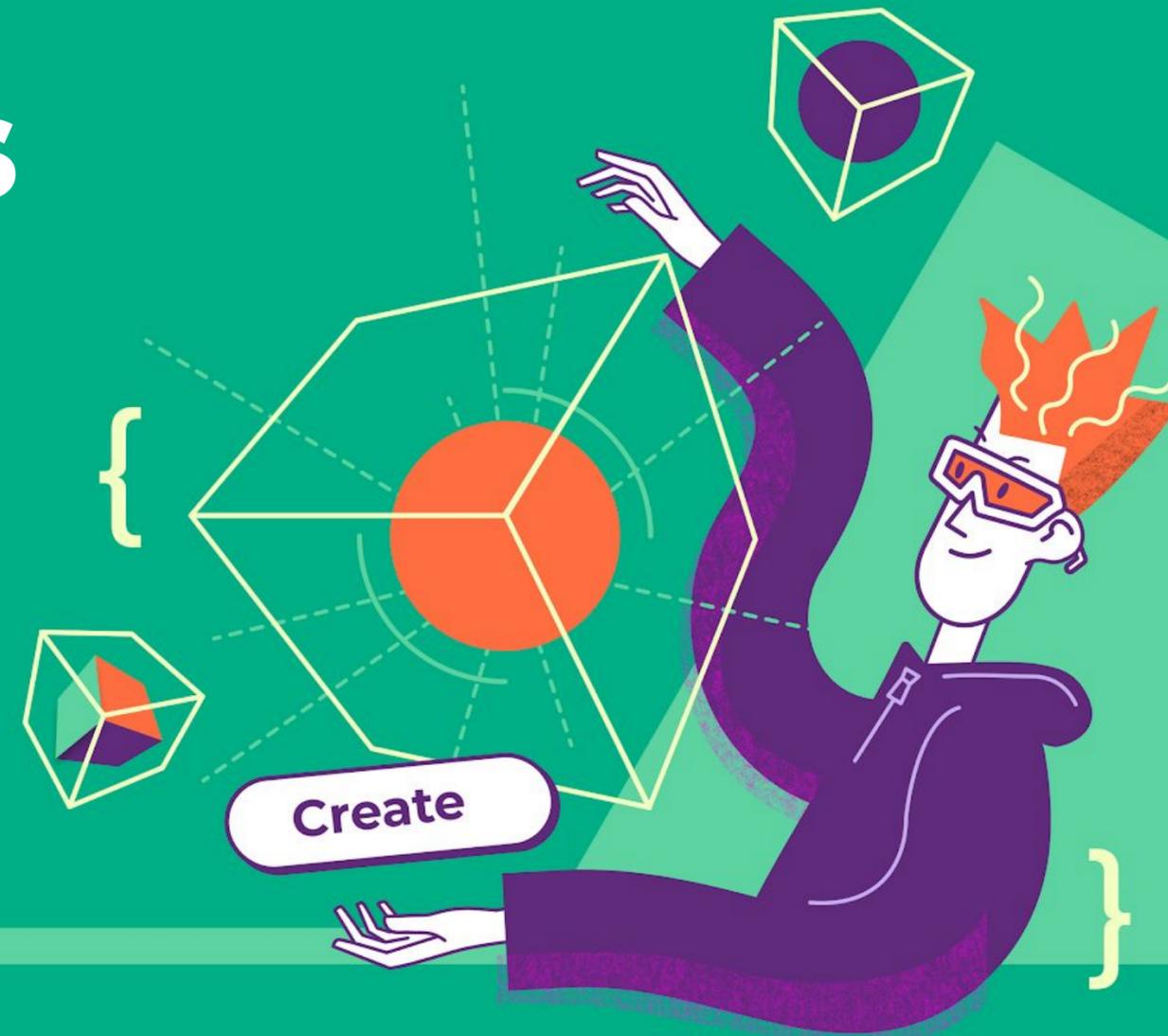


Algorithmics  
programming

# Desarrollo de Videojuegos en Unity

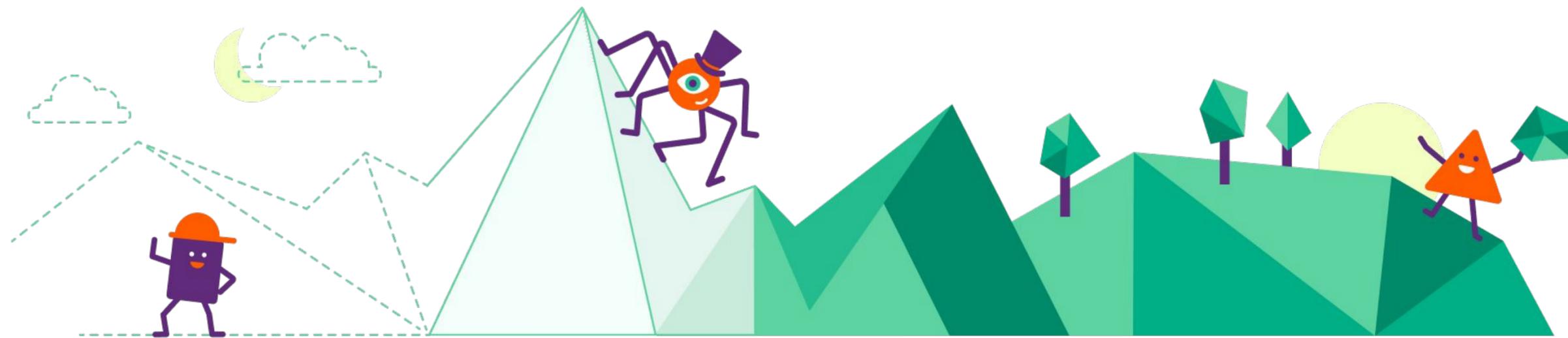
Un curso para niños de 12 a 16 años

Creando nuestros propios mundos usando el modelado 3D y la programación

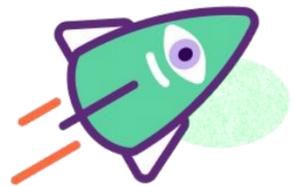


# Creadores de mundos

Algunos niños no sueñan con ser actores, sino directores de cine, para poder compartir su visión del mundo con otras personas. Hay niños que no quieren jugar, sino que crean sus propios mundos. Este curso es para ellos



