



CYBER MINDS ACADEMY




Unity 2D

 Modalidad: Sincrónico / Asincrónico

 Curso grabado

 Incluye certificado digital

 1 Lección - 3 horas c / semana (18 horas en total)

### Lección 1: Introducción a Unity

Qué es Unity y sus usos principales.

Interfaz de Unity y navegación básica.

#### **Configuración del Proyecto 2D**

Creación de un nuevo proyecto en Unity.

Configuración de la vista 2D.

Importación de assets básicos (imágenes, sprites).

### Lección 2: Trabajando con Sprites y Animaciones

Manejo de Sprites

Importación y configuración de sprites.

Creación de sprite sheets.

Introducción al sistema de animación de Unity.

Creación de animaciones básicas (caminata, salto).

Uso del Animator y control de transiciones.

### Lección 3: Control del Jugador

Programación del movimiento básico del personaje (izquierda, derecha, salto).

Uso de componentes Rigidbody2D y Collider2D.

Colisiones y detección de colisiones.

Creación de plataformas y otros elementos interactivos.





CYBER MINDS ACADEMY




Unity 2D

 Modalidad: Sincrónico / Asincrónico

 Curso grabado

 Incluye certificado digital

 1 Lección - 3 horas c / semana (18 horas en total)

### Lección 4: Creación de Entornos y Niveles

Diseño de Niveles

Uso de Tilemap para crear niveles.

Creación de fondos y decoraciones.

Configuración de cámaras y su seguimiento al jugador.

Configuración de la física del entorno.

### Lección 5: Sistemas de Puntuación y HUD

HUD (Heads-Up Display)

Creación de un HUD básico (barra de vida, puntuación).

Uso de Canvas y elementos UI.

Implementación de un sistema de puntuación.

Actualización y visualización de la puntuación en el HUD.

### Lección 6: Finalización del Juego y Publicación

Mecánicas de Juego

Implementación de condiciones de victoria y derrota.

Reinicio y finalización de niveles.

Preparación del juego para su publicación.

Exportación del juego a diferentes plataformas.

Revisión final y pruebas.