



Especialización en Unity 3D

De los fundamentos del motor hasta el despliegue profesional: un recorrido completo para dominar el desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas en tres dimensiones.

1

Fundamentos y Entorno

2

Activos y Mundos

3

Lógica y Física

4

Tecnologías Avanzadas



Del Entorno al Mundo Visual

Fundamentos y Entorno de Desarrollo

→ Conceptos 3D

Ejes X, Y, Z · Meshes · Materiales y visualización espacial

→ Interfaz de Unity

Jerarquía, Inspector, ventana de escena y gestión de assets

→ Configuración Inicial

Unity Hub, control de versiones y primer proyecto

Diseño de Activos y Construcción de Mundos

→ Modelado 2D y 3D

Polígonos, sprites y optimización para tiempo real

→ Creación de Escenarios

Terrain Tools, texturas, iluminación y partículas

→ Personajes

Importación, rigging y animación con Mecanim



Lógica, Mecánicas y Simulación

El núcleo técnico donde el proyecto cobra vida a través del código y las leyes físicas del motor.



Físicas en Unity

Rigidbody, Colliders y materiales físicos para rebotes, gravedad y fricción realistas.



Programación en C#

Scripts de movimiento, variables, funciones, bucles y gestión de eventos del juego.



Game Logic

Puntuaciones, ciclos de vida (inicio, pausa, fin), UI con Canvas y gestión de escenas.



Tecnologías Avanzadas y Despliegue Profesional



Móviles y Consolas

Optimización de rendimiento, entradas táctiles y exportación para Android e iOS.



Realidad Virtual

Integración de visores, controladores espaciales y cámara estereoscópica optimizada.

Proyecto Final Profesional

Integra todos los conocimientos del curso en un proyecto real completo: desde el concepto inicial hasta la compilación del ejecutable final (Build).

- Planificación y prototipado del juego
- Implementación de mecánicas, arte y audio
- Optimización y empaquetado multiplataforma

✓ El proyecto final es tu portafolio profesional listo para el mercado.