



Curso de

# **INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS: UNITY Y UNREAL**



## Da tus primeros pasos en la creación de videojuegos.

Un curso pensado especialmente para estudiantes de la Licenciatura en Realización y Animación 3D que quieren ampliar su formación y adquirir habilidades clave en el desarrollo de videojuegos. A lo largo del curso, conocerás los fundamentos de **Unity** y **Unreal Engine 5**, los dos motores más usados en la industria, y comenzarás a experimentar con ellos de forma práctica.

A lo largo del curso, los alumnos conocerán las técnicas básicas para desarrollar videojuegos con Unreal y Unity, aprenderán a manejar los programas, a controlar y entender las herramientas que ambos motores ofrecen y podrán comenzar a crear sus niveles y/o escenarios.

Todo el contenido es 100% online, con 10 horas de video divididas en dos módulos (uno por motor), que podrás seguir a tu ritmo. Aprenderás a moverte dentro de cada programa, a utilizar sus herramientas principales y a empezar a crear tus propios niveles y entornos interactivos.

### Objetivos

1. Conocer y aplicar los principios básicos de la programación de videojuegos con los motores Unreal y Unity.

### Características

- **Duración:** 2 semanas (15 días).
- **Créditos:** 2 ECTS.
- **Metodología:** Dos módulos con un total de 10 horas de video divididos en dos bloques de contenido.

# Plan de estudios

## Módulo 1: Unreal

- **Tema 1.** Unreal, instalación básica e interfaz.
- **Tema 2.** Creamos un proyecto y su nivel.
- **Tema 3.** Introducción de blueprints.
- **Tema 4.** Ejemplo de juego.

## Módulo 2: Unity

- **Tema 1.** Unity, instalación y vista general del editor.
- **Tema 2.** Creación de objetos, transformaciones, cámaras y creación de scripts.
- **Tema 3.** Variables y operaciones con variables y estructuras if-else, seriaciones, etc.
- **Tema 4.** Desarrollo de un videojuego.



## Selección de actividades formativas

Actividades formativas	Horas
Material didáctico audiovisual	10
Estudio del material básico	9
Lectura del material complementario	-
Trabajos ( proyecto final, talleres, casos prácticos)	30
Test o prueba evaluación	-
Trabajo colaborativo	-
Tutorías / resolución de dudas	1
<b>Total</b>	<b>50 HORAS</b>

## Sistema de evaluación

Desarrollo de un videojuego con Unity	5
Desarrollo de un videojuego con Unreal	5
<b>Total</b>	<b>10 PUNTOS</b>

## Metodología internaciones

- Clases en línea y en directo, que quedarán grabadas.
- Clases en plataforma digital donde podrás interactuar con docentes y compañeros en directo.
- Tutor personalizado desde tu primer día que te ayudará alcanzar tus metas académicas.

## Recursos didácticos

- Se puede encontrar en el campus virtual de última generación accesible desde cualquier dispositivo.
- Contenido de máxima relevancia actualizado cada semestre.
- Está disponible desde tu primer día y a lo largo de tus estudios.

## Tutor personal

- Estará siempre disponible por teléfono o mail.
- Resolverá dudas sobre gestiones académicas, trámites o dudas concretas de asignaturas.
- Ayudará con la planificación del estudio para que se aproveche mejor el tiempo.
- Recomendará qué recursos didácticos de la plataforma utilizar en cada caso.

## Sistema de evaluación

- Evaluación continua (resolución de casos prácticos, participación en foros, debates y otros medios colaborativos y test de evaluación).
- Exámenes finales en línea.
- Asistencia de clases no obligatoria.

## Profesores internacionales con amplia experiencia laboral

- Docentes internacionales y locales de reconocido prestigio profesional.
- Cuerpo de docentes formado en metodología de educación en línea.
- Foco en tu desarrollo académico y profesional.

