

Desarrollo de Videojuegos con Unity3D

¿No sabías dónde estudiar programación con Unity 3D? Image Campus te ofrece el único plan de estudios profesional que te permitirá explorar las posibilidades del motor para juegos 3D más utilizado del mundo.

Unity es una herramienta integral para la creación de videojuegos en 3D y otros contenidos interactivos tales como visualización arquitectónica o animaciones tridimensionales en tiempo real. El entorno de desarrollo de Unity se encuentra disponible en Windows y Mac y los juegos que produce corren en Windows, Mac, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, iPad, iPhone, Android y browsers. Además, correrá en las futuras plataformas de videojuego. Unity es tanto un editor como un game engine y saber utilizarlo te provee de un poder laboral inmenso.

Debido a su ductilidad y excelencia, Unity ha sido premiado con el 2010 Technology Innovation Award de la categoría software por el prestigioso periódico Wall Street Journal.

El Programa Profesional de Desarrollo de Videojuegos con Unity 3D de Image Campus es único en su tipo y el más completo de América latina. Nuestros instructores tienen una gran experiencia en el trabajo día a día con esta tecnología y debido a ello pueden transmitir los conocimientos que necesitas así como los secretos de Unity 3D.

Importante: Para obtener información sobre nuestra carrera de Tecnicatura en Desarrollo de Videojuegos de tres años de duración (título oficial Res. 2524/09) [Click Aquí](#)

¿Qué se Aprende?

- Conceptos específicos del desarrollo de videojuegos utilizando Unity 3D.
- A crear juegos clásicos de cada género como forma de resolución de problemáticas.
- A desarrollar juegos de baja complejidad en 2D y 3D.

¿A quién está dirigido?

- A estudiantes medios y avanzados de carreras vinculadas a las temáticas de los videojuegos y de Análisis de Sistemas.
- A programadores con conocimientos en ActionScript 2.0 o 3.0.
- A desarrolladores web en Java, con uno o dos años de experiencia (mínima) en programación orientada a objetos.
- A profesionales de agencias de medios interactivos y publicidad y entusiastas de la creación de videojuegos, que posean uno o dos años de experiencia (mínima) en programación orientada a objetos.

Requisitos

Conocimientos medios de programación en alguno de los siguientes lenguajes: C#, C++, Java, Javascript, Actionscript, Python:

- Declaración de Variables
- Control de flujo por medio de las sentencias: if, while, for
- Conversión de tipos de datos
- Clases, Objetos, Encapsulación
- Modificadores de acceso
- Miembros estáticos y de objeto
- Herencia
- Polimorfismo, métodos virtuales

- Interfaces

Plan de Estudios

Descargar PDF: [Click Aquí](#)

Título Final

Desarrollador de Videojuegos con Unity3D

Al finalizar el programa, Image Campus extiende Certificado de Asistencia o Certificado de Aprobación.

- Certificado de Asistencia: acreditando el 80% de asistencia en todos los módulos del programa.
- Certificado de Aprobación: habiendo aprobado todas las instancias de evaluación.

Software a Utilizar

Unity 3D INDI (disponible gratuitamente en: <http://unity3d.com/>), MonoDevelop

Duración

5 meses - 36 clases

Campo Laboral

- Programador en una empresa o estudio de desarrollo de videojuegos nacional o internacional.
- Programador de videojuegos en Microsoft Windows, Mac OS X, PlayStation 3, Wii, iPad, iPhone, Android y Browser Games.
- Programador para proyectos de Outsourcing.

Plan de estudio

01 - C# para Desarrollo de Videojuegos

02 - Subsistemas Principales de Unity3D

03 - Programación Avanzada con Unity3D

04 - Creación de Juegos 2D y 3D

05 - Inteligencia Artificial

06 - Optimización, Implementación y Publicación

Detalle de Contenidos

01 - C# para Desarrollo de Videojuegos

Se aprenderán los conceptos, la arquitectura y elementos básicos de un juego 3D y cómo los maneja y representa Unity3D, dando los primeros pasos con la herramienta y comprendiendo su filosofía de diseño. Se estudiará cuál es el lenguaje C# de programación que se utiliza para la creación de juegos, viendo cuáles son sus características y las diferencias principales con otros

lenguajes populares como C++ y Java. También se conocerá la estructura general del framework y buenas prácticas de diseño e implementación.

