

Juega con lo que construyes

Curso Creación de Video juegos

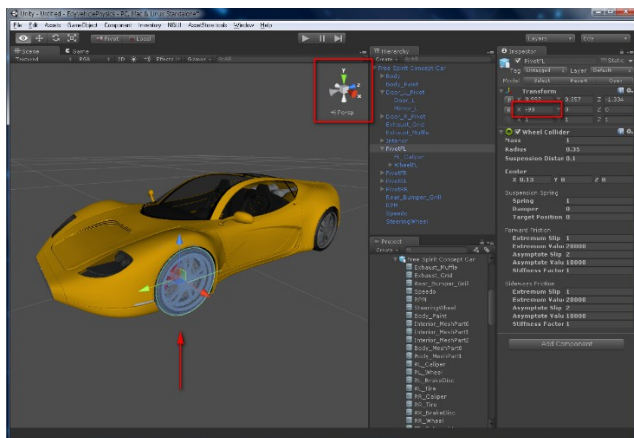
Existe una nueva manera de asomarnos a la realidad, que va invadiendo poco a poco todos los estratos de la vida como el ocio, la información que buscamos e incluso el aprendizaje que necesitamos. Representa un nuevo formato en el que los más jóvenes se acercan a tocar la realidad.

Esta manera nueva de enfrentarse al día a día es brindada a través de la tecnología e internet, que acerca a las personas a contenidos que se pueden encontrar en la nube.

Podemos abordar esta nueva era como usuarios pasivos que consumen esos contenidos y las plataformas, o ser actores proactivos, capaces de crear nuevos contenidos. Esta es la motivación del curso de Creación de video juegos: **Juega con lo que construyes**.

Hemos creado un curso práctico orientado a niños desde los 8 años, cuyo objetivo es dotar de habilidades a los alumnos para poder crear video juegos 2D y 3D que puedan ejecutarse en diversas plataformas tal como PCs, móviles o consolas.

Usamos una plataforma llamada [Unity](#) con la que se construyen más de la mitad de los video juegos del mundo.

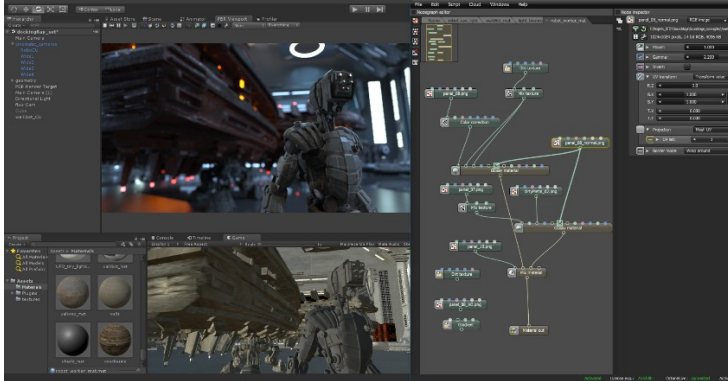


¿Qué habilidades se requieren para poder crear video juegos?

Hay que dotar de nuevas habilidades a los alumnos, debido a que las necesidades de Unity son exigentes. Esta es la lista más relevante de habilidades que hay que manejar.

- Programación, mediante el lenguaje C#. Los movimientos de los objetos gráficos requieren una inteligencia que es suplida mediante la programación en este lenguaje.
- Matemáticas. Los movimientos de los objetos interaccionan mediante un motor de físicas. Se trabaja con vectores de manera natural.

- Diseño de los universos creados. Se crean mundos donde hay que diseñar convenientemente los elementos que lo conforman, sus colores y formas.
- Máquinas de estados y conceptos de informática.
- La complejidad inherente de la propia herramienta.



La plataforma Unity no sólo es usada para crear video juegos sino también para crear trabajos de arquitectura, ingeniería, películas de animación, realidad aumentada, etc.

Ejemplo de películas de animación. <https://www.youtube.com/watch?v=r0JDdXqdnww&feature=youtu.be>

Ejemplo de arquitectura y diseño

<https://www.youtube.com/watch?v=9hAZ2ovh6fo&feature=youtu.be>

Ejemplo de juegos

https://www.youtube.com/watch?v=DDsRfbfnC_A&feature=youtu.be

Temario del curso

Capítulo 1

1.1-Introducción. Qué es posible construir con la plataforma Unity

1.2-Instalación de todos los elementos

1.3-Entendiendo la plataforma.

1.4-Tipos de vista: ortogonal y perspectiva

1.5-Assets

1.6-Lenguaje C#. Introducción.

1.7-Asset Store

Capítulo 2

2.1-Creando el primer juego 2D

2.2-Escenario

2.3-Dotar de movimiento al objeto principal

2.4-Dar movimiento a los targets

2.5-Mostrar score en pantalla

2.6-Compilar el juego a varias plataformas

Capítulo 3

3.1-Creando el primer juego 3D

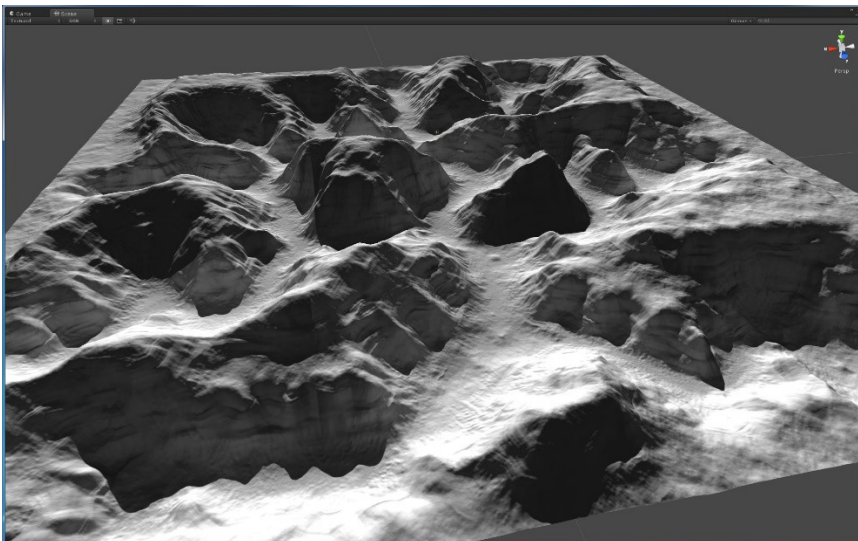
3.2-Escenario

3.3-Dotar de movimiento al objeto principal

3.4-Dar movimiento a los targets

3.5-Mostrar score en pantalla

Capítulo 4



4.1-Creación de entornos con valles y montañas

4.2-Hierba, árboles y demás elementos decorativos

4.3-Personajes con movimiento

4.4-Creación de enemigos con inteligencia.

Datos del curso

Lugar del taller, horario y fechas

Casa de las Asociaciones. Avenida Armando Rodríguez Vallina s/n, 28523, Rivas

Todos los viernes desde octubre 2019 hasta junio 2020, en horario de 5.30pm a 7pm

Contacto

José Luis Sirera

jsirera@ajedrezrivas.com

693762677