



## CURSO CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

### Descripción:

El curso está **destinado a aquellas personas inscritas como demandantes de empleo y que sean usuarios de la red Guadalinfo** que quieran ampliar sus conocimientos en el diseño y creación de videojuegos y cuyo perfil se adecúe a las características de la formación. Se compone de **seis bloques formativos distribuidos en 100 horas** que formarán al alumno en las principales herramientas y procesos de trabajo aplicados en el desarrollo de cualquier proyecto de gamificación.

- Modalidad: Semipresencial (75 h. online + 25 h. presenciales).
- Lugar de impartición parte presencial: Sevilla capital y Mollina (Málaga)\*
- Duración: 100 horas.
- Ficha de inicio: Septiembre 2017
- Fecha de finalización: Noviembre 2017

\* La asistencia las sesiones presenciales es obligatoria. Se desarrollarán en 5 días alternos a lo largo del curso. El alumnado de Andalucía occidental asistirá a las sesiones presenciales en Sevilla y los de Andalucía oriental en Mollina.

## Objetivos:

- Conocer los principios básicos de las mecánicas de videojuegos y diseño de la idea.
- Conocer y familiarizarse con el mundo de la programación de los videojuegos y las tecnologías de las que hace uso.
- Aprender los principios de los lenguajes de aplicaciones más usados (C# y JavaScript).
- Iniciarse en uso de la plataforma para diseño y creación de videojuegos Unity.
- Ser capaz de publicar Apps en las distintas tiendas de las diferentes plataformas.
- Entender y planificar ideas de negocio vinculadas a la creación de Apps (networking, financiación, proyección y posicionamiento).
- Capacitarse para desarrollar videojuegos de éxito centrados en la creatividad y el ingenio para dispositivos móviles.

## Contenidos:

- **Bloque 1: Historia, tipología, tendencias y base artística/creativa de los videojuegos.**
  - Introducción al diseño de videojuegos. Breve Historia de los juegos digitales.
  - Concepción, estructura, funcionamiento de un videojuego.
  - Servicio de generación de contenidos y desarrollo del programa de formación en profesiones digitales del Programa Guadalinfo.

- Elementos instrucciones y narrativos de los videojuegos (mecánicas, personajes, escenarios, narrativa y storytelling).
- El triunfo épico. Fases y Logros.
- El flow y la jugabilidad.
- Tipologías de juegos (aventura, shooter, lógica, estrategia...).
- Los motores gráficos.
- API's y librerías.
- Plataformas móviles y el impacto de los Smartphone/Tablet en el mercado de los videojuegos.
- **Bloque 2: Programación sobre JavaScript.**
  - Introducción a los lenguajes de programación.
  - Lenguajes soportados por Unity (C# y UnityScript).
  - Scripting.
  - Herramientas de Scripting.
  - EventSystem.
  - ¿Qué es un script?
  - Funciones.
  - Variables.
  - Condiciones y estados.
- **Bloque 3: Desarrollo de videojuegos con Unity 3D.**
  - Conceptos 3D (coordenadas, vectores, espacio local vs espacio global...).
  - Introducción a Unity.
  - Ambiente del juego (Escenarios).
  - Navegación y funcionalidad.

- Control con cursor.
- Objetos y acciones.
- Metadatos.
- Mensajes.
- Inventario.
- Laberinto.
- Menú y niveles.
- **Bloque 4: Distribución y enfoque comercial de Apps.**
  - Publicación de aplicaciones en el Google Play.
  - Publicación de aplicaciones en Apps Store de Apple.
  - Sistemas colaborativos de inversión y desarrollo (Crowdfunding, crowdsourcing, ayudas, encuentros y eventos de networking).
  - Posicionamiento y Proyección de Apps.
- **Bloque 5: Creación de Video Juegos indies en movilidad.**
  - Definición y mercado de juegos indies. Casos de Éxito.
  - Tendencias presentes y futuras del mercado.
  - Flujo de trabajo para crear un producto de éxito (target y buyer, plataforma, mockup, guionización y storytelling, recursos ambientales y transmedia).
  - Comunidad y Fans Art.
- **Bloque 6: Presentación de los proyectos y evaluación final.**

Se realizará una evaluación final de los/as participantes midiendo sus progresos y avances en función de su punto de partida inicial antes de la acción formativa.

Los proyectos realizados serán presentados en una sesión presencial.