## 



Trayecto de los Aspectos básicos de Unity

**Alineación con los estándares**

**Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE)**

*De la* [*página web de estándares de ISTE*](https://www.iste.org/standards)*: los estándares de ISTE son un marco de referencia para estudiantes, instructores, administradores, capacitadores e instructores en las ciencias de la computación para que consideren la educación y creen entornos de aprendizaje innovadores.*

*Sí* ✓*, No* x*, Parcial* ◐

| **Dominio** | **#** | **Estándar** | |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1**  **Estudiante empoderado** | 1a | Los estudiantes articulan y establecen objetivos de aprendizaje personales, desarrollan estrategias que aprovechen la tecnología para alcanzarlos y reflexionan sobre el proceso de aprendizaje para mejorar los resultados. | | ◐ |
| 1c | Los estudiantes usan la tecnología para obtener comentarios que les den información y mejoren su práctica, a fin de demostrar su aprendizaje en una variedad de formas. | | ✓ |
| 1d | Los estudiantes comprenden los conceptos fundamentales de las operaciones tecnológicas, demuestran la capacidad de elegir, usar y resolver problemas de las tecnologías actuales, y son capaces de desplazar su conocimiento para explorar las tecnologías emergentes. | | ✓ |
| **3**  **Constructor de conocimientos** | 3b | Los estudiantes evalúan la precisión, la perspectiva, la credibilidad y la relevancia de la información, los medios, los datos u otros recursos. | | ✓ |
| 3c | Los estudiantes seleccionan información de fuentes digitales mediante una variedad de herramientas y métodos para crear colecciones de artefactos que demuestren conexiones o conclusiones significativas. | | ◐ |
| 3d | Los estudiantes desarrollan conocimientos mediante la exploración activa de problemas y temas del mundo real, el desarrollo de ideas y teorías, y la búsqueda de respuestas y soluciones. | | ✓ |
| **4**  **Diseñador innovador** | 4a | Los estudiantes conocen y usan un proceso de diseño deliberado para generar ideas, probar teorías, crear artefactos innovadores o resolver problemas auténticos. | | ✓ |
| 4b | Los estudiantes seleccionan y usan las herramientas digitales para planear y gestionar un proceso de diseño que tome en cuenta las restricciones y los riesgos controlados. | | ✓ |
| 4c | Los estudiantes desarrollan, ponen a prueba y refinan prototipos como parte de un proceso de diseño cíclico. | | ✓ |
| 4d | Los estudiantes muestran una tolerancia a la ambigüedad, perseverancia y la capacidad de trabajar con problemas abiertos. | | ✓ |
| **5**  **Pensador computacional** | 5a | Los estudiantes formulan definiciones de problemas aptas para los métodos asistidos por la tecnología, como el análisis de datos, los modelos abstractos y el pensamiento algorítmico para explorar y encontrar soluciones. | | ◐ |
| 5c | Los estudiantes descomponen los problemas en sus partes, extraen la información clave y desarrollan modelos descriptivos para comprender sistemas complejos o facilitar la resolución de problemas. | | ◐ |
| **6**  **Comunicador creativo** | 6b | Los estudiantes crean obras originales o reutilizan o remezclan de forma responsable los recursos digitales para dar origen a nuevas creaciones. | | ✓ |
| **7**  **Colaborador global** | 7b | Los estudiantes usan tecnologías de colaboración para trabajar con otros, incluidos sus colegas, expertos o miembros de la comunidad, a fin de examinar temas y problemas desde varios puntos de vista. | | ◐ |



## [Usuario certificado de Unity: programador](https://unity.com/products/unity-certifications/user-programmer)

Los creadores del futuro pueden comenzar aquí su recorrido para formar una carrera en el ecosistema 3D en tiempo real. Pon a prueba tus habilidades básicas de Unity y programación en C#, y demuéstrale al mundo que tienes los conocimientos necesarios para crear juegos y aplicaciones en Unity.

