

## **CURSO DE PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS**

**OBJETIVO:** Desarrollar un Videojuego de plataforma 2D completo, logrando que los participantes obtengan un conocimiento eficiente de la herramienta Unity 3D y el lenguaje de programación C# logrando que, a partir de este curso posean la capacidad de desarrollar sus propios proyectos.

### **METODOLOGÍA DEL CURSO**

El curso se desarrollará en gran parte de manera práctica, brindándoles conceptos teóricos esenciales tanto básicos como avanzados. La interacción con la herramienta Unity 3D y el lenguaje de programación C# será constante, logrando de esta manera que el participante al finalizar el curso esté familiarizado con las mismas y listo para emprender nuevos desafíos. Las clases serán 100% presenciales, con un total de 12 (doce) clases, las cuales se dictarán 1 (una) vez por semana durante 3 (tres) meses. El curso está dirigido a programadores, artistas, diseñadores y público en general que deseen desarrollar aplicaciones de VideoJuegos.

### **CONTENIDO**

- **MÓDULO I: Entorno de Unity Entorno de Unity**

Introducción a C# y POO. Física en Unity y movimiento de objetos. Componentes. Colisiones. Traslaciones. Manipulación de materiales. Herramientas de simulación de física. Identificación de objetos.

- **MÓDULO II: Creación del personaje**

Animación y máquina de estado. Programación del comportamiento del personaje. Árboles de mezcla. Transiciones. Creación de oponentes. Programación del comportamiento de oponentes.

- **MÓDULO III: Creación de niveles**

Creación del mapa del juego con Tilemap-Palette. Texturas, sprites y colisiones. Manejo de capas. Creación de objetos coleccionables. Implementación de audio en la escena. Manejo de cámara. Iluminación. Sistema de partículas. Configuración y exportación del proyecto a diferentes plataformas.