

Curso Universitario

Algoritmia para el Desarrollo de Videojuegos 3D

```
/* user-space array */  
user(qid_t user, grouplist,  
upinfo to a user-space array */  
const struct group_info *group_info)  
int groups_touser(qid_t user *grouplist,  
const struct group_info *group_info)  
int i;  
unsigned int count = groupinfo->ngroups;  
int i;  
unsigned int count = groupinfo->ngroups;  
for (i = 0; i < group_info->nblocks; i++) {  
    unsigned int cpcount = min(NGROUPSPERBLOCK, count);  
    for (i = 0; i < group_info->nblocks; i++) {  
        unsigned int len = cpcount * sizeof(*grouplist);  
        int cpcount = min(NGROUPSPERBLOCK, count);  
        of(*grouplist);  
    }  
}
```



Curso Universitario Algoritmia para el Desarrollo de Videojuegos 3D

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/algoritmia-desarrollo-videojuegos-3d

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

El manejo de la algoritmia se constituye como un requisito fundamental para cualquier profesional que se dedique al desarrollo de videojuegos en las diversas plataformas que existen en la actualidad. Gracias a la elaboración de diagramas de flujo óptimos y lógicos es posible realizar múltiples tareas o resolver problemas a través de la computación, optimizando los procesos y simplificando los pasos. Por esa razón, y con el fin de que el egresado interesado en esta área pueda especializarse en ella, TECH ha desarrollado este completísimo programa. Se trata de una experiencia académica 100% online con la cual podrá trabajar en el perfeccionamiento de sus habilidades profesionales en el manejo de *Unity 3D* para el prototipado y la programación específica de videojuegos.



An abstract graphic featuring a network of white lines connecting various nodes, some of which are highlighted in light blue. The background is a dark, textured surface with a teal gradient overlay on the right side.

“

Convertirse en un especialista en algoritmia gaming es ahora una posibilidad factible y fácil de alcanzar con TECH y este completísimo e intensivo Curso Universitario 100% online”

Desde el origen de los procesos informáticos a mediados del siglo XX, la algoritmia ha protagonizado un papel fundamental en su desarrollo, siendo indispensable para la crear sistemas que, con el tiempo, se han ido convirtiendo en más complejos y especializados. Entre sus múltiples aplicaciones, destaca el empleo de diagramas de flujo para facilitar el desarrollo de videojuegos gracias a lo cual, en vez de grabar una acción, es posible simplificar los pasos para hacerlos más sencillos y dinámicos.

La demanda que existe actualmente por parte de grandes empresas de este sector como Nintendo, Ubisoft o Tencent de profesionales que dominen estas estrategias, así como las principales herramientas de computación, es lo que ha hecho que TECH tome la decisión de lanzar este programa. Se trata de un Curso Universitario de 6 semanas de duración en el cual el egresado podrá trabajar en el manejo de *Unity* 3D y el desarrollo de videojuegos a través de técnicas de programación específicas y prototipado, optimizando sus resultados para las múltiples plataformas que existen actualmente. También ahondará en los conceptos más novedosos de la realidad aumentada y la programación de la inteligencia artificial a través de redes neuronales y algoritmos.

Para ello contará con 180 horas de contenido teórico, práctico y adicional presentado en diferentes formatos: vídeos al detalle, ejercicios de autoconocimiento, lecturas complementarias, resúmenes dinámicos y artículos de investigación. Además, la totalidad del material estará disponible desde el inicio del curso y podrá ser descargado en cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea tablet, pc o móvil. Así, el egresado asistirá a una experiencia académica altamente capacitante y adaptada específicamente a sus necesidades, sin horarios encorsetados ni clases presenciales.

