



*PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTO JUVENIL
REACTIVA TU FUTURO*

*“DESARROLLO DE APLICACIONES PARA ANDROID/IOS
CON UNITY”*

Fundación INCYDE

Contenido

1. Introducción.....	3
2. Unity para desarrollo de aplicaciones.....	5
3. Objetivos del Programa.....	6
4. Características generales del programa	8
4.1 Destinatarios	8
4.2 Número de participantes.....	8
4.3 Duración	8
4.4 Metodología	9
5. Desglose de contenidos.....	11

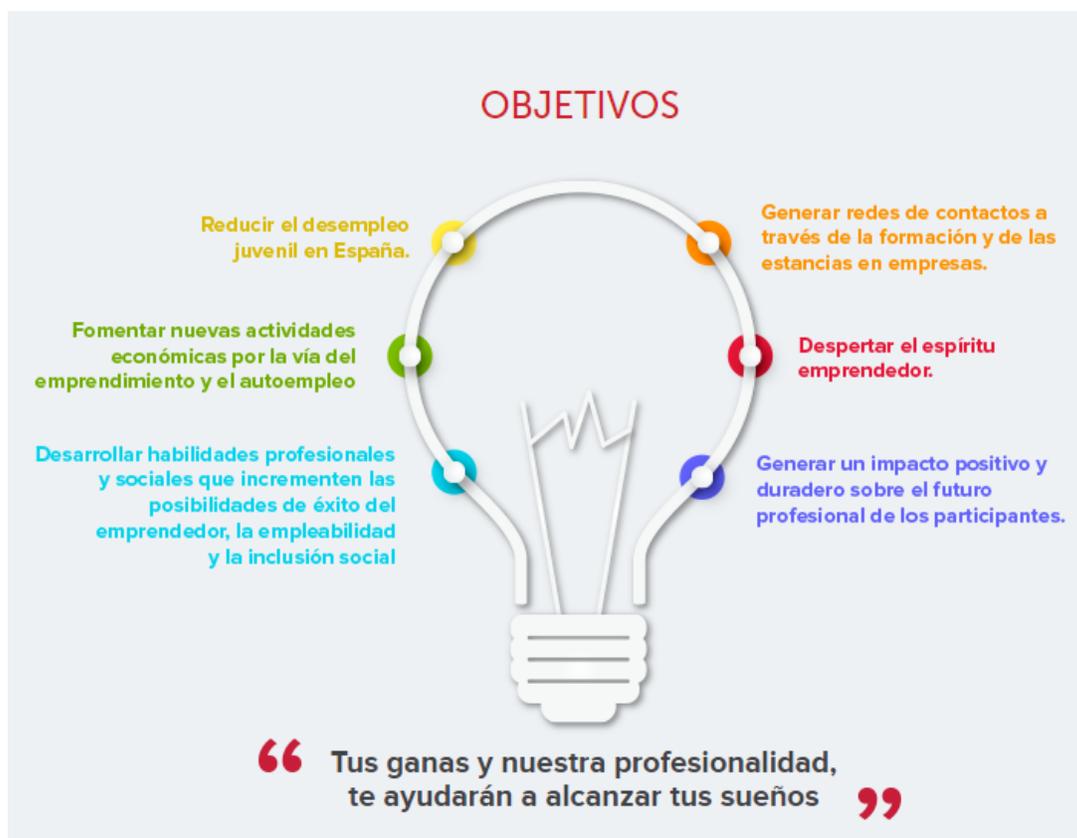
1. Introducción

El **Fondo Social Europeo** (FSE), creado en 1957, es el instrumento financiero de la Unión Europea más importante para la promoción del empleo. El FSE respalda las políticas y prioridades destinadas a alcanzar el pleno empleo y a mejorar la calidad y la productividad en el trabajo, la movilidad geográfica y profesional de los trabajadores de la Unión, los sistemas de educación y formación, así como la inclusión social, contribuyendo de este modo a fomentar la cohesión territorial, económica y social.

El mayor desafío al que se enfrenta España y al que, por su complejidad e intensidad tendrá que hacer frente en los próximos años, es el de la recuperación del empleo. Para reducir el desempleo caben distintas aproximaciones y fomentar el autoempleo, así como las iniciativas empresariales a través de la mejora de la capacitación empresarial es una de ellas.

En una economía cada vez más global y cambiante los puestos de trabajo están en constante transformación y se hace necesaria la adaptación de la formación a la realidad del mercado. El cambio de modelo productivo en España requiere la adecuación de los perfiles y las competencias profesionales y una continua adaptación a los cambios, entre ellos, los vinculados a los avances en las tecnologías de información y comunicación.

