



## **COD.2301001 "INICIACIÓN EN UNITY3D"**

**21/02 - 22/02 | PRESENCIAL VIRTUAL (8 HORAS)**

**HORARIO 9:30 – 13:30**

El objetivo de este taller es la iniciación al entorno Unity3D y sus posibilidades, aprendiendo a manejarse por su interfaz y componentes básicos. Este curso habilita los conocimientos básicos para la preparación de la certificación oficial Unity3D "Certified User: Programmer".

### **REQUISITOS PREVIOS:**

Se precisan nociones de programación en lenguajes orientados a objetos (C#, Java).

Se requiere un ordenador que cumpla con los requisitos mínimos de programación con Unity3D (se pueden consultar aquí → <https://docs.unity3d.com/Manual/system-requirements.html>).

Se recomienda un smartphone o tablet Android y cable USB para poder compilar los ejercicios que se realicen durante el taller.

### **DIRIGIDO A:**

Cualquier profesional independientemente del sector, que quiera introducirse en el desarrollo de aplicaciones y/o videojuegos en Unity3D.

Este curso está especialmente indicado para perfiles orientados a la tecnología y desarrolladores/as de software que quieran iniciarse en esta materia.

Recomendado también para cualquier profesional con un mínimo de conocimientos en lenguajes orientados a objetos como Java o C# y que tenga inquietud por iniciarse en esta herramienta.

### **PROGRAMA DEL CURSO:**

- **PRIMEROS PASOS CON UNITY**
  - Instalación y uso de Unity Hub
  - Versiones de Unity
  - Herramientas externas (Visual Studio, Android SDK, Java SDK)
  
- **INTERFAZ DE UNITY**
  - Ventanas y Layouts
  - Barra de herramientas
  - Adecuación del entorno de trabajo y buenas prácticas



- **CONCEPTOS BÁSICOS I**
  - GameObjects y Componentes
  - Assets, Packages y Prefabs
  - Escenas: Cámara e Iluminación
  - Primitivas, Audios y Videos
  
- **CONCEPTOS BÁSICOS II**
  - Importación de elementos externos (imágenes, vídeos etc.) en el proyecto
  - Importación de elementos en la escena
  - Creación de una escena básica (cámara, luz, objetos 3D)
  - Uso de la jerarquía
  - Materiales y Texturas
  
- **SCRIPTING Y COMPILACIÓN**
  - Scripting en C# dentro de Unity con Visual Studio
  - Métodos Start y Update
  - Acceso a los objetos de la escena y sus componentes
  - Añadiendo scripts a la escena básica
  - Depuración de Código
  - Compilando la aplicación para Windows y Android
  
- **INTERFAZ DE USUARIO**
  - Elemento Canvas y Event System
  - Posicionamiento de los elementos
  - Eventos lanzados desde el Editor
  - Input System y acceso al sistema de entradas
  
- **FÍSICAS**
  - Colliders
  - Rigidbody
  - Physic Material
  - CharacterController
  
- **MODELOS 3D Y ANIMACIONES**
  - Importación de modelos 3D riggeados/animados
  - Componente AnimatorController
  - Creación de una máquina de estados
  - Acceso a las animaciones vía scripting
  - Uso de Avatares para intercambiar animaciones



## DOCENTE:

[ENARA ARTETXE GONZÁLEZ](#) - Experta en tecnologías de Realidad Extendida (XR), con más de doce años de experiencia en su aplicación en ámbitos de salud, industria, videojuegos y educación. CTO de CreativiTIC, empresa dedicada a humanizar la tecnología inmersiva, y desarrolladora principal de la plataforma educativa para el Metaverso MetAClass. Profesora asociada en la Universidad de Deusto, donde imparte las asignaturas "Multimedia Interactiva y Videojuegos" y "Desarrollo de aplicaciones de Realidad Virtual y Aumentada" en los grados de TCAM e Ingeniería Informática.

### PRECIO CURSO PRESENCIAL VIRTUAL

**180€ +IVA**

**217,80€ (IVA INCLUIDO)**

**(8 HORAS)**