

CURSO INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

Crea tu primer videojuego

Incorpórate al mundo de la programación para videojuegos desde un contenido simple e intuitivo basados en el poderoso motor Unity. Crea, diseña y desarrolla tus proyectos de videojuegos entendiendo y programando con el lenguaje C#.

Comprenderás conceptos base identificando estructuras de control que te permitirán la construcción de algoritmos y programas, bucles, condicionales y funciones. En el curso iniciarás completamente desde cero abarcando los principales conceptos de los lenguajes de programación, incluyendo sintaxis, semántica y vocabulario básico en C#, a lo largo de las 15 clases de nuestro curso (y de forma paralela) trabajarás en el proyecto de creación de tu primer #videojuego, para luego conocer los principales aspectos necesarios para poder llegar a su publicación.

Potencia al máximo tus habilidades profesionales con nuevos conocimientos.





NUCLEO

EL BOOTCAMP CREATIVO

CURSO INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

Crea tu primer videojuego



NIVEL 0



ONLINE



8 SEMANAS / 15 CLASES DE 3 HRS



45 HRS CRONOLÓGICAS



DIRECCIÓN | SANTA MAGDALENA 75 OFICINA 903, PROVIDENCIA. SANTIAGO | contacto@nucleoesuela.cl



APRENDIZAJES ESPERADOS:

Los alumnos podrán potenciar distintas habilidades de una forma entretenida y dinámica, y constantemente desde el punto de vista de objetivos curriculares tradicionales.

- Mejoramiento del pensamiento matemático.
- Uso de razonamiento lógico para la resolución de problemas.
- Trabajar con pensamiento lateral también para la resolución de problemas.
- Estudio de conceptos físicos, como gravedad, cuerpos rígidos, fricción, colisión.
- Adquisición de bases de programación en idioma C#.

CONTENIDO

1. Conociendo Unity
2. Texturas y Sprites
3. Canvas
4. Física
5. VSCode
6. Unity Scripts
7. Preparar la escena
8. Movimiento
9. Partículas
10. Bordes
11. Disparar
12. Meteoros
13. Componente reutilizable
14. Material Físico (Rebote de meteoros)
15. Meteoros pequeños y el For Loop
16. Meteor Spawner
17. Animaciones
18. Score
19. Game Over
20. HighScore
21. Aumentar la dificultad
22. Efectos de explosión y de escala
23. Audio
24. Publicar en la web (itch.io)





NUCLEO

EL BOOTCAMP CREATIVO

CURSO INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

Crea tu primer videojuego



GAME OVER

JUEGO PLATAFORMA 2D

Componentes Grid y TileMaps

Aprenderemos a construir niveles con diferentes Sprites usando TileMaps y organizándolos en una matriz con Grid.

Componentes Rigidbody2D y Collider2D

Uso y diferencias del Rigidbody2D y Collider2D con Rigidbody y Collider.

Script de Entity 2D.cs

Crearemos una entidad que podrá interactuar con el nuevo nivel 2D construido con nuestros TileMaps.

Componente Animator, ventana Animation y Sprites

Agregaremos Sprites con animaciones a nuestras entidades.

Script de Player.cs

Agregaremos la lógica necesaria a nuestro nuevo Entity2D para que pueda ser manipulado por el jugador.

Script de Health.cs

Agregaremos un contador de puntos de vida (hitpoints) a nuestro jugador.

Script de Enemy.cs

Agregaremos la lógica necesaria para que los enemigos se muevan por el escenario, además de hacerle daño al jugador.

Lógica para pisar enemigos

Nuestros enemigos ahora serán vulnerables a ser pisados por el jugador.

Script de Collectables.cs

Agregaremos monedas que podremos coleccionar antes de terminar el nivel para ganar más vidas y sumar más puntos.

CineMachine

Controlar una "cámara virtual" para que siga a nuestro personaje.

Cambio de nivel

Al finalizar un nivel, comenzaremos otro nivel nuevo hasta que finalice el juego.

Repaso de UI y cambio de nivel

Pantalla principal del juego, Game Over y reiniciar el juego.



NIVEL 0



8 SEMANAS
15 CLASES DE 3 HRS



ONLINE



45 HRS CRONOLÓGICAS