02 - Subsistemas Principales de Unity3D

Nos introduciremos en el reconocimiento y uso de los distintos subsistemas que posee Unity3D. La interfaz de un juego a partir del subsistema de GUI, la programación del sonido, los sistemas de partículas y los motores de terreno permitiendo generar una gran variedad de efectos con un gran despliegue visual. Unity3D integra uno de los subsistemas de física más populares y poderosos del mercado. En este módulo veremos cómo sacarle el máximo provecho.

03 - Programación Avanzada con Unity3D

Se aprenderán tanto los conceptos avanzados en la programación de Unity3D, como los scripts de edición permitiendo extender el editor Unity3D para adaptarlo a nuestras necesidades. Al mismo tiempo la generación procedural de contenido otorga una variedad de elementos de nuestros juegos por código, especificando convenciones que nos parezcan adecuadas.

04 - Creación de Juegos 2D y 3D

Existen particularidades que se aplican por tipo y género. Analizaremos cuáles son estructuras clásicas de los géneros más populares. Adicionalmente veremos cómo complementar a Unity3D con los elementos que se requieren para ser un creador y editor de juegos 2D.

05 - Inteligencia Artificial

Búsqueda de caminos, algoritmo A*, flocking y máquinas de estado aplicados al comportamiento de un NPC, acompañados de su implementación en Unity3D.

06 - Optimización, Implementación y Publicación

Se aprenderá cuáles son las técnicas de optimización de scripts, de dibujo y de física en Unity3D y qué soporte nos brinda la herramienta para realizar esta tarea. Habiendo finalizado el desarrollo de un juego existen otros elementos que deben ser tenidos en cuenta para maximizar sus posibilidades de éxito. Un deployment adecuado (implementación) y una buena estrategia de publicación son dos pasos claves para finalizar un proyecto exitoso.

Diseño del Plan de Estudios

Área de Gestión Educativa de Image Campus

Nuestros planes de estudio, desarrollados conjuntamente con las principales empresas y profesionales de las industrias creativas, se caracterizan por una visión clara y definida dentro de las áreas de 3D, diseño, animación, juegos, programación y desarrollo aplicado.

Colaboradores

Diego G. Ruiz

Desarrollo de Videojuegos con Unity3D

Publicado en Image Campus (<http://www.imagecampus.com.ar>)

Ingeniero en Sistemas de Información (UTN) y uno de los propietarios de Dedalord Games (Psychonauts, Falling Fred, Running Fred). Posee amplia trayectoria en la industria de videojuegos. Previamente fue Lead Programmer en Three Melons, trabajó en el estudio argentino Games and Web y en la filial en Buenos Aires de Gameloft, la compañía francesa líder en juegos para móviles. Se incorporó a Image Campus en 2003, y desde entonces diseña y mantiene actualizado el plan de estudios de la carrera de Técnico Superior en Desarrollo de Videojuegos, de la que es coordinador técnico. Es autor del libro "C++ Programación orientada a objetos" y "C# La guía total del programador" de MP Ediciones. Ha colaborado en la revistas ".code" y "Power Users" con artículos sobre programación de videojuegos.

Documentación necesaria para la inscripción

> Si sos argentino o residente:

- Fotocopia de DNI (1ra. y 2da. hoja)
- Original y fotocopia legalizada de Certificado de Estudios Nivel Medio (secundario/polimodal) o último título obtenido.
- CV actualizado con foto

> Si eres extranjero:

- Fotocopia de DNI (1ra y 2da hoja) [o Pasaporte/Cédula/Certificado de nacimiento]
- Fotocopia de Certificado de Estudios Nivel Medio (secundario) o último título obtenido (apostillado en país de emisión del título).
- Certificado de carencia de antecedentes penales emitido en el país de los últimos 5 años de residencia y en Argentina(*)
- CV actualizado con foto

(*) este trámite se hace en Registro Nacional de Reincidencia (Tucumán 1353, Ciudad de Buenos Aires)

Inicios

Inicios	Turno	Días
04/08/2012	Noche y Mañana	Miércoles 19:00 a 22:00 hs y Sábado 10:00 a 13:00 hs

(*) El inicio de los Cursos está sujeto a modificaciones de calendario.

Aranceles

[Consultar](#)