



sé creador de
videojuegos.

PRESENCIAL / ONLINE

BOOTCAMP. PROGRAMACIÓN CON UNITY.

UNREAL ENGINE 5 · PROGRAMACIÓN CON UNITY · MODELADO 3D PARA VIDEOJUEGOS · ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS · FULL STACK DEVELOPER
FULL TRAINING EN PROGRAMACIÓN CON UNITY + UNREAL ENGINE

De septiembre de 2024 a junio de 2025.

¿QUÉ ES UN BOOTCAMP?

Es un curso intensivo, enfocado a adquirir conocimientos prácticos y específicos relacionados con la programación. Tiene una duración de seis meses, tiempo en el que se imparte el [contenido necesario e imprescindible para sentar los fundamentos de la profesión y comenzar a convertirte en programador](#). Esta formación también te permitirá afrontar con garantías el acceso a un máster de especialización para dar el salto al mercado laboral.

Con este Bootcamp [adquirirás conocimientos de programación de manera muy rápida y práctica](#). La gran ventaja de esta formación, es que no se necesita ninguna titulación previa, experiencia o conocimientos específicos para cursarlo, ya que se parte desde cero.

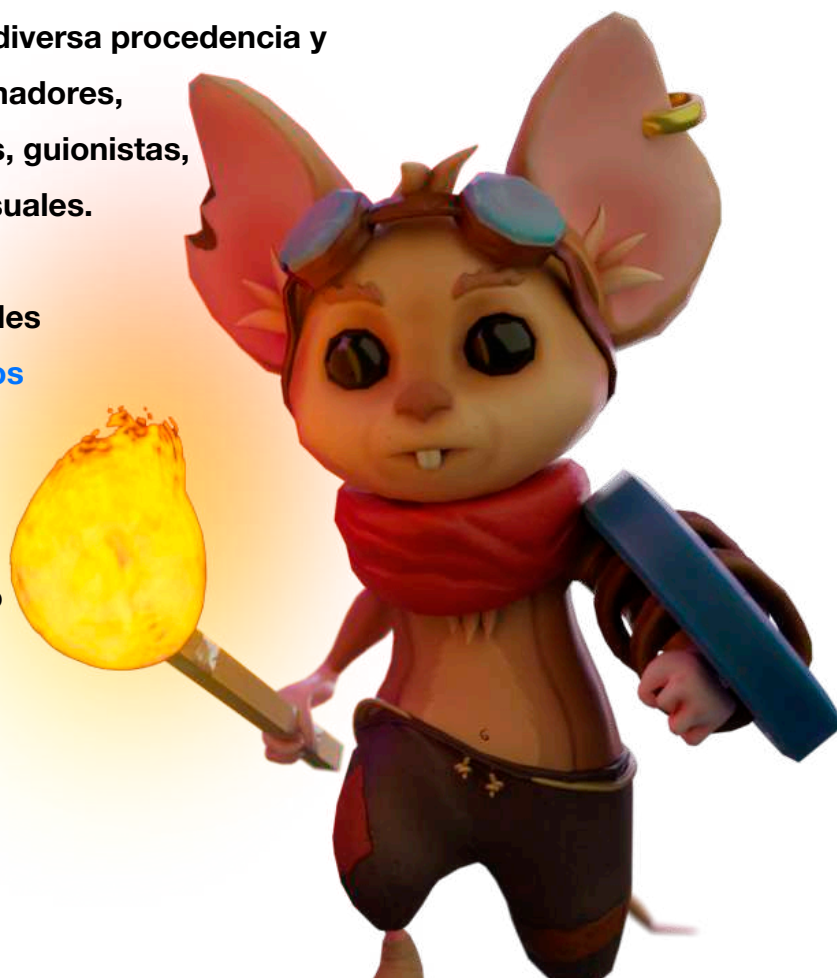
Una formación express que impulsará tu carrera profesional, y que te ofrecerá los conocimientos necesarios sobre una de las especialidades más demandadas en la industria del videojuego, la programación. Pudiendo acceder al [Máster de Diseño y Desarrollo de Videojuegos](#).



