

CONVENIO ESPECÍFICO

DE COLABORACIÓN ENTRE LA FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS FÍSICAS Y NATURALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA Y DOCTA VISUAL ARTS ACADEMY S.A.S.

Entre la FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS, FÍSICAS Y NATURALES perteneciente a la UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA, con domicilio legal en Av. Haya de la Torre s/n, 2º Piso, Ciudad Universitaria, Ciudad de Córdoba, en adelante “FCEFyN-UNC”, representada en este acto por el Señor Decano de la Facultad, Mgter. Ing. Pablo G. A. Recabarren, DNI 11.195.971, autorizado por Ordenanza N° 18-HCS-2008, por una parte; y DOCTA VISUAL ARTS ACADEMY S.A.S., CUIT 30718783077 con domicilio legal en Roque Saenz Peña 1509, piso 4, departamento 9, barrio Alta Córdoba, de la ciudad de Córdoba, departamento Capital, de la provincia de Córdoba, República Argentina, en adelante “LA CONTRAPARTE” representado en este acto por Nicolás Cacciavillani, Representante Legal y Director Titular, DNI 28579876 por la otra; y en conjunto denominado LAS PARTES, convienen en suscribir el presente Convenio Específico de Colaboración, el que se regirá por las siguientes cláusulas:

CLÁUSULA PRIMERA: OBJETO

El objeto del presente Convenio es El objeto de la presente Convenio es establecer un marco amplio de colaboración y cooperación institucional entre “LAS PARTES”, aunar esfuerzos y establecer mecanismos de actuación conjunta en los ámbitos de sus respectivas competencias, para el desarrollo de programas y/o proyectos de mutuo interés, inherentes a la promoción y vinculación con DOCTA VISUAL ARTS ACADEMY..

CLÁUSULA SEGUNDA: ACTIVIDADES PROYECTADAS Y FONDOS

Las actividades proyectadas del presente Convenio son Realización de formaciones y diplomaturas. (*o bien podrán describirse, por qué amerite, en el ANEXO que debería adjuntarse*).

Los fondos para concretar el presente Convenio serán aportados por LA CONTRAPARTE. El monto global y la modalidad de pago se establecerán en los futuros anexos. En caso de requerir un desglose o aclaración particular de la modalidad de pago, se utilizarán los anexos. Toda nueva actividad en el marco del presente Convenio debe desarrollarse de acuerdo con la CLÁUSULA CUARTA.

CLÁUSULA TERCERA: PLAN DE TRABAJO Y PLAZOS

Para llevar adelante las acciones de cooperación que se acuerden en el marco del presente, se acompaña/rá el Plan de Trabajo, que las partes suscriben como ANEXO del presente. En el marco de las acciones a desarrollar, cuando

la naturaleza de las acciones de cooperación lo requieran y de mutuo acuerdo, las partes podrán asociarse con otras entidades en el diseño y la realización de los proyectos y ampliar los requerimientos expresados a través de Convenios Específicos, contando con Anexos complementarios o Protocolos de Trabajo. (ver **CLÁUSULA CUARTA**).

CLÁUSULA CUARTA: ANEXOS PARTICULARES

Para el desarrollo de nuevas acciones de cooperación o acciones complementarias, que se acuerden en el marco del presente Convenio, las Partes suscribirán Anexos particulares o Protocolos de Trabajo al Convenio, identificados con numeración consecutiva (en adelante “Anexo N°”) que expresen los respectivos planes operativos específicos, contemplando, entre otras: las actividades proyectadas, el origen y aplicación de los fondos, plan de trabajo y plazos, etc.

CLÁUSULA QUINTA: ÓRGANO EJECUTOR Y RESPONSABLES

Por parte de la FCEfyN-UNC el órgano ejecutor del presente Convenio será el/la Secretaría de Extensión de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales designando como Responsable Técnico a Luis Antonio Bosch y como Responsable Económico a Luis Antonio Bosch, por parte de LA CONTRAPARTE se designa como Responsable Técnico a Nicolás Cacciavillani y como Responsable Económico a Nicolas Cacciavillani.

CLÁUSULA SEXTA: COMISIÓN MIXTA DE AVANCE

Para concretar las acciones a las que se refiere la Cláusula Primera, se podrá constituir una Comisión Mixta que propondrá el programa de actuaciones a realizar cada año y llevará a cabo la valoración de las realizadas en el año anterior. En el programa anual se acogerán las actividades, el calendario de desarrollo de estas y las aportaciones de cada una de las Instituciones, de acuerdo con las previsiones presupuestarias de las mismas.

CLAUSULA SEPTIMA: INFORME TECNICO-ECONOMICO DE CIERRE

Son funciones del Responsable Técnico del Órgano Ejecutor (ver **CLÁUSULA QUINTA**) confeccionar un Informe Técnico que deberá contar con el aval del Responsable (*del Órgano Ejecutor*) y del Responsable designado por la Contraparte con la cual se realiza este Convenio, a los fines de solicitar la última factura sobre saldo y cierre del Convenio. A partir de este Informe, el Responsable Económico (que puede ser el Responsable de este Convenio o el Responsable Técnico del Órgano Ejecutor) deberá confeccionar un reporte de la facturación, el cobro de saldos y la ejecución de recursos; el cual deberá ser presentado en el término de 30 días una vez finalizada la actividad. Esta cláusula se aplica también a cada una de las actividades adicionales contempladas en los Anexos particulares o Protocolos de Trabajo, si los hubiere.

CLÁUSULA OCTAVA: DEBER DE CONFIDENCIALIDAD

Ambas partes se comprometen a guardar confidencialidad en relación con aquellos datos e información de los que tomen conocimiento en el marco del desarrollo de las acciones del presente Convenio, ya sea a través de los representantes técnicos como sus dependientes o asistentes. Cualquier información o resultado obtenido del presente, que se pretenda dar a conocer públicamente o que las partes estimen conveniente informar, deberá contar con acuerdo previo.

CLÁUSULA NOVENA: PROPIEDAD INTELECTUAL

La FCEFyN-UNC y LA CONTRAPARTE se reservan el derecho de ejercer la Propiedad Intelectual sobre cualquier descubrimiento y desarrollo realizado. La FCEFyN-UNC ejercerá la Propiedad Intelectual de acuerdo con el marco regulatorio de la Oficina de Propiedad Intelectual (OPI) perteneciente a la Universidad Nacional de Córdoba.

CLÁUSULA DÉCIMA: TERMINACIÓN ANTICIPADA

En casos de fuerza mayor, caso fortuito, u otra situación de carácter imprevisible que obste al cumplimiento del presente por ambas o cualquiera de las Partes, el contrato quedará terminado y la parte o las Partes impedidas de cumplimiento resultarán eximidas de toda responsabilidad. Lo dispuesto en esta cláusula no afectará las acciones, programas y actividades que se encuentren en curso de ejecución, debiendo procurar las Partes que estas finalicen conforme a lo pactado.

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMERA: MORA

En caso de incumplimiento de la obligación de pago en el plazo estipulado, la Parte incumplidora incurrirá en mora automática sin necesidad de requerimiento ni intimación judicial ni extrajudicial alguna y dará derecho a la parte contratada a solicitar la ejecución del presente acuerdo. Sin perjuicio de ello, se acuerda un interés moratorio por atraso en los pagos en las fechas estipuladas, del 3 % (Tres por ciento) mensual, el que se aplicará desde el incumplimiento hasta su efectivo pago.

CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA: PLAZO Y PROCEDIMIENTO

La aceptación de pagos parciales por parte de la FCEFyN-UNC no podrá ser interpretada como quita, espera, remisión y/o novación, ni implica una modificación de las condiciones de pago. La falta de aplicación por parte de la FCEFyN-UNC de la totalidad de los intereses convenidos en algún periodo no implica renuncia a sus derechos en lo sucesivo.

Se considerará que la Contraparte ha incurrido en incumplimiento de sus obligaciones, pasados 30 (treinta) días hábiles desde la fecha de emisión de la factura correspondiente.

Si la Contraparte no regulariza su situación, luego de ser intimado al entrar en mora, en un plazo de 45 (cuarenta y cinco) días hábiles posteriores, la FCEFyN-UNC podrá exigir el pago de las sumas correspondientes mediante vía judicial, sometiéndose ambas partes a la jurisdicción de los Tribunales Federales de la ciudad de Córdoba y constituyendo domicilio especial a tales efectos.

