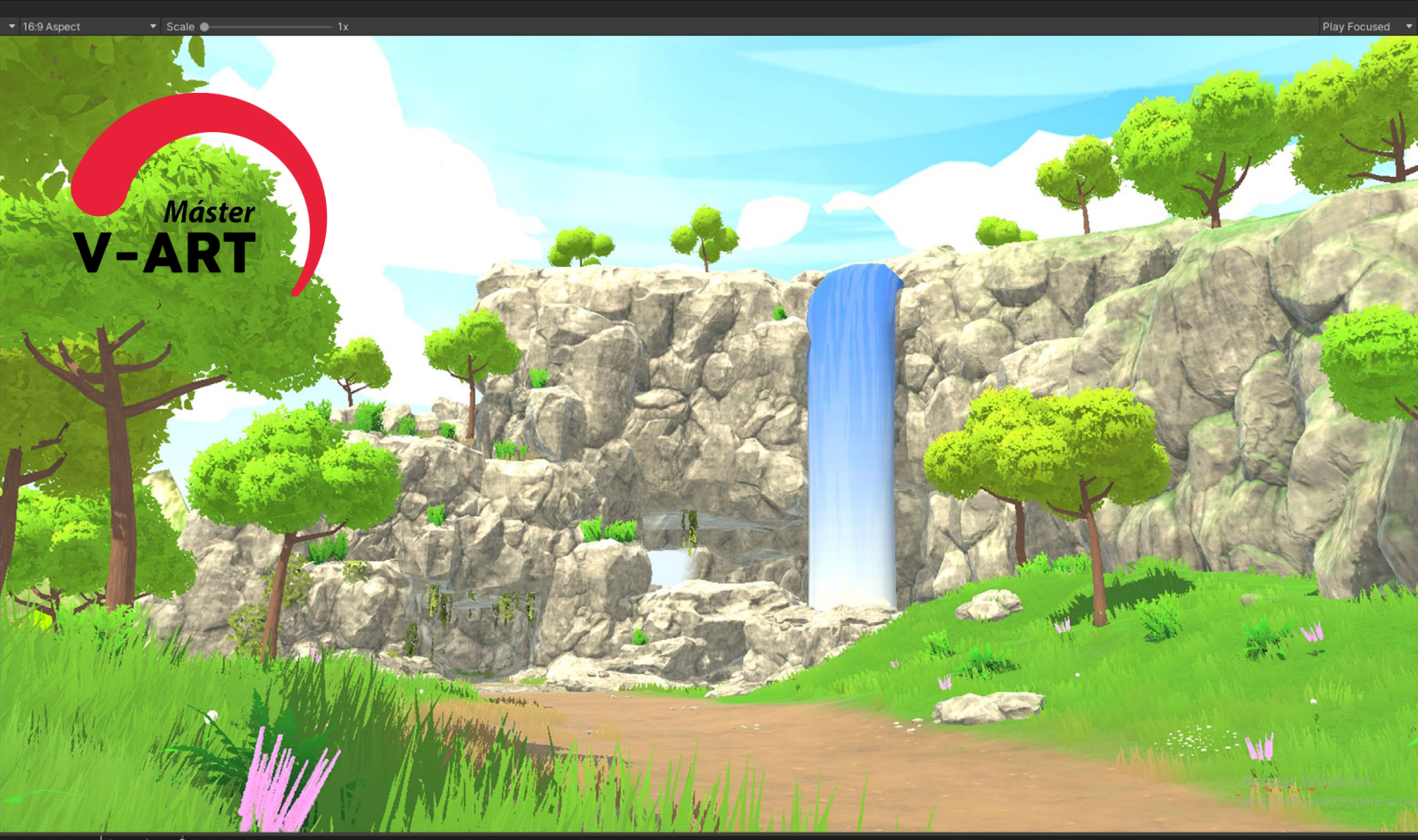



```
        }
        //StartCoroutine(IKBehaviour());
    }
    7 referencias
    public void StateUpdate()
    {
        PlayerCollider.material = null;
        if (!PlayerCollider.enabled)
        {
            PlayerCollider.enabled = true;
        }
        for (int i = 0; i < PlayerStatusObj.Length; i++)
        {
            PlayerStatusObj[i].SetActive(false);
        }
        if (StateParticle)
        {
            if (StateParticle.activeInHierarchy)
            {
                StateParticle.transform.position = this.gameObject.transform.position;
                StateParticle.GetComponent<ParticleSystem>().Play();
            }
        }
```

Master en:
Programación y desarrollo de videojuegos

480 HORAS

> El videojuego es un arte que lleva muchos años entre nosotros, aportando nuevos tipos de entretenimiento a la par que enseñanzas y experiencias nunca vistas antes.

