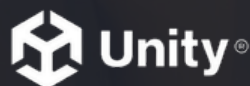


6º EDICIÓN

BOOTCAMP

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS
CON UNITY (ONLINE)



WWW.STEGAACADEMY.ES



En **Stega Academy** nuestra misión es clara: que salgas del bootcamp con los conocimientos necesarios para crear tu propio videojuego.

¿QUÉ NOS DISTINGUE?



- **No vendemos humo:** No te enseñamos a hacer un triple A de multijugador en mundo abierto.
- **Enfoque realista:** Te enseñamos a dominar los fundamentos y a crear juegos completos a escala manejable.
- **Experiencia práctica:** Al finalizar el Bootcamp, habrás desarrollado tu propio videojuego.
- **Profesorado apasionado:** No sólo enseñamos, inspiramos.
- **Atención personalizada:** Creemos en una comunicación fluida entre profesores y alumnos.
- **Resultados que hablan por sí solos:** Tu orgullo al ver tus creaciones cobrar vida es nuestra mayor recompensa.

BOOTCAMP Y SU METODOLOGÍA

El bootcamp está centrado en **aprender a programar un videojuego en Unity usando C#**, con clases online accesibles de por vida, y en conexión directa con el profesorado a través de Discord.

La mejor forma de aprender a hacer videojuegos es haciendo videojuegos :) Por eso nuestras **clases son muy prácticas**, y todo el contenido teórico se va enseñando a la vez que vamos desarrollando diferentes tipos de videojuegos y mecánicas.

Además, también impartimos otras materias útiles para complementar tu perfil y que así tengas más oportunidades de hacerte un hueco en la industria, como son **Game Design, Producción o Matemáticas para Videojuegos**.



OBJETIVOS



OBJETIVO

- Crear videojuegos
- Pasarlo bien
- Conocer gente
- Crear videojuegos
- Repito: Crear Videojuegos :)

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Toda la población del multiverso que no tenga conocimientos previos, o con conocimientos básicos, y con muchas ganas de aprender y pasarlo bien.



TEMARIO

ENSEÑAMOS HACIENDO VIDEOJUEGOS

CONTENIDO TEÓRICO

Editor de Unity
Introducción a la
programación en C#
UI
Scripting Básico
Scripting Intermedio
Game Design y Producción
Rendering y Shading
2D lightning URP
Cinemachine
Unity 6
Unity Mobile
Generación procedural
Matemáticas para
videojuegos
Patrones de diseño
Arquitectura de diseño y
código limpio

VIDEOJUEGOS Y TIPOS DE MECÁNICAS

Shoot em up
Plataformas 2D
Survival Shooter 3D
Buscaminas
FPS
RPG Isométrico
Combates por Turnos
Plataformas 3D
Inventario RPG
Aventura narrativa con Ink
Roguelike 2D

WWW.STEGAACADEMY.ES

BOOTCAMP

ONLINE

**SE PUEDE APRENDER A PROGRAMAR
SIN MORIR EN EL INTENTO :)**



PROGRAMACIÓN



El bootcamp está centrado en la parte de programación de un videojuego, la mayor parte de horas la invertimos en aprender a programar y conocer la API de Unity.

Para todos los tipos de juegos y mecánicas que desarrollamos, utilizamos los assets que necesitamos de la Unity Store.

Aquí tienes al detalle qué aprenderás de Scripting en Stega Academy.

Continuamos en la siguiente página





SCRIPTING BÁSICO

Scripts como componentes de comportamiento

Variables y funciones

Sintaxis

Bucles y condicionales

Awake y Start

Update y FixedUpdate

Componentes

Gameobjects

Translate y Rotate

Look At e Interpolación linear

Inputs

Instantiate y Destroy

OnMouseDown

GetComponent

Tipos de Datos

Arrays

Object Pooling

OnTrigger

OnCollision

SCRIPTING INTERMEDIO

Raycasts

Listas y diccionarios

Quaternions

Corrutinas

Scriptable Objects

Herencia

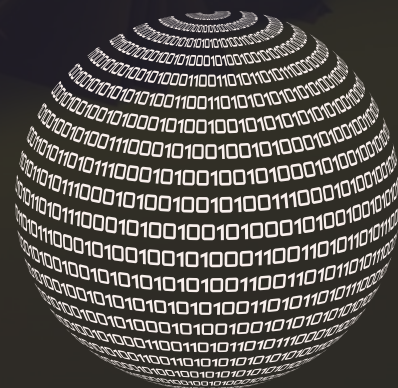
Delegados

Eventos

Atributos

Interfaces

Overriding





CARACTERÍSTICAS DEL BOOTCAMP

100% ONLINE Y A TU RITMO

MÁS DE 300 HORAS DE CLASE GRABADAS

**SUBIDA DE NUEVAS CLASES LOS
LUNES, MARTES Y MIÉRCOLES**

ACCESO AL CONTENIDO PARA SIEMPRE

**INICIO EL 19 DE OCTUBRE Y FIN EN JUNIO
DE 2027**

COMUNICACIÓN POR DISCORD

TUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO FINAL

CERTIFICADO AL FINALIZAR

WWW.STEGAACADEMY.ES

BOOTCAMP

ONLINE



PRECIO Y MÉTODOS DE PAGO

PRECIO TOTAL: 650€

**POSIBILIDAD DE PAGO
A TRES PLAZOS**

**MÉTODOS DE PAGO:
BIZUM
TRANSFERENCIA BANCARIA**

ONLINE | BOOTCAMP | WWW.STEGAACADEMY.ES

The background of the entire image is a dark, moody scene featuring several stylized, low-poly foxes. They are positioned on a rocky, uneven surface that resembles a cliff or a series of large stones. The foxes are rendered in a geometric, faceted style with various shades of brown, tan, and grey. One fox is prominently in the foreground on the left, looking towards the right. Another is slightly behind it, and a third is further back on the right. The lighting is soft and directional, coming from the upper left, which creates subtle highlights on the foxes' fur and the edges of the rocks, while the rest of the scene fades into a deep, dark blue-grey. The overall aesthetic is modern and artistic, typical of digital art used in tech or creative branding.

¡MATRICÚLATE AHORA!

WWW.STEGAACADEMY.ES

