la izquierda y saltar. El objetivo consiste en que el jugador salte sobre los obstáculos que se aproximan hacia él para evitar chocar contra ellos.

OBJETIVOS:

Agregar música y efectos, repetición dinámica, efectos (partículas y explosione), físicas (gravedad), Rigidbody variables, booleanos, operadores lógicos, controladores de animación, estados de animación, parámetros de animación.



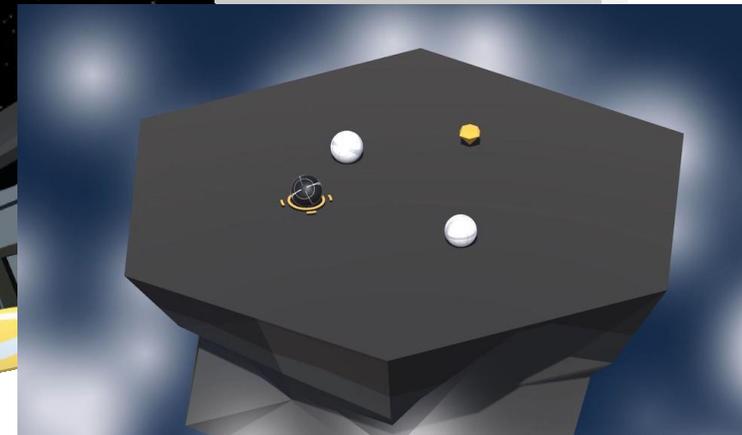
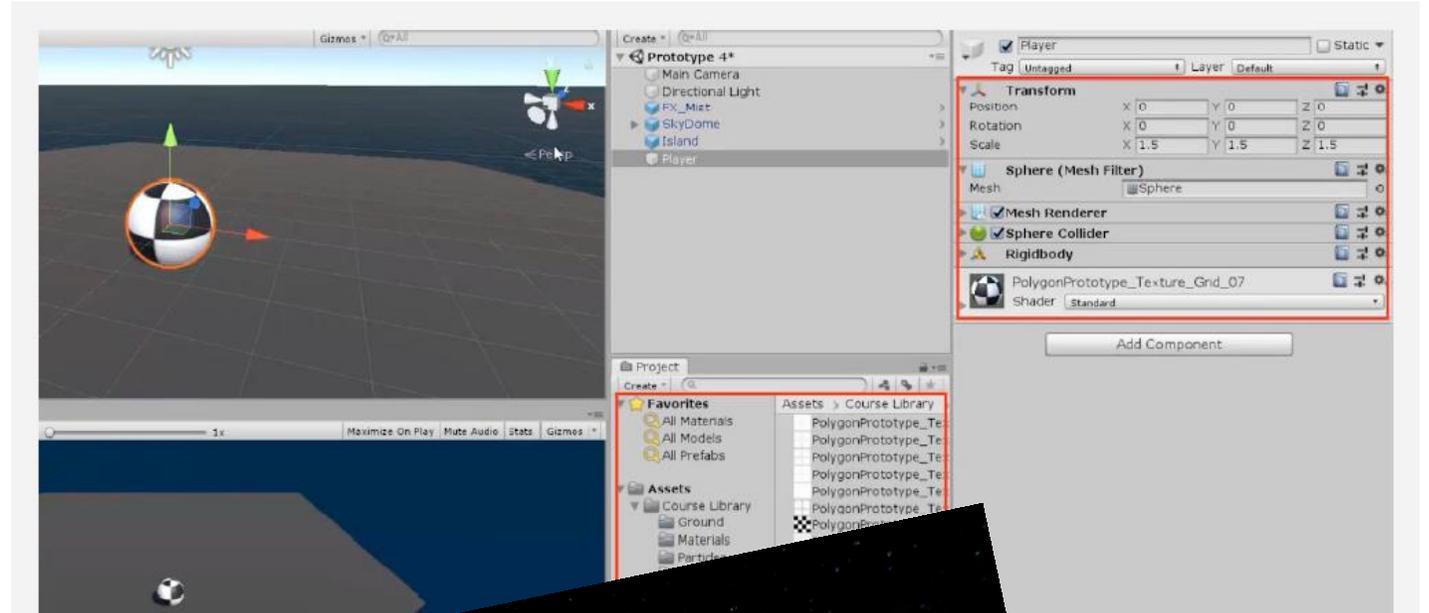
PROYECTO 4: SUMO BATTLE

DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes programarán una batalla de sumo estilo arcade, el objetivo consiste en derribar enemigos en una isla flotante.

OBJETIVOS:

Mecánicas, texturas, coordenadas globales vs locales, obtener ubicación de objetos, físicas de los materiales, vectores en el espacio 3D, normalizar valores, corrutinas.



REQUISITOS TÉCNICOS

Computadora (NO VALE TABLET NI SMARTPHONE):

PC o Mac (Mac con chipset Intel, incompatible con Motorola Power PC), procesador 1,6 Ghz, 1GB RAM, 20MB HardDisk.

Sistemas operativos compatibles: Windows Vista o superior,
MacOS 10.7 o superior.

Internet: Red cableada o WI-FI. Recomendada conexión por cable para que sea más estable.

Navegador: Mozilla Firefox o Google Chrome (preferentemente el primero).

Otro software: DirectX 9 o superior (normalmente viene instalado de serie en los equipos con Windows).

Otros dispositivos imprescindibles: Ratón CON RUEDA (No conviene usar ratón del portatil o touchpad por cuestiones de usabilidad), altavoces y micrófonos exteriores o internos del equipo. Recomendados cascos de gamers (tendrá mucho mejor sonido).

¿QUIERE SABER QUÉ CONFIGURACIÓN TIENE SU EQUIPO?

Solo tiene que hacer clic

[AQUÍ: VER CONFIGURACIÓN DE MI EQUIPO](#)

