

TEMARIO A DESARROLLAR

Módulo 1

Clase 1

- Interfaz del Editor
- Game Objects y Componentes
- Mover Objetos
- Detección de Teclado

Clase 2

- Crear molde de Bala (Prefabs)
- Instanciar moldes

Clase 3

- Colisiones
- Destrucción de enemigos

Clase 4

- Dañar enemigos
- Oleadas de enemigos

Clase 5

- Movimiento de enemigos (Animaciones)
- Ganar y perder
- Cambio de nivel

Clase 6

- Jefe final (Máquinas de estado)

Clase 7

- Menús y HUDs
- Importar modelos y texturas
- Uso de materiales y shaders

Clase 8



- Importar audio
- Audio 3d y 2d
- Filtros de audio

Clase 9

- Partículas
- Texturas para HUDs
- Animaciones de HUD

Clase 10

- Compilado y testeo para Android
- Detección de pantalla táctil

Clase 11

- Usar el Acelerómetro
- Localización por GPS
- Subir al Android Market

Clase 12

- Repaso general
- Revisión de proyectos
- Tutorías

Clase 13

- Entrega y corrección de proyectos terminado (Video Juego)

Módulo 2

Clase 1

- Movimiento de personaje (Character Controller)
- Salto y Gravedad

Clase 2

- Sistema de armas
- Disparo de proyectiles lentos y veloces (Raycast)

Clase 3

- Daño según zona
- Inteligencia de enemigos (Máquinas de Estado)

Clase 4

- Sensores de proximidad (Triggers y Distancia)
- Sensores de visibilidad (Producto Punto)

Clase 5

- Waypoints
- Caminos con Grafos
- Ayudas visuales para desarrollador (Gizmos)

Clase 6

- Movimiento esquivando obstáculos (Pathfinding)

Clase 7

- Optimización de grafo
- Optimización de pathfinding

Clase 8

- Terreno
- Pintado de Suelo
- Pasto
- Árboles
- Optimización

Clase 9

- Animaciones de personajes (Skinning)
- Máquinas de estados de animaciones (Mecanim)
- Retargeting de Skinning

Clase 10

- Mixer de audio (Unity 5)
- Sistema de físicas

Clase 11

- Rastro de proyectiles (Trail Renderer)
- Rastro de proyectiles veloces (Line Renderer)
- Efectos de post proceso (Image Effects)

Clase 12

- Modificar interfaz del editor
- Crear ventanas
- Crear inspectores
- Crear property drawers

Clase 13

- Repaso
- Revisión de Proyectos
- Tutoría

Clase 14

- Entrega y Corrección de Proyectos terminados (video juego)

CRONOGRAMA DE CLASES

Módulo I Desarrollo de Video Juegos Inicial

- Clase 1- Objetivos del Juego- Componentes 3hs
- Clase 2- Moldes 3hs
- Clase 3- Colisiones y Destrucción 3hs
- Clase 4- Enemigos 3hs
- Clase 5- Niveles 3hs
- Clase 6- Jefe final 3hs
- Clase 7- Modelos y texturas 3hs
- Clase 8. Audio 3hs
- Clase 9. Animación 3hs
- Clase 10- Compilado para Androide 3hs
- Clase 11- GPS y Androide Market 3hs
- Clase 12- Pre proyecto y Tutoría 3hs
- Clase 13- Entrega y Evaluación de Proyecto 3 hs

Módulo II Desarrollo de Video Juegos Avanzado

- Clase 1- Movimiento de personajes 3 hs

- Clase 2- Armas 3hs
- Clase 3- Daños e inteligencia 3hs
- Clase 4- Sensores 3hs
- Clase 5- Caminos 3hs
- Clase 6- Obstáculos 3hs
- Clase 7- Optimizaciones Graficas 3hs
- Clase 8. Terreno 3hs
- Clase 9. Animación Personajes 3hs
- Clase 10- Mixers 3hs
- Clase 11- proyectiles 3hs
- Clase 12- Interfaz del editor 3hs
- Clase 13- Pre proyecto y Tutorías 3hs
- Clase 14- Entrega y Evaluación de Proyecto 3hs