Este **Curso Universitario en Algoritmia para el Desarrollo de Videojuegos 3D** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en videojuegos y tecnología
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en el modelado y animación 3D en entornos virtuales
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



¿Te gustaría ahondar en las aplicaciones del videojuego en otras áreas e industrias más allá del entretenimiento? Con este programa de TECH podrás hacerlo a través de 180 horas del mejor contenido”

“

Tendrás acceso al Campus Virtual sin horarios y desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Para que te conectes siempre que lo necesites”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

TECH te da la posibilidad de trabajar en el perfeccionamiento del manejo de Unity y el prototipado de videojuegos con este completísimo Curso Universitario.

Una posibilidad académica vanguardista y novedosa de ahondar en las técnicas de programación específicas a través del modelo Singleton y la carga de recursos en la ejecución de juegos en Windows.



02

Objetivos

La importancia de la algoritmia en el desarrollo de videojuegos, así como el dominio, por parte de los profesionales de esta área, de sus técnicas para la programación y el diseño de interfaces, es el principal argumento que han empleado los expertos de TECH para la elaboración de este Curso Universitario. Y es que, en su compromiso por garantizar el crecimiento profesional de cada vez más egresados, han lanzado una titulación dinámica y exhaustiva, cuyo objetivo es brindarles de toda la información que necesitan para adquirir un conocimiento especializado sobre los diagramas de flujo en la computación.



“

Una oportunidad académica única para adquirir un dominio especializado sobre la elaboración de diagramas de flujo en computación aplicada al entorno de los videojuegos”