> En este Máster descubrirás todas las herramientas necesarias para introducirte y profesionalizarse en el desarrollo de videojuegos con Unity. Aprenderás diferentes técnicas para poder desarrollar tus proyectos de una manera eficiente y poder transmitir emociones a otras personas a través de este medio.

> Al terminar el curso serás capaz de enfrentarte a problemas reales de un desarrollo completo en Unity y poder participar en un proyecto de videojuego con total soltura.

Unity

V-ART

1. INTRODUCCIÓN A UNIT

- Usos comunes.
- ¿Por qué Unity?.
- Aplicaciones de Unity para diferentes mercados/sectores.
- Instalación y uso de Unity Hub.
- Instalación de Unity.
- Configuración inicial.

2.VENTANAS E INTERFAZ EN UNITY

- Ventanas por defecto de Unity.
- Shortcuts comunes de Unity.
- Project Settings.
- Ventana de Preferences

3. TRATAMIENTO DE ASSETS EN UNITY

- Ventanas de importación de Assets 2D
- Ventanas de importación de assets 3D
- Exportación de paquetes personalizados.

4. JERARQUÍA DE PROYECTO EN UNITY

- Estructura de proyecto.
- Organización de assets en el proyecto.
- Organización de objetos en la escena.

5. INTRODUCCIÓN A PROGRAMACIÓN EN C#

- Variables
- Datos primitivos
- Uso y tratamiento de variables
- Métodos y funciones

6. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS EN UNITY

- *Monobehaviour*
- GameObjects
- Componentes

7. MOVIMIENTO DE PERSONAJE CON CHARACTER CONTROLLER

- Configuración del Character Controller
- Programación y uso del Character Controller

8. USO DE CÁMARAS EN UNITY

- Overview del componente *Camera.*
- Creación de una camara con movimiento.
- Overview del paquete *Cinemachine.*

9. CREANDO EL GAME MANAGER

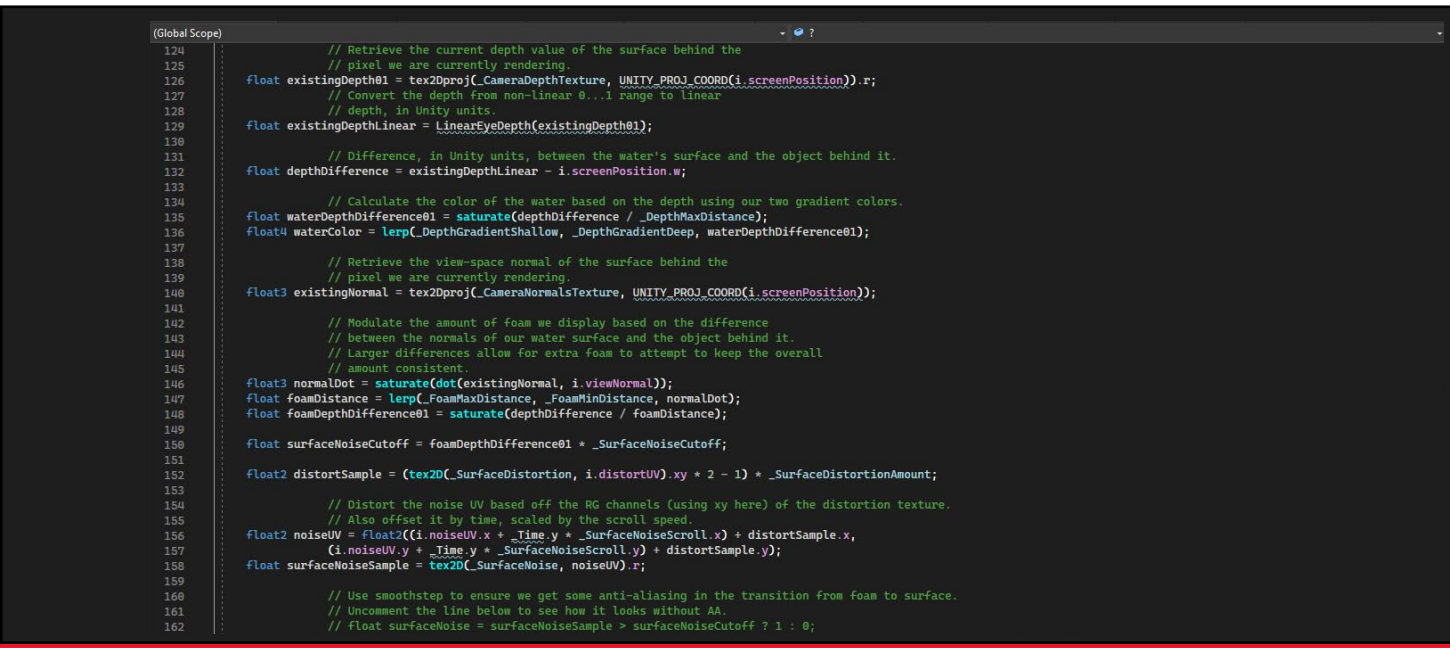
- Creación de variables de control global.
- Creación de sistema de control de juego.