CLÁUSULA DÉCIMA TERCERA: CONTROVERSIAS

Las partes de común acuerdo se someten a un Tribunal Arbitral, integrado por un miembro de cada Parte y otro designado de común acuerdo, en caso de conflicto en la interpretación y/o aplicación de las disposiciones del presente Convenio, como así también de todas las obligaciones emergentes. Para el caso de haberse agotado la instancia arbitral, sin que las partes hayan arribado a un acuerdo, deberán someter su diferendo por ante los Tribunales Federales de la Ciudad de Córdoba, renunciando a cualquier otro fuero de excepción que pudiere corresponderles, constituyendo domicilios legales en los mencionados.

CLÁUSULA DÉCIMA CUARTA: VIGENCIA

Este Convenio tendrá una duración de 2 años, contados a partir de la fecha de su suscripción, y se prorrogará automáticamente por sucesivos periodos anuales, terminando en ese caso a los treinta (30) días de haber notificado cualquiera de las Partes su voluntad en tal sentido.

En prueba de conformidad se firman tres (3) ejemplares de un mismo tenor y un solo efecto en la Ciudad de Córdoba, a los diecinueve...días del mes diciembre de 2024

Tabla de contenido

a) Denominación	2
b) Destinatarios (enunciar el perfil del postulante)	2
c) Requisitos de ingreso (estudios primarios/ secundario/pregrado/grado/ posgrado, formación en área específica, etc)	2
d) Objetivos	2
e) Justificación	2
f) Pertinencia respecto a la/s unidad/es académica/s o área central que la propone	3
g) Estructura (módulos, unidades, carga horaria por módulos o por unidad, metodología)	3
h) Contenidos de cada unidad o módulo	4
i) Modalidad de cursado	5
j) Cronograma de dictado y Carga horaria total expresada en horas y créditos (CRE)	5
k) Nómina de equipo directivo y de docentes y CV nominal de cada uno	7
l) Modalidades de evaluación (parcial y final)	7
m) Requisitos de aprobación	7
n) Bibliografía	8
o) Modelo de Certificado a otorgar	11

a) Denominación

Diplomatura Universitaria de Formación Continua en Desarrollo de Videojuegos con Unity

b) Destinatarios

La Diplomatura está abierta a todo el público y particularmente a los interesados en el desarrollo de software y del diseño de videojuegos.

c) Requisitos de ingreso

Los alumnos deben contar con estudio secundario completo.
Se debe completar el formulario online de inscripción.
El alumno debe subir a la plataforma *doctaonline.com* copia de la primera y segunda hoja del DNI.
El alumno debe abonar el importe de la diplomatura.
El alumno debe contar con dispositivos adecuados para poder realizar la formación en forma virtual. Así mismo, debe contar con buena conectividad a internet.

d) Objetivos

Objetivo general:
Ofrecer una formación completa en el desarrollo de videojuegos utilizando Unity.

Objetivos específicos

- Crear un espacio de formación accesible al público en general, para el desarrollo de videojuegos en diversas plataformas, empleando herramientas tecnológicas avanzadas como el motor Unity.
- Desarrollar en los participantes las capacidades de trabajo colaborativo y manejo de proyectos, a través de prácticas incrementales y metodologías que simulan un entorno de desarrollo real, como es la gestión de equipos de desarrollo Agile / SCRUM.
- Proporcionar un espacio de experimentación y práctica que permita a los estudiantes integrar y aplicar los conocimientos adquiridos en un proyecto final (Horizontal Slice), preparándolos para ingresar al mercado laboral de manera competitiva.

e) Justificación

Unity se ha convertido en una de las plataformas líderes para el desarrollo de videojuegos a nivel global, gracias a su versatilidad y potencia para crear experiencias inmersivas en diversas plataformas. Esta diplomatura está diseñada para el público en general, sin necesidad de conocimientos previos, y busca responder a la creciente demanda de profesionales en esta área en Latinoamérica, donde la tecnología y el mercado de videojuegos están en expansión.

