

# DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

4 MESES



ESCUELA DE  
VIDEOJUEGOS  
ARTIGAMES

## ACERCA DE NUESTRO CURSO

El game design es la **rama del desarrollo de videojuegos** que se encarga de **crear el concepto de un futuro videojuego**, desde la jugabilidad, niveles, reglas y normas del mismo, hasta la historia, personajes y progresión del juego.

**En este curso se enseñará conceptos de Game Design** (Diseño de videojuegos) **tanto básicos como avanzados**, así como sus aplicaciones, herramientas y marcos de trabajo.



## MÉTODO DE TRABAJO

**Cada clase consta de 2 horas**, generalmente son mitad teóricas y prácticas (de acuerdo a la complejidad del tema).

**En cada clase se presentará al alumno conceptos nuevos que se irán aplicando en el proceso de aprendizaje.** De esta manera el alumno podrá contar con herramientas conceptuales de forma progresiva que le permitirá desenvolverse en el curso de forma más profesional.



# ► BLOQUE 1

(1 MES)

## + Semana 1 (Introducción al curso/Motivación)

- Motivación: ¿Por qué estamos aquí?
- ¿Qué se espera aprender?
- Experiencias jugando videojuegos.
- Experiencias creando videojuegos.
- Diferencias con otras industrias del entretenimiento.

## + Semana 2 (Conceptos Básicos)

- Definiciones: ¿Qué es un Juego?
- ¿Qué es un videojuego?
- ¿Qué es ser "Gamer"?
- Dinámica: Nuestro primer videojuego.

## + Semana 3 (Conceptos Básicos)

- Concepto: El círculo mágico.
- Concepto: Tipos de Jugadores.
- Conversatorio: ¿Por qué los juegos son mal vistos en la sociedad?
- Juegos y "no juegos".

## + Semana 4 (Game Business)

- Concepto: Gamification.
- Concepto: Serious Games.
- Conversatorio: Lanzamiento y Plataformas.



## ► BLOQUE 2

(1 MES)

### + Semana 5 (Game Business)

- Conversación: Publishers y financiamiento.
- Conversatorio: Plataformas y soporte.
- Conversatorio: Comunidad y desarrolladores.

### + Semana 6 (Conceptos Intermedios)

- Concepto: Géneros en los videojuegos y como no volver a inventar la rueda.
- Concepto: Jugar como desarrollador.
- Concepto: Jugar para aprender y analizar, no para divertirse.

### + Semana 7 (Película y análisis)

- Indie Game the Movie: Historia de varios desarrolladores independientes y cómo lograron crear juegos a la altura de grandes empresas multimillonarias.

### + Semana 8 (Introducción a Conceptos Avanzados)

- Concepto: Introducción al framework MDA para desarrollo de videojuegos.
- Roles en la industria de los videojuegos.
- Diferencias entre Desarrolladores vs Jugadores.

## ► BLOQUE 3

(1 MES)

### + Semana 9 (Conceptos avanzados)

- Serious Games / No Games / Games that matters, y como utilizar los videojuegos para algo más que entretener.
- Flow/ Rewards y Engagement.

