



CERTIFICA QUE

**Alfonso Ramos Castro**

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 element.

**Manuel Agudo**  
CEO de OpenWebinars



[openwebinars.net/cert/Lnd88](https://openwebinars.net/cert/Lnd88)

Duración del curso  
15 horas

Fecha de expedición  
7 de Noviembre de 2021

# 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