



DIGIPEN
ProjectFUN
2013

Encourage students' interest
in computer science,
game design, engineering
and art with ProjectFUN!

 **DigiPen**
INSTITUTE OF TECHNOLOGY
EUROPE - BILBAO

Presidentearen mezua



Guraso eta ikasle agurgarriak:

DigiPen-en ProjectFUN ikastaroen 18garren urtea da dagoeneko eta ongi etorria eman nahi dizuet. Uda sasoian, beste behin, programazioan eta artean oinarrituriko ikastaroak antolatuko ditugu.

Badira iada bi hamarkada animazio eta bideojokoan garapenean oinarrituriko heziketa eskaintzen eta hori dela eta, DigiPen maila handiko ingeneri eta artistak sortzen dituen ospe handiko erakundea izatera iritsi da, bereziki, bertako ikasleek simulazio eta entretenimendu digital interaktiboaren industrian, diferentzia ezartzera iritsi direlako.

ProjectFUN-ek batzen dituen heziketa programek, teknologi maila handiko lanbideak aztertzeke aukera ematen dute, arazoei irtenbidea eman eta pentsamendu kritikorako teknikak garatuz.

ProjectFUN ikastaroetan zehar, ikasleek beherala ulertzen dute matematika, fisika, idazkera eta arteak zer nolako eginkizuna duten beraien gustoko den entretenimendu medio horretan.

lax, 1.300 ikasle baino gehiago izan genituen 13 herrialde ezberdinetakoak, EEBB, Kanada, Singapur eta Espainiako kokalekuetan. Datorren udaran, gehiago izatera iritea espero dugu.

ProjectFUN ikastaroek, medio digitalak nola sortzen diren eta esparru horretan lan egiteko beharrezkoak diren ezagutzak azaltzen diote unibertitate aurreko ikasleari.

Datorren udaran, gurekin espero zaitugu!

Claude Comair

*Presidente eta Sortzailea
DigiPen Institute of Technology*

DigiPen-en inguruan

Bi hamarkada baino gehiago dira, DigiPen, bideojokoen industriaren aurrerapenerako lagungarria izaten hasi zela, ikasleak, animazioa eta simulazioan hezituz, ingeniari, programatzaile eta artista izateko helburuarekin.

1988an sortuta, DigiPen Institute of Technology animazio eta bideojokoen garapen heziketan aintzindari da. Lehen eskola izan zen mundu mailan, bideojokoen programazioara bideraturiko unibertsitate mailako heziketa eskaintzen.

Ordutik, DigiPen-en kurrikulunak bilakaera izan du eta gaurkotuz joan da. Graduatu ondorengoek, kalitate handiko medio digitalak sortzeko gaitasuna dute.

DigiPen-eko ikasleak oso errespetatuak dira beraien esparruan. Nazioarte mailako lehiaketetan, sari gehien lortzen dituztenak urtero. Irakasleak, eskarmentu handikoak eta nazioarte mailakoak dira. Profesional handiak arlo akademikoan eta baita enpresetan egindako lanari dagokionez.

Bilbon eskaintzen ditugun bi gradoak:

- *Denbora Errealeko Simulazio Interaktiboen Zientzietako Gradua*
- *Arte Digital eta Animazioko Arte Ederretako Gradua.*

DigiPen eta bere ikasleak:

- *2010, 2011 eta 2012. urteetan Princeton Review-k DigiPen, Estatu Batuetako lau unibertsitate onenen zerrendan jarri zuen, bideojokoen garapenean oinarrituriko ikasketak eskaintzen dituzten unibertsitateei dagokionez.*
- *12 urtez geroztik, ospatzen da Independent Games Festival (IGF) eta ordutik, DigiPen-eko ikasleak 29 aldiz izan dira sarituak. Sari gehien lortu dituzten ikasleak dira*
- *2006an "Enterprise Seattle" ikerketa talde independenteak, DigiPen eragile garrantzitsuenetarikoan artean jarri zuen, Puget Sound eskualdean bideojokoen industriaren hazkudean izandako eraginagatik, 2002 eta 2006garren urte bitartean.*

ProjectFUN-i buruz

ProjectFUN programak, kalitatezko heziketa erakargarria eskaintzen die DHB eta Batxillergoko ikasleei. Ezagutzak handitzeko aukera ematen die matematika, artea eta zientzian, aplikazio errealei esker, ikuspuntu positibo bat izateko bidea zabalduz.

Ikasleek, ezagutza osoa, era praktikoan, bideojoko eta animazio proiektuetara bideratzen dute.

Ikasketa aplikatuan oinarrituriko metodologia erabiltzen dugu, eta horrek, ikasgelan ikasten dituzten gai ezberdinen eta medio digitalen arteko konexioa ulertzea laguntzen du.