## + Semana 10 (Conceptos avanzados)

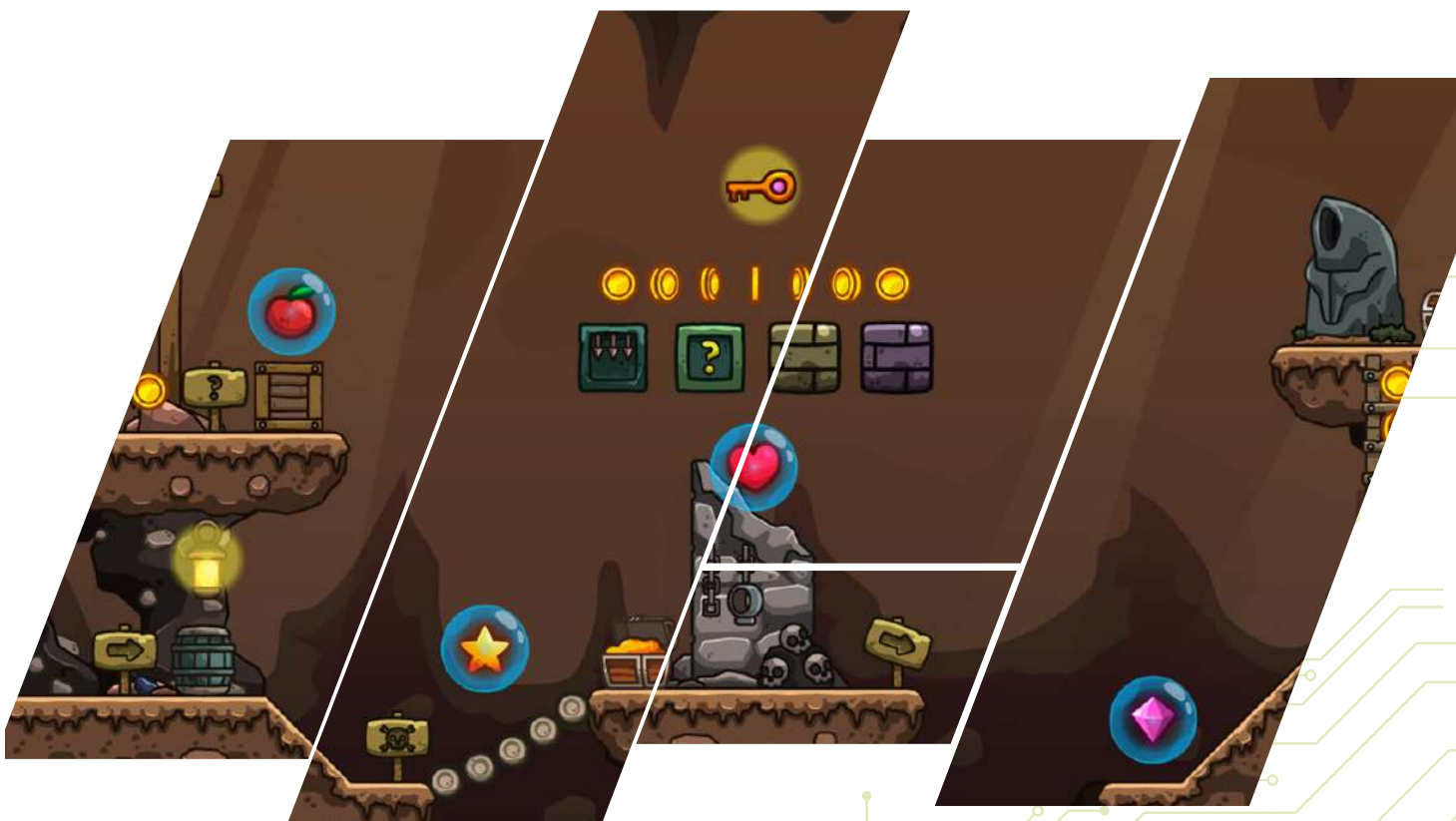
- Pensamiento divergente.
- Creatividad y generación de ideas.
- Dinámica: Creación de prototipos en base a cuadrados.
- Game Design Documents .

## + Semana 11 (Conceptos avanzados)

- Conceptos: Tutoriales en los videojuegos y su importancia.
- Como enseñar a jugar sin que tu jugador se dé cuenta.

## + Semana 12 (Conceptos avanzados)

- Desarrollo de historias: Historias Lineales y no lineales.
- Repaso General y cierre del módulo 1.
- Generación de Equipos para proyecto final y Desarrollo de idea inicial (GDD).



## ► BLOQUE 4

(1 MES)

### + Semana 13, 14, 15 y 16 (Proyecto)

- Desarrollo del proyecto.

## ► EVALUACIÓN

Trabajos Semanales	40%
Participación	20%
Trabajo Final (2 Entregables)	45%

Se evaluarán trabajos y tareas semanales, la nota de participación saldrá de las actividades y conversatorios realizados en clase, así como en interés del alumno por los temas tratados.

El trabajo final consta de 2 entregables, el primero será el GDD entregado a finales de la semana 12, y el segundo será la presentación de su proyecto final.

# DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

4 MESES



932 133 108



inscripciones@artigames.com



eartigames



escuela\_artigames



Escuela de Videojuegos Artigames



ESCUELA DE  
VIDEOJUEGOS  
ARTIGAMES