

Clases online + sesión presencial optativa

Impartido por Sergio Castro, Miguel Ramos y Manuel Arroyo



▶ **Introducción al desarrollo de videojuegos con**



Taller de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales PCD-UNIA '16

Del 8/11/16 al 5/12/16- Semipresencial (sesión presencial en Campus Tecnológico de la UNIA de Málaga el 1/12/16)



- **¡Comienza tu carrera en el sector de los videojuegos!**
- **Crea tu propio juego con el software líder en la industria.**
- **Campus Virtual, temario y ejercicios tutorizados.**



GAMEPOLIS

Conoce las claves de la industria y del diseño de videojuegos hoy y desarrolla un proyecto con Unity

Difunde vía...

#videojuegos
#unity
#pcdunia

Este taller forma parte de la programación del Centro de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales. Espacio-Red de Prácticas y Culturas Digitales UNIA (Convocatoria 2016).

Síguenos en...



[http://pcd.unia.es/
twitter](http://pcd.unia.es/twitter)



[http://pcd.unia.es/
facebook](http://pcd.unia.es/facebook)



[http://pcd.unia.es/
vimeo](http://pcd.unia.es/vimeo)

Presentación y planteamiento del taller

Los videojuegos son oficialmente desde el año 2009 una industria cultural reconocida en España por el Congreso y es el medio de entretenimiento de mayor volumen de negocio superando al cine y a la música desde hace ya casi una década. Hoy el boom de las apps y los juegos para las diferentes plataformas de sobremesa y móviles suponen una enorme oportunidad y fuente de creación de empleo, en una industria que demanda profesionales de muy diversos perfiles.

La falta de formación reglada en el sector de los videojuegos hace necesario una formación especializada por parte de los futuros profesionales para poder introducirse en una industria cada vez más competitiva pero que no para de crecer y evolucionar.

Destinatarios

Estudiantes, artistas, profesionales y cualquier persona interesada en el sector de los videojuegos y la creación digital. No requiere ningún tipo de formación específica o aptitudes especiales salvo interés en la materia y afán de aprender.

Objetivos

El objetivo principal de este curso es introducir al alumno en el mundo del diseño de videojuegos y dotarle de la metodología de trabajo y capacidades necesarias para conocer todos los procesos de la creación y desarrollo de videojuegos y así poder realizar su primer videojuego. En concreto:

- Conocer los fundamentos básicos de los videojuegos e investigar las claves de la cambiante industria del videojuego y los distintos cargos y puestos de un estudio de videojuego.
- Profundizar en los procesos de desarrollo de un videojuego.
- Crear los documentos y materiales necesarios para comenzar el desarrollo.
- Preparar la preproducción de un videojuego y su planificación.
- Enfrentarse al reto de crear un videojuego individualmente y con recursos limitados.
- Conocer el entorno de desarrollo Unity y crear un videojuego y proyecto personal usando Unity.

...

Contenidos

I. Introducción sobre el videojuego, su historia y su industria. II. Preproducción del proyecto. III. Producción del proyecto (Introducción a Unity | El entorno de desarrollo: herramientas y módulos | Tipologías de juego más empleadas | Elementos del videojuego | Programación y scripting | Interface y menús | Creación de contenidos | QA y Testeo

Profesorado

Miguel Ramos. Licenciado en Comunicación Audiovisual y desarrollador de videojuegos con más de 12 años de experiencia en empresas como Legend Studios (Málaga) o Joju Games (Berkeley, EEUU) en distintos cargos como director de desarrollo, diseñador de juegos, guionista, productor, artista 2d y 3d y supervisor gráfico. Ha trabajado en juegos publicados nacional e internacionalmente. Hoy es profesor del Máster de Diseño de Videojuegos de la Universidad de Málaga, director de contenidos del Festival de Videojuegos Gamepolis y desarrollador independiente de juegos.

Sergio Castro. “Máster y Experto en Creación y Desarrollo de Videojuegos” por la Universidad de Málaga “3D International Certificate Professional” además de operador titulado en programas de creación 3D y postproducción como Softimage XSI, 3Ds Max o Combustion. Docente en diversos cursos, y animador, artista 2D y 3D y testeador de diversos videojuegos.

Manuel Arroyo. Técnico superior en desarrollo de aplicaciones informáticas y desarrollador de software con más de 11 años de experiencia en diversas plataformas y lenguajes de programación. Además de auditar certificaciones y desarrollar aplicaciones empresariales, ha programado y diseñado títulos como el videojuegos online masivo “Global-Wars”. Actualmente combina su trabajo como programador de aplicaciones y herramientas con el desarrollo de videojuegos con nuevo hardware como Oculus Rift.

