

FICHA DE CONTENIDOS

Programación y Mecánicas de Videojuegos con Unity

Horas	Contenido	Competencias
8	Fundamentos de C#	Domina la programación base y la estructura de componentes
8	Jugador y Físicas	Programa sistemas de movimiento y físicas de forma controlada
8	Sistemas de Juego	Desarrolla sistemas interconectados y funcionales
8	IA Básica y Comportamientos	Implementa comportamientos autónomos y reacción al jugador
8	Niveles y Flujo del Juego	Estructura el funcionamiento general de un videojuego
8	Proyecto Final	Desarrolla un conjunto de mecánicas y sistemas propios
48	6h al mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso está dirigido a quienes desean profundizar en la programación y la creación de mecánicas dentro de Unity, desarrollando las bases para construir sistemas de juego completos mediante C#. A través del uso de componentes, scripts y patrones de diseño, el alumnado aprenderá a estructurar lógicas, comportamientos y dinámicas de juego tanto para proyectos 2D como 3D.

QUÉ VOY A APRENDER:

Aprenderás a programar en C# dentro de Unity de forma sólida, gestionando componentes, físicas, eventos, estados y comunicación entre objetos. Desarrollarás mecánicas esenciales como IA básica, interacción con el entorno, inventarios simples, sistemas de daño/vida, control avanzado del jugador y gestión de escenas. Finalizarás con un proyecto técnico que integrará varios sistemas funcionales propios.

SALIDAS PROFESIONALES:

La programación en Unity es una de las competencias más demandadas en el desarrollo de videojuegos. Este curso proporciona las bases necesarias para incorporarse a equipos centrados en gameplay, creación de mecánicas, diseño técnico y prototipado avanzado.

- Programador de Videojuegos con Unity Junior
- Técnico en Desarrollo de Herramientas Internas Junior
- Diseñador de Mecánicas y Sistemas de Juego
- Programador de Gameplay
- Programador de IA Básica