El videojuego se ha convertido en la **mayor industria de entretenimiento del planeta**, con unas posibilidades artísticas, expresivas y de distribución internacional sin precedentes que lo sitúan como el medio favorito de creadores de todo el mundo.

El crecimiento y la evolución que ha experimentado el videojuego en los últimos años lo convierte en un **verdadero nicho de empleabilidad**, con equipos de desarrollo compuestos por profesionales de diversa procedencia y formación como técnicos, programadores, actores, diseñadores, economistas, guionistas, artistas o especialistas en audiovisuales.

Cada vez se demandan profesionales que sean capaces de conocer **todos los procesos involucrados en el desarrollo de videojuegos** y trabajen con soltura en equipo manteniendo la visión del proyecto desde su concepción hasta su comercialización.



OBJETIVOS

Te convertirás en creador de videojuegos, conocerás todos los procesos, herramientas y técnicas que se utilizan a nivel profesional en el desarrollo de videojuegos.

Aprenderás a programar en lenguaje C# y a manejar Unity, el programa de creación de videojuegos más usado del mundo.

Descubrirás los fundamentos del scripting y aprenderás cómo funciona la programación en Unity y te abra un mundo de posibilidades en el desarrollo de videojuegos.



CALENDARIO

De septiembre de 2024 a
junio de 2025



HORARIO

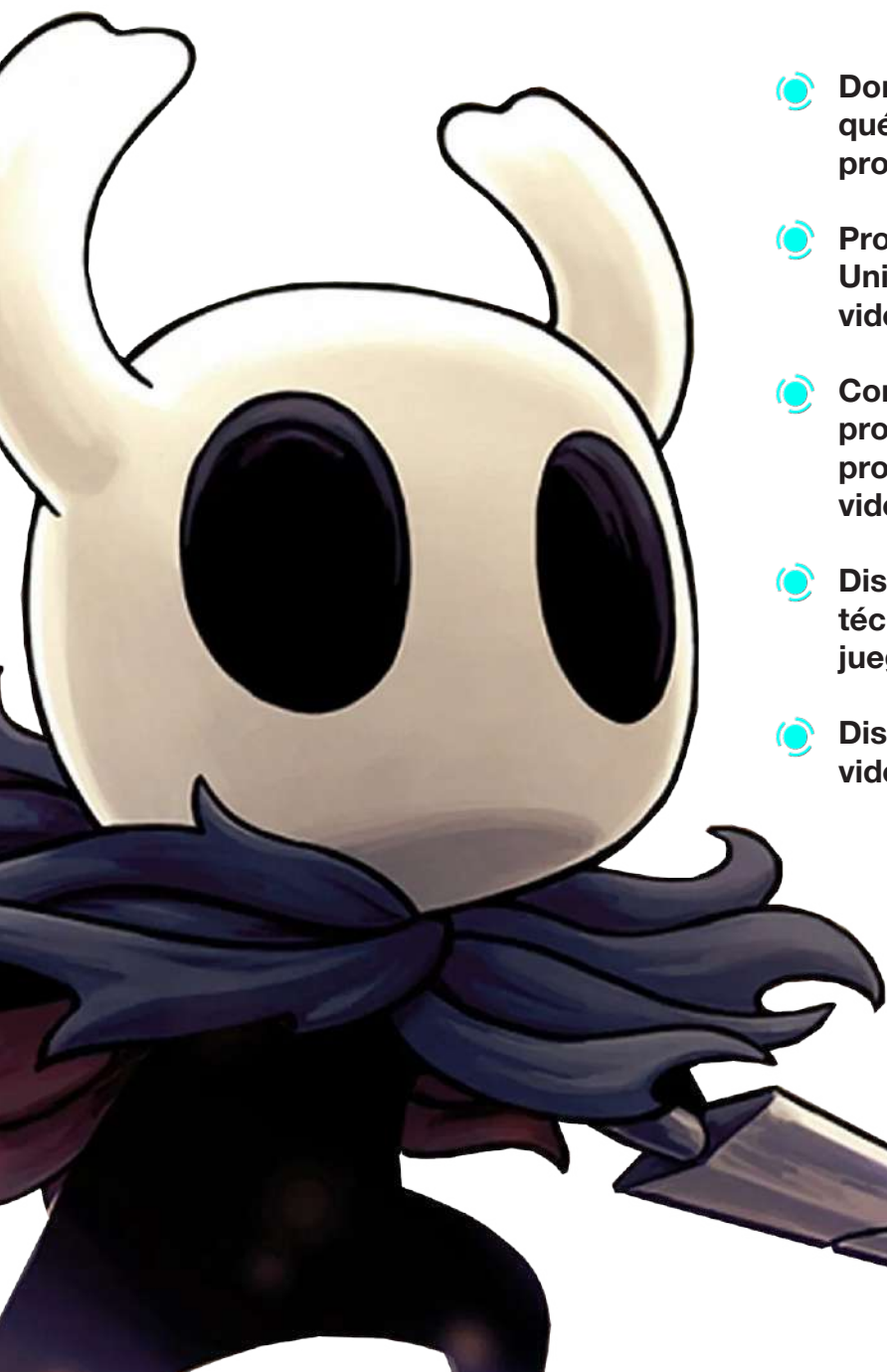
Lunes y miércoles,
De 17:00h a 20:00h



DURACIÓN

248 horas lectivas

APRENDERÁS A



- Dominar herramientas y técnicas básicas que se utilizan a nivel profesional en la programación en Unity
