

HOJA DE INSCRIPCIÓN



Cód. Curso 21828

Curso básico de programación de videojuegos
para dispositivos móviles con Unity

Director
Miguel Ángel Sicilia Urbán

Normas de matrícula

INSCRIPCIÓN DE LOS ALUMNOS

1 Los alumnos/as podrán realizar la matrícula personalmente o por correo electrónico. La hoja de inscripción tiene que ir acompañada del resguardo bancario del pago del curso en la que tiene que aparecer, imprescindiblemente, el código del curso, el nombre del alumno/a y su NIF. Si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, es obligatorio presentar una fotocopia de la matrícula universitaria del curso 2014-2015. La organización de los cursos no se hace responsable de los problemas que pudieran ocasionar en la matrícula del alumno/a la falta parcial o total de estos datos o documentos. **Si la documentación completa no podrá efectuarse la matrícula. La Secretaría de los Cursos no recogerá inscripciones incompletas o finalizado el plazo de inscripción.**

La hoja de inscripción se completará con letras MAYÚSCULAS para facilitar la mejor comprensión de los datos.

2 Los alumnos/as que envíen su matrícula por correo electrónico deberán contactar con la Secretaría de los Cursos (Telfs. 91 885 4157 / 4090/ 4693) para confirmar su correcta recepción.

La inscripción se realizará por riguroso orden de entrega de la documentación, no por fecha de pago. El período para matricularse se cierra una semana antes de comenzar el curso o bien en el momento de cubrirse las plazas ofertadas. Las inscripciones recibidas fuera del plazo establecido no serán admitidas, aunque el pago se haya realizado con anterioridad.

En caso de que el pago de la matrícula lo realice otra persona que no sea el propio alumno/a, el comprobante de transferencia deberá estar a su nombre y aparecer en él su NIF, así como el código del curso que figura junto al título del mismo.

3 La asistencia y aprovechamiento de los cursos da derecho a la obtención de un diploma acreditativo y de un certificado de horas que serán entregados por el Director/a del curso el último día de clase. El alumno/a podrá también recoger estos documentos en la Secretaría de los Cursos, previo informe favorable de aprovechamiento del director/a, quince días después de haber finalizado el curso.

4 En caso de renuncia por parte del alumno/a, se le devolverá el 80 % del importe de la matrícula, siempre y cuando lo **comunique por escrito (carta o correo electrónico)**, como mínimo 10 días naturales antes del inicio del curso, adjuntando el documento de devolución debidamente cumplimentado. En caso contrario, el alumno no tendrá derecho a devolución alguna.

5 La devolución del importe íntegro de la matrícula solo se contempla en caso de suspensión o anulación del curso. La Secretaría de los Cursos se pondrá en contacto con el alumno/a (correo electrónico o teléfono fijo) para comunicárselo. Por su parte, el alumno/a tendrá que hacer entrega del documento de devolución en los 5 días posteriores al aviso de la anulación. **Las reclamaciones para solicitar devoluciones finalizarán** el 31 de mayo de 2015. Pasada esta fecha no se tramitarán devoluciones.

6 El importe de la matrícula se deberá abonar mediante ingreso en efectivo o transferencia bancaria a la cuenta ES59 2038-2201-28-6000799944 (Bankia / Caja Madrid), a nombre de la Fundación General de la Universidad de Alcalá-Cursos de Extensión. Es imprescindible poner en el concepto de la transferencia el nombre del alumno/a, NIF y el código del curso que aparece delante del título.

7 Los cursos pueden sufrir cambios o anularse por motivos ajenos a la organización. En cualquier caso, la Secretaría informará por correo electrónico o teléfono a los alumnos/as.

8 La matrícula podrá realizarse a partir del 10 de febrero y cerrará una semana antes de comenzar el curso seleccionado o cuando se hayan cubierto las plazas ofertadas. Después de esta fecha, o cubiertas las plazas, no se admitirán más inscripciones.