Unity no solo es una herramienta poderosa para la creación de videojuegos, sino que ofrece un entorno de desarrollo adaptable, ideal tanto para principiantes como para desarrolladores avanzados. Utilizar Unity en esta diplomatura permite a los estudiantes acceder a herramientas profesionales y a una comunidad de usuarios y recursos en constante crecimiento, ampliando así sus posibilidades de éxito en la industria.

Esta diplomatura propone una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), permitiendo que los estudiantes apliquen los conocimientos en proyectos prácticos desde el inicio. Esto fomenta un aprendizaje incremental en el que cada módulo incorpora prácticas que los acercan a la creación de su propio videojuego, lo que culmina en un Trabajo Final Integrador: un Horizontal Slice del juego, diseñado para lanzar al estudiante al mercado laboral con un proyecto

f) Pertinencia respecto a la/s unidad/es académica/s o área central que la propone

La Diplomatura en Desarrollo de Videojuegos con Unity se alinea directamente con el campo disciplinar de la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de Córdoba, integrando conocimientos tecnológicos y habilidades prácticas que responden a una demanda concreta del sector productivo. Esta propuesta recoge la experiencia previa de la Universidad en iniciativas relacionadas con la enseñanza de tecnologías aplicadas y desarrollo de software, fortaleciendo su compromiso con la formación de profesionales capacitados para enfrentar los desafíos de industrias emergentes.

Además, la diplomatura responde a una necesidad identificada tanto por organizaciones locales como por el mercado laboral global, donde el desarrollo de videojuegos constituye un área de creciente relevancia. Al ofrecer herramientas concretas, como la creación de un prototipo funcional, la diplomatura prepara a los participantes para integrarse a equipos multidisciplinarios, fomentar la innovación y adaptarse a dinámicas de trabajo colaborativas características de esta industria.

Este enfoque no solo complementa la oferta académica de la Facultad, sino que también impulsa su participación en la generación de respuestas formativas alineadas con las demandas tecnológicas y sociales actuales.

g) Estructura

Esta Diplomatura está organizada en 9 módulos temáticos con una carga horaria total de 175 horas, distribuidas entre actividades teóricas y prácticas. Cada módulo aborda un eje temático específico y está compuesto por una combinación de clases teóricas y prácticas. En total, se dictarán 30 clases de 2 horas cada una (60 horas) en vivo a través de plataformas virtuales, acompañadas de 50.5 horas de trabajo autónomo asignado mediante actividades prácticas coordinadas vía la plataforma *doctaonline.com*, y 62.5 horas destinadas a la elaboración del trabajo final integrador.

h) Contenidos de cada unidad o módulo

MÓDULO 1: Introducción al Desarrollo de Videojuegos

(3 clases + 3 Trabajos Prácticos): Los estudiantes aprenderán los conceptos fundamentales de Unity y del desarrollo de videojuegos, incluyendo la instalación del programa, la creación de un proyecto ejecutable ("build") y nociones básicas de desarrollo de videojuegos. La introducción al editor de Unity y sus componentes básicos permitirá sentar las bases para las próximas etapas.

MÓDULO 2: Programación para Videojuegos Orientada a Objetos de Juego (GameObjects)

(6 clases + 4 Trabajos Prácticos): Este módulo profundiza en la programación en C# dentro de Unity, desde fundamentos de lógica y estructuras hasta conceptos avanzados como programación orientada a objetos y manejo de componentes en el motor Unity.

MÓDULO 3: Importación, Integración y Gestión de Assets en Videojuegos

(7 clases + 5 Trabajos Prácticos): Los estudiantes aprenden a manejar assets 2D y 3D, aplicar animaciones y gestionar elementos de interfaz de usuario (UI). También se integran conceptos de diseño visual y materiales, importantes para el acabado estético del juego.

MÓDULO 4: Matemática y Física en Videojuegos

(4 clases + 2 Trabajos Prácticos): Este módulo cubre el uso de funciones matemáticas y física en Unity, incluyendo vectores, simulaciones físicas y componentes avanzados de física, fundamentales para el realismo y el diseño de mecánicas en juegos.

MÓDULO 5: Efectos Visuales en Videojuegos

(1 clases + 1 Trabajo Práctico): Se introducen sistemas de partículas, efectos de iluminación y renderizado que potencian el atractivo visual del videojuego.

