

CURSO DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGO



INTRODUCCIÓN AL CURSO

Análisis de los distintos géneros existentes en base a sus características.
Premisas para realizar un buen juego según su género e índole.

- o Historia de Videojuegos.
- o Géneros.
- o Triple C: Cámara, Control y Character.
- o Plataformas.

DIRECCIÓN DE PROYECTOS

Concepto de organización y gestión eficaz durante las múltiples fases de preparación y desarrollo.
Estructuras y estrategias más eficaces para lograr realizar un proyecto atendiendo a factores humanos, económicos y legales.

- o Estructuras y fases de desarrollo.
- o Organización interna.
- o Factores legales.
- o Mercados.
- o Ética profesional y recursos humanos.

MECÁNICAS

Análisis y elementos básicos que componen un videojuego desde el punto de vista de sus mecánicas internas y su funcionamiento lógico, con el fin de lograr una dinámica lineal y evolutiva, que resulte tanto entretenida, como un reto atractivo para el jugador.

- o Introducción a las mecánicas.
- o Dinámicas de juego.
- o Componentes interactivos.
- o Evolución y optimización de habilidades en el juego.



DISEÑO DE DOCUMENTOS

El correcto y fiel desarrollo del Proyecto.
Prototipos más eficientes empleados para plasmar en papel su concepto de juego, con todos sus matices y detalles necesarios para comunicar y definir el trabajo específico a los desarrolladores.

- o Diseño de documentos técnicos.
- o Diseño de documentos artísticos.

MODELADO Y ANIMACIÓN 3D

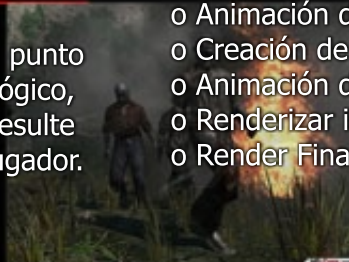
Softwares de modelado y animación 3D (3Ds Max). Conocimiento de básico a más avanzado, enfocándose principalmente en su aplicación para videojuegos.

- o Introducción al Interface.
- o Creación de objetos primitivos.
- o Modificadores poligonales.
- o Modelado básico de arquitectura.
- o Introducción al texturizado.
- o Modelado orgánico.
- o Texturizado Avanzado y Materiales.
- o Introducción a la Iluminación.
- o Animación de componentes.
- o Creación de esqueletos y skin.
- o Animación de esqueletos.
- o Renderizar iluminación en texturas.
- o Render Final.

PROGRAMACIÓN

Utilización de diferentes lenguajes de programación orientados a objetos (POO), con Flash (AS3) y Unity 3D (JavaScript & C#).

- o Introducción a la lógica y la programación orientada a objetos.
- o Estructuras de control.
- o Funciones, variables y clases.
- o Eventos instantáneos y constantes.
- o Comportamientos simulados, Inteligencia Artificial o Control de Físicas.



CURSO DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGO



GAME ART

Diseño digital orientado a videojuegos. (PhotoShop & Flash).

- o Introducción al diseño orientado a videojuegos.
- o Desarrollo de texturas.
- o Interface (UI).
- o Diseño vectorial.
- o Animación 2D.



DISEÑO DE ESCENARIO

El equilibrio entre intención, intuición y funcionalidad, la dinámica y fluidez del juego dependiendo del genero.

Elementos gráficos que se comunican con el jugador.

(EngineUnreal UDK).

- o Introducción al software.
- o Deathmatch.
- o Capture theflag.
- o Experiencia para un solo jugador.
- o Boss.



QUALITYASSURANCE

Construir una plan sólido y lógico para reconocer, corregir y evitar fallos u errores, desde un principio

AUDIO LAB

Sonorización del entorno y los distintos eventos internos al juego. (SoftwareNuendo 3)

- o Introducción al software.
- o Librería de Sonidos.
- o Modificación de sonidos.
- o Mezcla y composición.
- o Nivelación de pistas y exportación final.

Unity 3D iPhone
Unreal UDK

MACHINEMA

Técnicas mas utilizadas en la creación de secuencias de video internas al juego o "trailers" del mismo. (Unreal UDK)

- o Introducción a la composición y dirección de secuencias animadas.
- o Introducción a las herramientas de animación. (Unreal UDK)
- o Cámara, personajes, elementos gráficos y efectos especiales.

PIPELINE

Estrategias mas adecuadas para optimizar el proceso de importación de los distintos elementos del juego al motor gráfico. (Unreal UDK &Unity 3D).



DESARROLLO DEL PROYECTO

Proceso de desarrollo del proyecto final, asistido por los instructores y consultantes especializados externos, asegurando así la resolución de cualquier consulta concreta del alumnado para la finalización exitosa del proyecto.

