

# Cursos de EXTENSIÓN

2018-2019

## HOJA DE INSCRIPCIÓN

### Normas de matrícula

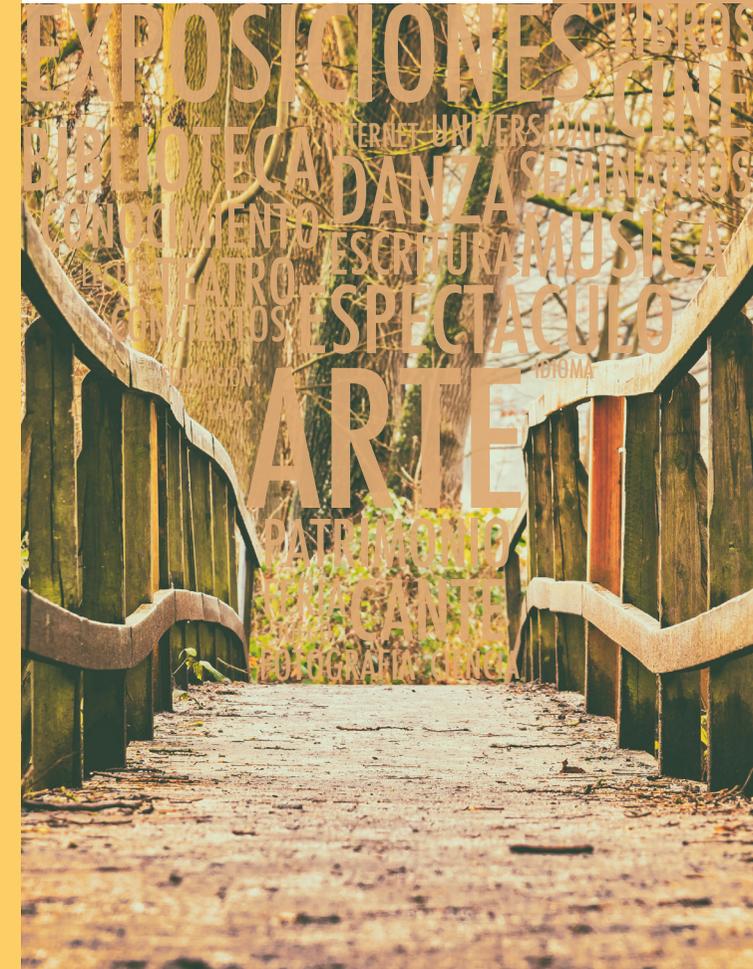
### INSCRIPCIÓN DE LOS ALUMNOS

- 1 Los alumnos 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 el que es imprescindible que aparezcan el código del curso, el nombre del alumno y su NIF. Si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, es obligatorio presentar una fotocopia de la matrícula universitaria del curso 2017-2018. La organización de los cursos no se hace responsable de los problemas que pudiera ocasionar en la matrícula del alumno la falta parcial o total de estos datos o documentos. **Sin la documentación completa no podrá efectuarse la matrícula. La secretaria de los cursos no recogerá inscripciones incompletas o una vez que haya finalizado el plazo de inscripción.**  
La hoja de inscripción se completará con letras MAYÚSCULAS para facilitar una mejor comprensión de los datos.
- 2 Los alumnos que envíen su matrícula por correo electrónico deberán contactar con la secretaria de los cursos (teléf. 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 periodo para matricularse se cerrará una semana antes del comienzo del curso o bien en el momento en el que se hayan cubierto 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, 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 el director del curso entregará el último día de clase. El alumno también podrá recoger estos documentos en la secretaria de los cursos, previo informe favorable de aprovechamiento del director, quince días después de haber finalizado el curso.
- 4 En caso de renuncia por parte del alumno, 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. Para ello, deberá adjuntar 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 secretaria de los cursos se pondrá en contacto con el alumno (por correo electrónico o teléfono fijo) para comunicárselo. Por su parte, el alumno tendrá que hacer entrega del documento de devolución en los cinco días posteriores al aviso de la anulación. **Las reclamaciones para solicitar devoluciones finalizarán el 30 de noviembre de 2019.** Una vez que haya pasado 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, su 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 secretaria informará por correo electrónico o por teléfono a los alumnos.
- 8 La matrícula podrá realizarse a partir del **3 de septiembre de 2018**. El plazo de matriculación finaliza una semana antes del comienzo del curso seleccionado o cuando se hayan cubierto las plazas ofertadas. Después de esta fecha, o si se han cubierto todas las plazas, no se admitirán más inscripciones.
- 9 Los cursos que concedan créditos se otorgarán únicamente a los alumnos que estén matriculados en la UAH. Los estudiantes procedentes de otras universidades tendrán que preguntar en la secretaria que le corresponda en su Universidad.
- 10 Documentación necesaria para la inscripción:
  - Hoja de inscripción debidamente cumplimentada.
  - Fotocopia del recibo bancario del pago del curso.
  - Solo si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, fotocopia de la matrícula universitaria del curso académico 2018-2019.