# ¡Todos lo disfrutarán!



## Resultados visibles

El motor Unity y una introducción a los fundamentos de la programación permite a nuestros hijos convertir sus ideas más osadas en realidad



## Altos niveles de motivación

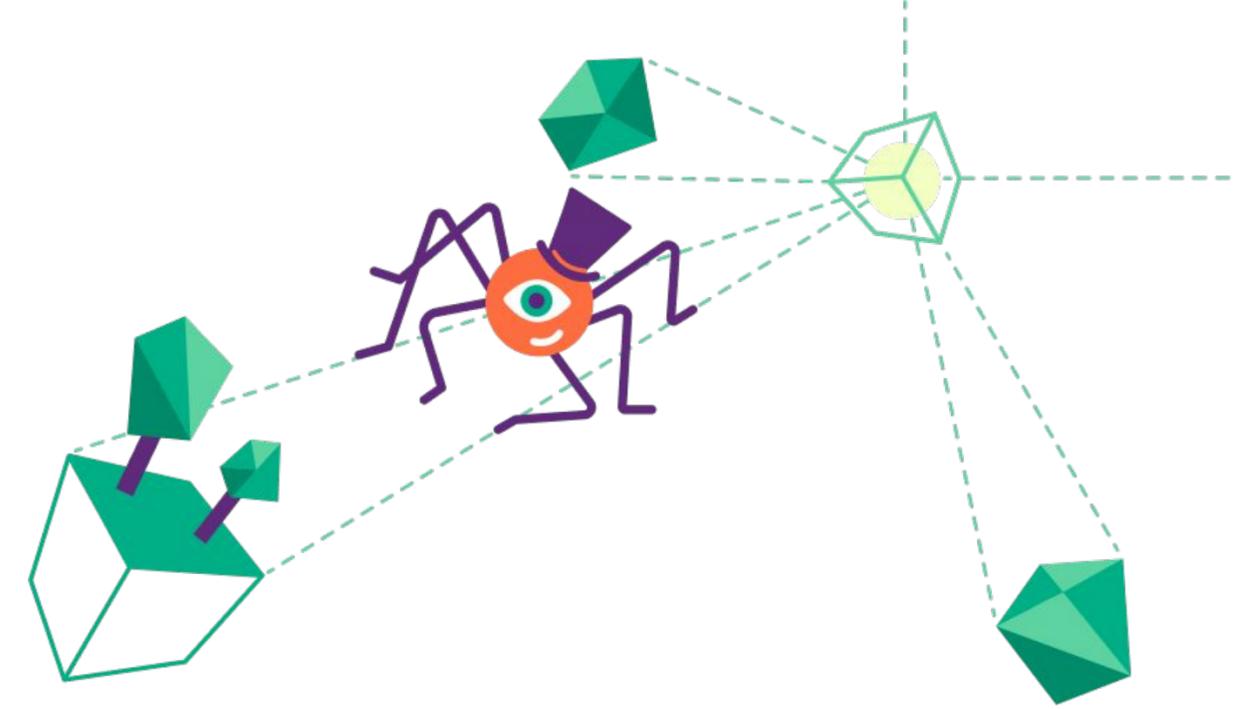
Muchos juegos populares han sido creados basados en Unity. Con el nuevo conocimiento que adquieren, los adolescentes también ganan la libertad de hacer un juego que todo el mundo conocerá



