



Trabajo realizado por nuestro alumno Francisco Javier Navallas

#### Duración

600 horas  
3 horas diarias - Lunes a Viernes

#### Horarios

09:00 a 12:00      16:00 a 19:00  
12:00 a 15:00      19:00 a 22:00

#### Titulación

Título propio

#### Software

Unity

#### Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularte al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

#### Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

#### Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

# MÁSTER SUPERIOR EN DESARROLLO CON UNITY

¿Estás interesado en desarrollar tu carrera profesional en el sector de los videojuegos? El Máster Superior en Unity está diseñado para aquellos que deseen aprender los fundamentos teóricos y prácticos en el entorno de Unity y potenciar aspectos más complejos del desarrollo de videojuegos, alcanzando la especialización. Además, aprenderás a trabajar en equipo y a gestionar proyectos de mayor envergadura.

Con esta formación, se cubrirán los aspectos esenciales del desarrollo de videojuegos con Unity, desde la planificación y el diseño hasta la programación y la implementación. Este máster te ofrece la posibilidad de desarrollar tu propio videojuego desde cero, lo que te permitirá aplicar lo aprendido en un proyecto real y obtener experiencia práctica. ¿Te animas a dar el salto a la industria de los videojuegos?

## DESARROLLO CON UNITY

### Editor Unity

Introducción y uso del package manager  
Concepto prefab  
Trucos de navegación y gizmos

### Programación básica

¿Qué es una clase?  
Introducción a atributos y variables  
Flujo de ejecución de código en Unity  
Monobehaviour  
Transform  
Vector3  
Listas y arrays

### Programación intermedia

Máquinas de estados  
DOTween  
Triggers y Colliders  
Managers

### Sonido básico

Audio clip  
Audio source

### Input system básico

Character Controller básico (caminar, correr, saltar, doble salto, agacharse)

### Cinemachine

CinemachineBrain  
Virtual Cameras

### User Interface

Unity Canvas  
TextMesh Pro y fuentes personalizadas

### NavMesh

NavMesh Agent  
NavMesh Obstacle

### 3D básico

Terrain  
Particle system  
Joints  
Iluminación dinámica

### 2D básico

Sorting layers  
Joints 2D  
Effectors  
Iluminación 2D

### Animación

Animator controller  
Animation Clips  
Shaders – 12 horas  
Shadergraph  
Trabajo en equipo – 15 horas  
Trello  
Bitbucket  
SourceTree]

## DESARROLLO CON UNITY AVANZADO

### Editor Unity

Introducción y uso del package manager  
Concepto prefab  
Trucos de navegación y gizmos

### Programación intermedia

Máquinas de estados  
DOTween  
Object pooling  
Scriptable Objects

### Programación avanzada

Sistema de inventario  
Command Pattern

### Sonido

AudioMixer  
Efectos de sonido

### Input system avanzado

Multijugador local  
Character controller complejo (Correr por paredes, nadar, bucear, planear)

### Cinemachine

Pantalla dividida

### User Interface

TextMesh Pro y fuentes personalizadas  
UI Toolkit

### NavMesh

NavMesh Agent  
NavMesh Obstacle

## 3D avanzado

Polybrush  
Probuilder  
Particle system

## 2D avanzado

Físicas 2D avanzadas  
Tilemap para generación de escenarios por capas

### Animación

Blend trees  
Inverse kinematics

### Shaders

Shadergraph avanzado  
Programación HLSL

### Efectos visuales avanzados

VFX graph

### Trabajo en equipo

Trello  
Bitbucket  
SourceTree