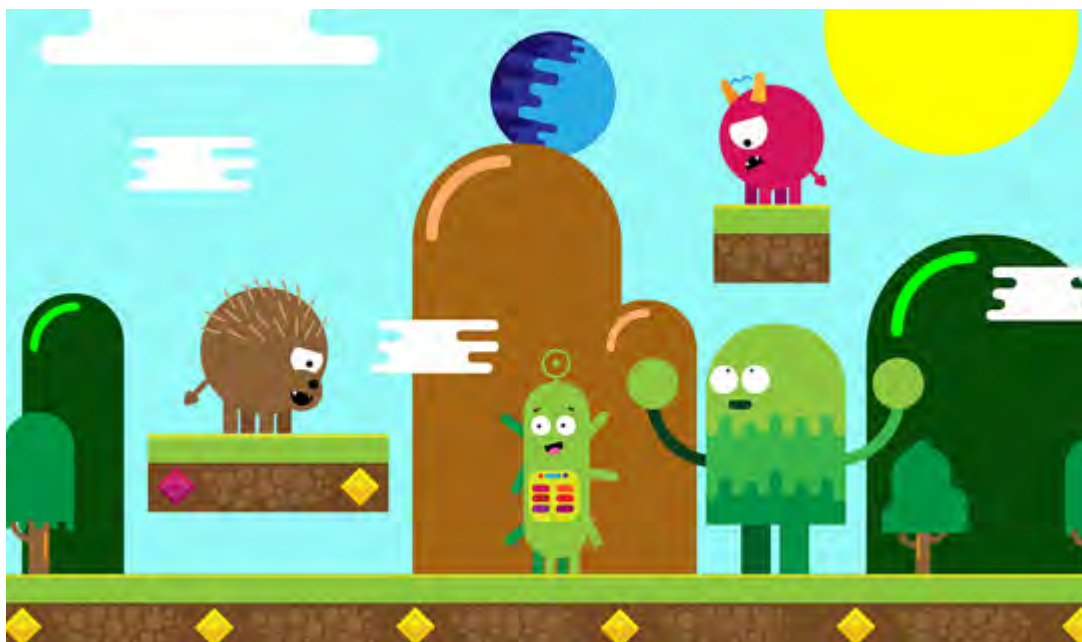


### VIDEOJUEGOS CON UNITY

**REQUISITOS:** Se precisa tener conocimientos de **Diseño Gráfico** y se recomienda tener conocimientos de programación **C#**.

**OBJETIVOS:** Se pretende que el alumno adquiera los conocimientos necesarios para poder entrar con éxito en el mundo de los videojuegos. Con los conocimientos que adquirirá del programa de **videojuegos UNITY**, el más demandado en el sector, podrá dedicarse, si así lo desea, profesionalmente al mundo de los videojuegos.

**METODOLOGÍA:** Todos nuestros cursos emplean una metodología activa y práctica desde el primer día. Clases personalizadas, con **profesor, presenciales en Barcelona y/o combinadas con Aula Virtual**.



**HORARIOS:** Totalmente flexibles, modificándolos según sus necesidades.

**DURACIÓN:** La duración del curso es de **60** horas.

Estas horas son estimadas a modo de referencia, no todos los alumnos necesitan las mismas horas, todo depende de la capacidad de cada uno en asimilar el temario.

## CONTENIDO: VIDEOJUEGOS CON UNITY

### 1 – Introducción a los videojuegos

- EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS
- EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
- EL USO DE MOTORES GRÁFICOS
- EL MOTOR GRÁFICO UNITY
- CONVENCIONES USADAS EN ESTE DOSSIER

### 2 – ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS DE UNITY

- EMPEZANDO CON UNITY
- EL ENTORNO DE TRABAJO
- TRABAJANDO CON LAYOUTS EN UNITY
- CAMBIAR EL EDITOR PREDETERMINADO
- TRABAJO CON PROYECTOS

### 3 – ELEMENTOS Y HERRAMIENTAS UNITY (II)

- ELEMENTOS INICIALES
- IMPORTAR RECURSOS
- INSTANCIAR OBJETOS
- EL COMPONENTE SPRITE RENDERER
- BOTONES Y GIZMOS
- EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 1

### 4 – Scripting en UNITY

- INTRODUCCIÓN AL SCRIPTING
- UTILIZANDO PREFABS

### 5 – UI: La Interfaz de Usuario

- ELEMENTOS DEL UI
- PROGRAMANDO LA UI
- NAVEGACIÓN POR ESCENAS
- EXPORTAR UN PROYECTO
- EJERCICIOS
- EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 2

### 6 – Físicas 2D: Juego Granja

- OBJETIVOS
- SETUP DEL JUEGO
- FÍSICA BÁSICA
- SCRIPTING DEL JUEGO
- SONIDOS

### 7 – JUEGO 2D: ESCAPE DE LA MINA

- OBJETIVOS
- SETUP DEL JUEGO
- DISEÑO DE NIVELES SOBRE PAPEL
- TRABAJAR CON SPRITES ANIMADOS
- MOVIMIENTO HORIZONTAL (I): COMPONENTE TRANSFORM
- MOVIMIENTO HORIZONTAL (II): COMPONENTE RIGIDBODY2D
- SALTOS
- PLATAFORMAS FIJAS: PLATFORM EFFECTOR 2D
- MOVIMIENTO DE LA CÁMARA: SEGUIR AL PERSONAJE
- RESTO DE ELEMENTOS DEL JUEGO
- EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 3

### 8 – JUEGO 3D: La Mazmorra Encantada

- OBJETIVOS
- SETUP DEL JUEGO:
- NAVEGAR EN PRIMERA PERSONA
- NAVEGAR EN TERCERA PERSONA
- AÑADIR OBJETOS AL ESCENARIO
- MODIFICAR EL PERSONAJE PRINCIPAL
- EL SISTEMA DE PARTÍCULAS
- AÑADIR ENEMIGOS

### 9 – JUEGO 3D: La Mazmorra Encantada II

- DISEÑAR UN INTERIOR
- OPCIONES DE ILUMINACIÓN
- RAYCASTING
- MALLAS DE NAVEGACIÓN
- ENEMIGOS VS JUGADOR
- SISTEMA DE ATAQUE
- EJERCICIOS
- EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 4