



Certificado de aprovechamiento

ANTONIO LUIS CLIMENT ALBALADEJO

Ha completado satisfactoriamente el curso en línea de la Universitat Jaume I de Castelló:

Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

Curso impartido por Andrea Calia, Diego Gargallo Tarín, Nacho Miralles Tena y Raúl Montoliu Colás.

Carga de trabajo estimada para completar este curso: 48 horas.

Raúl Montoliu Colás
Instituto de Nuevas Tecnologías de la Imagen
Universitat Jaume I
Castelló de la Plana, 15 de junio de 2016

ESTE CURSO EN LÍNEA NO FORMA PARTE DE LA ENSEÑANZA REGLADA DE LA UNIVERSITAT JAUME I NI PROPORCIONA UN TÍTULO OFICIAL. ESTE CERTIFICADO NO ACREDITA QUE EL TITULAR ES ESTUDIANTE DE ESTA INSTITUCIÓN. PARA LA EXPEDICIÓN DE ESTE DOCUMENTO NO SE HA VERIFICADO LA IDENTIDAD DEL TITULAR.

Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

1. Introducción a la programación en C#
 - Introducción a la programación de ordenadores.
 - Instalación de Unity3D.
 - Como se programa en C#.
 - Ejercicios básicos C#.
2. Entorno y terreno básico
 - El entorno de trabajo de Unity3D.
 - Creación y configuración de un terreno básico en 3D.
3. Personajes y otros elementos
 - Importar y utilizar texturas y objetos básicos.
 - Transformaciones.
 - Transformaciones por código.
 - Importar objetos externos: Asset Store.
4. Interacción con objetos
 - Manejando a los personajes desde la herramienta.
 - Scripting: manejando personajes con el código.
 - Usabilidad en la interacción con el personaje.
 - Animaciones básicas.
 - Animando desde el código.
5. Enemigos e Inteligencia Artificial
 - Definiendo enemigos.
 - Desplegando enemigos.
 - Definiendo Inteligencia Artificial de enemigos.
 - Programando la Inteligencia Artificial.
 - Enfrentándonos a los enemigos.
6. Interfaces de usuario
 - Definiendo y diseñando la interfaz de usuario (menús y HUD).
 - Llevar lo diseñado al videojuego.
 - Programando la interacción y actualización del HUD.
7. Diseño de videojuegos y gamificación
 - Diseño conceptual de videojuegos.
 - Gamificando tu videojuego.