MÓDULO 6: Manejo de Datos en Videojuegos

(3 clases + 3 Trabajos Prácticos): Los estudiantes aprenden a gestionar la persistencia de datos, como guardar y cargar progreso, utilizando técnicas de serialización y estructuras de datos en Unity.

MÓDULO 7: Herramientas Avanzadas de Programación Orientadas a Videojuegos

(2 clases + 1 Trabajos Prácticos): Este módulo aborda el uso de herramientas avanzadas de programación, como callbacks, delegados y patrones de diseño como el "Observer," útiles en proyectos complejos.

MÓDULO 8: Iluminación Avanzada en Videojuegos

(1 clase + 1 Trabajo Práctico): Se enfoca en técnicas avanzadas de iluminación en Unity, como Light Baking y Reflection Probes, esenciales para lograr efectos visuales realistas.

MÓDULO 9: Estructuras de Datos y de Código Orientadas a Videojuegos

(3 clases + 1 Trabajo Práctico): Cubre estructuras de datos y técnicas de organización de código, que mejoran la eficiencia y organización de los proyectos.

En la última clase, los estudiantes presentarán sus proyectos finales (Horizontal Slice), recibirán una evaluación, y se realizará el cierre del curso.

i) Modalidad de cursado

El dictado de la Diplomatura se prevé en la siguiente modalidad:

→ Presencial: clases a desarrollar de manera sincrónica y virtual, mediante sistema de videoconferencias (zoom y/o meet) dentro de la plataforma de Docta Visual Arts Academy, *doctaonline.com*.

→ Esta modalidad requiere la entrega de trabajos prácticos parciales y de un trabajo práctico final integrador.

→ Se utilizará como soporte la plataforma *doctaonline.com*, tanto como repositorio de material bibliográfico como para el registro de clases, de entrega de trabajos prácticos y de su revisión.

j) Cronograma de dictado y Carga horaria total expresada en horas y créditos (CRE)

Cronograma de Dictado										
	Módulos / Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Introducción al Desarrollo de Videojuegos									
2	Programación para Videojuegos orientada a Objetos de Juego									
3	Importación, Integración y Gestión de Assets en Videojuegos									
	Módulos / Semana	9	10	11	12	13	14	15		
4	Matemática y Físicas en Videojuegos									
5	Efectos Visuales en Videojuegos									
6	Manejo de Datos en Videojuegos									
7	Herramientas de Programación Orientadas a Videojuegos									
8	Iluminación Avanzada en Videojuegos									
9	Estructuras de Datos y de Código Orientadas a Videojuegos									
Carga	horaria								total:	
<p>En total, se dictarán 30 clases de 2 horas cada una (60 horas) en vivo a través de plataformas virtuales, acompañadas de 50.5 horas de trabajo autónomo asignado mediante actividades prácticas coordinadas vía la plataforma <i>doctaonline.com</i>, y 62.5 horas destinadas a la elaboración del Trabajo Final Integrador, totalizando 175 hs.</p>										
Créditos	CRE:								7	

A continuación se detallan las clases por módulo y la carga horaria por clase y por actividad.

	DESARROLLO DE VIDEO JUEGOS CON UNITY	Cantidad de clases y horas por clase	Clases Teóricas totales por Módulo (hs)	Actividades (Desarrollo Práctico Individual) (hs)	Trabajo Práctico Final (Guiado por el Docente) (hs)
Módulo 1	Introducción al Desarrollo de Videojuegos	3 clases de 2hs cada una	6	2	1
Módulo 2	Programación para Videojuegos orientada a Objetos de Juego	6 clases de 2hs cada una	12	7	10.5
Módulo 3	Importación, Integración y Gestión de Assets en Videojuegos	7 clases de 2 hs cada una	14	16.5	22
Módulo 4	Matemática y Físicas en Videojuegos	2 clases de 2hs cada una.	8	6	7
Módulo 5	Efectos Visuales en Videojuegos	1 clase de 2 horas	2	3	4
Módulo 6	Manejo de Datos en Videojuegos	4 clases de 2 horas cada una	8	9	12
Módulo 7	Herramientas de Programación Orientadas a Videojuegos	2 clases de 2 horas cada una	4	2.5	1
Módulo 8	Iluminación Avanzada en Videojuegos	1 clase de 2 horas	2	1.5	3
Módulo 9	Estructuras de Datos y de Código Orientadas a Videojuegos.	3 clases de 2 horas cada una	6	3	2
	Subtotales		62	50.5	62.5
	TOTAL		175hs		7 CRE

