



VNIVERSIDAD
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



Association for Computing Machinery
USAL Student Chapter

CERTIFICADO DE ASISTENCIA

OTORGADO A D./Da. **Nombre.. Apellidos..**

Con D.N.I. DNI..

Por la participación en el **DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON EL MOTOR GRÁFICO UNITY3D**, presentado por el Servicio de Formación Permanente de la Universidad de Salamanca y el Capítulo de Estudiantes ACM USAL, celebrado el día 10 de marzo de 2015 en la Facultad de Ciencias de la Universidad de Salamanca, con una duración de 4 horas, de acuerdo con el programa que figura en el reverso de este documento.

Y para que conste, se expide esta certificación en Salamanca, a 10 de marzo de 2014.

Directora del seminario

El Rector, P.D.F. (BOCyL 9-2-10) Da Carmen

Dra. María Angélica González Arrieta
Departamento de Informática y Automática
Universidad de Salamanca

Fernández Juncal
Vicerrectora de Docencia
Universidad de Salamanca

Objetivos del seminario

- Dar una introducción a la plataforma de desarrollo de videojuegos Unity3D.
- Modelado bidimensional.
- Programación de la lógica interna de un juego.
- Desarrollo para diferentes dispositivos, integración de la plataforma con otros módulos, etcétera.

Contenido específico

1. Instalación y configuración del entorno de desarrollo.
2. Conocimiento básico de los fundamentos de Unity3D.
3. Utilización y manipulación de elementos de un juego (escenario, personajes...).
4. Programación en Unity3D utilizando las herramientas integradas en el sistema.
5. Desarrollo para diferentes plataformas (ordenadores, móviles, tablets, consolas) e integración con componentes externos (librerías, frameworks...).

El director del Centro de Formación Permanente

Prof. Juan Luis García Alonso
Universidad de Salamanca