

CRACK THE CODE.



VIDEOJUEGO FPS CON UNITY

Tu hij@ aprenderá a crear mecánicas de disparos, movimiento en primera persona. Aplicará inteligencia artificial para su videojuego con herramientas del motor de videojuegos Unity y el lenguaje de programación C#. Esto le permitirá seguir aprendiendo el desarrollo de videojuegos en uno de los dos principales motores profesionales de la industria y, a la vez, seguir usando el diseño de juegos para hacerlos entretenidos.

RUTA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS



Videjuego
FPS con Unity



Desarrollo de
videjuegos mobile
con Unity



Videjuego
de rol con
Unity

Dirigido a: A niños y niñas de 10 años a más, con conocimientos previos sobre programación y Unity. Es decir que hayan llevado el nivel 2 de la ruta como mínimo.



PLATAFORMA DE DICTADO

El padre/madre de familia tendrá acceso a un dashboard donde se le compartirá el enlace de Zoom al curso. El estudiante necesitará una PC o laptop (*) con buena conexión a internet y un mouse.



METODOLOGÍA THINKING BASED LEARNING

Buscamos que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje y pueda encontrar posibles soluciones haciendo uso de su capacidad crítica y creativa.

LOGROS DEL CURSO

Al final del curso, tu hij@ sabrá desarrollar un videojuego de disparos con movimiento en primera persona, usando también Inteligencia Artificial para el comportamiento de sus enemigos.

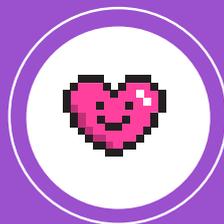
CERTIFICACIÓN

Al culminar las sesiones y presentar su proyecto final, el estudiante obtendrá un certificado del curso "Videojuegos FPS con Unity" a nombre de Crack The Code.



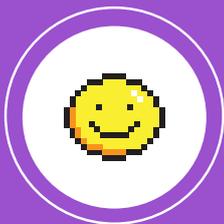
MÓDULO 1

- Programación usando el componente Character Controller
- Programación de desplazamiento
- Programación para saltar y agacharse
- Creación de un Game Object para el jugador
- Instancia de un Game Object con código
- Programación de reproducción de sonidos



MÓDULO 2

- Programación con raycast
- Programación de eventos de disparo
- Programación con corrutinas
- Programación usando Nav Agent para la Inteligencia Artificial
- Uso de Nav Obstacle para el mapeo de obstáculos en la escena
- Agregar efecto visual al disparar
- Diseño de nivel en un mapa



MÓDULO 3

- Creación de UI para jugador
- Programación de municiones y recarga de arma
- Programación de salud del jugador y enemigo
- Programación de game manager para la condición de ganar y perder
- Equilibrio de parámetros para mejorar la experiencia del jugador