Modalidad, estructura y fechas

Tiene una carga lectiva de 1 ECTS, equivalente a 30 horas de trabajo del participante. Se impartirá de forma semipresencial durante 4 semanas, **del 8 de noviembre al 5 de diciembre de 2016**, a través del Campus Virtual de la Universidad y otras herramientas en red para proporcionar recursos, resolver dudas o realizar actividades online. La sesión presencial tendrá lugar en las instalaciones del Campus Tecnológico de la UNIA el día 1 de diciembre de 2016, de 9 a 14.30 h y de 16 a 18.30 h.

Certificación

Se otorgará un certificado de aprovechamiento a los participantes que superen los requisitos mínimos de evaluación del taller.

Precios y matriculación

Precio: 90 euros. Plazo de matrícula: hasta el 28 de octubre de 2016. Matriculación y pago a través de www.unia.es.

Más información

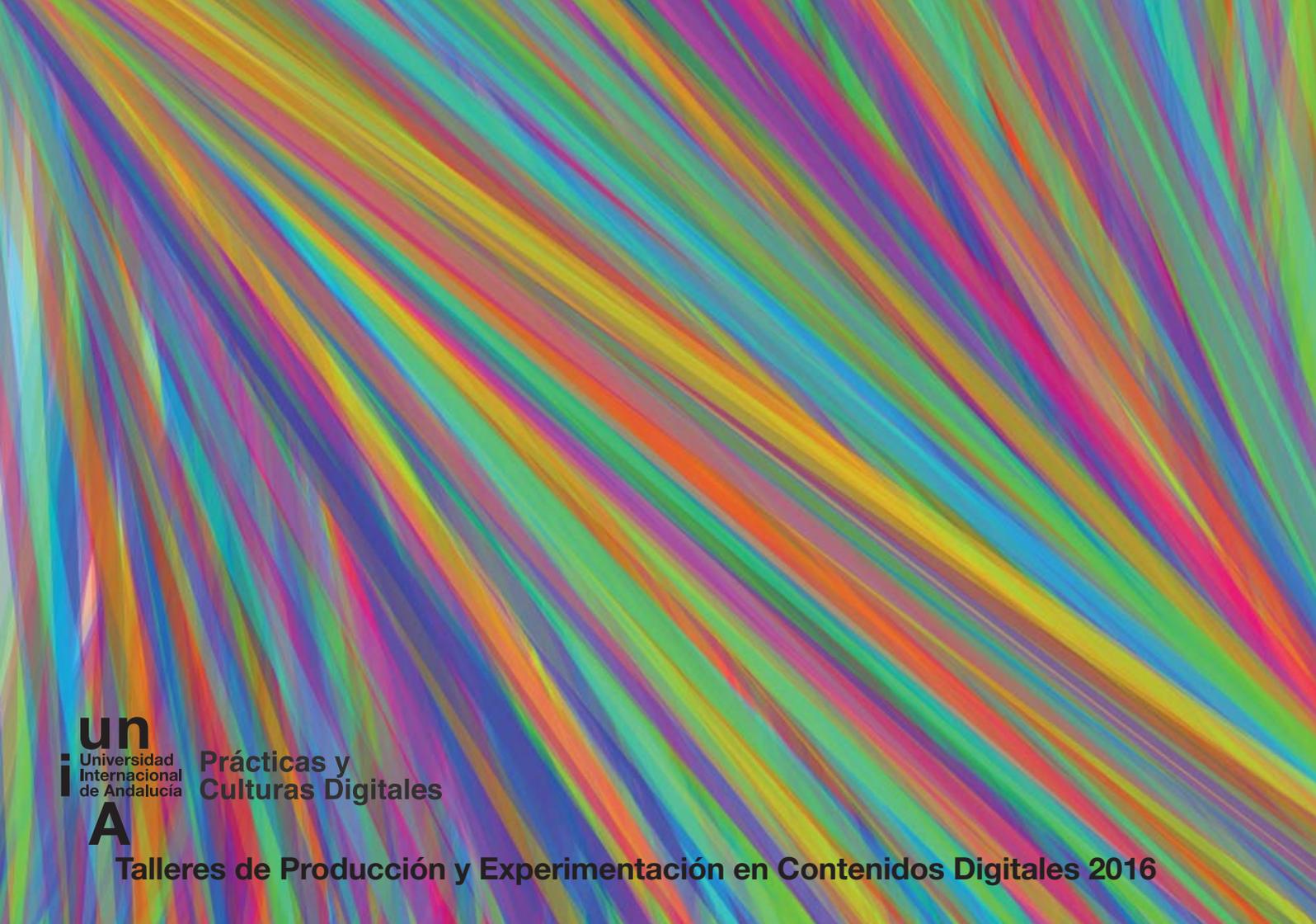
<http://pcd.unia.es/>

malaga@unia.es (matriculación)/ info@pcd.unia.es (contenido y metodología)

tlf. +34 952 028 411



Talleres de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales 2016



un
i Universidad
Internacional
de Andalucía

**Prácticas y
Culturas Digitales**

A

Talleres de Producción y Experimentación en Contenidos Digitales 2016