

Propuesta de Curso

Introducción al Desarrollo de Videojuegos con Unreal Engine 5

Duración: 180 horas (Lunes a Viernes, 09:00 – 14:00)

Modalidad: Presencial

Organiza: Asociación Arrabal-AID

Presentación

La Asociación Arrabal-AID propone la impartición del curso "**Introducción al Desarrollo de Videojuegos con Unreal Engine 5**", dirigido a personas interesadas en iniciarse en el desarrollo profesional de videojuegos utilizando una de las herramientas más innovadoras y demandadas en la industria actual.

Este curso ofrece una formación práctica y actualizada que permite a los participantes adquirir las competencias básicas para crear videojuegos con Unreal Engine 5, combinando conocimientos técnicos con el desarrollo de habilidades transversales y el aprendizaje del inglés técnico, contribuyendo así a su empleabilidad y desarrollo profesional.

Objetivos generales

- Capacitar a los alumnos en el manejo básico de Unreal Engine 5 para la creación de videojuegos.
- Desarrollar competencias técnicas en programación visual, diseño y manejo de entornos 3D.
- Fomentar habilidades transversales como el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas.
- Incluir un enfoque bilingüe para facilitar la integración del inglés técnico en el sector.

Estructura y temporalización del curso

Módulo	Horas	Descripción breve
1. Competencias transversales y bilingüismo	20	Desarrollo de habilidades sociales y uso básico de inglés técnico.
2. Introducción a Unreal Engine 5	25	Instalación, interfaz y conceptos básicos.
3. Fundamentos del desarrollo de videojuegos	25	Principios de diseño y lógica de juego.
4. Programación visual con Blueprints	35	Creación de mecánicas usando programación visual.
5. Diseño de niveles y ambientes	25	Construcción y ambientación de escenarios.
6. Uso de assets y efectos visuales	20	Integración de modelos 3D, texturas y efectos.
7. Proyecto final y presentación	30	Desarrollo y defensa del proyecto final.

Total horas: 180 horas presenciales, distribuidas de lunes a viernes, 5 horas diarias.

Recursos necesarios

El curso se impartirá en aulas equipadas con ordenadores y software actualizado para garantizar la mejor experiencia formativa.

Beneficios para los participantes

- Formación adaptada a las demandas actuales del sector de videojuegos.
- Desarrollo de competencias técnicas y transversales clave para la empleabilidad.
- Certificación oficial de la Cámara de Comercio de Málaga.
- Posibilidad de acceso a un sector laboral en crecimiento y con alta proyección profesional.

Agradecemos la oportunidad de presentar esta propuesta y quedamos a disposición para ampliar información o realizar las adaptaciones necesarias.

1. DATOS GENERALES DE LA ACCIÓN FORMATIVA	3
1.1 Título del curso	3
1.2 Familia profesional y área	3
1.3 Duración y modalidad	3
1.4 Perfil del alumnado.....	3
1.5 Requisitos de acceso	3
1.6 Salidas profesionales.....	4
2. COMPETENCIAS DEL CURSO.....	5
2.1 Competencia general.....	5
2.2 Competencias específicas.....	5
2.3 Resultados de aprendizaje esperados	5
3. OBJETIVOS.....	7
3.1 Objetivo general	7
3.2 Objetivos específicos	7
4. ESTRUCTURA DEL CURSO.....	8
4.1 Módulos o Unidades Formativas	8
4.2 Temporalización.....	8
4.3 Distribución semanal.....	9
5. DESARROLLO DETALLADO DE LOS CONTENIDOS (ÍNDICE)	10
5.1 Módulo 1: Competencias transversales - inglés técnico y habilidades blandas	10
5.2 Módulo 2: Introducción a Unreal Engine 5.....	10
5.3 Módulo 3: Fundamentos de diseño de videojuegos	10
5.4 Módulo 4: Programación visual con Blueprints	10
5.5 Módulo 5: Creación y ambientación de escenarios.....	10
5.6 Módulo 6: Proyecto práctico de prototipo jugable	11
6. METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN.....	12
6.1 Metodología didáctica	12
6.2 Estrategias didácticas.....	13
6.3 Evaluación	13
7. RECURSOS MATERIALES Y TÉCNICOS.....	14
7.1 Recursos materiales	14

7.2 Recursos técnicos	15
7.3 Requisitos técnicos mínimos para los ordenadores.....	15
8. PLAN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIÓN	16
8.1 Planificación de actividades	16
8.2 Tipos de actividades	17
8.3 Criterios de evaluación	17
8.4 Instrumentos de evaluación	17
9. PROFESORADO Y PERFIL PROFESIONAL	18
9.1 Perfil del profesorado	18
9.2 Funciones del profesorado.....	18
10. INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO MÍNIMO.....	18
10.1 Espacio formativo.....	18
10.2 Equipamiento tecnológico.....	19
10.3 Recursos didácticos.....	19
11. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE REFERENCIA	19
11.1 Bibliografía básica	19
11.2 Recursos complementarios.....	20
11.3 Fuentes en línea y actualizadas.....	20