

EVAD sé creador de videojuegos.



BOOTCAMP.
FULL TRAINING
EN PROGRAMACIÓN
CON UNITY +
UNREAL ENGINE 5

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 abril a septiembre de 2025.

EXCLUSIVO ONLINE

¿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.

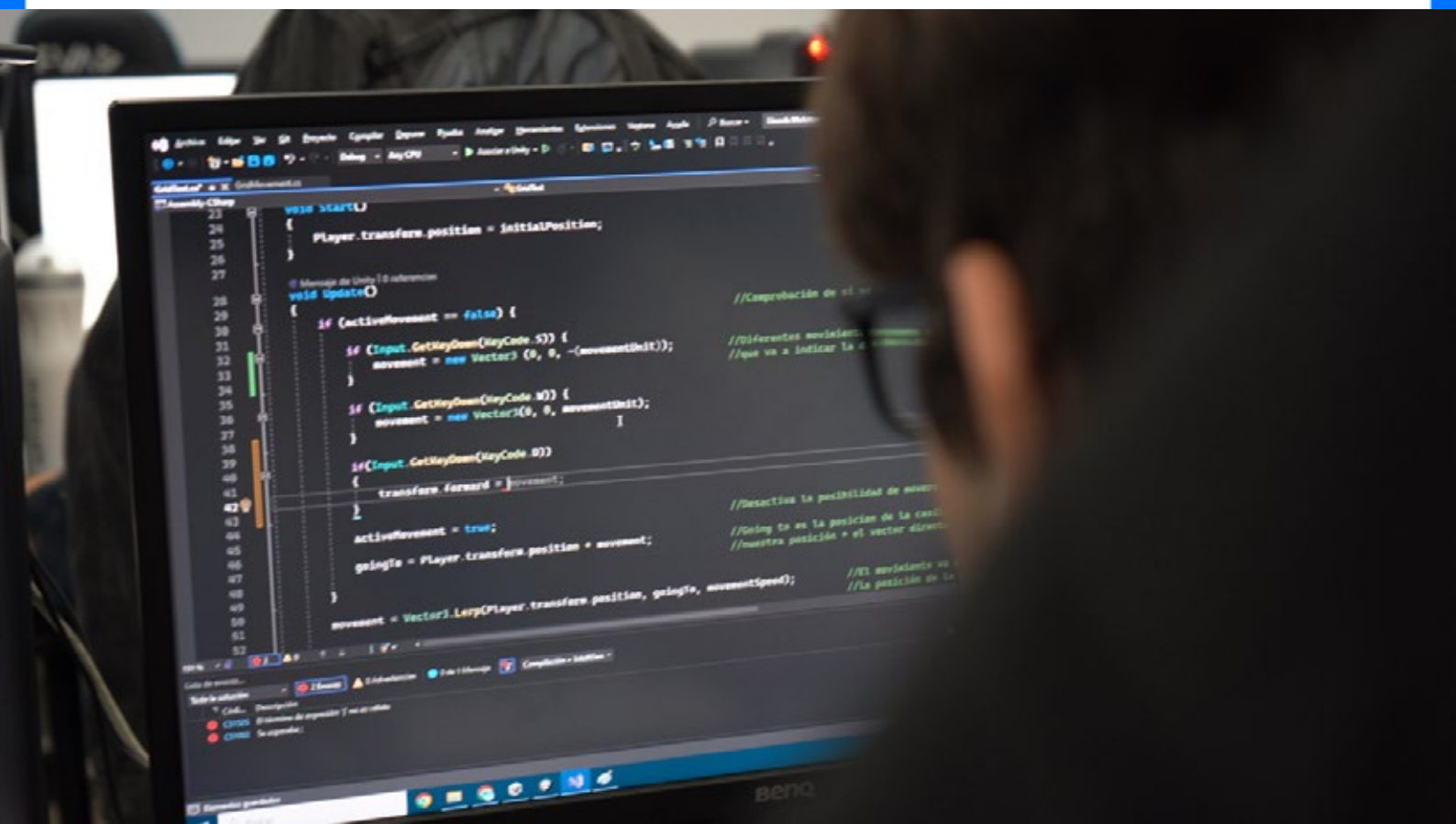
Una formación express que impulsará tu carrera profesional, y que te ofrecerá los conocimientos necesarios sobre una de las especialidades más demandadas en la industria del videojuego, la programación. Pudiendo acceder al [Máster de Diseño y Desarrollo de Videojuegos](#) o al [Máster de Technical Artist en Unreal Engine 5](#).



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 además de tener una alta especialización en un campo determinado, 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.





CALENDARIO

De abril a
septiembre de 2025



HORARIO

Lunes a viernes,
De 10:00h a 14:00h



DURACIÓN

428 horas lectivas



PRECIO

Matrícula: 500€
Coste formativo:
4.000€

APRENDERÁS A

- El objetivo de este curso es ofrecer a estudiantes, diseñadores y artistas los conceptos, herramientas y técnicas básicas que se utilizan a nivel profesional en la programación en Unity y Unreal Engine 5.
- Aprenderás a programar en lenguaje C# y a manejar Unity, para comenzar a crear tus propios videojuegos y aplicaciones. Con esta formación adquirirás un nivel elevado de programación y conseguirás adentrarte profesionalmente en la industria de los videojuegos.
- Te formarás en los conocimientos necesarios en el campo de la creación de escenas con Unreal Engine 5, creando Blocking basado en Moodboard mediante concept, importación de geometrías y creación de materiales e iluminación con Lumen, uso de Blueprints y desarrollar experiencias y escenografías complejas y llenas de detalles.

Programas utilizados



UNREAL
ENGINE



CONTENIDOS

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN CON C# EN UNITY

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

DESARROLLO DE PROYECTO TUTORIZADO CROSSY ROAD

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

DESARROLLO DE PROYECTO TUTORIZADO ASTEROIDS

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

DESARROLLO DE PROYECTO TUTORIZADO DOODLE JUMP

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

DESARROLLO DE PROYECTO TUTORIZADO DUNGEON CRAWLER

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

UNREAL ENGINE - INTRODUCCIÓN

- Introducción al editor, interfaz y flujo de trabajo
- Geometría BSP y creación de niveles
- Importación y geometría personalizada

CÁMARA E ILUMINACIÓN

- Cámaras y controles
- Efectos de postprocesado, tipo de luces, iluminación interior y exterior
- Lightmaps y técnicas avanzadas de iluminación

ENTORNOS

- Landscape: creación de terrenos
- Vegetación y follaje
- Cielos, efectos climáticos y sistema de partículas (fuego, lluvia, nieve...)

MATERIALES Y TEXTURAS

- Edición de materiales
- UV y decals
- PBR y creación avanzada de materiales

MÓDULOS Y HERRAMIENTAS

- Sequencer: animación de elementos
- Creación de interfaces con UMG UI
- Actors
- Sistemas de esqueletos y colisiones
- Física y simulación
- Niveles de detalles (LOD)
- Audio y sonido

RENDERIZADO Y EXPORTACIÓN

- Renderizado de imagen
- Renderizado en vídeo
- Exportación a distintas plataformas

● 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

Productor de videojuegos
Desarrollador de videojuegos
Programador de scripts
Operador de Unreal Engine 5
Artista Técnico

● EQUIPAMIENTO

El alumno/a deberá contar con un equipo que soporte ambos motores de juego, así como una conexión a internet fluida para el seguimiento de las sesiones.

● A QUIÉN VA DIRIGIDO

Alumnos sin ningunos conocimientos previos en la materia.



OFERTA FORMATIVA 2025

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.