10. SCRIPTS EN UNITY

- Orden de ejecución de scripts.
- Métodos comunes de Monobehaviour.

11. TRABAJANDO CON INTERFACES EN UNITY

- ¿Qué es el Canvas?
- Creación y programación de un botón.
- Actualización a tiempo real de la interfaz de usuario.



12. CREACIÓN DE TERRENOS

- Uso de la herramienta Terrain de Unity.
- Bases de creación de terrenos en Unity.

13. OPTIMIZACIÓN EN UNITY

- Generación de lightmaps (Bake)
- Cullings

14. MANEJANDO ESCENAS EN UNITY

- Creación de escenas.
- Programación de carga de escenas en C#.
- Cargas aditivas y pantallas de carga.

15. TRABAJANDO ANIMACIONES EN UNITY

- *Animator*
- Animation
- Creación de Keyframe animations

16. SISTEMAS EN AUDIO EN UNITY

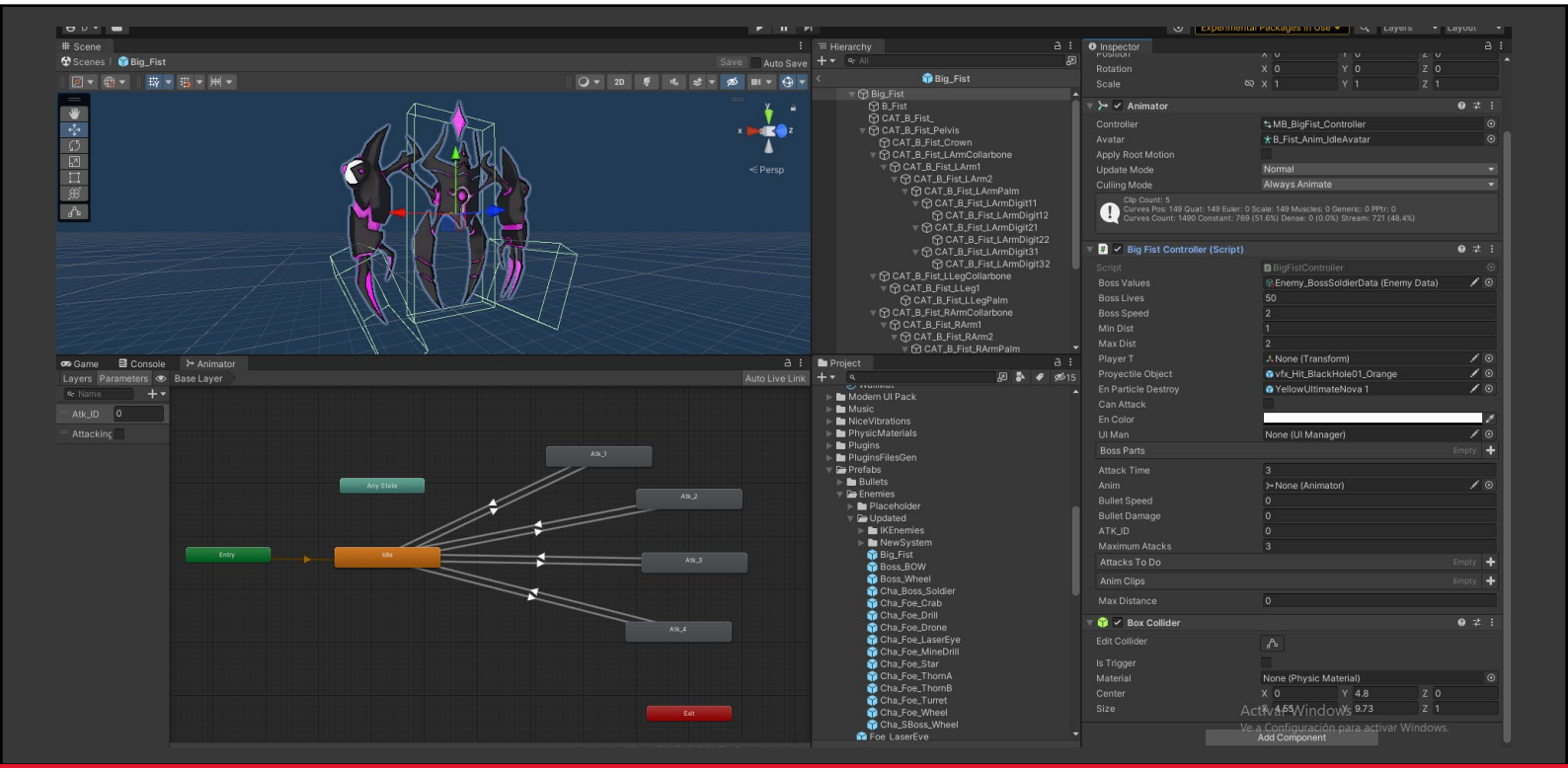
- Audio Source.
- Reproducir sfx específicos.
- Programar un sistema de Audio en C#.

17. SERIALIZADO Y GUARDADO DE DATOS EN UNITY

- Diferentes métodos de guardado de datos en Unity.
- Player Prefs.

18. PROTOTIPO DE PROYECTO EN UNITY

- Introducción al diseño de niveles.
- Introducción al Game Design.
- Herramientas comunes para blocking en Unity.
- Estructuras y diseño de blocking en Unity.



19. EXPORTACIÓN DE PROYECTOS

- Configuración para exportación.
- Diferentes tipos de compilación
- Assemblies

PROYECTO
JUEGO DE PLATAFORMAS 2D (24H)

20. PROGRAMACIÓN EN UNITY

- Coroutinas.
- Sistemas de eventos.
- Singleton Pattern.
- Observer Pattern.

21. MULTIJUGADOR LOCAL EN UNITY

- Input system
- Programación y uso de diferentes inputs.

21. *SCRIPTABLE OBJECTS*

- Creación y uso.
- Diferentes aplicaciones.

23. PERSONALIZANDO EL EDITOR DE UNITY

- Librerías de Editor
- Creación de botones propios en la interfaz de Unity.
- Creación de ventanas personalizadas en Unity.

24. RENDER PIPELINES

- URP
- HDRP
- SRP

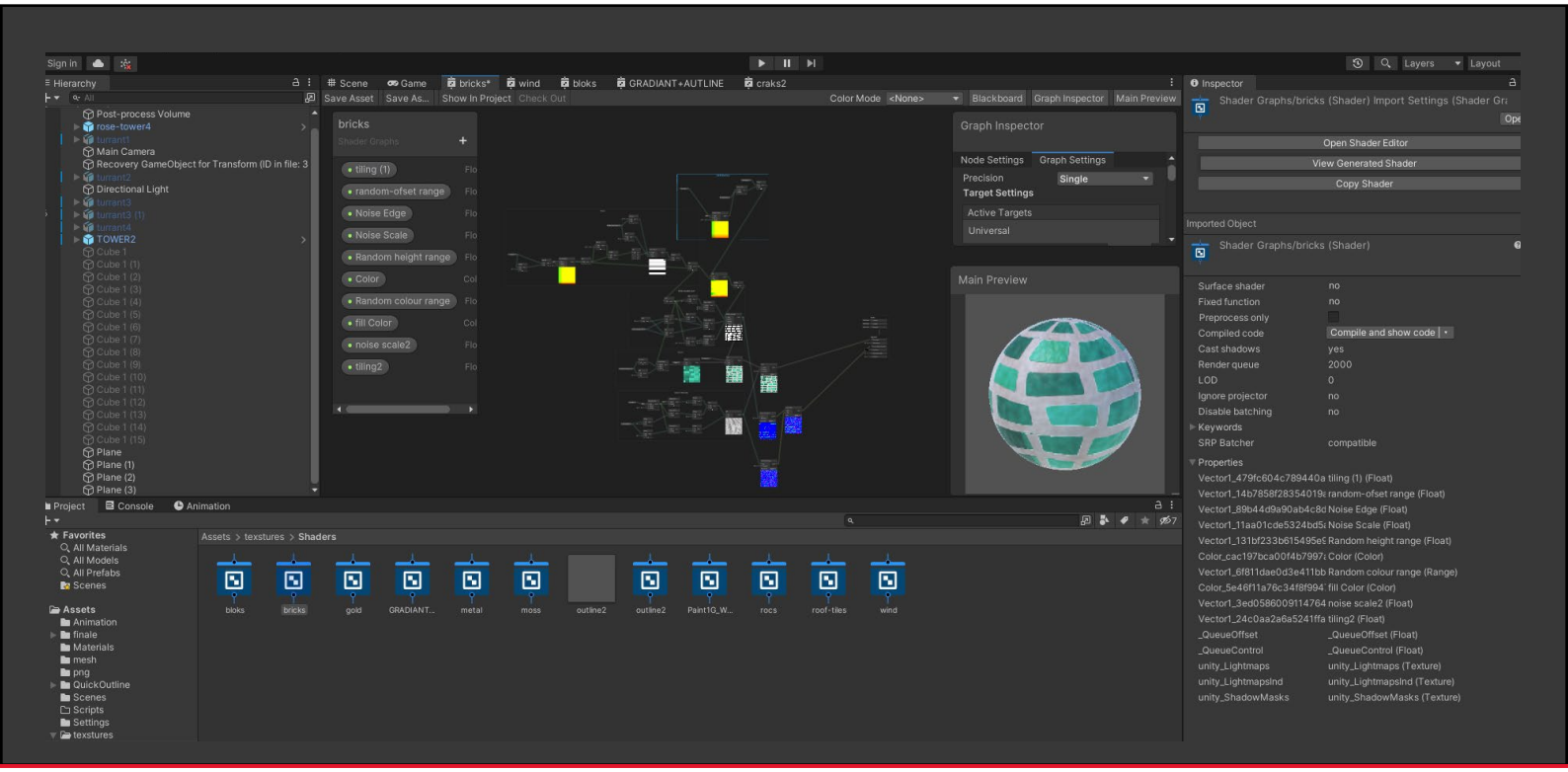
25. PROGRAMANDO SHADERS

- Introducción a Shader Graph
- Creación de un Shader lit básico
- Creación de un Shader de agua.

PROYECTO
SHOOTER 3D (24H)

26. ASSETS BUNDLES

- Instalación y bases.
- Lectura y ejecución de Assets Bundles.



27. CREANDO HERRAMIENTAS PERSONALIZADAS

- Creación de sistema de eventos personalizados en Editor.
- Creación de herramienta para compilación de Editor personalizada.

