



CERTIFICA QUE
Alejandro Moreira Martínez

HA SUPERADO CON ÉXITO
CURSO DE UNITY

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Manuel Agudo', written over a light blue circular background.

Manuel Agudo
CEO de OpenWebinars



openwebinars.net/cert/4rPEA

Duración del curso
15 horas

Fecha de expedición
9 de Abril de 2020

Contenidos del curso

1. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Presentación

2. INTRODUCCIÓN A UNITY

¿Qué es Unity?

Origen y evolución de Unity

Plataformas soportadas

Licencias y creación de cuenta

3. UNITY HUB

¿Qué es Unity Hub?

Descarga, instalación y configuración

Creación de proyectos

Apertura de proyectos

4. INTERFAZ DE USUARIO DE UNITY

Introducción a la interfaz de usuario de Unity

Hierarchy View

Scene View: Navegación

Scene View: Gizmo

Scene View: Draw Mode

Scene View: Opciones de vista (Parte I)

Scene View: opciones de vista (Parte II)

Herramientas: Transformaciones

Herramientas: Pivot/Center, Local/Global

Herramientas: Play, Pause, Step

Herramientas: Collab, Cuenta, Layer y Layouts

Game View: Display y Aspect Ratio

Game View: Panel derecho

Project View

Inspector

Consola

Personalización del layout

Menús

Preferencias

- Project Settings
- Package Manager
- Shortcuts

5. CONCEPTOS ESENCIALES

- GameObjects
- Componentes: ¿Qué son y cómo se gestionan?
- Creación de componentes
- Tags: Creación, asignación y uso
- Tags: Ejemplo de uso
- Layer: Creación, asignación y uso
- Escenas: Concepto y uso
- Escenas: Edición multi-escena

6. ASSET STORE

- Asset Store: Descripción
- Asset Store: Ejemplo de uso

7. PREFABS

- ¿Qué son los Prefabs?
- Creación e instanciación de Prefabs
- Prefab Mode
- Instance Override
- Aplicar valores desde la instancia
- Prefabs anidados
- Variantes
- Desempaquetado de Prefabs

8. CACHE SERVER

- ¿Qué es el Cache Server?
- Servidor Local vs Remoto
- Cache Server: Ejemplo de uso
- Instalación de un servidor remoto

9. BUILD SETTINGS

- Añadir escenas al Build
- Opciones de las distintas plataformas

Opciones del reproductor
Configuración de la pantalla de Splash
Construir y ejecutar