## Un nivel de entrada bajo

El curso será interesante para los que ya están familiarizados con los motores de juegos y para los que nunca han creado sus propios juegos

# Nuestros adolescentes aprenden:



- ◆ El uso de las herramientas básicas de Unity para implementar sus propias ideas
- ◆ Crear juegos atmosféricos con física de objetos, iluminación, y sistemas de partículas
- ◆ A desarrollar niveles de juegos como un verdadero diseñador de niveles

- ◆ A escribir código en C#, a trabajar con scripts, variables, y tipos de datos
- ◆ A planificar el trabajo en un proyecto, funcionar como un equipo y presentar sus resultados

# Plan de estudios

## Módulo 1. Fundamentos de Unity

1. Introducción a Unity.
2. Trabajo con objetos de juego y prefabs.
3. Trabajo con materiales y texturas.
4. Crear un prototipo de un nivel de juego.

## Módulo 2. Diseño de nivel 3D

1. Empezar con un paisaje.
2. Detalles en paisajes.
3. Ajustes de iluminación.
4. Efectos visuales y de sonido.

## Módulo 3. Programación de videojuegos en C#

1. Introducción al lenguaje C#.
2. Variables y tipos de datos.
3. Construcciones condicionales.
4. Ciclos.
5. Objetos y métodos.
6. Clases.
7. Entrada del usuario.

## Módulo 4. Animar objetos 3D

1. Introducción a la animación.
2. Trabajo con un animador. Animar un humanoide.
3. Trabajo con un animador. Animación de otros objetos.
4. Crear un tráiler de videojuego. Video CG.

## Módulo 5. Las características específicas de juegos 2D. Plataforma móvil.

1. Introducción a los juegos 2D.
2. Animar juegos 2D.
3. Físicas en juegos 2D.
4. Crear para Android y la Play Store.

## Módulo 6. Crear un juego de carreras en 3D

1. Introducción al género de juegos de carreras.
2. Diseño de nivel para un juego de carreras.
3. Programar la lógica de un juego de carreras. Parte 1.
4. Programar la lógica de un juego de carreras. Parte 2.

## Módulo 7. Crear un juego de rol en 3D

1. Introducción al género RPG.
2. Diseño de nivel para juegos RPG.
3. Programar la lógica de un juego RPG. Parte 1.
4. Programar la lógica de un juego RPG. Parte 2.

