

Temario a desarrollar.

Unity es un editor de videojuegos muy versátil, que permite realizar videojuegos 2D y 3D para diferentes plataformas y puede ser programado en UnityScript, c# y woo.

El editor gráfico de Unity es muy intuitivo, sin embargo para lograr realizar un videojuego es necesario también agregar interacciones y funcionalidades mediante la generación de scripts propios o de terceros, estos últimos pueden ser descargados de la página de Unity, siendo algunos de uso libre y otros de pago. En este curso profundizaremos en la programación desde cero en C# capacitando al alumno para comprender las herramientas imprescindibles en el desarrollo de videojuegos he introduciéndonos en los conceptos fundamentales de la programación orientada a objetos.

Se trabajará también sobre las plataformas de:

- **MakeHuman** para la creación de personajes
- **Blender** de animación y edición de imágenes y videos.
- **SweetHome3D** para la creación de mobiliario.

Nota importante.

Dado que la plataforma de Unity sufrió muchas actualizaciones en los últimos años, y que la información que puede encontrarse en foros y youtube tienen un retraso en la actualización de versiones, en el transcurso del curso se trabajará con la versión **2017.3 0f3**.

Programa Sintético.

Total de 12 unidades.

Se desarrollan los siguientes temas:

- Unidad 1: Introducción a MakeHuman y creación de personajes
- Unidad 2: Introducción a la interfaz de blender
- Unidad 3: Animación de personajes.

- Unidad 4: Creación de vestuario.
- Unidad 5: Introducción a Unity y creación de escenario.
- Unidad 6: Creación de Scripts 1
- Unidad 7: Creación de Scripts 2
- Unidad 8: Programación Orientada a Objetos y arquitectura de Unity I.
- Unidad 9: Programación Orientada a Objetos y arquitectura de Unity II
- Unidad 10: Avatar y animaciones I
- Unidad 11: Avatar y animaciones II
- Unidad 12: Secciones del juego y trabajo final