Reactiva tu futuro es un proyecto que se desarrolla en diferentes regiones del territorio español y que está enmarcado dentro de los **Itinerarios de Emprendimiento Juvenil. Programa Operativo de Empleo Juvenil 2014 – 2020** de FSE que la Comisión Europea ha aprobado para España. Su principal objetivo es reducir el desempleo juvenil en España, especialmente entre los menores de 30 años no ocupados y no integrados en los sistemas de educación o formación.



2. Unity para desarrollo de aplicaciones

Unity empezó siendo un motor para desarrollar videojuegos pero desde hace unos años se ha convertido en un software que aporta soluciones para una variedad de productos y sectores. Uno de los usos más extendidos que tiene es el desarrollo de aplicaciones para móviles. Entre las ventajas que tiene nos podemos encontrar:

- Multiplataforma: un mismo proyecto podemos exportarlo para Android e iOS
- Curva de aprendizaje no muy elevada
- Tiene una gran comunidad activa
- Herramientas versátiles y potentes para crear interfaces
- Motor gráfico 3D idóneo para apps que requieran trabajar con modelos 3D
- Gran facilidad a la hora de exportar el proyecto para diferentes plataformas
- Capacidad de optimizar las apps para diferentes dispositivos móviles
- UI re-escalable y posibilidad de ver el resultado en diferentes resoluciones sin necesidad de exportar el proyecto

3. Objetivos del Programa

El programa se centra en dotar a los alumnos de los **conocimientos, habilidades y aptitudes** necesarias para llevar a cabo la **realización de una aplicación móvil** completa con el motor gráfico Unity3D, así como adquirir conocimiento del funcionamiento de las diferentes stores y su publicación.

El temario está orientado a cubrir los aspectos básicos del desarrollo de aplicaciones con un enfoque práctico:

- Aprender a diseñar una aplicación con distintos parámetros y cumpliendo unos objetivos establecidos.
- Conocer las herramientas necesarias para trabajar en cada fase de producción.
- Tener unos fundamentos del manejo del motor Unity3D para creación de un proyecto.
- Conocer las herramientas que Unity3D proporciona para creación de contenido.
- Aprender a importar y adaptar contenido en Unity3D.
- Aprender fundamentos de programación en C#.
- Comprender distintas técnicas de optimización.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la realización de un proyecto individual o en grupo.
- Adquirir una perspectiva real sobre la industria y tendencias actuales.

Asimismo, a través del programa se pretende **proporcionar una visión global** de las distintas **áreas funcionales de la empresa** para poder determinar oportunidades de mercado en el desarrollo de nuevas aplicaciones móviles y desarrollar un Plan de Empresa con la ayuda de las herramientas de gestión para favorecer su puesta en marcha.

La promoción de un nuevo negocio no es únicamente un proceso intuitivo, inspirado en la mera observación de los cambios del entorno. En él deben mezclarse abundantes dosis de intuición, ilusión y decisión, además de la capacidad técnica, financiera y de gestión suficientes para lo que se va a emprender y/o consolidar, y una cierta dosis de estudio y planificación, con el fin de reducir los posibles niveles de incertidumbre.

4. Características generales del programa

4.1 Destinatarios



Dirigido a **jóvenes menores de 30 años** que quieran adquirir **nuevos conocimientos** y habilidades enfocadas al desarrollo de una aplicación móvil completa con el motor gráfico Unity3D.

Emprendedores/as que cuenten con una idea de negocio y deseen realizar un proyecto viable de creación de empresa para su posterior puesta en marcha.

Los alumnos necesitarán acceso a un ordenador y una conexión a internet estable para el desarrollo de su formación.

Las aptitudes y actitudes que los participantes deberán poner en práctica durante su formación serán las siguientes:

- Capacidad de esfuerzo máximo en su formación, lo que les obligará a asistir a las sesiones, investigar sobre los materiales complementarios y aportar todo este conocimiento a su proyecto final
- Habilidad para gestionar su tiempo y el de sus compañeros trabajando en equipo y combinando dotes de liderazgo y flexibilidad al mismo tiempo
- Dedicación completa al programa durante todo el tiempo que dura

4.2 Número de participantes

Una media de veinte - veinticinco participantes

4.3 Duración

7 semanas (6 semanas de contenidos + 1 semana de trabajo de campo)

4.4 Metodología

Se ha diseñado una estructura común de programa formativo a modo de itinerario, conformado por sesiones grupales, tutorías individualizadas, formación on-line complementaria.

INCYDE cuenta con una metodología propia (INCYNCO), holística y de eficacia demostrada por la experiencia en años de trabajo en emprendimiento, que está encaminada a definir, desarrollar y validar modelos de negocio para los emprendedores, y que a la vez logra optimizar los flujos de información entre los agentes intervinientes en las distintas fases del proyecto.

Parte de una exposición inicial de cinco bloques que representan todas las áreas imprescindibles en el análisis de viabilidad, planificación, cuantificación, validación y gestión empresarial. A continuación, guía y tutoriza en la realización de un análisis pormenorizado de cada área y en las interacciones de los distintos elementos que configuran el plan de negocio, así como en la evolución lógica hacia el plan de gestión de sus empresas y negocios.

Cada semana, que se corresponderá con un módulo de contenidos específico, estará distribuida de la siguiente forma:

a. Sesiones de formación conjunta



En estas sesiones conjuntas se impartirán los contenidos generales del programa, con el fin de proporcionar los conocimientos, herramientas y habilidades esenciales en cada una de las áreas de conocimiento y

promover las sinergias e intercambios de experiencia entre los participantes en el mismo.

b. Acompañamiento y consultoría individualizada

Con la consigna de la mayor flexibilidad y adaptación a cada uno de los alumnos participantes, se desarrollarán actuaciones de seguimiento individualizado en las que se orientará a cada uno en función de su perfil profesional, en el proceso de aplicación e implementación de los contenidos generales abordados a las sesiones conjuntas de formación.

Los participantes desarrollarán una aplicación durante las tutorías con el apoyo del profesorado, con el objetivo de tener una app completa y funcional cuando acabe el curso. Se les ofrecerá diferentes apps a desarrollar aunque también pueden proponer ello/as sus ideas. Ejemplos:

- Visualizador de modelos mediante url
- Apps informativa que necesiten mostrar contenido 3D
- Apps educativas

c. Mentoring y seguimiento

En cada curso se reservará un paquete de 40 horas de acompañamiento para el grupo, a distribuir entre aquellos participantes más avanzados en la creación de su negocio.

El programa será impartido por personas con amplia experiencia profesional y docente, siendo todos ellos consultores homologados por la Fundación INCYDE como formadores.

5. *Desglose de contenidos*

Semana I.-Dirección de proyectos. Introducción y consultoría inicial.

- Presentación del Business Plan de un proyecto empresarial, en el que se recojan todas las áreas de actividad empresarial tratadas en los diferentes módulos.
- Actitud Emprendedora: Consejos y recomendaciones para emprender.
- Metodología Lean Startup para la generación de modelos de negocio de éxito.



Semana II.-Introducción a Unity: Editor y UI

- Editor de Unity:
 - Objects
 - Assets
 - Paneles
 - Tags & Layers
 - Asset Store
- Interfaz de Unity
 - Canvas
 - UI Elements
 - Componentes interactivos
 - Layouts
 - Diseño responsive

Semana III.-Marketing digital

- Target, estrategia, canales y acciones
- Publicidad en Social Media (Facebook, Twitter, LinkedIn, YouTube, Instagram)
- Posicionamiento web, SEO y SEM. Analítica web
- Marketing de Afiliación
- Influencers
- Content Marketing
- Cómo diseñar un plan de Marketing digital

Semana IV.- Scripting Básico

- Los scripts como componentes
- Las variables
- Funciones
- Sintaxis
- Condicionales
- Bucles
- Ámbito de las variables
- Monobehaviour
- Métodos de entrada
- Habilitando y deshabilitando componentes
- Translate y Rotate
- Destroy
- Tipos de datos
- Classes
- Instantiate

- Arrays
- Invoke
- Enumerations



Semana V.- Creación de Apps y UI Builder

- UI Builder
- Maquetación de aplicaciones
- Optimización
- Exportación y particularidades para Android
- Exportación y particularidades para iOS

Semana VI.- Dirección de proyectos final

- Modelos de constitución empresarial.
- Opciones de financiación. Ayudas regionales, nacionales, europeas.
- Definición final de modelos de negocio.
- Planificación de desarrollo de producto.
- Presentación de planes de negocio.



www.incyde.org



[@FundacionIncyde](https://twitter.com/FundacionIncyde)



www.facebook.com/fundacionincyde



<http://www.linkedin.com/company/fundacion-incyde>



<https://www.instagram.com/fundacionincyde>