

VERANO FULL TECH



2 MESES



ESCUELA DE
VIDEOJUEGOS
ARTIGAMES



Con el Taller de Verano Full Tech, el alumno aprenderá a conceptualizar y diseñar videojuegos, aplicando los fundamentos del Game Design. Además de aprender a programar sus propias historias interactivas, juegos y animaciones.



OBJETIVOS

Aprender el manejo del motor de juegos Construct 2, en el plano teórico y práctico.

- Pensamiento Crítico e innovación creativa.
- Utilización de Conceptos para el desarrollo de juegos.

► BLOQUE 1

(1 MES)

- + - Fundamentos del Game Design
- Pacing (Ritmo)

- + - Flow (flujo)
- Técnicas de creatividad

- + - Curva de aprendizaje
- Importancia del Feedback

- + - Estética del juego
- UI/HUD

- + - Creación de las historias
- Creación de personajes

- + - Conceptualización de ideas
- Game Design Document

- + - Game Design Document

► BLOQUE 2

(1 MES)

Introducción

Objetivos
Reglas generales
Procesos

- + - Conceptos, entorno gráfico y herramientas
- Familiarización con la interfaz del programa

- + - Creación de objetos, modificando y borrando
- Añadir comportamientos a los objetos
- Importando assets y sprites sheets

- + - Importando audio en los formatos requeridos
- Utilizando assets y sprites sheets
- Utilizando capas, ejercicios

- + - Creación de prototipo de juego de plataformas I
- Diseño y Desarrollo – Avances

- + - Creación de prototipo de juego de plataformas II
- Diseño y Desarrollo – Avances

- + - Creación de prototipo de juego de plataformas III
- Diseño y Desarrollo Final
- Entrega de Trabajo

- + - Creación de prototipo de juego de Topdown I
- Diseño y Desarrollo – Avances

- + - Creación de prototipo de juego de Topdown II
- Diseño y Desarrollo Final
- Entrega de Trabajo

- + - Es permanente e integral en función de los objetivos planteados