DOCUMENTO DE INFORMACIÓN ESPECÍFICA DE ACCIÓN FORMATIVA

Denominación de enseñanza:	BOOTCAMP Diseño y Creación de Videojuegos Edición 2º		
Modalidad:	Streaming	**Horario:**	Lunes a Viernes de 09.30 H. a 15.00 H.
Lugar de impartición :	Code Space - C/Compositor Lehmberg Ruiz, 13, 29007, Málaga, España		
Duración:	425 horas en 25 semanas(*)	**Nº horas lectivas:**	425 Horas
Fecha Inicio:	13/09/2021	**Fecha Fin:**	04/03/2022
Temario:	**Módulo 1: Introducción. Historia del sector. Industria.** Tema 1: Breve historia de los videojuegos Tema 2: La industria del videojuego **Módulo 2: Unity: Editor y programación con C#** Tema 1: Editor de Unity Tema 2: Scripting básico Tema 3: Animaciones Tema 4: Físicas Tema 5: Scripting avanzado Tema 6: Rendering y Shading Tema 7: Cinemáticas **Módulo 3: Diseño de Juego** Tema 1: Narrativa. Tema 2: Mecánicas. Tema 3: Jugabilidad. Progresión. Balanceado. Tema 4: Diseño de niveles. Tema 5: Estética de un videojuego. **Módulo 4: Programación de diferentes tipos de juegos** Tema 1: Plataformas 2D Tema 2: TileMap2D Tema 3: Plataformas 3D Tema 4: RPG Tema 5: Aventura gráfica		**Módulo 5: Procedural y multijugador** Tema 1: Generación procedural de escenario 2D Tema 2: Generación procedural por ruido Tema 3: Generación procedural de escenario 3D Tema 4: Multijugador offline Tema 5: Multijugador online **Módulo 6: Proceso productivo** Tema 1: Fases de producción de un videojuego Tema 2: Perfiles laborales Tema 3: Metodologías de trabajo Tema 4: Herramientas **Módulo 7: Plan de empresa y Marketing** Tema 1: Plan de empresa y Marketing
Compentencias a alcanzar:	Aprender a diseñar un videojuego con distintos parámetros y cumpliendo unos objetivos establecidos. Conocer las herramientas necesarias para trabajar en cada fase de producción. Manejar el entorno Unity a un nivel profesional Conocer las herramientas que Unity3D proporciona para creación de contenido 3D. Aprender a importar y adaptar contenido en Unity3D. Aprender scripting avanzado (C#) Comprender distintas técnicas de optimización. Aplicar los conocimientos adquiridos en la realización de un proyecto individual o en grupo. Adquirir una perspectiva real sobre la industria y tendencias actuales. Crear experiencias en Realidad Virtual Crear videojuegos para eSports		
Metodología:	Clases online de contenido teórico y práctico.		
Destinatario/a:	Cualquier tipo de usuario sin experiencia previa en la materia.		
Requisitos de acceso:	Ofimática a nivel de usuario. Conocimientos básicos en instalación de programas. Actitud positiva y proactiva. Horas de dedicación y repaso en casa.		
Nº máximo de alumnos inscritos por curso:	15		
Carácter:	Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad.		

Material necesario:	Equipo con conexión a Internet con los siguientes requisitos recomendados: Procesador Intel Core i7, RAM 16 Gb o superior, Tarjeta gráfica 1Gb o superior, 2 monitores.		
Material puesto a disposición del alumno:		**Incluido en precio :**	
Precio de material no incluido y oferatado por Code Space :			

Profesorado:	· Alejandro Montero
Cualificación del profesorado	Licenciado en ingenieria informática con mas de 10 años de experiencia como programador. Fundador y director de Fraxelgames, empresa de desarrollo de videojuegos especialmente para consola. Más información en Linkedin: https://www.linkedin.com/in/alejandro-montero-vila/

Fecha Inicio:	13/09/2021	**Fecha Fin:**	04/03/2022
Vía de contacto con el profesorado	Campus Virtual		
Campus Virtual	https://codespaceacademy.classlife.education/		

Condiciones para obtener el Diploma ó Certificado de Asistencia:	Finalizar todos los temas impartidos y finalizar con éxito los ejercicios y proyecto final.		
Horas de asitencia mínima exigidas:	80%		
Examen o pruebas obligatorios:		**Requisitos de superación:**	Viabilidad del proyecto final

Precio Formación :	4.675,00 €	**Precio Total (Impuestos Incluidos) :**	4.675,00 €
Precio otros conceptos:	0,00 €		
Plazo de vigencias de las condiciones ofertadas:	Desde el 15/03/2021 hasta 15/09/2021		
Procedimientos de pago:	El Alumno podrá realizar el pago del importe del Servicio contratado: (i) En un único pago por la totalidad del importe mediante tarjeta o transferencia bancaria; (ii) En sucesivas cuotas mensuales anticipadas, pagaderas entre los días 1 y 10 de cada mes, mediante domiciliación bancaria, previo análisis del perfil de riesgo financiero del alumno por parte de CODE SPACE sin existir obligación de ofrecer dicha financiación, y garantizando el pago de las mismas mediante el nombramiento de un fiador (el "Fiador"), el cual responderá solidariamente en caso de impago por el Alumno. El número de cuotas y el importe de cada una de ellas se establecerán en las Condiciones Particulares del correspondiente formulario de matriculación. Financiación *(1*)* . (i) CODE SPACE podrá suscribir convenios con entidades financieras para facilitar al Alumno la financiación del Servicio. En tal caso, CODE SPACE podrá tramitar, exclusivamente como intermediario de crédito a título subsidiario, el procedimiento de concesión de crédito conforme a lo pactado en dichos convenios, informando con carácter previo al Alumno sobre las condiciones del producto financiero ofertado por la entidad financiera colaboradora. CODE SPACE no garantiza que el Alumno obtenga la financiación ni las condiciones financieras pretendidas por el mismo, lo que dependerá exclusivamente de la entidad financiera correspondiente. La no obtención del crédito supondrá la resolución de la relación contractual existente entre el Alumno y CODE SPACE, salvo que el Alumno se comprometa a realizar el pago del Servicio en cualquiera de las formas de pago previstas en las Condiciones Particulares del presente formulario. Asimismo, CODE SPACE no responderá de ninguna reclamación o queja derivada de la relación que, en su caso, mantenga el Alumno con la entidad financiera. CODE SPACE podrá ofrecer al Alumno su participación en la consecución de una beca para la matrícula del curso. Dicha beca queda sujeta a las condiciones que en cada momento establezca CODE SPACE y que serán informadas al Alumno.		

(*) La matriculación en el curso conlleva que el Alumno tenga derecho a acceder y utilizar la plataforma que ponga a su disposición CODE SPACE durante el plazo de 1 año desde la formalización de la matrícula, prorrogable por anualidades sucesivas salvo que cualquiera de las partes notifique a la otra su deseo de no prorrogar el acceso y uso de la plataforma. A partir del primer plazo, el acceso y uso de la plataforma conllevará un coste anual para el alumno de 20 euros impuestos incluidos.

(1*) De acuerdo con el artículo 26.2 y el artículo 29.3, de la Ley 16/2011, de 24 de junio, de contratos de crédito al consumo, la ineficacia del contrato de consumo determinará la ineficacia del contrato de crédito destinado a su financiación. La persona usuaria podrá ejercitar frente a la entidad prestamista con quien se contrate dicha financiación los mismos derechos que le corresponden frente al centro, siempre que concurran todos los requisitos siguientes: 1.º Que los bienes o servicios objeto del contrato no hayan sido entregados en todo o en parte, o no sean conforme a lo pactado en el contrato. 2.º Que la persona usuaria haya reclamado judicial o extrajudicialmente, por cualquier medio acreditado en derecho, contra la empresa proveedora y no haya obtenido la satisfacción a la que tiene derecho.

Datos del centro de formación : Code Space ; C/Compositor Lehmberg Ruiz, 13, 29007, Málaga, 952 30 04 26 info@codespaceacademy.com www.codespaceacademy.com / Datos fiscales de la entidad : Jose Antonio Sánchez Cozar, S.L. CIF: B92086867 - C/Sigfrido 1, Planta 2ª, Local 7 ,29006, Málaga - 952 158 776