# Cursos de EXTENSIÓN

2018-2019

2018  
EUROPÄISCHES  
KULTURERBEJAHRE  
#EuropeForCulture



Código curso: 21896

Introducción al desarrollo de videojuegos

Director  
Antonio García Cabot



Información y contacto  
Secretaría de Extensión Universitaria  
Vicerrectorado de Políticas de Responsabilidad Social  
y Extensión Universitaria  
Colegio de los Basílios. Callejón del Pozo, s/n  
(esquina calle Colegios, 10)  
28801 Alcalá de Henares  
Teléfonos: 91 885 4157 / 4090 / 4693 - Correo: [cursos.extension@uah.es](mailto:cursos.extension@uah.es)

Organiza  
Vicerrectorado de Políticas de Responsabilidad Social  
y Extensión Universitaria  
[www.uah.es/cultura](http://www.uah.es/cultura)

Colabora  
Fundación General de la Universidad de Alcalá  
[www.fgua.es](http://www.fgua.es)

SÍGUENOS



Extensión Universitaria UAH



@ExtensionUAH

Código curso: 21896

Introducción al desarrollo de videojuegos

Director  
Antonio García Cabot



**Fechas:** del 5 de noviembre al 14 de diciembre de 2018

**Horas lectivas:** 45

**Horario:** seis sesiones presenciales de tres horas de duración cada una. Por cada hora presencial se estiman 1,5 horas de trabajo del alumno.

**Créditos ECTS:** pendientes de aprobación

**Lugar de realización:** Escuela Politécnica Superior. Laboratorios NL1 a NL12

**Precio general:** 150€

**Precio reducido:** 125€ (alumnos universitarios, PDI y PAS de la UAH)

**Cantidad de alumnos:**

Mínima: 10 - Máxima: 100

**Perfil del alumno:**

Cualquier persona física, ya sea estudiante, profesor o profesional, con interés en las nuevas tecnologías y especialmente en el desarrollo y programación de videojuegos.

**Requisitos especiales:**

Poseer conocimientos básicos sobre programación estructurada y programación orientada a objetos, así como disponer de una conexión a Internet para poder seguir la parte on-line del curso.

**Objetivos del curso:**

El objetivo principal del curso es que el alumno adquiera los conocimientos y habilidades necesarios para desarrollar videojuegos con Unity a nivel básico.

**PROFESORES:**

Daniel Torres Gómez de Cádiz, Universidad de Alcalá

Antonio García Cabot, Universidad de Alcalá

Sergio Caro Álvaro, Universidad de Alcalá

Eva García López, Universidad de Alcalá

**PROGRAMA:**

Los alumnos tendrán acceso durante el curso a material teórico-práctico sobre técnicas de desarrollo de videojuegos.

El temario del curso es el siguiente:

Tema 1: Introducción al desarrollo de videojuegos.

Tema 2: Introducción a Unity

Tema 3: Programación y Scripts

Tema 4: GameObjects, Componentes.

Tema 5: User Interface

Tema 6: Físicas

Tema 7: Audio

Tema 8: Animación y 2D

Tema 9: Creando un videojuego

Grupo de mañana: martes de 10:00 a 13:00\*

Grupo de tarde: miércoles de 17:00 a 20:00\*

\* Los horarios son provisionales y están sujetos a la disponibilidad de los laboratorios y a la cantidad final de alumnos matriculados.

Planificación:

- Primera semana: Presentación y Tema 1
- Segunda semana: Tema 2
- Tercera semana: Temas 3, 4 y 5
- Cuarta semana: Temas 6, 7 y 8
- Quinta semana: Tema 9
- Sexta semana: Tema 9

Más información en:

[www.mobigame.uah.es/cursojuegos](http://www.mobigame.uah.es/cursojuegos)

HOJA DE INSCRIPCIÓN

## Introducción al desarrollo de videojuegos

CÓDIGO DEL CURSO: 21896

### DATOS PERSONALES

Nombre:

Apellidos:

NIF (con letra):

Teléfono fijo:

Teléfono móvil:

Correo-e:

Estudios que está realizando:

Centro:

Observaciones: