



CENTRO ARGENTINO
de
OFICIOS

CREACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS



✓ DESCRIPCIÓN

Con la formación de Creación de Videojuegos se está capacitado para el desarrollo de videojuegos con las propiedades que ofrecen los softwares de producción Java Script y Unity, para crear videojuegos que puedan ser utilizados en dispositivos móviles, o bien, en consolas.

✓ OBJETIVOS

Dados los conocimientos, los elementos y los procedimientos, el alumno será capaz de:

- Crear tus propios videojuegos originales para diferentes plataformas como pc, web, smartphones y tablets.
- Desarrollar videojuegos 2D comprendiendo las especificidades de cada uno y las herramientas particulares que ofrece Unity para trabajarlos.
- Programar interactuando con el motor y las herramientas de Unity.
- Utilizar los subsistemas principales de Unity para editar terrenos, manipular texturas y modelos, simular física real, ambientar con audio y efectos visuales, crear interfaces de usuario, inteligencia artificial y mucho más.
- Optimizar y publicar juegos para múltiples plataformas como Windows, web, Android y crear juegos para consolas y otras plataformas.

✓ DESTINATARIO

Personas interesadas en desarrollarse profesionalmente en este campo laboral. Personas que actualmente trabajen en el ámbito y deseen reforzar sus conocimientos.

✓ TIEMPO ESTIMADO DE DESARROLLO

8 meses, 64 clases (96 Horas reloj).

✓ TIPO DE EVALUACIÓN

Son exámenes por módulo y un examen final. En los mismos se evalúan los contenidos del curso tanto teóricos como prácticos.



✓ **CERTIFICACIÓN**

Rindiendo y aprobando el examen final el alumno obtendrá la certificación, expedida por la institución, avalando los conocimientos adquiridos.

✓ **CONTENIDO DE CURSO**

MODULO 1: WINDOWS 10

Conceptos Básicos de Hardware y Software. / Interfaz de Windows 10. / Trabajando con Carpetas. / Personalizar Windows 10. / Introducción a los Accesorios de Windows. / Calculadora. / Bloc de Notas. / WordPad. / Paint. / Configurar Windows 10. / Herramientas del Sistema. / Explorador de Windows. / Papelera de Reciclaje. / Accesos Directos. / Buscar Archivos.

MODULO 2: DESARROLLO DE VIDEO JUEGOS EN JAVA SCRIPT

- **Capítulo 1 - Introducción a la programación**
Algoritmos y sus componentes / Variables y tipos de datos / Operadores / Estructuras de control / Algoritmos y diagramas de flujo / Construyendo un algoritmo / Lenguajes de programación
- **Capítulo 2 - JavaScript**
Implementación / Estructura selectiva / Implementación selectiva / Estructura iterativa / Implementación iterativa
- **Capítulo 3 – Arreglos**
Arreglos / Recorrido de arreglos / Ordenamiento de arreglos / Búsqueda de arreglos
- **Capítulo 4 - Funciones**
Funciones / Ámbito de funciones / Parámetros de funciones
- **Capítulo 5 - Objetos**
Objetos / Encapsulamiento / Objetos – Instancias / Abstracción / Herencia

MÓDULO 3 DESARROLLO DE VIDEO JUEGOS EN UNITY.

- **Capítulo 1 - Introducción al editor de Unity**
Ventanas y herramientas del editor / GameObjects Y Componente / Prefabs / Scripts / Programación / en C# / Estructura de un objeto
- **Capítulo 2 - Creando el juego y definiendo comportamientos**
Construyendo un juego: Ping Pong / Comportamiento: Jugador. / Comportamiento: Pelota / Comportamiento: Enemigo
- **Capítulo 3 - Interfaz gráfica y cambios de escena**
Sistema de puntos / Texto en pantalla / Game manager / Porterías / Escenas / Escenas – Derrota / Condiciones de victoria y derrota
- **Capítulo 4 - Audio**
Audio / Audio Manager / Implementando - Audio Manager / Repaso general
- **Capítulo 5 - Exportación**
Exportación – PC / Exportación – Android / Repaso general.

