

INTRODUCCIÓN A UNITY

Breve descripción del curso:

En esta asignatura se llevará a cabo una completa introducción a Unity y a las herramientas básicas de desarrollo de aplicaciones interactivas y juegos

Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):

Unity es un poderoso motor de videojuegos que ha alcanzado la categoría de herramienta de creación de contenidos interactivos y multimedia. Sus características permiten el desarrollo de aplicaciones multiplataforma de gran exigencia en contenidos gráficos interactivos; especialmente indicado para el desarrollo de juegos, juegos serios, realidad aumentada y realidad virtual.

Unity destaca por facilitar el desarrollo de aplicaciones en las más importantes plataformas: Windows, Mac, consolas, iOS, Android etc. Este será el objetivo básico, proporcionando al alumno una visión general de las herramientas necesarias para el desarrollo de aplicaciones interactivas y juegos para las diferentes plataformas:

- Características generales de Unity
- Elementos fundamentales en las aplicaciones de Unity
- Scripting
- Características específicas de Unity en el desarrollo de aplicaciones móviles: tratamiento de los sensores, gestión de la pantalla multitáctil, elementos de rendering específicos para dispositivos móviles, relaciones de aspecto, despliegue de aplicaciones en cada plataforma móvil

Conocimientos de acceso:

Poseer una titulación universitaria o estar matriculado en el último curso, con menos de 30 créditos ECTS incluido PFC para terminar.

Deberán presentar: fotocopia DNI, fotografía carnet, fotocopia título universitario

Conocimientos previos necesarios:

Se recomiendan conocimientos básicos de programación orientada a objetos

Se requiere titulación universitaria. Excepcionalmente se puede considerar por la Dirección el acceso a profesionales sin titulación universitaria que tengan una experiencia demostrada de más de tres años en un ámbito relacionado con el programa y acrediten requisitos legales para cursar estudios universitarios. Los alumnos matriculados en estas condiciones sólo podrán obtener un certificado de Aprovechamiento por los estudios superados pero no podrán optar a la obtención del Título Propio de postgrado.

Acción formativa dirigida a:

Ingenieros informáticos, telecomunicaciones u otras titulaciones, con conocimientos básicos de programación, que quieran desarrollar aplicaciones interactivas y videojuegos en plataformas móviles.

Temas a desarrollar:

1. Introducción a los motores de juegos
2. Introducción a Unity
3. Elementos fundamentales de Unity
4. Las diferentes plataformas
5. Scripting
6. Desarrollo de interfaces de usuario
7. Un ejemplo completo paso a paso

Metodología didáctica:

La asignatura se imparte bajo la modalidad online y utiliza las herramientas de formación propias de la Universitat Politècnica de València. El alumno puede por tanto asistir on-line a las clases y prácticas, lo que no le impide al alumno participar en la clase, realizar preguntas, etc. Las clases quedan además grabadas y son puestas a disposición de todos los alumnos para su posible consulta. 1 Crédito ECTS se corresponde con entre 2 y 5 horas de clase, más entre 8 y 5 horas de trabajo guiado, más entre 10 y 20 horas de trabajo a realizar por el alumno.

El título facilita herramientas software y hardware para posibilitar el seguimiento de las asignaturas. Sí que es requisito indispensable que los alumnos dispongan de una máquina con Windows, Linux o MAC y acceso a internet propio, desde la cual puedan seguir las clases a través de policonecta.

La evaluación de la asignatura se realizará a través de la evaluación de las prácticas y trabajos realizados por el alumno.

Documentación a entregar a los alumnos:

Como alumnos del CFP, se tiene acceso a la biblioteca física pero también a la electrónica, estando así a vuestra disposición un importante fondo de información bibliográfica relacionada con las materias impartidas.

Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: http://www.cfp.upv.es/cond_gen?5

Organizadores:

Responsable de actividad	JESÚS TOMÁS GIRONÉS
Coordinador	JAVIER SILVESTRE BLANES
Coordinador	BEATRIZ TIRADO GIL

Datos básicos:

Dirección web	www.androidcurso.com
Correo electrónico	beatigi@upvnet.upv.es
Tipo de curso	MÓDULO DE T.P.
Estado	TERMINADO
Duración en horas	30 horas a distancia
Créditos ECTS	3
Información técnica docente	Beatriz Tirado beatigi@upvnet.upv.es Ext. 49347 96 284 93 47 EPSG

Dónde y Cuándo:

Dónde	INTERNET
Horario	INTERNET
Lugar de impartición	Curso modalidad on-line Aula de Policonecta
Fecha Inicio	28/09/18
Fecha Fin	30/11/18 La fecha límite para entrega de trabajos, realización de prácticas y otras actividades no lectivas será el 31/12/18

Datos de matriculación:	
Matrícula desde	18/09/18
Inicio de preinscripción	28/07/18
Mínimo de alumnos	1
Máximo de alumnos	95
Precio	138,00 euros
Observaciones al precio	138€ Público en general 117€ Alumni UPV PLUS 117€ Alumno UPV 117€ Personal UPV 117€ Desempleados y Profesores Primaria, ESO, Universidad (añadir al expediente documentación que lo justifique)
Profesorado:	
LINARES PELLICER, JORDI JOAN	

Asignaturas del Curso:				
Asignatura	Tipo oferta	Nombre del Grupo	Previsto Inicio	Previsto Fin
INTRODUCCIÓN A UNITY	T	18/19	28/09/18	30/11/18
[O] Optativa [T] Troncal				