

GRATUITO

Programa integral de
**CUALIFICACIÓN
Y EMPLEO**



Pendiente de fechas 2018

🕒 215 h.

Curso de Diseñador de Videojuegos. En Toledo

INFORMACIÓN E INSCRIPCIONES:
Tel. 925 28 54 28
natividad@camaratoledo.com



Cámaras

Cámara
Toledo



Programa integral de
**CUALIFICACIÓN
Y EMPLEO**

Diseñador de Videojuegos

FORMACIÓN PRÁCTICA

DURACIÓN

215 horas: 65 de troncal +
150 de específica

LUGAR

Vivero de Empresas de la
Cámara de Comercio de
Toledo. C/. Dinamarca, 4

HORARIO

De lunes a viernes,
de 9 a 14 horas.

DIRIGIDO

A jóvenes de entre 16 y 29
años beneficiarios del
Sistema de Garantía Juvenil
interesados en el diseño de
videojuegos.

TITULACIÓN OBTENIDA

Diploma acreditativo.

METODOLOGÍA

La metodología de
formación será presencial.

PRECIO

Gratuito.

OBJETIVOS

En 2015, la industria de los videojuegos movió unos 90.000 millones de dólares y, para 2018, podría superar los 113.300 millones, según datos de la firma Newiio. Unas cifras de escándalo que convierten, de hecho, al mercado de los videojuegos en la industria del entretenimiento y el ocio digital más rentable de todo el mundo, por encima de míticas categorías como el cine, las series o la lectura.

Miles de programadores, grafistas, guionistas, dobladores, músicos, probadores o diseñadores conceptuales se dedican a este tipo de software. Todo un ecosistema económico que, aunque a veces obviado, es extremadamente importante dentro del panorama tecnológico a escala global.

1. Enseñar a los alumnos el proceso completo de creación de un videojuego, desde la concepción de la idea hasta la ejecución del mismo en forma de un aplicativo software.

2. Dar a conocer a los alumnos el diseño del arte en un videojuego, desde el uso del color y la luz hasta composición de animaciones e interactivos.

3. Enseñar a los alumnos el Game Engine Unity, motor más usado por la industria de videojuegos, indie y gratuito. Aprender a usarlo de forma profesional para todos los roles de un videojuego: diseñador de mecánicas, diseñador de arte o desarrollador.



Programa integral de
**CUALIFICACIÓN
Y EMPLEO**

Diseñador de Videojuegos

FORMACIÓN PRÁCTICA

CONTENIDOS TRONCALES

🕒 65 h.

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

🕒 150 h.

UNIDAD 1: DISEÑO DE JUEGOS

- Introducción al diseño de juegos
- Definición de juego
- Ludología
- Estructura de juegos
- Diseño de la jugabilidad
- Diseño de pules
- Matemáticas o probabilidad
- Diseño de estrategias
- Prototipado o testeo

UNIDAD 2: DISEÑO DE JUEGOS

- Historia de los videojuegos
- Géneros
- Juegos serios
- La idea
- La historia
- Look&Feel
- Experiencia
- Personajes y enemigos
- Guión
- Pacing
- Cámara o controles
- HUD o UI
- Combate

UNIDAD 3: DISEÑO ARTÍSTICO 2D Y 3D

- Diseño, dibujo o modelado para animación
- Color, iluminación o acabados
- El arte en videojuegos
- Realización de proyectos multimedia interactivos
- Desarrollo de entornos interactivos multidispositivos
- Realización del montaje y posproducción de audiovisuales.

UNIDAD 4: TRABAJANDO EN LA INDUSTRIA

- Roles del sector del videojuego
- Etapas del desarrollo
- Documentos
- Modelo de negocio
- Cómo distribuir el juego
- Crowdfunding
- Pitch



Diseñador de Videojuegos

FORMACIÓN PRÁCTICA

UNIDAD 5: DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

- Unity 3D
- Introducción a la herramienta
- Programación C#
- Interfaz
- Gráficos
- Físicas
- Audio
- Animación
- UI
- Navegación
- Multiplayer
- Móviles
- Análisis y Ads
- Proyecto de fin de curso