

ANEXO I

FFP-BU-2021-01: Motores de Videojuegos. Realidad virtual y aumentada

NÚMERO DE PLAZAS: 15

MODALIDAD: On line

FECHAS DE REALIZACIÓN: Del 20 de septiembre al 8 de octubre de 2021.

NÚMERO DE HORAS: 50 horas.

OBJETIVOS

El objetivo de la acción formativa es la actualización del personal docente de formación profesional, más concretamente está orientada para el profesorado que imparta el curso de especialización “Desarrollo de Videojuegos y Realidad virtual”

Esta formación está organizada para adquirir las habilidades y destrezas necesarias para desarrollar videojuegos e implementar aplicaciones en realidad virtual y, poderlas trasladar al alumnado.

CONTENIDOS

Los contenidos están estructurados en 3 bloques:

- ✓ Programación y motores de videojuegos.
- ✓ Programación en red e inteligencia artificial.
- ✓ Realidad virtual y realidad aumentada.

Que se desarrollarán en los siguientes apartados:

- *Análisis del proyecto de un videojuego y planteamiento de flujos de trabajo en videojuegos.*
- *Motores de videojuegos, entornos y herramientas. Introducción a la programación.*
- *Inteligencia artificial en un juego.*
- *Gestión, publicación y producción de un videojuego.*
- *Diseño gráfico 2D y 3D.*
- *Realidad virtual y realidad aumentada.*
- *Integración gráfica en el desarrollo.*
- *Licencias, derechos y otros componentes esenciales.*