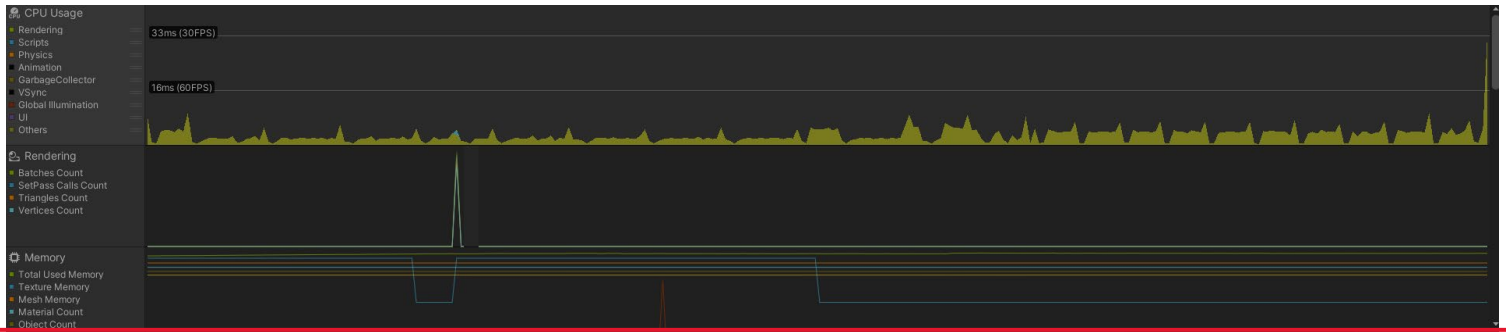
28. OPTIMIZACIÓN EN UNITY II

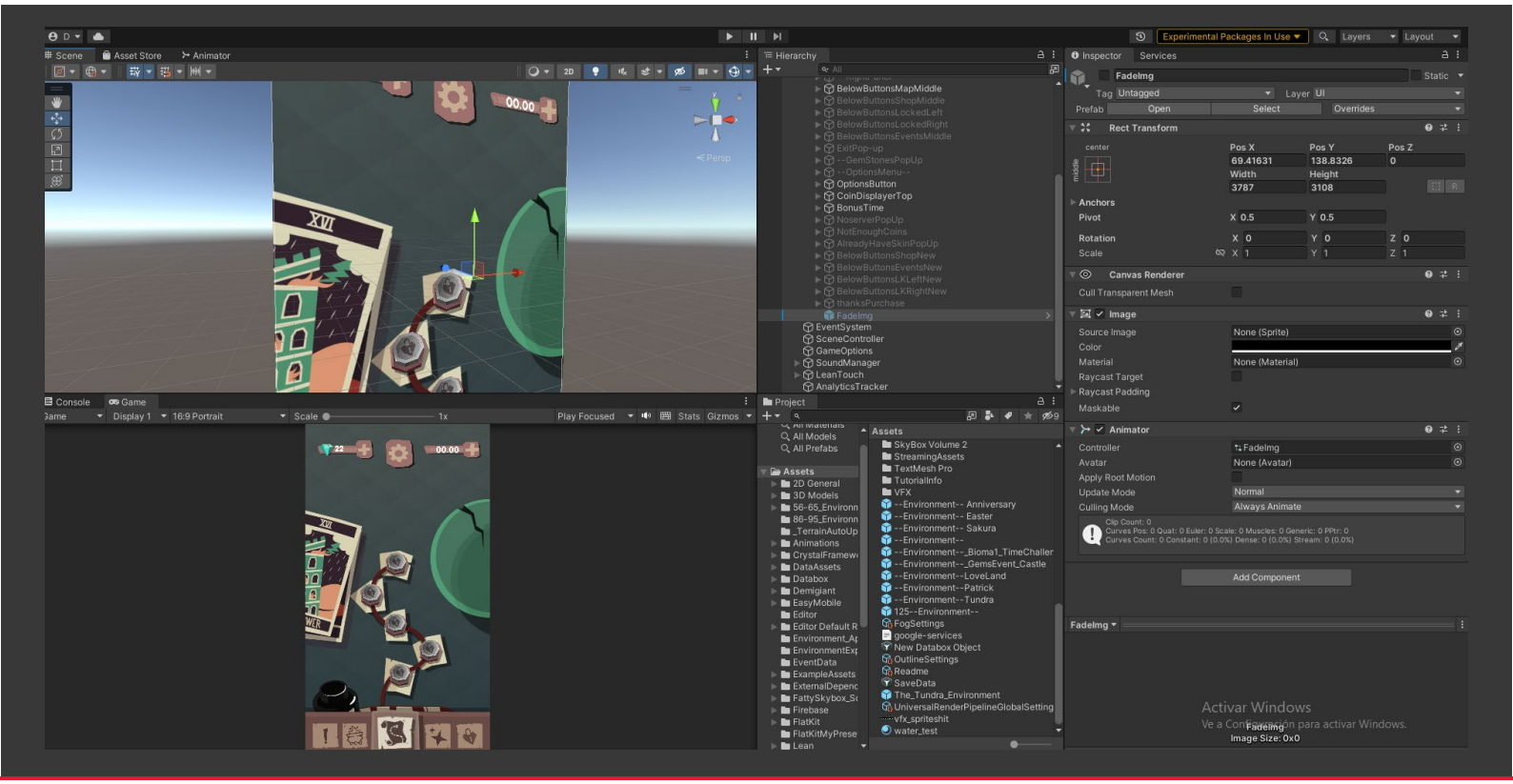
- Shader Stripping.
- Render Scales.
- Profiler.

29. UNITY MOBILE

- Librerías de android
- Configuración de Unity para Android
- Diseño de videojuego para móvil.
- Input System orientado a móvil
- Optimización para móvil.

PROYECTO
PLATAFORMAS PARA MÓVIL (24H)





30. REALIDAD VIRTUAL CON UNITY

- Unity orientado a Realidad Virtual.
- Librerías de Unity para Realidad Virtual.
- Configuración para Realidad Virtual
- Game Design orientado a Realidad Virtual.

PROYECTO
SHOOTER VR (24H)

31. REALIDAD AUMENTADA CON UNITY

- Unity orientado a Realidad Aumentada.
- Librerías de Unity para AR
- Configuración para Realidad Aumentada.
- Game Design orientado a Realidad Aumentada.

PROYECTO
CLICKER AR (24H)

PROYECTO FINAL