



(91)IFC14CM18. DISEÑO DE JUEGOS CON UNITY 3D

DEPARTAMENTO: Formación Profesional

MODALIDAD: Curso

DESTINATARIOS: Catedráticos de Enseñanza Secundaria
Profesores Técnicos de FP
Profesores de Enseñanza Secundaria

Nº DE PLAZAS: 20

REQUISITOS: Profesores destinatarios de la familia profesional INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES, pertenecientes a las siguientes especialidades, según el orden de prioridad dado:

1. 107 Informática
2. 227 Sistemas y aplicaciones informáticas

Destinado preferentemente a profesores que impartan o vayan a impartir los módulos:

- Programación Multimedia y Dispositivos Móviles de DAM

CERTIFICACIÓN: 3

Nº DE HORAS 30

TOTALES:

Nº DE HORAS 30

PRESENCIALES:

PONENTE/S: PEDRO PABLO GÓMEZ MARTÍN - Profesor de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid

OBJETIVOS: Adquirir conocimientos teóricos y prácticos sobre el desarrollo de videojuegos con Unity.

CONTENIDOS: - Generalidades del desarrollo de videojuegos

- Arquitectura de videojuegos

- Basadas en herencia

- Basadas en componentes

- Fases de desarrollo

- Preproducción
- Producción
- Testing
- Postproducción

- Perfiles profesionales
- Juegos dirigidos por datos: motores de videojuegos
- Análisis de juegos existentes. MODs

- Programación gráfica
- Representación de los modelos 3D: sistemas de coordenadas, transformaciones
- Renderizado: texturas, modelos de iluminación, shaders, efectos globales
- Cámaras
- APIs gráficos
- Grafo de escena
- Animación

- Inteligencia artificial
- Audio
- Música ambiental
- Efectos

METODOLOGÍA: El desarrollo de videojuegos es un área altamente especializada con una terminología particular poco conocida. El uso de Unity, un motor de juegos, como soporte para las clases permitirá no tener que perderse en los rincones técnicos más profundos de la programación, y centrarse en cuestiones generales y de jugabilidad, sin por ello dar la espalda a los conceptos más teóricos. Éstos se presentarán, en la medida de lo posible, a través de ejemplos concretos con el objetivo de que los asistentes puedan experimentar con las diferentes alternativas tecnológicas.

El curso será eminentemente práctico, no sólo en lo referente a la posibilidad de experimentar con software ya creado, sino también enfrentando al participante a pequeños retos de producción propia.

LUGAR:	A determinar
INICIO DE ACTIVIDAD:	Martes, 16 Octubre 2018
FIN DE ACTIVIDAD:	Jueves, 08 Noviembre 2018
FECHAS/HORARIO:	16, 18, 23, 25, 30 de Octubre, 6 y 8 de Noviembre de 16:00 a 20:00 horas
PLAZO DE INSCRIPCIÓN:	Desde el Lunes, 03 Septiembre 2018 hasta el Domingo, 16 Septiembre 2018
CRITERIOS DE SELECCIÓN:	Según queda determinado por la normativa vigente por la que se regula la Formación Permanente del Profesorado de la Comunidad de Madrid.
RESPONSABLE:	Miguel Ángel Novoa Correa (mgnovoa@educa.madrid.org)
EVALUACIÓN:	Para la certificación es necesaria la superación del total de actividades propuestas en el curso (entrega de trabajos y cuestionario de evaluación).
OBTENCIÓN DEL CERTIFICADO:	La acreditación de las actividades de formación se ajustará a lo establecido en la normativa vigente por la que se regula la Formación Permanente del Profesorado de la Comunidad de Madrid.
OBSERVACIONES:	<ul style="list-style-type: none">- Actividad dirigida a profesores del ámbito de la Comunidad de Madrid en activo.- Es necesario disponer de cuenta de correo electrónico en EducaMadrid a efectos de inscripción y seguimiento.-Con el fin de compartir y difundir las aplicaciones didácticas elaboradas por los asistentes a las actividades de formación, éstas deberán incluir los datos del autor y la licencia "Creative Commons by-sa" (Ver condiciones en la pestaña de "Recursos").
IMPORTANTE:	Cualquier docente admitido en un curso de formación que, sin causa plenamente justificada, no lo inicie o lo abandone, no podrá participar en ningún otro curso durante los 12 meses siguientes.