Bide batez, teknologian oinarrituriko unibertsitate mailako ikasketak miatzeko aukera ematen die, bikaintasun akademiakoa eta etengabeko ikaskuntzak duten garrantzia azpimarratuz.

ProjectFUN-en funtsezko baloreak

- Zorrotasun Intelektuala
- Arazoen konponketa
- Pentsamendu kritikoa
- Bikaintasun akademikoa
- Ikasketa aplikatua
- Kolaborazio eta talde lana

ProjectFUN-en ezberdintasunak

- **Ikaslearen arrakastarekin konpromisoa:** etengabeko heziketaren garrantzia irakatsi eta helburu pertsonal eta akademikoak lortzeko akzio plan bat ematen die ProjectFUN-ek.
- **Talde ikasketa:** ProjectFUN-ek oso azpirratzen du, talde lanak duen garrantzia eta ikasleen arteko kolaborazioa bultzatzen du, bakarkako helburuak lortzeko garaian.
- **Esperientzia handikoa:** 1988an sortu zen DigiPen eta bere ibilbideari esker, bideojokoen garapenean oinarrituriko heziketan, aintzindari da.
- **Ezagutza handiko irakasleak:** DigiPen-en ikasten ari diren ikasleak ProjectFUN-eko irakasleak dira. Egiten dutena oso gustoko dute eta ezagutza handia dute entretenimendu digital interaktiboaren industriari dagokionez.
- **Zorrotasun akademikoa:** ProjectFUN-ek matematika, zientzia eta artea gehitzen ditu proiektuetan.

Arrakasta adibidea

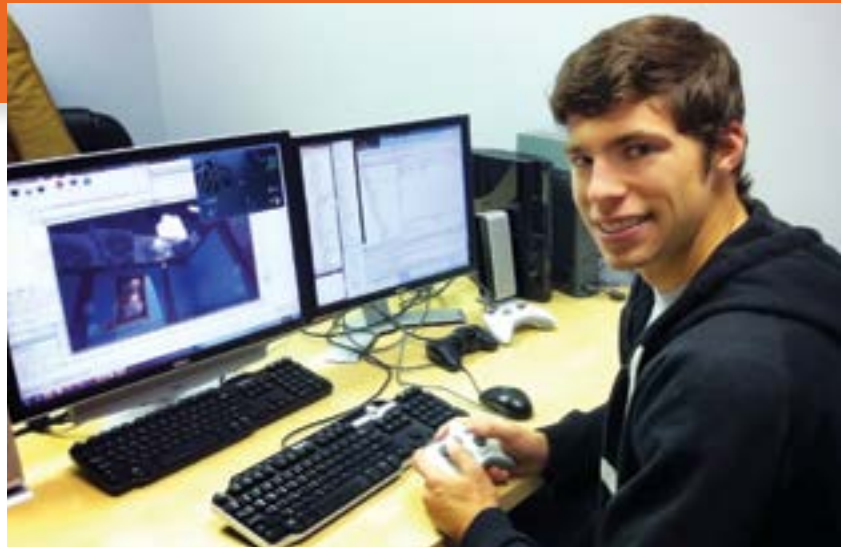
Gaur egun, Airtight Games enpresan programatzaile gisa nabil eta atera berri dugun Dark Void jokoaren garapenean hartu dut parte. DigiPen-en Denbora Errealeko Simulazio Interaktiboen Zientzietako Gradua egin nuen. Gradu hori DigiPen-en ikasi ez banu, en nintzen une honetan programatzaile gisa lanean arituko.

ProjectFUN ikastaroek, era orokor baten bada ere, bideojokoak nola egin eta software bat nola programatzen den irakasten du. Hala ere, animazioa eta bideojokoaren programazioa zertan datzan sakonki ulertzera iristen zara.

Gradoan nerekin hasi ziren ikaskideak programazio eta matematika aplikatuak lehedabizikoz ikasten zuten bitartean, nik errepasso gisa hartu nituen eta bide batez, beste ikasgai batzuk aukeratzeko beta izan nuen.

Joshua Neff

DigiPen Institute of Technology 2008ko promozioa.





Video Game Programming





Introduction to 2D Video Game Programming



Deskribapena: Sarrera gisa eskaintzen den ikastaro honek, joko digitalak eta gaur egungo esperientzia interaktiboak nola sortzen diren azaltzen ditu. ProjectFUN editorea erabiliz, lau bideojoko eraikiko dituzu, C++ hizkuntzaren oinarria ezagutu eta bideojoko baten produkzio prozesuan murgiltzen zaren bitartean. Bideojokoen sektorean profesionala izateko beharrezkoak direnak ezagutuko dituzu eta ulertarazte horrek, zure bideojoko gustokoena egiteko behar izan dena preziatzen lagunduko ditu.

Ikastaroaren iraupena: Bi aste, 50 ordu.