*Sí* ✓*, No* x*, Parcial* ◐

| **Dominio** |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Depuración, resolución de problemas e interpretación de la Interfaz de programación de aplicaciones (API)** | Dado un ejemplo de un mensaje de registro de depuración, crea el código que creó el mensaje de registro. | [Unidad 1: Control del jugador](https://learn.unity.com/project/unit-1-driving-simulation?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0) | ✓ |
| Dado un clip de código y su(s) mensaje(s) de error asociado(s), determina qué  objeto(s) es/son nulo(s). | [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| Dada una tarea de programación específica que requiere el uso de una clase particular de la Interfaz de programación de aplicaciones (API), determina el método o las propiedades, los argumentos u  otra sintaxis apropiados para usar. | [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df)  [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| **Creación de código** | Indica cuándo y cómo inicializar y usar variables que incluyen, entre otras, el uso apropiado de todos los modificadores de variables y colecciones de datos como matrices, listas y diccionarios. | [Unidad 1: Control del jugador](https://learn.unity.com/project/unit-1-driving-simulation?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0)  [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df)  [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ◐ |
| Dada una lista de palabras clave y elementos sintácticos, construye una declaración de función viable. | [Unidad 1: Control del jugador. Unity Learn](https://learn.unity.com/project/unit-1-driving-simulation?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0)  [Unidad 2: Introducción. Unity Learn](https://learn.unity.com/tutorial/unit-2-introduction?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0&projectId=5cdcc312edbc2a24a41671e6)  [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df)  [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Dado un clip de código y una descripción del resultado deseado, identifica la función apropiada para controlar o desencadenar un estado, incluido, entre otros, el Animator Controller (Control de animador). | [Unidad 1: Control del jugador. Unity Learn](https://learn.unity.com/project/unit-1-driving-simulation?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0)  [Unidad 2: Introducción. Unity Learn](https://learn.unity.com/tutorial/unit-2-introduction?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0&projectId=5cdcc312edbc2a24a41671e6)  [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df)  [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Dado un escenario en el que se requiere un tipo específico de entrada y se proporcionan los bloques de construcción necesarios, construye el receptor de entrada necesario, incluidos, entre otros, el teclado y la entrada táctil. | [Unidad 1: Control del jugador](https://learn.unity.com/project/unit-1-driving-simulation?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0)  [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df)  [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Demuestra cuándo o cómo usar los diversos operadores lógicos y de control de flujo utilizados en C# y Unity. | [Unidad 2: Introducción](https://learn.unity.com/tutorial/unit-2-introduction?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0&projectId=5cdcc312edbc2a24a41671e6)  [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df)  [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Dado un escenario, identifica las acciones adecuadas que se deben realizar cuando un elemento de interfaz de usuario informa un cambio. | [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df)  [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| **Evaluación de código** | Dado un escenario sobre la necesidad de administrar una función de evento, determina la acción adecuada que se debe realizar, incluidos, entre otros, el teclado y la entrada táctil. | [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| Dado un clip de código que produce un error debido a una variable cuyo tipo se ha declarado incorrectamente, identifica el error. | [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| Dado un clip de código que produce un error debido a una función o variable que se ha declarado o usado incorrectamente (desigualdad pública o privada), identifica el error, incluido, entre otros, el uso de eventos de animación. | [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| Dado un clip de código que contiene una definición de clase, distingue si la clase es una ECS o si es de otro tipo. | [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ◐ |
| Dado un conjunto de clips de código, reconoce el clip que usa las convenciones que siguen los estándares de denominación de Unity. | [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| Dado un clip de código (o un conjunto de clips de código), reconoce los comentarios que  describen de forma precisa lo que hace el código. | [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| **Navegación por la interfaz** | Describe el propósito, las características y las funciones de las diversas ventanas de IDE  de Unity. |  | ◐ |
| Demuestra cómo cambiar el IDE de creación de *scripts* predeterminado. |  | x |
| Dado un escenario que incluya lo siguiente, crea un State Machine funcional.   1. una porción limitada de un escenario de juego 2. un conjunto de clips de animación 3. una lista de ajustes de la propiedad | [Unidad 2: Introducción](https://learn.unity.com/tutorial/unit-2-introduction?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0&projectId=5cdcc312edbc2a24a41671e6)  [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df)  [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Crea y programa una State Machine de funciones dentro del Animator Controller de Unity, que incluya, entre otros, el uso de la sintaxis de las funciones del Animator (Animador). |  | x |



[**Asociado certificado de Unity: programador**](https://unity.com/products/unity-certifications/associate-programmer?msclkid=47056e2eaeaf11ec99a72d5aef05b728)

Demuestra tus habilidades y competencias básicas en áreas tales como programación, interfaz de usuario, depuración y administración de recursos para ayudarte a obtener tu primer puesto de programación profesional con Unity. [Asociado certificado de Unity: programador](https://unity.com/products/unity-certifications/associate-programmer?msclkid=47056e2eaeaf11ec99a72d5aef05b728)