9 Los cursos que concedan créditos se otorgarán únicamente a los alumnos/as matriculados/as en la UAH. Los alumnos/as procedentes de otras universidades tendrán que preguntar en la secretaría de su facultad.

10 Documentación necesaria para la inscripción:

- ▶ Hoja de inscripción debidamente cumplimentada.
- ▶ Fotocopia del recibo bancario del pago del curso.
- ▶ Si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, fotocopia de la matrícula universitaria del curso académico 2014/2015.

Información y contacto

Secretaría de Extensión Universitaria
Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales
Colegio de los Basílios. Callejón del Pozo, s/n
(esquina calle Colegios, 10)
28801 Alcalá de Henares
Teléfonos: 91 885 4157 / 4090 / 4693
Correo-e: cursos.extension@uah.es

SÍGUENOS



Extensión Universitaria UAH



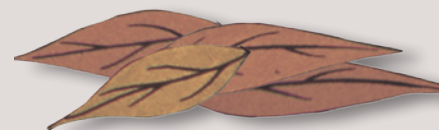
@ExtensionUAH

Organiza

Vicerrectorado de Extensión Universitaria
y Relaciones Institucionales
www.uah.es/cultura

Colabora

Fundación General de la Universidad de Alcalá



Cód. Curso 21828

Curso básico de programación de videojuegos
para dispositivos móviles con Unity

Director
Miguel Ángel Sicilia Urbán

Fechas: del 6 de abril al 8 de mayo de 2015

Horario: Cuatro sesiones presenciales, dentro de un curso virtual de cinco semanas de duración.

Horas lectivas: 50

Créditos de Libre Elección: 4,5

Créditos ECTS: 2,5

Lugar de realización: Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática. Laboratorios L1 a L12

Precio:

General: 145€

Reducido (alumnos universitarios, PDI y PAS de la UAH): 95€

Cantidad de alumnos:

Mínima: 8 - Máxima: 20

Perfil del alumno:

Cualquier persona física, ya sea estudiante, profesor o profesional, con interés en adquirir nociones básicas sobre programación de videojuegos con Unity.

Requisitos especiales

Es necesario disponer de conocimientos mínimos de programación con cualquier lenguaje como C, Java, C# o Javascript. Es necesario disponer de un ordenador portátil con Windows o Mac OS. Para acceder al campus virtual, es necesario disponer de conexión a Internet.

Objetivo/s del curso:

El objetivo del curso es que el alumno adquiera los conocimientos y habilidades necesarios para programar un videojuego sencillo para móvil / tablet, mediante el uso del motor Unity Free. Al finalizar el curso el alumno habrá programado un juego completo que se podrá jugar en cualquier smartphone y tablet con Android, entre otras plataformas.

PROFESOR:

Adrián Domínguez Díaz, Chaotic Kingdoms S.L.

PROGRAMA:

Tema 1: Introducción a Unity, componentes, assets

Tema 2: Gráficos, sprites y modelos 3D, input y movimiento

Tema 3: Física, fuerzas, colisiones, triggers

Tema 4: Audio, interfaz de usuario, generación APK

Grupo 1: viernes de 17:00 a 20:00 horas

Actividades presenciales:

- **Semana del 06 de abril:** Tema 1
- **Semana del 13 de abril:** Tema 2
- **Semana del 20 de abril:** Tema 3
- **Semana del 27 de abril:** Tema 4

Actividades virtuales:

- **Semana del 06 de abril:** Tema 1
- **Semana del 13 de abril:** Tema 2
- **Semana del 20 de abril:** Tema 3
- **Semana del 27 de abril:** Tema 4
- **Semana del 04 de mayo:** Dudas y entrega de prácticas online.

HOJA DE INSCRIPCIÓN

Curso básico de programación de videojuegos para dispositivos móviles con Unity

CÓDIGO DEL CURSO: 21828

DATOS PERSONALES

Nombre:

Apellidos:

NIF (con letra):

Teléfono fijo:

Teléfono móvil:

Correo-e:

Estudios que está realizando:

Centro:

Observaciones: