



CURSO DE UNITY

CODE WEEK 2014
CÓDIGO DEL CURSO:
SPEGC 46/2014

DIRECCIÓN DEL CURSO:

David Díaz González

David comenzó su andadura como modelador y desarrollador de videojuegos hace 3 años, primero con Blender y luego descubrió Unity. Ha participado en el 2013 en el concurso Idéame de 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 realizando un juego de realidad virtual usando las Vrase (gafas de realidad aumentada). David está especializado en la creación del videojuego desde cero, partiendo de una idea para crear sus modelados y físicas con Blender y Unity.

José Luis González Santana (Yunior):

Estudiante del Doble Grado de Ingeniería Informática y Administración y Dirección de Empresas, tiene más de un año de experiencia con Unity 3D, habiendo asistido a distintos cursos de desarrollo de videojuegos con Unity 3D tanto presenciales como on-line, viendo las diferentes fases de desarrollo, no sólo el diseño y creación del videojuego sino también la experiencia de usuario y el marketing de los videojuegos. Su especialidad es la programación, no sólo en el desarrollo de videojuegos, que es su campo central de conocimientos, sino como

analista programador en general (aplicaciones para dispositivos móviles, webs, etc.) 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 Animayo 2014 donde desarrollaron en directo otros dos juegos. Además, ambos fundaron el estudio "Blue Wind Games" (Anteriormente conocido como "Yunid Games Studio"), que posee 3 juegos en el mercado de aplicaciones de Google (Google Play Market).

DURACIÓN:

4 horas

FECHA:

15 de octubre 2014.

HORARIO:

15 de octubre 2014 (16:00 a 20:00).

LUGAR:

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

OBJETIVOS:

El objetivo que se persigue con este conocer el Unity. El alumno debe traer su propio equipo, preferentemente portátil.

DIRIGIDO:

Dirigido a emprendedores y estudiantes. El alumno debe traer su propio equipo, preferentemente portátil.

PROGRAMA:

- ¿Qué es Unity?
- ¿Dónde encontrar recursos?
- ¿Cómo empezar?
- Nuestro primer proyecto .
- Manejando la interfaz de Unity.
- Físicas.
- Creando Scripts.
- Desarrollando las distintas escenas.
- Exportando nuestro juego a Android.

INSCRIPCIÓN

INSCRIPCIÓN GRATUITA - PLAZAS LIMITADAS

+ INFO: Telf. 928 42 46 00

promueve:

