



Universidad
Tecmilenio



**Centro de
Desarrollo de
Competencias**
Tecmilenio

MICROCREDENCIAL EN

Prototipado de Videojuegos en Unity

11 HORAS

COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Desarrolla un prototipo en Unity para un videojuego.

OBJETIVOS

- Comprender cómo mapear texturas en las partículas en Unity.
- Conocer las opciones básicas para agrupar elementos dentro de la UI.
- Conocer la importancia del árbol de animaciones y su gran similitud con una FSM.

BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá que la interfaz de usuario es un elemento muy importante para llegar al objetivo de lograr una buena experiencia del jugador dentro del videojuego, ya que es el elemento que le permitirá tener una retroalimentación adecuada para visualizar de forma adecuada el feedback del videojuego

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

Implementación de partículas.

Árboles de animaciones.

HUD.

Prototipado.

Calidad del videojuego.