# ¿Por qué Unity?



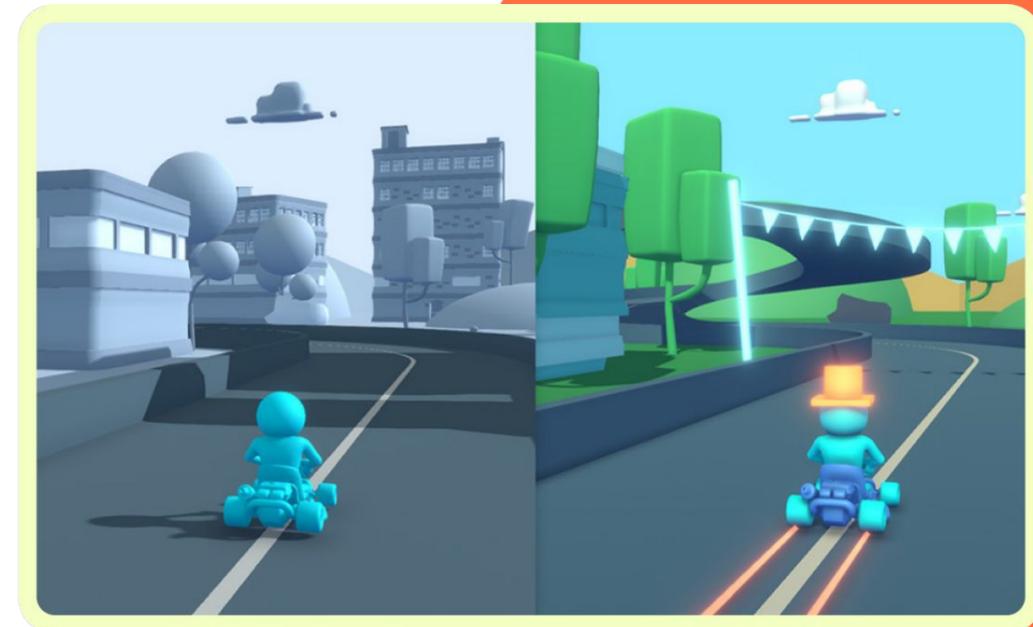
Unity es una plataforma de desarrollo de contenidos 3D en tiempo real que incluye juegos para computadoras y para móviles.

- ◆ El motor de Unity les permite crear juegos para las plataformas más populares
- ◆ Para un desarrollador novato, la plataforma Unity es gratuita
- ◆ Edad recomendada para trabajar con Unity: 12 años o más
- ◆ Tiene un amplio campo de aplicación: arquitectura, construcción y diseño, cine y animación, juegos para teléfonos móviles, PCs y consolas



# Un enfoque basado en proyectos

- ◆ Desde las primeras clases, los chicos crean mini-proyectos, aplicando el conocimiento que han adquirido en la práctica
- ◆ Comparten proyectos con sus compañeros directamente dentro de la plataforma y aprender a dar y recibir retroalimentación al final de cada módulo
- ◆ Presentan un proyecto completo individual o en grupo



# ¿Cómo funcionan nuestras lecciones?

- **En línea o en la escuela de Algorithmics** en su ciudad
- En grupos **de hasta 6 estudiantes** en línea y hasta **12 estudiantes** presencial
- **90 minutos** con un descanso
- **Una vez a la semana,** 1 año académico

El **profesor** explica el material de una manera accesible y hace que los niños se interesen en el nuevo tema

Los niños no se quedarán atrás en el programa: **las lecciones perdidas pueden ser tomadas en la plataforma, 24/7**

No debe revisar los deberes: **no hay deberes obligatorios para el hogar** en Algorithmics

**Usted** obtendrá acceso a **nuestra plataforma** y podrá seguir el progreso de su hijo

# ¿Por qué la gente elige **Algorithmics**?

- ◆ Los programas de nuestros cursos son desarrollados por un equipo de **metodólogos, profesores y psicólogos profesionales**
- ◆ Los **profesores** de Algorithmics hablan el mismo idioma que los niños, aman su materia y saben cómo hacer que los adolescentes se interesen por ella
- ◆ Nuestra **plataforma educativa informática** es 3 en 1: es un libro de texto inteligente, un entorno para crear proyectos y una comunidad de intereses



# Algorithmics

Somos una escuela internacional de programación  
para niños de 6 a 18 años

😊 1 100 000 graduados

🚩 515 socios

🏠 90+ países



# Curso para niños de 6 a 18 años

Los niños pueden comenzar a estudiar con Algorithmics a cualquier edad. Cuando terminan su curso, pueden pasar al siguiente para continuar sus estudios en el nuevo curso académico

Nombre del curso:	Edad:	6 — 7	8 — 9	10 — 11	12 — 13	14 — 15	16 — 18
Desarrollo Front-end							
Python Pro (2 años)							
Python Start (2 años)							
<b>Desarrollo de Videojuegos en Unity</b>							
Creación de Sitios Web							
Diseño de Juegos							
Diseño Gráfico							
Creadores de Contenido de Vídeo							
Programación Visual							
Sesiones de Verano							
Alfabetización Digital							
El Caballero del Código							

**Algorithmics**

# Reserve un lugar en uno de nuestros grupos

Por favor, espere a que nuestro director le llame para que pueda elegir una fecha de inicio de clases adecuada

[enlace al sitio web]

[número de teléfono]