Gaiak:

- Bideojo baten produkzio prozesuaren ezagutzea
- C/C++ programazio hizkuntzaren oinarrikoak
- Arazoak konpondu eta irtenbidea eman
- Pertsoneien animazioa
- Erabiltzaile sarrerarako programazioa
- Adimen artifizialeko oinarrikoak eraikitzea
- Musika eta soinu efektuak erabiltzea

Eskolako ikasgaiekin lotura: Ikastaro honek, matematika bezalako ikasgaiak indartzen laguntzen du. 2Dan koordinaturiko sistemak, bektoreak, aldagarriak, ekuazio linealak, ekuazio linealen sistemak eta kolisio motorrentzako karratuak gehitzen ditu. Grabitatea, marruskadura eta fisikarako algoritmoak. Zure sormena eta idazteko gaitasun teknikoa hobetuko du, bideojokoen diseinurako dokumentazioa sortzen duzun bitartean.

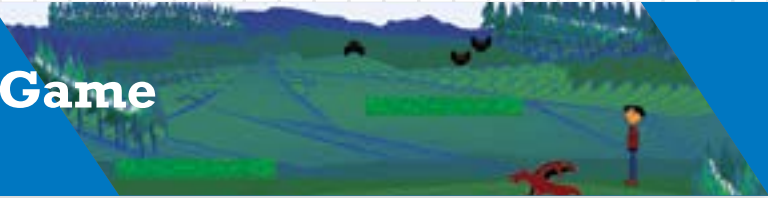
Ondorioa: Ikastaro honi esker, "Introduction to 2D Video Game Programming" zure bideojokoa eraiki eta profesional mailako bideojoko bat sortzeko eman behar diren urratsak ezagutuko dituzu.

ZER ERAIKIKO DUZU: Zure bideojokoa 2Dn





Advanced 2D Video Game Programming



Betebeharrekoa: “Introduction to 2D Video Game Programming” ikastaroa egin izana.

Deskribapena: “Introduction to 2D Video Game Programming” ikastaroan garatutakoa kontuan izanda, ikastaro honek C+ hizkuntza erabiliz bideojokoen garapena lantzen du. C+ hizkuntzan eskuz kodifikatzen diren bi jokoen bitartez, adimen artifizialari buruzko ezagutza zabaldu eta hainbat jokalarirentzat jokoak programatzeko gai izango zara (multiplayer). Trigonometriaren oinarrikoak ezagutuko dituzu, zure jokoa garatu ahal izateko. Ikastaro honetan idatziko duzun kodigo kopuruak ideia oso argia emango dizu, programatzaile profesional baten lanaren inguruan.

Ikastaroaren iraupena: Bi aste, 50 ordu.

Gaiak:

- C/C++ programazio hizkuntzaren oinarrikoak
- “Expressions”, “statement”, “functions”, “pointers” eta “structures” kontzeptuen inguruan ezagutza handitzea
- Zure programazio propioa erabili, “object-oriented”
- Pertsonaien arteko interakzioa antzeman eta kodifikatu
- Bideojoko eta objektuen arteko konexioa kodifikatu.

Eskolako ikasgaiekin lotura: Bideojokoen garapenean erabiltzen diren algebra, trigonometria, eta oinarriko algebra linealari buruzko ezagutzak sendotzen ditu. Zure sormen eta idazkera teknikoari buruzko ezagutza handitzen du, bideojokoen inguruko ideia proposamenak garatzerako garaian.

Ondorioa: “Advanced to 2D Video Game Programming” ikastaroak eta garatuko dituzun jokoek erakustiko dute, C+ programazio hizkuntzaren inguruam jasotako ulermena.

ZER ERAIKIKO DUZU: Zure bideojokoa 2Dn





Join the FUN!

DigiPen Europe-Bilbao
Virgen del Puerto 34, Edificio A
48508 Zierbena, Bizkaia

Aipagarriak:

■ Erakustaldia.

Ikastaroaren azken egunean, ikasleek egindako lanak familia eta lagunei erakusteko aukera izango dute.

■ MyProjectFUN software-a erabiltzeko urte beteko dohako afiliazio.

Eguneratzeak, onlin eikastaroak, berriak eta tutoretzak izanteko aukera eskaintzen du afiliazioak.

Ikastaroan, ikasle bakoitzak bere ordenagailua izango du.



INFORMAZIO GEHIAGO

ProjectFUN Workshops

DigiPen Europe-Bilbao

Virgen del Puerto 34, Edificio A
48508 Zierbena, Bizkaia

Tel: +34 94 636 51 63

Email: workshops.es@digipen.es

Informazio gehiago online:

<https://www.digipen.es/workshops/>



Find us on Facebook!
facebook.com/ProjectFUN





DIGIPEN
Project FUN

 **DigiPen**
INSTITUTE OF TECHNOLOGY
EUROPE - BILBAO

Virgen del Puerto 34, Edificio A, 48508 Zierbena Bizkaia / +34 94 636 51 63 / www.digipen.es