CURSO
UNITY

Plan de estudio

educación IT

Nuestro propósito

Transformar positivamente la vida de las personas.

Queremos que seas protagonista en la transformación que estamos viviendo. Por eso, nos comprometemos a capacitarte para que estés al día con las necesidades digitales actuales.

Te invitamos a trabajar en conjunto para que descubras tu mejor versión y la potencies. Anímate, toma las riendas de tu futuro.

Code your future!

Contenido del curso

Da tus primeros pasos en el desarrollo de videojuegos con Unity con C# y desarrolla proyectos para múltiples plataformas.

Proyecto Integrador

Juegos

En este curso tendrás 2 proyectos importantes que podrán alcanzar el nivel de juego pulido y publicado.

Juego de Naves

- Juego de Naves 2D, estilo Galaga, 1942, entre otros.
- Aplicarás los contenidos básicos.
- El jugador enfrentará oleadas de naves enemigas. Deberá moverse y disparar para sobrevivir.

Juego de Aventura

- Juego en tercera persona con arte y jugabilidad 3D.
- El personaje deberá encontrar la forma de escapar de una mazmorra repleta de enemigos y trampas.

¿Qué aprenderás?

- Principales herramientas dentro de Unity
- Creación de scripts y lógica para juegos.
- Creación de IA funcional para el juego.
- Integración de arte, animaciones y sonidos.
- Diseño de menús y diferentes pantallas.
- Uso de paquetes oficiales de Unity.
- Principios de diseño de juegos.
- Patrones de diseño y buenas prácticas.
- Comprobación y mejoras con Profiler.
- Proceso de desarrollo de un juego.
- Diseño y publicación de un juego.
- Deploy del juego en diversas plataformas.

Plan de estudios

1 Introducción al editor Unity

- Familiarización con la interfaz de Unity.
- Paradigmas de diseño fundamentales en Unity.
- Ciclo de actualización del juego.
- Componentes fundamentales.
- Sistema de dibujado.
- Sistema de simulación de físicas.
- Trabajo con Git.
- Prefabs.
- Matemática vectorial (introducción).

2 Primeros pasos

- Paradigma MDA (Game Design).
- Lógica en Scripts.
- Profundización en el sistema de físicas.
- Manejo de cámaras.
- Introducción a UI.
- Teoría del Flow.

3 Control básico de personaje

- Asset Store.
- Manejo de Assets desde la Unity Asset Store.
- Controles de movimiento del personaje.
- Eventos del personaje (disparo, muerte, etc).

4 Enemigos básicos

- Creación de enemigos.
- Implementación de disparos.
- Profundización en el sistema de físicas.
- Detección de colisiones.

5 Sonidos y extras

- Manejo e implementación de sonidos.
- Sistemas de partículas.
- Componentes relacionados con Canvas.
- Diseño de menús y diferentes pantallas.

6 Build y publicación

- Creación de una build de nuestro juego.
- Build standalone (PC) y para web.
- Build en dispositivos móviles.
- Itch.io como plataforma de publicación.

7 Personaje humanoide

- Character Controller.
- Implementación de modelos 3D.
- Animaciones simples (elementos del entorno).
- Animaciones de personajes humanos.
- Input System.

8 Enemigos complejos

- IA acorde con el juego.

- Máquina de estados.
- Nav Mesh para la locomoción de los enemigos.
- Sensores basados en físicas.
- Daño de enemigos y trampas.
- Daño a los enemigos.

9 Entorno

- Creación del escenario de juego.
- Detalles del escenario.
- Comprobación y mejoras con Profiler.

10 Industria

- Vistazo a la industria local y global.
- Mención de diferentes áreas del desarrollo.
- Formas de continuar en la industria.
- Últimas tendencias.

educación IT

Modalidad del Curso

Duración
7 semanas / 40 h

Frecuencia semanal
2 encuentros de 3 h

Modalidad
Online en vivo

Grupos reducidos
Promedio 12 personas

Nivel: Avanzado

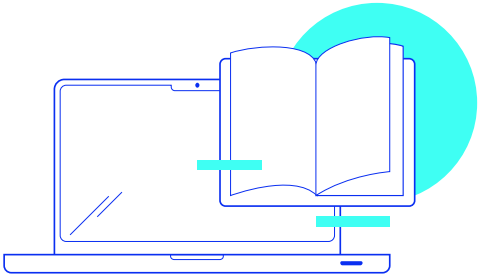
- [ ] Principiante
- [ ] Intermedio
- [x] Avanzado
- [ ] Experto

Requisitos

Te aconsejamos tener un dominio sobre: C# básico POO (clases, herencia, interfaces, polimorfismo)

Dedicación fuera de clase

Además de las horas de clase, recomendamos que inviertas 4 h semanales extras para realizar los desafíos complementarios, estudiar el material de lectura, ver los videos y completar los exámenes del Alumni para potenciar tu estudio.



educación IT

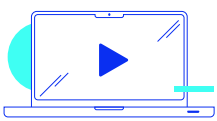
¿Cómo será tu experiencia?

Aprender haciendo

Ejercita y pon en práctica lo estudiado.

Trabajo en equipo

Une esfuerzos y potencia los resultados.



Clases grabadas

Consúltalas las veces que quieras.

Profesores expertos

Aprende de gigantes de la industria.

Asistente académico

Recibe soporte dentro y fuera de clase.

Plataforma Alumni

Encuentra recursos, materiales y clases.

¿Por qué Educación IT?

IT Créditos

Gana puntos al aprobar los exámenes de los cursos. Luego, podrás canjearlos por nuevos cursos sin costo alguno. Los IT Créditos que acumules no vencen ni se devalúan.

Garantía de aprendizaje

Si necesitas reforzar conceptos, recuperar clases o no estás satisfecho, ¡vuelve a tomar el curso sin ningún costo! Puede ser de forma total o parcial.

Comunidad en Discord

Mantente en contacto con la comunidad de EducaciónIT a través de nuestro servidor de Discord. Podrás hablar con tus compañeros, profesores, asistentes académicos y soporte.

Career Advisor

Ingresa al mundo laboral junto a nuestros asesores de carrera: crea un CV que impacte, arma y comparte tu portfolio en LinkedIn y Behance y ten simulacros de entrevistas.

Preguntas frecuentes

Si me pierdo una o más clases, ¿puedo recuperarlas?

Todas las clases quedan grabadas de por vida en tu plataforma Alumni. ¡Siempre podrás volver a verlas cada vez que lo necesites!

¿Cómo voy a aprender?

Te enfrentarás a situaciones de trabajo reales, en donde tendrás que aplicar lo aprendido de forma individual y en equipo. Por medio de la prueba y el error, irás superando desafíos y obteniendo nuevas habilidades que luego podrás aplicar en el ámbito laboral.

¿Cómo son las clases online en vivo?

Las clases duran entre 2 y 3 horas de lunes a viernes (sábados 3 o 4 hs) y se desarrollan de forma online en vivo en aulas virtuales, donde vas a poder interactuar con el instructor y tus compañeros. Manejamos cupos reducidos para que puedas tener un seguimiento más personalizado durante tu aprendizaje.

educación IT

Plan de estudio

Code your future

www.educacionit.com

@educacionit