

MICROCREDENCIAL EN

Herramientas para el Desarrollo de Proyectos en Unity

11 HORAS

COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Analiza aplicaciones de realidad virtual o de realidad aumentada, con base en un ejercicio creativo para el desarrollo de nuevas ideas de implementación de estas tecnologías.

OBJETIVOS

- Conocer el proceso para crear un nuevo proyecto.
- Aprender sobre el origen y evolución de la realidad virtual.
- Generar el arte visual del videojuego con base en la investigación realizada.

BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá los elementos básicos de la interfaz de Unity, analizará las diferencias entre un juego 2D, 2.5D y 3D, revisará los distintos dispositivos y las librerías disponibles para el desarrollo de aplicaciones de realidad virtual o realidad aumentada, analizará la importancia de los prefabs y su uso. Así mismo aprenderá cómo generar una escena y el concepto de GameObject.

DIRIGIDO A

- Profesionistas del área de ingeniería o tecnologías de información que quiere desarrollar sus habilidades en la programación de videojuegos.

DURACIÓN Y MODALIDAD

11 horas |  Autodirigido

TEMARIO

Módulo

1

2

3

4

5

Tema

Configuración y aspectos básicos de engine

2D / 3D.

Realidad virtual y realidad aumentada (RV/RA).

Los conceptos básicos.

Game objects y prefabs.