

MICROCREDENCIAL EN

Programación para Videojuegos en Unity

11 HORAS

COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Establece las mecánicas de juego y la historia del videojuego.

OBJETIVOS

- Conocer la importancia de la usabilidad, experiencia de juego y la jugabilidad dentro de Unity.
- Aprender la relación estrecha entre materiales, shaders y texturas en Unity.
- Identificar los efectos básicos de las cámaras en Unity.

BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá los elementos básicos de la programación orientada a objetos en Unity, analizará los distintos inputs que se pueden tener dentro del videojuego, así como la configuración del virtual input, utilizará los diferentes tipos de iluminación y de sombreado y cómo implementar código en una cámara en Unity.

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	Tema
1	Game programming.
2	Creación de componentes.
3	Controller e inputs.
4	Sonido e iluminación.
5	Cámaras.