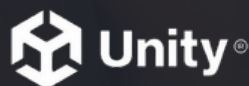


4ª EDICIÓN

BOOTCAMP

(STEGA ACADEMY'S VERSION)

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS
CON UNITY (ONLINE)



WWW.STEGAACADEMY.ES



En **Stega Academy**, nuestra misión es clara: ayudarte a forjar tu futuro en el desarrollo de videojuegos.

¿QUÉ NOS DISTINGUE?



- **No vendemos humo:** No te enseñamos a hacer un triple A de multijugador en mundo abierto.
- **Enfoque realista:** Te enseñamos a dominar los fundamentos y a crear juegos completos a escala manejable.
- **Experiencia práctica:** Al finalizar el Bootcamp, habrás desarrollado tu propio videojuego.
- **Profesorado apasionado:** No sólo enseñamos, inspiramos.
- **Atención personalizada:** Creemos en una comunicación fluida entre profesores y alumnos.
- **Resultados que hablan por sí solos:** Tu orgullo al ver tus creaciones cobrar vida es nuestra mayor recompensa.

BOOTCAMP Y SU METODOLOGÍA

El bootcamp está centrado en **aprender a programar un videojuego en Unity usando C#**, con clases online accesibles de por vida, y en conexión directa con el profesorado a través de Discord.

La mejor forma de aprender a hacer videojuegos es haciendo videojuegos :) Por eso nuestras **clases son muy prácticas**, y todo el contenido teórico se va enseñando a la vez que vamos desarrollando diferentes tipos de videojuegos y mecánicas.

Además, también impartimos otros cursos útiles para complementar tu perfil y que así tengas más oportunidades de hacerte un hueco en la industria, como son **Game Design, Producción o Matemáticas para Videojuegos**.



OBJETIVOS



OBJETIVO

Nuestro objetivo es que nuestro alumnado salga de los cursos con un nuevo conocimiento afianzado, que le ofrezca más oportunidades de hacerse un hueco en la industria.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Toda la población del multiverso que no tenga conocimientos previos, o con conocimientos básicos, y con muchas ganas de aprender y pasarlo bien.



TEMARIO

ENSEÑAMOS HACIENDO VIDEOJUEGOS

CONTENIDO TEÓRICO

Editor de Unity
Introducción a la
programación en C#
UI
Scripting Básico
Scripting Intermedio
Game Design y Producción
Rendering y Shading
2D lightning URP
Cinemachine
Unity 2023
Unity Mobile
Generación procedural
Matemáticas para
videojuegos
Patrones de diseño
Arquitectura de diseño y
código limpio

VIDEOJUEGOS Y TIPOS DE MECÁNICAS

Shoot em up
Plataformas 2D
Survival Shooter 3D
Buscaminas
FPS
RPG Isométrico
Combates por
Turnos
Plataformas 3D
Inventario RPG
Walking Simulator
con Ink
Point and Click
Puzzle Game

SE PUEDE APRENDER A PROGRAMAR
SIN MORIR EN EL INTENTO :)

PROGRAMACIÓN

El bootcamp está centrado en la parte de programación de un videojuego, la mayor parte de horas la invertimos en aprender a programar y conocer la API de Unity.

Para todos los tipos de juegos y mecánicas que desarrollamos, utilizamos los assets que necesitamos de la Unity Store.

Aquí tienes al detalle qué aprenderás de Scripting en Stega Academy.

Continuamos en la siguiente página



SCRIPTING BÁSICO

Scripts como componentes de

comportamiento

Variables y funciones

Sintaxis

Bucles y condicionales

Awake y Start

Update y FixedUpdate

Componentes

Gameobjects

Translate y Rotate

Look At e Interpolación lineal

Inputs

Instantiate y Destroy

OnMouseDown

GetComponent

Tipos de Datos

Arrays

Object Pooling

OnTrigger

OnCollision



SCRIPTING INTERMEDIO

Raycasts

Listas y diccionarios

Quaternions

Corrutinas

Scriptable Objects

Herencia

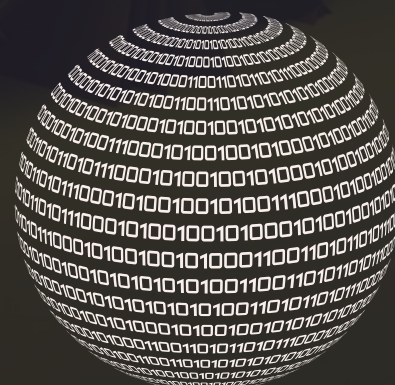
Delegados

Eventos

Atributos

Interfaces

Overriding



CARACTERÍSTICAS DEL BOOTCAMP



100% ONLINE Y A TU RITMO

300 HORAS DE CLASE GRABADAS + TUTORÍAS

**CLASE EN DIRECTO LOS JUEVES POR
LA TARDE**

**ACCESO AL CONTENIDO PARA SIEMPRE
NUEVOS JUEGOS Y TEMARIO
ACTUALIZADO**

DESCUENTO EN EL RESTO DE CURSOS

**TALLERES/CHARLAS ONLINE POR
PROFESIONALES DEL SECTOR**

COMUNICACIÓN DIRECTA POR DISCORD

TUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO FINAL

CERTIFICADO AL FINALIZAR

ONLINE | BOOTCAMP | WWW.STEGAACADEMY.ES

ONLINE | BOOTCAMP | WWW.STEGAACADEMY.ES



ACADEMY@STEGA.IO

WWW.STEGAACADEMY.ES