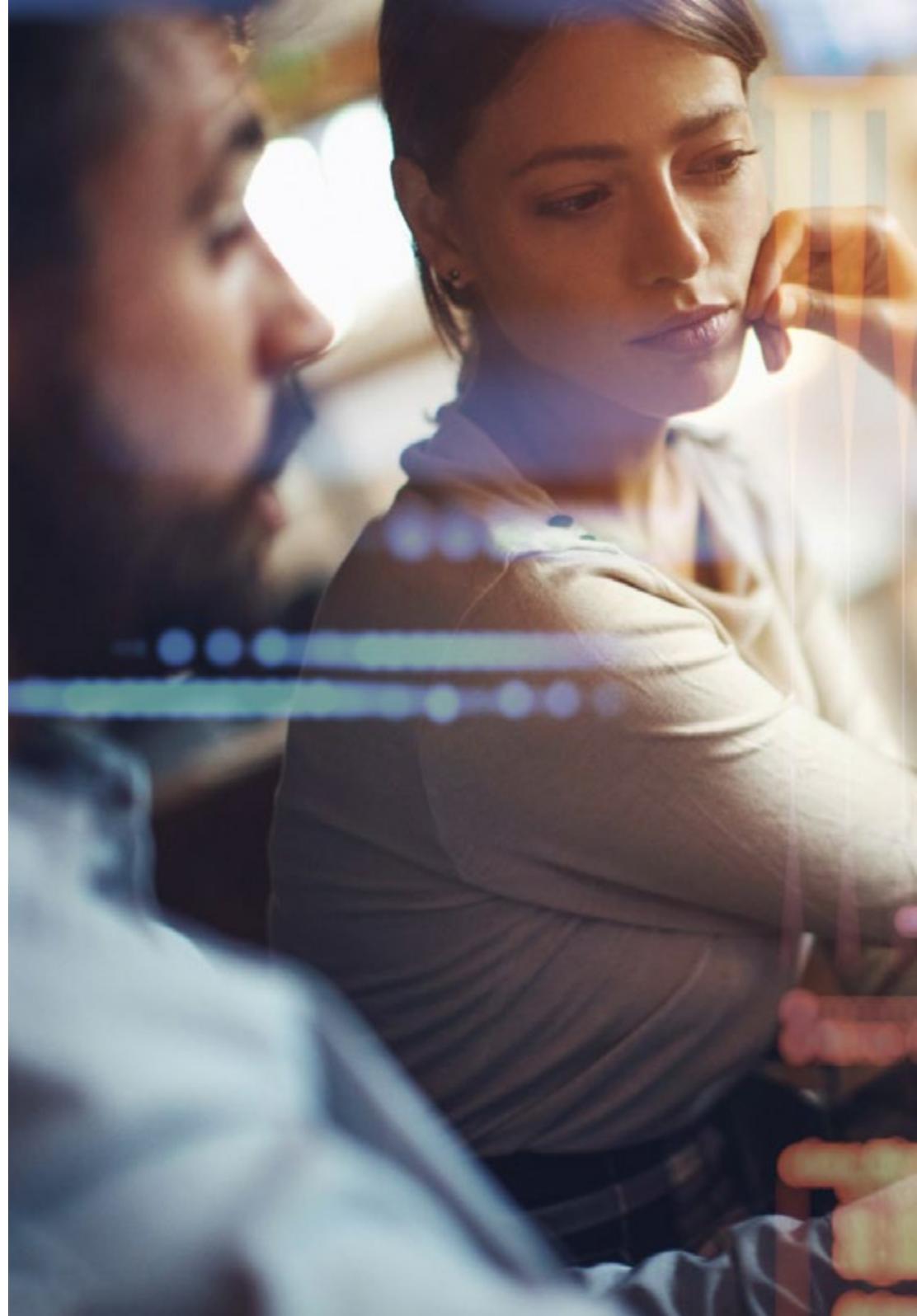


Objetivos generales

- ◆ Proporcionar un conocimiento técnico especializado para poder desarrollar prototipos de forma rápida y eficiente
- ◆ Aprovechar el potencial de *Unity* las diferentes tecnologías asociadas al desarrollo de videojuegos
- ◆ Desarrollar técnicas y buenas prácticas de programación avanzada

“

TECH emplea en cada uno de sus programas cientos de horas, con el objetivo de conformar titulaciones que se adapten a las necesidades académicas de sus egresados y a los requisitos del mercado laboral”





Objetivos específicos

- ♦ Analizar el histórico de las decisiones desde el punto de vista tecnológico de la evolución del videojuego
- ♦ Planificar un desarrollo tecnológico sostenible y flexible
- ♦ Generar un conocimiento especializado sobre *Scripting* y uso de *Plugins* de terceros en el desarrollo de nuestro contenido
- ♦ Implementar sistemas de físicas y animaciones
- ♦ Dominar las técnicas de prototipado rápido y las técnicas de formas básicas para la estructuración de escenas y estudiar las proporciones de los Assets
- ♦ Profundizar en el aprendizaje de técnicas específicas de programación avanzada de videojuegos
- ♦ Aplicar el conocimiento adquirido para desarrollar videojuegos con distintas tecnologías como AR, IA

03

Dirección del curso

El claustro de este Curso Universitario está compuesto por un conjunto de profesionales versado en el área de los videojuegos y la tecnología con una amplia y dilatada trayectoria laboral en la creación y gestión de proyectos a gran escala. Se trata de un equipo caracterizado, además, por su calidad humana y docente, aspectos que claramente se verán plasmados en la exhaustividad y dinamismo con los que ha sido elaborado, tanto el temario como el material adicional.





“

Un equipo docente versado en el porting de videojuegos te enseñará las claves para realizar el proceso de conversión entre plataformas”

Dirección



D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- ♦ Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- ♦ Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- ♦ Autor del libro Diseño de Videojuegos
- ♦ Miembro del Consejo Asesor de Nima World

