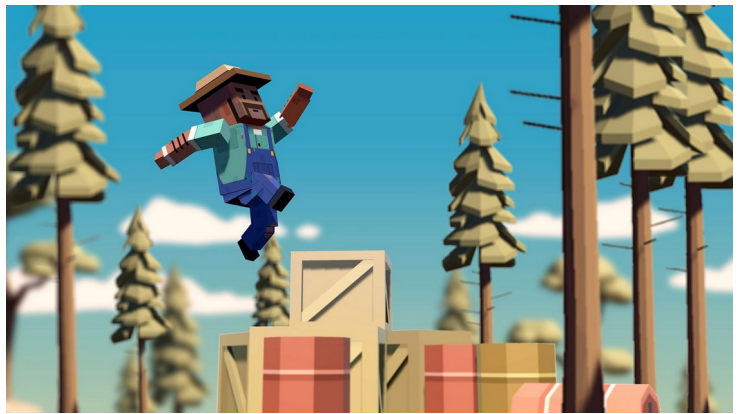




Crear con Código:

Plan de estudio del curso



En este curso oficial de la escuela preparatoria de Unity, aprenderás a Crear con Código mientras programas tus propios y emocionantes proyectos desde cero en C#. A medida que vayas iterando con los prototipos, afrontarás los retos de programación, completarás cuestionarios, y desarrollarás tu propio proyecto personal, pasarás de ser un principiante absoluto a ser un desarrollador de Unity capaz. Al final del curso, si quieres, estarás listo para poner a prueba tus habilidades en el examen de programación de usuario certificado por Unity. Lo más importante, sin embargo, es que cuando termines este curso, tendrás la confianza de que puedes Crear con Código.

Objetivos

Habilidades C#:	Los estudiantes adquirirán un conocimiento básico de programación en C# y se sentirán seguros de que pueden implementar nuevas características por sí mismos con este conocimiento.
Habilidades de UNITY	Los estudiantes tendrán la confianza de que, con tiempo y recursos suficientes, podrán crear todo lo que quieran en Unity
Gestión de proyectos:	A medida que los estudiantes creen sus propios proyectos personales, aprenderán a manejar el proceso desde el comienzo hasta el final: delinear su concepto, establecer los plazos del proyecto y hacer un seguimiento del progreso.
Examen de Usuario certificado por Unity:	Si lo desean, los estudiantes tendrán las habilidades y la confianza para aprobar el examen de Programación de Usuario Certificado por Unity, obteniendo un certificado oficial que valida sus habilidades.



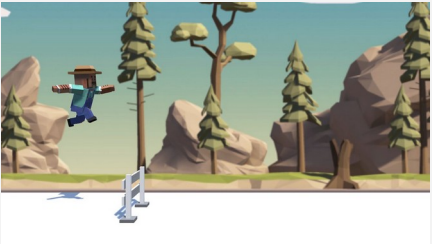
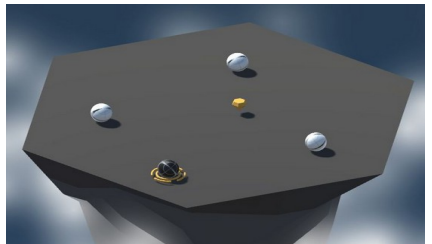

Requerimientos

Conocimientos y habilidades	No se requiere que los estudiantes tengan ningún conocimiento o habilidad previa con la programación, C#, o desarrollo en Unity.
Hardware & Software	Se requiere que los estudiantes tengan una computadora capaz de ejecutar Unity y un ratón con un rueda de desplazamiento

Duración

De forma independiente	Si toma el curso de forma independiente, el curso completo tomará: 35-50 horas
En el aula	Si se imparte el curso a los estudiantes en un aula, el curso completo tomará: 50-75 horas

Estructura del curso

Unidad	Prototipos	Evaluaciones	Proyecto personal
1	Simulador de conducción 	<p>Aprenda el control básico del jugador mientras programa un coche que puede conducir por un camino flotante, evitando (o golpeando) obstáculos en el camino</p> <p>→ Desafío 1</p> <p>→ Cuestionario 1</p>	→ Laboratorio 1
2	Alimentar a los animales 	<p>Aprenda a implementar un estilo de juego básico con este juego de arriba hacia abajo en el que puede tirar comida a los animales, que están avanzando hacia ti.</p> <p>→ Desafío 2</p> <p>→ Cuestionario 2</p>	→ Laboratorio 2
3	Correr y saltar 	<p>Aprenda a añadir sonido, animación y efectos con este juego de desplazamiento lateral en el que el jugador necesita calcular el tiempo para superar los obstáculos que se le presenten.</p> <p>→ Desafío 3</p> <p>→ Cuestionario 3</p>	→ Laboratorio 3
4	Batalla de Sumo 	<p>Aprenda a programar la mecánica de juego en un juego en el que el jugador intenta eliminar oleadas de enemigos, utilizando potenciadores para ayudar a derrotarlos.</p> <p>→ Desafío 4</p> <p>→ Cuestionario 4</p>	→ Laboratorio 4
5	Clic Rápido 	<p>Aprenda a implementar una interfaz de usuario en un juego en el que el jugador necesita hacer clic en objetos lanzados al aire antes de que se caigan de la pantalla.</p> <p>→ Desafío 5</p> <p>→ Cuestionario 5</p>	→ Laboratorio 5
Continuación del trabajo de laboratorio en proyectos personales			