*Sí* ✓*, No* x*, Parcial* ◐

| **Dominio** |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Programación de Unity** | Evaluar el código para integrarlo en un sistema existente creado o diseñado por un líder. | * [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ◐ |
| Toma las decisiones necesarias para crear un prototipo de conceptos nuevos. | * [Abstracción en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/abstraction-in-object-oriented-programming?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) * [Herencia y polimorfismo en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/inheritance-and-polymorphism-in-object-oriented-programming?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) * [Encapsulación en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/encapsulation-in-object-oriented-programming?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ◐ |
| Determina el código que permitiría lograr una interacción o lógica de programación especificada. | * [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Decide cómo implementar las transiciones y la administración de la Escena. | * [¿Cómo crear un flujo de la Escena?](https://learn.unity.com/tutorial/create-a-scene-flow?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f751af7edbc2a0022cdbbb6) * [¿Cómo implementar la continuación de datos entre escenas?](https://learn.unity.com/tutorial/implement-data-persistence-between-scenes?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f751af7edbc2a0022cdbbb6) * [¿Cómo implementar la continuación de datos entre sesiones?](https://learn.unity.com/tutorial/implement-data-persistence-between-sessions?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f751af7edbc2a0022cdbbb6) | ✓ |
| Aplica la continuación de datos básica dentro de una sesión de tiempo de ejecución. | * [¿Cómo crear un flujo de Escena?](https://learn.unity.com/tutorial/create-a-scene-flow?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f751af7edbc2a0022cdbbb6) * [¿Cómo implementar la continuación de datos entre escenas?](https://learn.unity.com/tutorial/implement-data-persistence-between-scenes?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f751af7edbc2a0022cdbbb6) * [¿Cómo implementar la continuación de datos entre sesiones?](https://learn.unity.com/tutorial/implement-data-persistence-between-sessions?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f751af7edbc2a0022cdbbb6) | ✓ |
| Determina el uso y la aplicación adecuados de la Interfaz de programación de aplicaciones (API) de Unity en una situación dada. | * [Abstracción en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/abstraction-in-object-oriented-programming?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) * [Herencia y polimorfismo en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/inheritance-and-polymorphism-in-object-oriented-programming?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) * [Encapsulación en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/encapsulation-in-object-oriented-programming?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| Decide cuáles son las propiedades, los *scripts* y los componentes adecuados de GameObjects para las tareas requeridas. | * [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Selecciona las estructuras de datos adecuadas para una situación específica. | * [Abstracción en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/abstraction-in-object-oriented-programming?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) * [Herencia y polimorfismo en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/inheritance-and-polymorphism-in-object-oriented-programming?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) * [Encapsulación en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/encapsulation-in-object-oriented-programming?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ◐ |
| Selecciona los tipos de datos adecuados para una situación específica. | * [Unidad 2: Introducción. Unity Learn](https://learn.unity.com/tutorial/unit-2-introduction?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0&projectId=5cdcc312edbc2a24a41671e6) * [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) * [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ◐ |
| Identifica los pasos necesarios para implementar una versión básica. | * [Unidad 2: Introducción Unity Learn](https://learn.unity.com/tutorial/unit-2-introduction?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0&projectId=5cdcc312edbc2a24a41671e6) * [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) * [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ◐ |
| Aplica los conceptos necesarios para escribir código con interfaces y herencias básicas. | * [Abstracción en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/abstraction-in-object-oriented-programming?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) * [Herencia y polimorfismo en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/inheritance-and-polymorphism-in-object-oriented-programming?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) * [Encapsulación en la programación orientada a objetos](https://learn.unity.com/tutorial/encapsulation-in-object-oriented-programming?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ◐ |
| **Interfaz de usuario** | Aplica los conceptos necesarios para diseñar una interfaz de usuario. | * [Unidad 5: Interfaz de usuario](https://learn.unity.com/project/unit-5-user-interface?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Identifica el proceso necesario para vincular los datos de la interfaz de usuario con los datos de la aplicación. | * [Unidad 5: Interfaz de usuario](https://learn.unity.com/project/unit-5-user-interface?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Decide cómo capturar las entradas de la interfaz de usuario y responder a ellas mediante el sistema de eventos. | * [Unidad 2: Introducción Unity Learn](https://learn.unity.com/tutorial/unit-2-introduction?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f71fe63edbc2a00200e9de0&projectId=5cdcc312edbc2a24a41671e6) * [Unidad 3: Sonido y efectos](https://learn.unity.com/project/unit-3-sound-and-effects?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) * [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Decide cómo capturar las entradas de la interfaz de usuario y responder a ellas mediante el sistema de eventos. | * [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| **Depuración** | Soluciona los problemas de un código que no funciona tal como debería. | * [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| Resuelve errores de compilación comunes. | * [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ✓ |
| Resuelve excepciones del tiempo de ejecución. | * [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ◐ |
| Determina las técnicas necesarias para refactorizar el código y mejorarlo. | * [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ◐ |
| Determina las técnicas necesarias para medir el rendimiento y depurar problemas menores del rendimiento. | * [¿Cómo medir el rendimiento del código para identificar problemas?](https://learn.unity.com/tutorial/profile-code-to-identify-issues?uv=2020.3&pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f779f1eedbc2a00201f3e5e) | ◐ |
| **Administración de recursos** | Identificar el proceso requerido para crear un Prefab de arte y código. | * [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Identifica propiedades de los Prefabs anidados y variantes de Prefabs. | * [Unidad 4: Mecánicas de jugabilidad](https://learn.unity.com/project/unit-4-gameplay-mechanics?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f7648a4edbc2a5578eb67df) | ✓ |
| Identifica las principales finalidades del control de versiones al trabajar con Unity. | * [¿Cómo configurar el control de versiones?](https://learn.unity.com/tutorial/set-up-version-control?pathwayId=5f7e17e1edbc2a5ec21a20af&missionId=5f751af7edbc2a0022cdbbb6) | ✓ |