

Máster en Diseño y Programación de Videojuegos con Unity 3D (Modalidad Online)

Tutorías: Martes de 10:00 a 12:00

Calendario: Calendario Escolar 2015-2016 para la ciudad de Zaragoza

Profesorado: Iván García Subero y Aitor Román Ibáñez

Día	Fecha	Contenido	Bloque
M	03-mar	Presentación del Curso	Gestión
M	03-mar	Presentación del Curso	Gestión
M	10-mar	Introducción al interfaz de Unity 3D y operaciones con GameObjects	Diseño
M	10-mar	GameObjects predefinidos: Cámaras, luces, partículas, modelos...	Diseño
M	17-mar	Componentes: Rigidbody, agentes de navegación, animadores...	Diseño
M	17-mar	Obtención y gestión de paquetes de recursos	Diseño
M	24-mar	Manejo profesional del editor de terrenos y World Machine	Diseño
M	24-mar	Proyecto Obligatorio: Diseño de nivel exterior	Proyecto
M	31-mar	-	
M	31-mar	-	
M	07-abr	Gestión del proyecto y recursos: Texturas, modelos, fuentes...	Diseño
M	07-abr	Fenómenos físicos: Gravedad, colisiones, fuerzas, uniones, tejidos...	Diseño
M	14-abr	Importación de texturas: Materiales y shaders	Diseño

M	14-abr	Importación y configuración de modelos estáticos y animados	Diseño
M	21-abr	Animación de objetos: Cámaras, luces, plataformas...	Diseño
M	21-abr	Animación de personajes: Clips de animación, Mecanim...	Diseño
M	28-abr	Generación de recorridos y técnicas de IA con Navigation	Diseño
M	28-abr	Proyecto Obligatorio: Diseño de nivel interior	Proyecto
M	05-may	Paquetes de utilidad general, starter kits y extensiones del engine	Diseño
M	05-may	Introducción al uso de scripts de repositorio	Diseño
M	12-may	Teoría de programación orientada a objetos para Unity 3D	Programación
M	12-may	Tipos de variable en Unity 3D	Programación
M	19-may	Objetos y variables de MonoBehaviour	Programación
M	19-may	Proyecto Obligatorio: Variables para comportamiento	Proyecto
M	26-may	Operadores de programación	Programación
M	26-may	Métodos de MonoBehaviour	Programación
M	02-jun	Métodos estáticos	Programación
M	02-jun	Métodos de objetos de MonoBehaviour	Programación
M	09-jun	Condicionales, bucles y sus aplicaciones	Programación
M	09-jun	Clases de interés general	Programación
M	16-jun	Manejo de la Consola de Unity 3D	Programación
M	16-jun	Proyecto Obligatorio: Programación de un arma de fuego	Proyecto
M	23-jun	Teoría de la programación de controladores: Personajes y vehículos	Programación

M	23-jun	Controladores de desplazamiento y rotación	Programación
M	30-jun	Controladores basados en física (Nvidia PhysX)	Programación
M	30-jun	Proyecto Obligatorio: Programación de un control de avión	Proyecto
M	07-jul	Controladores basados en CharacterController	Programación
M	07-jul	Controladores de animación (Mecanim)	Programación
M	14-jul	Programación de una GUI con responsive design	Programación
M	14-jul	Proyecto Obligatorio: Programación de un personaje	Proyecto
M	21-jul	Introducción a las técnicas de comunicación entre objetos	Programación
M	21-jul	Programación de creaciones y destrucciones de objetos	Programación
M	28-jul	Programación de búsquedas y tipos de búsqueda	Programación
M	28-jul	Programación de operaciones de jerarquía	Programación
M	04-ago	-	
M	04-ago	-	
M	11-ago	-	
M	11-ago	-	
M	18-ago	-	
M	18-ago	-	
M	25-ago	-	
M	25-ago	-	
M	01-sep	-	

M	01-sep	-	
M	08-sep	Programación de eventos de trigger	Programación
M	08-sep	Programación de eventos de colisión	Programación
M	15-sep	Programación de eventos de raycast	Programación
M	15-sep	Programación de adición y obtención de componentes	Programación
M	22-sep	Proyecto Obligatorio: Programación de un shooter sencillo	Proyecto
M	22-sep	Proyecto Obligatorio: Programación de un runner sencillo	Proyecto
M	29-sep	Programación para Android	Multiplataforma
M	29-sep	Persistencia y almacenamiento de datos	Multiplataforma
M	06-oct	Programación Network: Conexión, instancias de red y NetworkView	Multiplataforma
M	06-oct	Proyecto Obligatorio: Programación de un juego para Android	Proyecto
M	13-oct	-	
M	13-oct	-	
M	20-oct	Programación Network: Modos de sincronización de estados	Multiplataforma
M	20-oct	MySQL	Multiplataforma
M	27-oct	PHP	Multiplataforma
M	27-oct	Ejemplos prácticos de bases de datos para videojuego	Multiplataforma
M	03-nov	Publicación de proyectos en Facebook	Multiplataforma
M	03-nov	Realidad aumentada: Vuforia	Multiplataforma
M	10-nov	Compilación para múltiples plataformas	Multiplataforma

M	10-nov	Publicación en Google Play	Multiplataforma
M	17-nov	Monetización	Monetización
M	17-nov	AdMob	Monetización
M	24-nov	Configuración In App Billing	Monetización
M	24-nov	In App Billing	Monetización
M	01-dic	Puesta en común de ideas para el proyecto final	Proyecto
M	01-dic	Puesta en común de ideas para el proyecto final	Proyecto
M	08-dic	-	
M	08-dic	-	
M	15-dic	Análisis de requisitos del proyecto	Proyecto
M	15-dic	Análisis de requisitos del proyecto	Proyecto
M	22-dic	Diseño de soluciones para el proyecto	Proyecto
M	22-dic	Diseño de soluciones para el proyecto	Proyecto
M	29-dic	Primeras implementaciones	Proyecto
M	29-dic	Primeras implementaciones	Proyecto
M	05-ene	Proyecto Final Obligatorio	Proyecto
M	05-ene	Proyecto Final Obligatorio	Proyecto
M	12-ene	Proyecto Final Obligatorio	Proyecto
M	12-ene	Proyecto Final Obligatorio	Proyecto
M	19-ene	Proyecto Final Obligatorio	Proyecto

M	19-ene	Proyecto Final Obligatorio	Proyecto
M	26-ene	Proyecto Final Obligatorio	Proyecto
M	02-feb	Publicación del Proyecto Final Obligatorio	Proyecto