



Pomelo Games
Juan M. Suarez - egresado de Animation Campus



GAMES

& interactivity

EL MUNDO COMO FRONTERA

Desde su fundación en el año 2004, Animation Campus brinda una sólida formación profesional de Excelencia en Animación, Videojuegos, Post Producción y Diseño.

Contamos con los Instructores Certificados más experimentados del medio, quienes trabajan junto a muy destacados artistas en una exclusiva red de contactos internacionales.

Nuestros Programas de Formación fueron elaborados junto a Mr. Frank Terry (USA), Director de uno de los Programas de Character Animation más importantes del mundo, quien estuvo comprometido como nuestro Mentor hasta sus últimos días.



Mr. Frank Terry
1939 - 2014

EL PROGRAMA

Junto a Javier Filippini, Ingeniero Programador y Gamer de vasta trayectoria profesional tanto en Videojuegos e Interactividad como en educación especializada en el área desde hace más de 15 años, en este Programa aprenderás a diseñar e implementar tu propio Videojuego de forma sencilla e intuitiva con Unity el software preferido por la Industria para crear juegos en 2D y 3D.

Terminarás tus estudios con el conocimiento de la disciplina y de la industria junto a los contactos que necesitas para convertirte en un gran profesional. Más aún, con este Programa accedes también a nuestras becas exclusivas en la Vancouver Film School (Canadá), con la que abriremos las puertas del mundo a tu trabajo soñado.

Authorized Partner



DURACION

1 año

TIPO DE FORMACION

técnica

CAMPOS DE APLICACION

Programación de Videojuegos, Creación de Videojuegos, Proyectos Interactivos

REQUISITOS

Nociones básicas de programación en un lenguaje de alto nivel: C# o Java
Nociones del sistema operativo Windows y de un editor de imágenes (Photoshop o similar)
Ser mayor de 18 años

GRADUACION

Certificado de Completitud en Programación de Videojuegos, reel propio y beca para la VFS School (Canadá)

SOFTWARE

El trabajo teórico se apoyará con Unity y Photoshop entre otras herramientas

WWW.CAMPUS.UY

contenidos

unidad 01

Comenzaremos haciendo una revisión de los conceptos teóricos fundamentales referidos al diseño de Videojuegos, Jugabilidad, Personajes, Cámaras, Iluminación e Interactividad, acompañándolos de pequeños proyectos prácticos dirigidos que irán asentando tu formación con ejemplos tomados del mundo real. Este primer cuatrimestre culminará con la realización de un proyecto de diseño y ejecución de un Nivel de Videojuego original que el estudiante podrá incorporar a su reel personal profesional.

unidad 02

En la segunda mitad de la formación incluiremos elementos de interactividad más complejos como la Inteligencia Artificial, a la vez que profundizaremos en el diseño de Niveles de Juego incorporando herramientas de creación de la Interfaz. El año culmina con otro proyecto práctico en donde el estudiante podrá orientar su capacitación hacia el área de su interés mediante tutorías dirigidas.

Authorized Partner



salida laboral del Programa

PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS

Este profesional es capaz de concebir y desarrollar proyectos interactivos y de Videojuegos en diversas plataformas, desde los juegos AAA (consolas) a pequeñas aplicaciones para la tablet o el celular usando Unity, la plataforma de programación preferida en la Industria contemporánea.

DISEÑADOR DE NIVEL / MISIÓN

Trabaja en la elaboración de un Nivel de Videojuego en varias etapas de abordaje, desde la planificación a la implementación final pasando por la maquetación.



Nicolás Bail
egresado de Animation Campus



INFORMATE EN NUESTRA ESCUELA DE ARTES VISUALES

Libertad 2408 esq. 21 de Setiembre
CP 11.300 Montevideo, Uruguay

Tel: +(598) 2712 6799

Email: info@campus.uy

www.campus.uy