- Programar en lenguaje C# y a manejar Unity, para comenzar a crear tus propios videojuegos y aplicaciones
- Conseguir un nivel elevado de programación para adentrarte profesionalmente en la industria de los videojuegos
- Diseñar niveles utilizando distintas técnicas y crear documentos de diseño de juego
- Diseñar todo el desarrollo de un videojuego desde su concepto

Programas utilizados



CONTENIDOS

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

- Programación visual con Bolt
- Movimiento mediante el sistema de físicas de Unity
- Mecánicas: disparos, raycasts y CharacterController
- Corutinas
- Movimiento point & click: Sistema de IA NavMesh
- Minimapa

DESARROLLO DE PROYECTO

- Generación aleatoria
- Reglas del juego infinito
- Actions e invocación de eventos
- Mixers de audio

DESARROLLO DE PROYECTO

- Uso de Object Pooling
- Inputs por posicionamiento del mouse
- Post processing

DESARROLLO DE PROYECTO TUTORIZADO

- Desarrollo para plataformas móviles
- Uso de giroscopio
- Uso de input táctil
- Generación de APK
- Obtención de valores del dispositivo (screen)

DESARROLLO DE PROYECTO TUTORIZADO

- Físicas 3D, root motion
- IA enemiga, patrón de estados
- Sistema de diálogos bidireccional
- Persistencia de datos
- Recuperar assets de la carpeta Resources



● METODOLOGÍA

Formación presencial con metodología “learning by doing” y basada en proyectos prácticos en los que aprenderás de manera natural utilizando flujos de trabajo reales empleados en la industria del videojuego.

Tutorías presenciales durante todo el curso, además de apoyo y consultas mediante Campus Virtual.

