



CURSO DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON **UNITY**

¿Quieres ser desarrollador de entornos virtuales y crear juegos como "Rust" o "Pokemon Go"?

Proyecta entornos y crea videojuegos, aplicaciones para móviles o experiencias de realidad virtual.



100 horas
lectivas



Septiembre
2021



Online live
Presencial

Crea todo tipo de escenarios, props y objetos virtuales para cine, series y videojuegos, gracias a una de las mejores y más extendidas herramientas del sector.

OBJETIVOS:

El curso forma al alumno en el manejo del programa **Desarrollo de Videojuegos con Unity**. Podrás programar las características y mecánica de videojuegos, así como aprenderás a desarrollar las herramientas necesarias para la creación del juego y optimizarlo. También sabrás encontrar las soluciones técnicas específicas para un problema.

Además de esto, aprenderás a entender el flujo de trabajo de la producción del videojuego y adquirir los métodos de trabajo de un estudio profesional. Para concluir, aprenderás a realizar una Demo Reel para la integración del mercado laboral

DIRIGIDO A:

A ti, que quieres dominar uno de los programas líderes del mercado para poder desarrollar tu carrera profesional desde la máxima exigencia y eficacia que nos proponemos en CDM desde el primer minuto.

Nuestros profesionales te enseñaran a trabajar en un entorno real que te ayudará a mejorar y perfeccionar tus conocimientos.

¡Síguenos!



REQUISITOS DE ACCESO:

- > Tener conocimientos informáticos a nivel usuario
- > Haber cumplido 16 años
- > Tener conocimientos básicos en conceptos audiovisuales
- > Ganas de convertirte en un auténtico profesional

SALIDAS PROFESIONALES:

Diseñador de videojuegos

Productor de videojuegos

Programador de videojuegos

HERRAMIENTAS:



Unity

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- ✓ Internet ADSL
- ✓ Mínimo 8 GB de memoria interna (RAM), recomendable 16 GB
- ✓ Sistema Operativo: Microsoft Windows 10, Apple MacOs (10.1, 10.14, 10.15, 11), Linux Red Hat Enterprise (8.2, 7.6-7.9)
- ✓ 6 GB de espacio en disco para la instalación del software
- ✓ Procesador i7-i9
- ✓ Ratón de tres botones



PROGRAMA FORMATIVO:

1. Introducción a Unity

- > Cómo instalar Unity: El UnityHUB, Unity ID
- > El interfaz de Unity: primeros pasos en un proyecto nuevo
- > Game Objects
- > ¿Qué es un componente y cómo añadirlos?
- > Creación de un script en Unity y ventana consola
- > Input básico: ratón y teclado
- > Builds y Player Settings - Escenas y proyectos

2. Unity 2D

- > Unity 2D
 - El Sprite
 - Haciendo un SpriteSheet
 - The Sprite Editor
 - Sprite Renderer
 - Sorting Layers
- > Animation 2D
 - Animation Window
 - Creando animaciones - Keyframes
 - Modificando las animaciones - AddProperty
 - Añadiendo eventos a la animación
 - Los parámetros que controlan el flujo
 - Animator Window
 - Los estados de la animación
 - Las transiciones entre estados

3. Scripting I

- > Scripting Básico
 - Creando un Script
 - Variables en el Inspector - Referenciando objetos
 - Comentando el código, mantener el orden
 - El flujo del código (Start, Update, etc.)
 - Script Execution Order
 - If, Then, Else
 - Switch Case
 - Condiciones y operaciones básicas
 - DebugLog y configurando Strings
 - Funciones matemáticas básicas (MathF)
 - Arrays y Loops básicos
 - Accediendo a los componentes - Find y GetComponent
 - Activando y desactivando componentes/GameObject
 - Modificando el transform (translate, rotate, etc.)
 - Sumando vectores

4. Scripting II

- > Modificando el Animator desde el código
- > Accediendo a los Collider desde el código
- > Aplicando fuerzas desde el Rigidbody
- > Eventos físicos - On trigger y Collider enter
- > El tiempo de Unity
- > Crear y Destruir objetos
- > Creando nuestras funciones
- > El Input de Unity
- > Corrutinas e Invoke - While y DoWhile
- > Cambiar de escenas y objetos persistentes
- > Persistencia de Datos - PlayerPrefs

5. Luces, cámara y UI

- > Lighting y Cámaras
 - Directional, Point y Spot Light
 - Environment Lighting
 - La cámara
- > UI Básico
 - Introducción, Tipos de Interfaz
 - El Canvas
 - Imágenes fijas
 - Button
 - Text y TextMeshPro
 - Creando un HUD
 - Creando un UI en el mundo
 - Creando un Menú principal
- > Audio
 - Audio Clip
 - Audio Listener
 - Audio Source

6. Unity 3D

- > Unity en 3D
 - Importando objetos 3D
 - Materiales en 3D
 - Cámara en 3D
 - Controles de juego en 3D
 - Raycasts y Áreas de efecto
 - Un sistema de Armas básico
 - Navmesh
 - Sistemas de partículas

7. AR

- > Realidad Virtual y Realidad Aumentada
 - Realidad aumentada con Vuforia
 - Construyendo nuestro set de imágenes
 - Los botones interactivos de AR
 - Gestionando las imágenes en pantalla de AR



CÓMO MATRICULARTE:



Elige tu curso
o master preferido

Ponte en contacto
con nosotros para
recibir toda la
información



Rellénalo y haznos
el envío para
reservar tu plaza

Te enviaremos el
formulario de
matriculación

Realiza el pago
de la reserva

¡Ya estás *ready*
para comenzar tu
formación!

¿TIENES ALGUNA DUDA?

911 27 21 07

¡Síguenos!