Calificación y Categorías

Descripción general

- 40%: Prototipos | 5 x 8% cada uno
- 15%: Desafíos | 5 x 3% cada uno
- 10%: Exámenes | 5 x 2% cada uno
- 35%: Proyecto personal | 1 x 35% cada uno

** Tenga en cuenta que estos valores de medición son sólo sugerencias*

Prototipos

Peso	40% (5 x 8% cada uno)
Descripción	Los estudiantes siguen paso a paso el curso de 4 lecciones para crear un prototipo con la misma funcionalidad que el instructor, pero con algunas de sus propias opciones creativas.
Propósito	Enseñar a los estudiantes todos los conceptos y habilidades que necesitarán para completar los retos y pruebas, y proporcionar ejemplos de componentes básicos que podrían añadir a sus proyectos personales.

4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Justo	1 - Insatisfactorio
<ul style="list-style-type: none">– El proyecto se ejecuta sin errores– Toda la funcionalidad presente y funcionando como se esperaba– El código y la jerarquía están ordenados y comentados, usando las convenciones correctas	<ul style="list-style-type: none">– El proyecto se ejecuta sin errores– Todas las funciones están presentes y funcionan en la mayoría de los casos de la forma esperada– El código y la jerarquía son en su mayoría claros y comentados, usando las convenciones correctas.	<ul style="list-style-type: none">– El proyecto se ejecuta con algunos problemas– Falta alguna funcionalidad y, en general, no funciona como se esperaba.– El código y la jerarquía están desorganizados, usando convenciones inconsistentes	<ul style="list-style-type: none">– El proyecto apenas se ejecuta– Ausencia de la mayor parte de las funcionalidades– El código y la jerarquía están desordenados, sin signos de consistencia en las convenciones

Desafíos

Peso	15% (5 x 3% cada uno)
Descripción	A los estudiantes se les proporciona una versión incompleta o dañada de un proyecto y se les proporcionan 5 elementos para implementar o resolver, incluyendo un par de desafíos de bonificación. También se les proporcionan sugerencias y un ejemplo de un desafío completado.
Propósito	Permitir a los estudiantes aplicar las habilidades que aprendieron mientras creaban el prototipo en un contexto nuevo, pero algo similar, solidificando los conceptos y ampliando sus habilidades.

4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Justo	1 - Insatisfactorio
<ul style="list-style-type: none">– Las 5 tareas se han completado en su totalidad.	<ul style="list-style-type: none">– 4 de las 5 tareas han sido completadas	<ul style="list-style-type: none">– 3 de las 5 tareas han sido completadas	<ul style="list-style-type: none">– Se han completado 2 o menos de las tareas.

Exámenes

Peso	10% (5 x 2% cada uno)
Descripción	Los estudiantes completan 10 preguntas de opción múltiple.
Propósito	Dar a los estudiantes la oportunidad de aplicar y comprobar sus conocimientos en un entorno descontextualizado, lo que también les ayudará a prepararse para el examen de Usuario Certificado de Unity.

4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Justo	1 - Insatisfactorio
9–10 de 10 correctos	– 7–8 de 10 correctos	– 5–6 de 10 correctos	– Menos de 5 de 10 correctos

Proyecto personal

Peso	35% (1 x 35% cada uno)
Descripción	Los estudiantes conceptualizan, planifican y completan su propio proyecto personal a lo largo del curso, integrando las características que aprendieron durante los prototipos y extendiéndolos más allá. Los estudiantes serán evaluados en cuanto a la integridad y originalidad de su proyecto.
Propósito	Dar a los estudiantes la oportunidad de extender sus habilidades a un proyecto que es únicamente suyo, solidificando aún más las habilidades que aprendieron y dándoles la confianza de que pueden crear lo que quieran con el poder de Unity y C#.

4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Justo	1 - Insatisfactorio
<ul style="list-style-type: none">– El proyecto contiene todas las características descritas en su plan de proyecto– Se mantuvo al día con sus plazos previstos– Utilizó sus habilidades de UNITY y/o C# de una manera novedosa y creativa– El código y la jerarquía están ordenados y comentados, usando las convenciones correctas	<ul style="list-style-type: none">– El proyecto contiene la mayoría de las características descritas en su plan de proyecto– Se mantuvo al día con sus plazos previstos– Utilizó sus habilidades de Unity y/o C# en formas nuevas, pero no necesariamente creativas.– El código y la jerarquía son en su mayoría claros y comentados, usando las convenciones correctas.	<ul style="list-style-type: none">– El proyecto contiene algunas de las características descritas en su plan de proyecto– No se mantuvo realmente al día con sus plazos previstos– No usó sus habilidades de Unity o C# de ninguna manera nueva– El código y la jerarquía están desorganizados, usando convenciones inconsistentes	<ul style="list-style-type: none">– El proyecto no contiene ninguna de las características descritas en su plan de proyecto.– No se apegó en absoluto a los plazos previstos– No demostró la capacidad de aplicar las habilidades que aprendió en el curso– El código y la jerarquía son desordenados, sin signos de consistencia en las convenciones