Profesores

D. Martínez Alonso, Sergio

- ♦ Desarrollador senior Unity en NanoReality Games Ltd.
- ♦ Programador principal y diseñador de juegos en NoobO Games
- ♦ Profesor en varios centros educativos como iFP, Implika o Rockbotic
- ♦ Programador en Stage Clear Studios
- ♦ Docente en la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología
- ♦ Licenciado en Ingeniería Informática por la Universidad de Murcia
- ♦ Licenciado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología



```
mirror_mod.use_x = True
mirror_mod.use_y = False
elif operation == "MIRROR_Z":
    mirror_mod.use_x = False
    mirror_mod.use_y = False
    mirror_mod.use_z = True

#selection at the end -add back the deselected
mirror_ob.select= 1
modifier_ob.select=1
bpy.context.scene.objects.active = modifier_ob
print("Selected" + str(modifier_ob)) # modifier ob
mirror_ob.select = 0
name = bpy.context.selected_objects[0]
name.name = name.name + "select = 1"
```

04

Estructura y contenido

TECH es pionera en el sector universitario internacional en el empleo de la metodología *Relearning* para el desarrollo del apartado teórico que incluyen sus titulaciones. Esta estrategia consiste en la reiteración de los conceptos más importantes, de tal manera que los egresados asisten a una adquisición del conocimiento paulatina y natural, sin necesidad de invertir horas de más en memorizar. Además, el temario va acompañado de material adicional diverso y en distintos formatos, favoreciendo la fijación de la información durante más tiempo.





“

El programa incluye un apartado dedicado a la distribución y el marketing, para que puedas planificar estrategias efectivas y eficientes cuando trabajes en el desarrollo de videojuegos 3D”

Módulo 1. Dominio de Unity 3D e Inteligencia Artificial

- 1.1. El videojuego. *Unity 3D*
 - 1.1.1. El videojuego
 - 1.1.2. El videojuego. Errores y aciertos
 - 1.1.3. Aplicaciones del videojuego en otras áreas e industrias
- 1.2. Desarrollo de los videojuegos. *Unity 3D*
 - 1.2.1. Plan de producción y fases de desarrollo
 - 1.2.2. Metodología de desarrollo
 - 1.2.3. Parches y contenido adicional
- 1.3. *Unity 3D*
 - 1.3.1. *Unity 3D*. Aplicaciones
 - 1.3.2. *Scripting* en *Unity 3D*
 - 1.3.3. *Asset Store* y *Plugins* de terceros
- 1.4. Físicas, *inputs*
 - 1.4.1. *Input System*
 - 1.4.2. Físicas en *Unity 3D*
 - 1.4.3. *Animation* y *Animator*
- 1.5. Prototipado en *Unity*
 - 1.5.1. *Blocking* y *Colliders*
 - 1.5.2. *Prefabs*
 - 1.5.3. *Scriptable Objects*
- 1.6. Técnicas de programación específicas
 - 1.6.1. Modelo Singleton
 - 1.6.2. Carga de recursos en la ejecución de juegos en Windows
 - 1.6.3. Rendimiento y *Profiler*



- 1.7. Videojuegos para dispositivos móviles
 - 1.7.1. Juegos para dispositivos Android
 - 1.7.2. Juegos para dispositivos IOS
 - 1.7.3. Desarrollos multiplataforma
- 1.8. Realidad aumentada
 - 1.8.1. Tipos de juegos de realidad aumentada
 - 1.8.2. ARkit y ARcore
 - 1.8.3. Desarrollo Vuforia
- 1.9. Programación de inteligencia artificial
 - 1.9.1. Algoritmos de inteligencia artificial
 - 1.9.2. Máquinas de estados finitas
 - 1.9.3. Redes neuronales
- 1.10. Distribución y Marketing
 - 1.10.1. El arte de publicar y promocionar un videojuego
 - 1.10.2. El responsable del éxito
 - 1.10.3. Estrategias

“

La programación de inteligencia artificial te parecerá sencilla una vez superado este Curso Universitario”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en Algoritmia para el Desarrollo de Videojuegos 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

El programa del **Curso Universitario en Algoritmia para el Desarrollo de Videojuegos 3D** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Algoritmia para el Desarrollo de Videojuegos 3D**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario
Algoritmia para el
Desarrollo
de Videojuegos 3D

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Algoritmia para el Desarrollo de Videojuegos 3D

