



Curso de programación de videojuegos

109 horas de formación

Lunes y Miércoles de 17:00 a 20:00 horas

Fecha de inicio: 14/10/2019

Fecha de finalización: 19/02/2020

Precio: 995 Euros

Curso práctico dirigido a apasionados en programación de videojuegos que deseen conocer las herramientas de Unity y Unreal y programar sobre ellas. Se requiere conocimientos básicos de programación para realizar el curso.

Profesor: Eduardo Fernández. Máster en desarrollo de videojuegos por la Universidad Politécnica de Cataluña con alta experiencia en empresas como Ubisoft, Gameloft Studios o Tragnarion Studios entre otras.

TEMARIO

Conceptos básicos de la programación orientada a objetos (2 horas)

- Repaso de los conceptos base de la programación orientada a objetos 2h

Arquitectura de videojuegos + ejercicios prácticos (12 horas)

- Historia, evolución y estado del arte - Esto entiendo que son ejemplos en torno a la industria a lo largo de estos años
- Introducción a la estructura y funcionamiento de un videojuego - Entender las partes que forman un videojuego (arte, diseño, sonido, programación)
- Fundamentos de ingeniería de software para videojuegos - Ver por encima la estructura a nivel de software de un videojuego, distintos módulos y arquitectura global
- Sistemas de bajo nivel en un motor de videojuegos - Esto entiendo que sería: gráficos, física, gameplay/IA, sonido.

Programación gráfica + ejercicios prácticos (12 horas)

- Historia, evolución y estado del arte
- Explicación del pipeline gráfico y de cómo funciona un motor gráfico a nivel general. Cuál es el proceso completo de renderizado/rasterización.
- Matemáticas fundamentales: geometría y transformaciones
- Shaders. Tipos, cómo funcionan, programación de shaders. Editores gráficos.

Inteligencia artificial + ejercicios prácticos (36 horas)

- Historia, evolución y estado del arte
- Movimiento, agentes independientes, movimiento grupal
- Estrategias generales: movimiento individual y grupal
- Búsqueda de caminos, algoritmos y utilidades
- Toma de decisiones: máquinas de estados, árboles de decisión, lógica difusa...
- IA táctica y estratégica
- Aprendizaje

Físicas + ejercicios prácticos (6 horas)

- Introducción a un motor físico, Física 2D VS Física 3D: motores y herramientas.
- Colisiones y RigidBodyes.

Programación de gameplay + ejercicios prácticos (12 horas)

- ¿Qué es un programador de gameplay? Diferencias con otras especialidades de programación en videojuegos.
- Fundamentos de diseño de videojuegos - Relación entre el diseño y el gameplay
- Estudio y casos prácticos de sistemas de juego: saltos, combates, inventario, diálogos, checkpoints, ...

Estudio de motores comerciales Unity y Unreal Engine 4 + ejercicios prácticos (9 horas)

- Introducción y arquitectura general. Diferencias y puntos en común
- Programación, scripting y herramientas relacionadas

Proyecto (20 horas)

- Desarrollo de un proyecto personal basado en los conocimientos adquiridos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Nº de plazas por grupo para este curso: 10

Formalización de la matrícula

La formalización de la matrícula podrá efectuarse a través de la secretaría del centro o realizando un ingreso en el siguiente número de cuenta: Banco Sabadell: 0081 5333 07 0001108820 indicando en el concepto de la transferencia a qué curso corresponde el pago.

Formas de pago

Matrícula de 295 Euros y 4 pagos de 175 euros.

Cancelaciones de matrícula

Los alumnos, una vez matriculados y que no empiecen su formación, no podrán solicitar la devolución de su matrícula. Si un alumno desea darse de baja durante el curso deberá comunicarlo a la secretaría del centro para anular su inscripción y cancelar los pagos de las siguientes mensualidades desde la fecha de baja. Si EDIB, por motivos extraordinarios, tuviera que cancelar alguno de sus cursos se precedería automáticamente a la devolución del importe

grupo
fleming
hemos aprendido
mucho enseñando

edib

grupo
fleming
hemos aprendido
mucho enseñando

edib

Avda. Portugal, 1A. 07012 Palma de Mallorca. Illes Balears

T. 971 761 808 / 971 208 653 F. 971 721 388

+ info en www.escuelaedib.com  