k) Nómina de equipo directivo y de docentes y CV nominal de cada uno

Apellido/s	Nombre/s	DNI	Email	Cargo docente en la UNC (si corresponde)	Función en la Diplomatura
Paez	Danilo Luciano	28442224	danielopaez@gmail.com	Profesor Titular Dedicación Simple de cátedra de Ingeniería de Software y Gestión de la Calidad del Software	Responsable académico
Cacciavillani	Nicolás	28579876	produccion@ncproductionsweb.com		Responsable de la formación
Bustos	Ignacio Luis	37314654	bustos_ignacio@hotmail.com		Profesor

l) Modalidades de evaluación (parcial y final)

La modalidad de evaluación de la diplomatura, tanto en parciales como en el final, es de tipo práctica. La calificación de los trabajos prácticos parciales y del trabajo práctico final integrador será aprobado o desaprobado, de acuerdo a si el alumno ha logrado realizar el enunciado de la actividad asignada. El trabajo final integrador consiste en la presentación de un Horizontal Slice del juego, diseñado como un prototipo funcional que permitirá al estudiante demostrar sus capacidades técnicas y de gestión en un contexto realista de desarrollo de videojuegos. Todos los trabajos prácticos tendrán fecha definitiva de entrega, pudiendo ser extendida si el docente solicitara expresamente correcciones. Los trabajos prácticos parciales y el trabajo práctico final integrador serán corregidos por docentes designados por Docta Visual Arts Academy.

m) Requisitos de aprobación

Aprobarán la Diplomatura los alumnos que cumplan con todas las condiciones siguientes:

- Aquellos alumnos que hayan obtenido el 80% de asistencia a clases, y completado el 80% de los Trabajos Prácticos Parciales planteados.
- Aquellos alumnos que hayan aprobado el Trabajo Práctico Final.

→ Aquellos alumnos que hayan abonado la totalidad de los aranceles.

n) Bibliografía

<p>-Unity in Action: Multiplatform Game Development in C# Autor: Joe Hocking Editorial: Manning Publications; 3.^a edición (febrero de 2022) ISBN-13: 9781617294969 Packt+2Hackr+2Amazon+2</p>
<p>-Learning C# by Developing Games with Unity 2023 Autor: Harrison Ferrone Editorial: Packt Publishing; 7.^a edición (noviembre de 2022) ISBN-13: 9781803237800 Amazon+7Amazon+7Amazon+7Amazon+1Unity Forum+1</p>
<p>-Hands-On Unity 2022 Game Development Autor: Nicolas Alejandro Borromeo Editorial: Packt Publishing; 3.^a edición (octubre de 2022) ISBN-13: 9781803236919 sunriverbooks.com+3Amazon+3catalogue.packt.com+3Hackrsunriverbooks.com</p>
<p>-Segundo Cuaderno de Game Studies Autor: Diego Maté y M. L. Oulton (editores) Editorial: Universidad Nacional de las Artes (UNA) – Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC); 1.^a edición (2020) ISBN: 978-987-4921-10-2 Disponible en: Academia.eduAcademia</p>
<p>-Desarrollo de videojuegos. Desde el diseño a la comercialización Autor: Varios autores Editorial: Ediciones de la U; 1.^a edición (2021) ISBN-13: 9789587923496 Disponible en: Ediciones de la Uedicionesdelau.com</p>
<p>-Game Development with Unity for .NET Developers Autor: Jiadong Chen Editorial: Packt Publishing; 1.^a edición (mayo de 2022) ISBN-13: 9781801077330 Packt+2Hackr+2Amazon+2</p>

-Ultimate Agile Administration with Jira: Solutions for Agile Project Administration Using Dashboards, Automation Rules, and Plugin Integration with Jira.

