

BOOTCAMP VIDEOJUEGOS

ÍNDICE

- 03 Desafío Latam
- 03 Alianzas y colaboradores
- 04 Descripción del curso
- 04 Objetivos del curso
- 05 Programa Bootcamp
- 06 ¿Para quién es el curso?
- 06 Profesores
- 07 Eventos y Comunidad
- 09 Algunos de nuestros graduados



DESAFÍO LATAM

Es una academia digital que busca impactar el desarrollo de Latinoamérica a través de la creación de Capital Humano en tecnologías de alto nivel, generando la transformación profesional del individuo, en una comunidad desafiante, mediante un modelo flexible y enriquecido.

AL 2017

3 países   

40 Bootcamps

600 Alumnos graduados



“He probado distintos cursos online y presenciales, ninguno tan rápido y activo como DL. No tienes tiempo de quedarte atrás, lo cual es bueno si en realidad quieres aprender a enfocarte y entrar al workflow de programación.”

Andrea Fernández - Fullstack México

ALIANZAS Y COLABORADORES



mercado
libre



Microsoft





BOOTCAMP VIDEOJUEGOS

Descripción del Curso

Curso de desarrollo de videojuegos con Unity, donde se enseña por un lado la programación en C# necesaria, como los conocimientos en gráficas 2D y 3D. Para finalizar se revisarán temas de audio, diseño de videojuegos, distribución y comercialización. Es un taller práctico donde los estudiantes desarrollarán prototipos de juegos en 2D y 3D.

En este curso se enseña desde cero programación y animación en el contexto de los videojuegos, con el objetivo que rápidamente se vayan introduciendo en temas más complejos.

En 138 horas totales de clases, los estudiantes tendrán los conocimientos necesarios para crear videojuegos en 2D y en 3D en Unity, incluyendo la creación de los assets del juego.

Objetivo del curso

Que los alumnos adquieran los conocimientos necesarios para crear videojuegos en 2D y en 3D en Unity, incluyendo la creación de los elementos que lo constituyen (animaciones, modelos, IA, etc), para que puedan iniciar su propio proyecto o inicien una carrera como desarrollador de videojuegos.

Programa

1. Programación

- 1.1. Control de versiones
- 1.2. Programación pura en C#, llegando hasta entender clases. herencia y polimorfismo.
- 1.3. Filosofía de Unity.
- 1.4. Componentes y funciones centrales de Unity y creación de scripts.
- 1.5. Componentes y funciones en sus versiones 3D.
- 1.6. Interfaces de usuario.
- 1.7. Pathfinding
- 1.8. Optimización

2. Gráfica

- 2.1. Creación de assets en 2D.
- 2.2. Edición de imágenes.
- 2.3. Animaciones 2D.
- 2.4. Tiles
- 2.5. Creación de niveles en editor externo.
- 2.6. Importación de arte a Unity.
- 2.7. Crear animaciones y máquinas de estado en el editor.
- 2.8. Introducción al modelado 3D.
- 2.9. Mesh, materiales, texturas y shaders.
- 2.10. Editor de terreno.
- 2.11. Skyboxes e iluminación.
- 2.12. Rigging.
- 2.13. Importación de animaciones a Unity.
- 2.14. Efectos de partículas.

3. Audio

4. Diseño de Videojuegos

5. Juegos en línea

6. Modelos de negocio

- 6.1. Publicidad
- 6.2. Compras en juego
- 6.3. Obtener datos de los jugadores.

¿Para quién es el curso?

Es un curso ideado para quienes quieren comenzar en mundo del desarrollo de videojuegos. No existen requisitos técnicos, más que uso de computador nivel usuario, pero es un buen complemento haber utilizado herramientas de edición de imágenes, modelado 3D y/o programación, pero en el curso se enseñará todo desde las bases.

Profesores

Blas Mena

Tiene 4 años de experiencia en la industria de los videojuegos utilizando Unity como principal herramienta. Ha participado como programador en el desarrollo de 3 juegos comerciales para plataformas móviles y para web. Ha publicado juegos experimentales gratuitos para PC y web, que ha desarrollado por gusto como proyectos personales.

Cristián Brevis

Técnico audiovisual de DuocUC con estudios anteriores de informática como analista y administrador de sistemas. Especializado en post-producción audiovisual, programación de interactividad y motores de videojuegos. Después de trabajar para proyectos interactivos para diferentes agencias y estudios como Mitochondria, Garage 3D o INGC technology, en 2013 funda Primigenio Estudio como proyecto personal en el que actualmente desarrolla productos audiovisuales para la industria de los videojuegos, trabajando como artista técnico y en paralelo desempeñándose como profesor en la carrera de Juegos digitales de la Universidad Andrés Bello y de Animación 3D en la Universidad Gabriela Mistral.

BENEFICIOS MODELO DESAFÍO LATAM

- > Modelo educacional de vanguardia. Educación del siglo XXI
- > Se centra en generar competencias, actitudes y experiencias, en lugar de memorizar conceptos.
- > Flexibilidad horaria
- > Permite aprender conceptos teóricos a su propio ritmo.
- > Muchas horas de experiencia práctica, lo cual es muy valorado para la búsqueda de trabajo.
- > Se trabaja en paralelo habilidades blandas: Trabajo en equipo, explicación del trabajo, identificar errores, experiencia con herramientas de agilidad, trabajar con control de versiones, aprender a construir proyectos desde cero, pero también ganan experiencia trabajando en el código de otro, toma de requerimientos.
- > Es un proceso más “entretenido”, es muy práctico.

EVENTOS Y COMUNIDAD

> Hackshows

Eventos de cierre de los cursos donde los graduados presentan sus proyectos.

> Hackatones Generación

Cada generación se organiza un fin de semana para competir entre ellos construyendo algún desafío.

> Asados de Comunidad

Varias veces al año se organizan reuniones de toda la comunidad de Desafío Latam donde profesores, graduados, personajes de la industria, empresas amigas y alumnos comparten respecto de sus experiencias.

> Charlas Graduados

Con el fin de mantener el networking entre los alumnos, se organizan charlas para la comunidad.



ALGUNOS DE NUESTROS GRADUADOS

Paula Pinochet

UX and Content Strategist en LATAM Ki Technology
Antes: Periodista

Carlos Gajardo

Desarrollador Web Magnet
Antes: Estudios Universitarios Incompletos Comercial y Psicología.

Marcos Vittini

Modyo
Antes: Estudios Incompletos Informática

Nicolás Melgarejo

Fundador de TIClass.com
Antes: Profesor Física

Daniela Gattoni

Ingeniero de Software en Axiom Zen
Antes: Diseñadora

Benjamín Castañeda

Api Hostel EEUU
Antes: Ingeniería Industrial

Alex Holmes

Ruby on Rails Developer en Acid Labs
Antes: Marketing

Javier Acuña

Prey
Antes: Ingeniería Eléctrico

Debbie Iglesias M.

Diseñador Web Ki Technology
Antes: Recursos Humanos

Benjamín Silva

Radar
Antes: Ingeniero Comercial

Javiera Tapia

Web Developer 2Brains
Antes: Administración



DESAFIO
LATAM

"Equipo Ganador Hackathon
G6 Bootcamp Full-Stack"

Marzo 4 del 2017

"Gracias al bootcamp ahora siento que puedo tener una carrera en desarrollo web brindándole soluciones reales a las personas, sin tener que estar 5 años atrapado en una universidad malgastando el tiempo buscando ganar sólo un número (las notas)."

Carlos Gajardo - Fullstack Chile G1




DESAFIO LATAM

www.desafiolatam.com

inscripciones@desafiolatam.com

 /DesafioLatam

 /DesafioLatam