

Temario Unity (avanzado)

Curso intersemestral SODVI (ONLINE)

Duración 5 horas

Clase 1: Diferencias entre Pipelines en Unity

- Introducción a los diferentes pipelines en Unity: Built-in Render Pipeline (BRP) y Universal Render Pipeline (URP)
- Comparación de características y rendimiento de cada pipeline
- Conversión de proyectos de BRP a URP y viceversa
- Mejores prácticas y consideraciones al elegir un pipeline en base a los requisitos del proyecto

Clase 2: Añadir Paquetes y Ampliar Funcionalidades

- Uso del Package Manager en Unity para añadir funcionalidades adicionales
- Exploración y aplicación de paquetes populares, como el Post-Processing Stack, Cinemachine y Shader Graph
- Integración de paquetes de terceros para agregar características específicas al proyecto
- Personalización y ajuste de los paquetes para adaptarlos a las necesidades del proyecto

Clase 3: Realidad Virtual (VR) con Cardboard en Unity

- Introducción a la realidad virtual y sus conceptos básicos
- Configuración del entorno de desarrollo para VR en Unity
- Implementación de interacción y navegación en VR utilizando el SDK de Google Cardboard
- Optimización de rendimiento para experiencias de

VR en dispositivos móviles

Clase 4: Niveles de Detalle (LOD) y Culling

- Uso de niveles de detalle para optimizar el rendimiento en proyectos con muchos objetos
- Configuración y aplicación de diferentes niveles de detalle en objetos 3D
- Implementación de técnicas de culling para reducir el procesamiento de objetos no visibles
- Mejores prácticas para el uso eficiente de LOD y culling en proyectos de Unity

Clase 5: Características Interesantes y Análisis de Proyectos

- Exploración de características interesantes y avanzadas de Unity, como el Addressable Asset System, el Terrain System, y el Shader Graph
- Análisis de proyectos de muestra destacados que utilizan características avanzadas de Unity
- Discusión sobre las decisiones de diseño y desarrollo en los proyectos analizados
- Conclusiones y recomendaciones para la aplicación de características avanzadas en proyectos propios