

ESPECIALIDAD

PROGRAMACIÓN DE
VIDEO
JUEGOS
-2D-



6 MESES

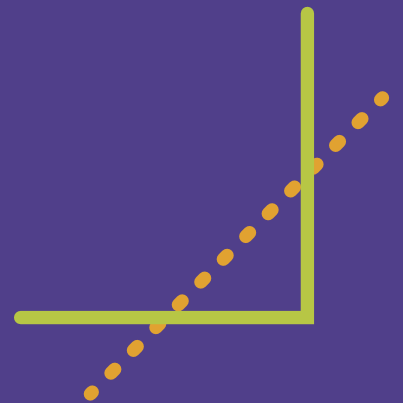


ESCUELA DE
VIDEOJUEGOS
ARTIGAMES



INTRODUCCIÓN

Este curso de especialidad consta de 2 partes, en la primera se verán conceptos de **Game Design** y **conceptualización de ideas**, mientras que la segunda parte estará orientada a la **programación de desarrollo de videojuego en 2D** utilizando la plataforma Unity.



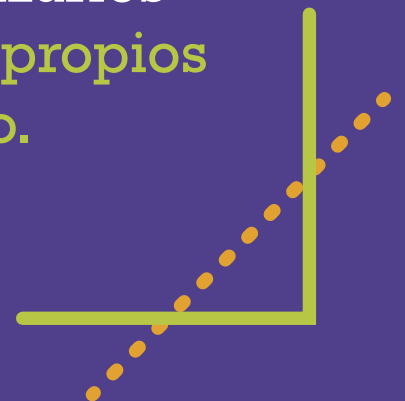


OBJETIVOS

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de **crear y conceptualizar un proyecto de videojuego** desde cero utilizando los conceptos y herramientas aprendidos.

Conceptos cómo aprender a definir tu público objetivo, cómo mantener a tu jugador enganchado a tu juego y cómo **crear historias fantásticas que atrapen al público** son algunos de los temas que tratamos en clase.

Además será capaz de entender los **conceptos básicos de la programación**, así como utilizarlos junto con Unity para crear sus **propios videojuegos desde cero**.



+ Semana 1

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

+ Semana 2

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

+ Semana 3

- Concepto: El círculo mágico
- Concepto: Tipos de Jugadores
- Conversatorio: ¿Por qué los juegos son mal vistos en la sociedad?
- Tipos de Juegos

+ Semana 4

- Concepto: Jugar como desarrollador
- Concepto: Jugar para aprender y analizar, no para divertirse.
- Roles en la industria de los videojuegos
- Diferencias entre Desarrolladores vs Jugadores.

+ Semana 5

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

+ Semana 6

- Serious Games / No Games / Games that matters y cómo utilizar los videojuegos para algo más que entretener.
- Flow/ Rewards y Engagement.
- Concepto: Introducción al framework MDA para desarrollo de videojuegos.

+ Semana 7

- Game Design Documents
- Conceptos: Tutoriales en los videojuegos y su importancia
- Cómo enseñar a jugar sin que tu jugador se dé cuenta

+ Semana 8

- Desarrollo de historias: Historias lineales y no lineales
- Repaso general y cierre del módulo
- Generación de equipos para proyecto final y desarrollo de idea inicial (GDD)

► PROGRAMACIÓN 2D

(4 MESES)

Introducción

Objetivos
Reglas generales
Procesos

+ Semana 9

- Introducción a la programación
- Introducción al pensamiento lógico
- Operadores lógicos

+ Semana 10

- Paradigma de la programación orientada a objetos
- Variables
- Clases

+ Semana 11

- Estructuras lógicas
- Estructuras de control

+ Semana 12

- Estructuras de repetición
- Funciones

+ Semana 13

- Introducción a la interfaz de Unity
- Introducción a *c#*

+ Semana 14

- Importación de Assets 2D
- Sprites
- UI Canvas

+ Semana 15

- Funciones Básicas Unity
- Animación de sprites en 2D
- Movimientos

+ Semana 16

- Variables globales
- Timers
- Plataformas

+ Semana 17

- Pantallas de carga
- Transiciones de escena
- Colisiones

+ Semana 18

- Guardado de data
- Carga de data
- Tablas de ranking

+ Semana 19

- Proyecto Final

+ Semana 20

- Proyecto Final

+ Semana 21

- Proyecto Final

+ Semana 22

- Proyecto Final

+ Semana 23

- Animación de sprites en 2D
- Movimientos
- Colisiones

+ Semana 24

- Variables globales
- Timers
- Plataformas

► EVALUACIÓN

Trabajos Semanales	30%
Participación	25%
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 el interés del alumno por los temas tratados.

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

