



Universidad  
Tecnológico



Centro de  
Desarrollo de  
Competencias  
Tecnológico

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

1

2

3

4

5

## Tema

Game programming.

Creación de componentes.

Controller e inputs.

Sonido e iluminación.

Cámaras.