

INICIACIÓN A UNITY

El taller “**Iniciación a Unity**” propone una primera aproximación al desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas utilizando **Unity**, uno de los motores de creación de videojuegos más utilizados en el ámbito educativo y profesional.

A lo largo del curso, el alumnado aprenderá de manera progresiva cómo se construye un videojuego desde dentro: creación de escenarios, programación de personajes, físicas, cámaras, interfaces, sonido, sistemas de puntuación y diseño de niveles.

El taller estará especialmente adaptado priorizando una metodología basada en el descubrimiento, la experimentación y la resolución de retos. En lugar de limitarse a reproducir ejercicios paso a paso, los participantes tendrán oportunidades frecuentes para explorar distintas soluciones, modificar los proyectos, formular hipótesis, investigar nuevas herramientas y desarrollar ideas propias.

El objetivo final no será únicamente aprender a utilizar Unity, sino comprender los principios que existen detrás del funcionamiento de un videojuego y aplicarlos de forma creativa en la construcción de proyectos cada vez más complejos.

Durante el taller se trabajará para que el alumnado pueda:

- Comprender el funcionamiento básico de un motor de videojuegos.
- Familiarizarse con el entorno de trabajo de Unity.
- Introducirse en la programación mediante C#.
- Comprender conceptos como variables, condicionales, funciones, eventos y componentes.
- Crear y controlar objetos dentro de escenas 2D y 3D.
- Aplicar conceptos básicos de físicas, colisiones y movimiento.
- Diseñar mecánicas de juego.
- Crear interfaces, sistemas de puntuación y objetivos.
- Diseñar niveles y experiencias interactivas.
- Resolver problemas mediante pensamiento lógico y la programación.
- Desarrollar la creatividad, la autonomía y la capacidad de planificación.
- Diseñar y presentar un pequeño videojuego propio al finalizar el curso.

Requisito: Se deberán tener conocimientos de programación avanzada o haber asistido al curso de Programación Avanzada de Javier Jorge previamente.

MATERIAL:

Este taller requiere disponer de portátil propio con la instalación de Unity preparada y haber asistido previamente a anteriores ediciones del taller "Programación avanzada".