● SALIDAS PROFESIONALES

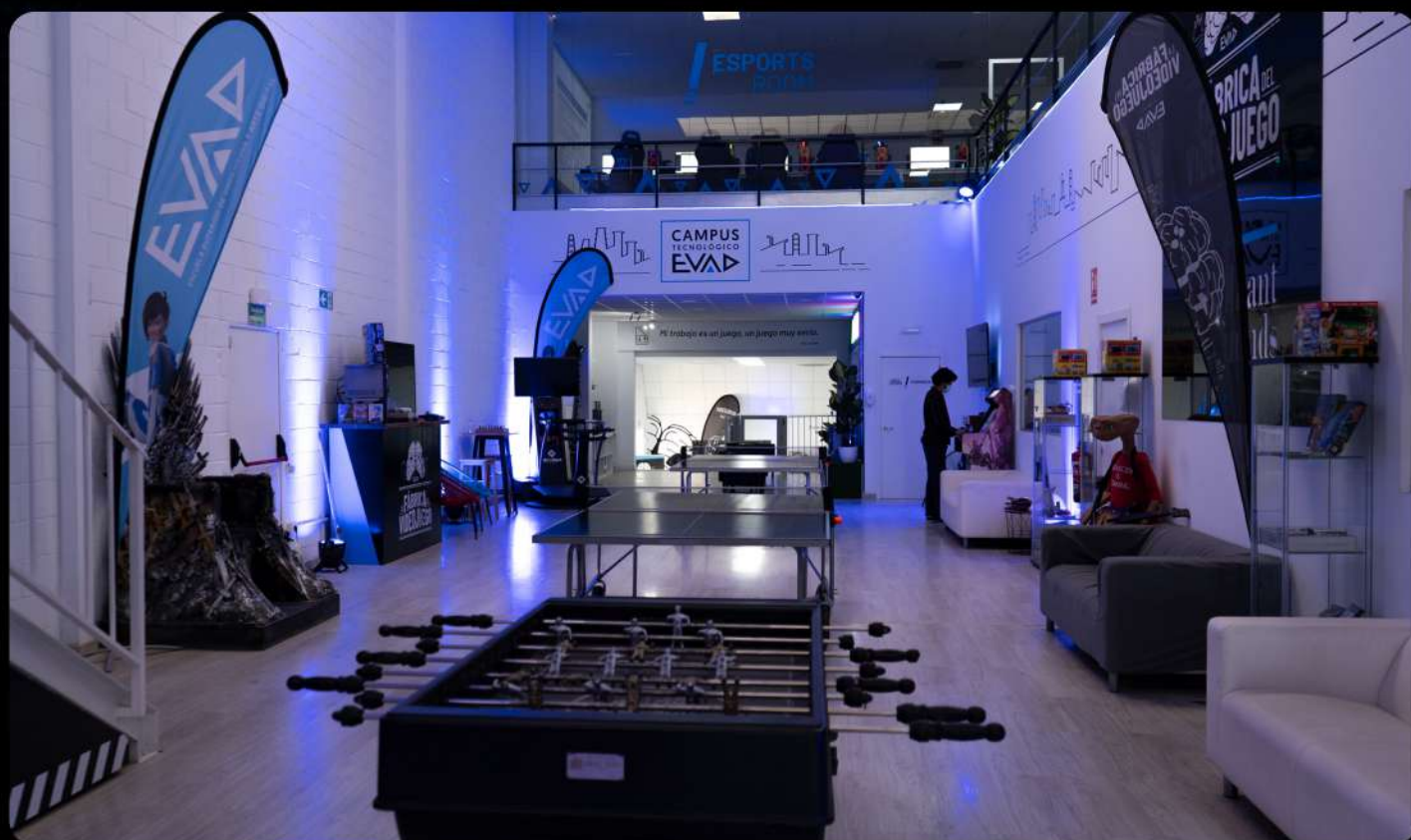
Director de proyecto. Productor de videojuegos. Desarrollador de videojuegos. Programador de scripts. Programador.

● EQUIPAMIENTO

Estación de trabajo y software completamente incluidos.

● A QUIÉN VA DIRIGIDO

Alumnos sin ningunos conocimientos previos en la materia.



OFERTA FORMATIVA 2024

Formación presencial y online

MÁSTERES

Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

Másters de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

BOOTCAMP

Modelado 3D para videojuegos

🎯 Programación con Unity

Unreal Engine 5

Arte digital para videojuegos

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First

PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation 4. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.



**ACADEMIC
PARTNER**

ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