Autor: Yogita Chhaya.
 Editorial: Orange Education Pvt Ltd (29 noviembre 2023)
 ASIN : B0CP6LM2ZK

-Unity Game Development Cookbook: Essentials for Every Game

Autores: Paris Buttfield-Addison, Jon Manning, Tim Nugent
 Editorial: O'Reilly Media; 1.^a edición (abril de 2019)
 ISBN-13: 9781491999155

[Hackr](#)

-Unity 2021 Cookbook: Over 140 recipes to take your Unity 2D and 3D game development to the next level

Autores: Matt Smith, Shaun Ferns
 Editorial: Packt Publishing; 4.^a edición (noviembre de 2021)
 ISBN-13: 9781800207806

[HackrResearchGate](#)

-Mastering Unity 2D Game Development

Autor: Simon Jackson
 Editorial: Packt Publishing; 2.^a edición (julio de 2021)
 ISBN-13: 9781801077330

[Wikipedia+1Udemy+1Hackr](#)

-Unity Game Optimization: Enhance and extend the performance of all aspects of your Unity game

Autor: Chris Dickinson
 Editorial: Packt Publishing; 2.^a edición (julio de 2020)
 ISBN-13: 9781800207806

[The New Dev's Guide+1Wikipedia+1Hackr+1Wikipedia+1](#)

-Unity From Zero to Proficiency (Foundations)

Autor: Patrick Felicia
 Editorial: Independently published; 1.^a edición (febrero de 2019)
 ISBN-13: 9781795350703

-Desarrollo de videojuegos: teoría y práctica para el diseño de juegos digitales

Autor: Patricia Gaitán, Gabriel Ríos, Juan Pablo Hourcade (compiladores)
 Editorial: Universidad Nacional de Quilmes Editorial; 1.^a edición (2019)
 ISBN-13: 9789875585709

Referencias de código abierto:

-Unity Game Development Essentials

Autor: Will Goldstone

Editorial: Packt Publishing (disponible en formato libre)
 Enlace: <https://freecomputerbooks.com/Unity-Game-Development-Essentials.html>

-Unity Game Development Cookbook – Código fuente
 Autor: Paris Buttfield-Addison, Jon Manning, Tim Nugent
 Editorial: O'Reilly Media (código disponible en GitHub)
 Repositorio: <https://github.com/theseconlab/unity-game-development-cookbook-1e>

-The Unity Game Design Playbook

Autor: Unity Technologies
 Editorial: Unity (e-book gratuito)
 Enlace: <https://discussions.unity.com/t/the-unity-game-design-playbook-e-book-available-now-for-free/872672>

-Unity Open Source Repositories

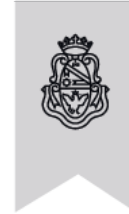
Autor: Unity Technologies
 Editorial: Unity (repositorios de herramientas oficiales)
 Enlace: <https://docs.unity3d.com/560/Documentation/Manual/OpenSourceRepositories.html>

-Unity ML-Agents Toolkit

Autor: Unity Technologies
 Editorial: GitHub (proyecto de código abierto, actualizado regularmente)
 Repositorio: <https://github.com/Unity-Technologies/ml-agents>

o) Modelo de Certificado a otorgar

Se entregará el siguiente certificado, a solicitud de los alumnos por haber cumplimentado los requisitos de aprobación (Diplomado)



DOCTA

La Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales de la Universidad Nacional de Córdoba
y DOCTA Visual Arts Academy CERTIFICAN que

Nombre Apellido

DNI 12.345.678

ha cumplimentado con los requisitos para finalizar la

**Diplomatura Universitaria de Formación Continua
en Desarrollo de Videojuegos con Unity**

Aprobada por la Resolución RR / RHCD N°....., modalidad presencial, con una carga horaria de 175 horas y/o un valor de 7 CRE.
Se extiende el presente certificado a los 22 días del mes de Enero de 2026.

La presente diplomatura no constituye una carrera universitaria y por lo tanto no otorga
título habilitante para el ejercicio profesional Art. 5 Res. HCS 484/2015

Ing. Pablo Recabarren
Decano
FCEPyN. UNC

Ing. Luis Antonio Bosch
Secretario de Extensión
FCEPyN. UNC



Ing. Nicolás Cacchiavillani
Co-Founder & CEO

Lic. Antonio Llaja
Co-Founder & CFO