



# ESPECIALISTA EN INTERACCIÓN CON UNREAL ENGINE



EDITECA

CURSO:

# Especialista en interacción con Unreal Engine

Los motores de videojuegos como Unreal Engine permiten introducir programación sobre los elementos para crear experiencias más complejas e inmersivas. Durante este curso aprenderemos los lenguajes de programación y las herramientas necesarias para crear proyectos que incluyan personajes animados, inteligencia artificial e interfaces de usuario.

Se estima un total de **25 horas** de dedicación al curso.

## TEMARIO / MÓDULOS

- Presentación
- Introducción y obtención de herramientas
- Programación con C++
- Programación orientada a objetos con C++
- Programación con Unreal Engine
- Rig y animación de personajes
- Desarrollo de proyecto completo de interacción y animación
- Otras herramientas
- Despedida

### 1. Presentación del curso

### 2. Introducción y obtención de herramientas.

- Conceptos fundamentales
- Instalación de Visual Studio

### 3. Programación con C++

- Programa básico en C++
- Variables y funciones
- Comentarios
- Estructuras de control de flujo
- Operadores de asignación
- Bucles
- Arrays
- Punteros
- Estructuras y namespaces

### 4. Programación orientada a objetos con C++.

- Clases y objetos
- Protección de acceso a clases
- Constructores y destructores
- Clases en archivos independientes
- Herencia de clases
- Recursos
- Iluminación en tiempo real

### 5. Programación con Unreal Engine

### 6. Rig y animación de personajes.

### 7. Desarrollo de proyecto completo de interacción y animación.

- Introducción
- Unreal Engine Framework
- Creación de personaje
- Animación de personajes
- Interfaz de usuario

### 8. Otras herramientas

- Creación de recorridos
- Inteligencia Artificial

### 9. Despedida

- Obtener detalles de modelos High Poly
- Generar mapas de ID

### 10. Proyecto Final + Examen final