



# CURSO DE UNITY 3D

CÓDIGO DEL CURSO:  
SPEGC 18/2015

## DOCENTE:

**David Díaz González.** Desarrollador y modelador de videojuegos indies desde hace 3 años. En 2013 participó en **Idéame**, en Madrid, y en la GameJam de la TLP-INNOVA en Tenerife en Julio de 2014 bajo la denominación de Blue Wind Games, llevándose consigo el tercer premio. David está especializado en la creación del videojuego desde cero, partiendo de una idea para crear sus modelos y físicas con Blender y Unity.

**José Luis González Santana** (Yunior): Lleva dos años trabajando con Unity. Estudiante de Informática y de ADE así que su especialidad es tanto la programación de scripts como las diferentes fases de desarrollo como la experiencia de usuario y el marketing de los videojuegos. Además, se caracteriza por sus dotes de coordinación y trabajo en equipo.

Juntos han impartido una decena de cursos y talleres en organizaciones como la ULPGC (Taller de *Creación de videojuegos con Unity* en varias ocasiones), así como una master class en Animayo2014. David forma parte del estudio **Frozen Cats** el cual posee 4 juegos en el mercado de aplicaciones de Google (Google Play Market).

## FECHA:

Del 14 al 23 de abril de 2015

## HORARIO:

Martes 14 y 21 de abril: de 16:00 a 20:00 h.  
Miércoles y jueves 15, 16, 22 y 23 de abril: de 16:30 a 19:00 h.

## CALENDARIO

14 al 23 de abril de 2015 – 6 sesiones

14. Martes 16:00 - 18:00 (2h)  
15. Miércoles 16:30 - 19:00 (2.5h)  
16. Jueves 16:30 - 19:00 (2.5h)  
21. Martes 16:00 - 18:00 (2h)  
22. Miércoles 16:30 - 19:00 (2.5h)  
23. Jueves 16:30 - 19:00 (2.5h)

## DURACIÓN:

14 horas

## LUGAR:

Edificio INCUBE  
SPEGC -SALA GLOBAL  
Recinto Ferial de Canarias (INFECAR)  
Avda. de la Feria, 1.  
35012 Las Palmas de Gran Canaria

## OBJETIVO:

Curso práctico sobre conocimientos básicos en todos los componentes y funcionalidades de Unity

## DESTINATARIO:

Cualquier persona con conocimientos básicos en programación y que quiera aprender a usar la herramienta Unity. Debe **traer su propio portátil** y tener instalado Unity 4.6.

## PROGRAMA:

1. Intro y presentaciones (30m.)
2. Coger soltura con Unity (1h 30m)
3. Terrains (30m.)
4. Físicas y controles 2D y 3D. (3h.)
5. Mecanim y sprites (2h.)
6. Bake e intro a la AI. (1h.)
7. Interfaz usuario 4.5. (1h.)
8. Proyecto grupo. (1h.)
9. Proyectos y seguimiento. (3h 30m.)

+INFO: Telf. 928 424 600  
formación@spegc.org

PRECIO: 35 euros (impuestos incluidos)

promueve:

