

PLAN DE ESTUDIO  
DESARROLLO DE  
VIDEO JUEGOS  
Unity3D

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

---



Este curso de diseño de videojuegos, te proporcionará, los conocimientos y pautas necesarias sobre cómo diseñar un videojuego. Se parte desde un concepto básico, se dan las pautas para trabajar correctamente sus contenidos con vistas a lograr un objetivo claro: el documento de "Game Concept" que constituye el documento inicial sobre el que se basa cualquier videojuego.

Para mejorar la comprensión de los conceptos, en este curso de diseño de videojuegos, los ejemplos y referencias se fundamentarán en videojuegos reales, permitiendo así visualizar el documento y también cuales serán los resultados finales del diseño descrito en el mismo.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

---



Este curso de diseño de videojuegos, va dirigido a personas, con o sin formación universitaria pero que estén muy motivados en conocer lo que hay detrás de un videojuego. No son imprescindibles para realizar los cursos, pero las siguientes capacidades pueden mejorar el aprovechamiento de los cursos:

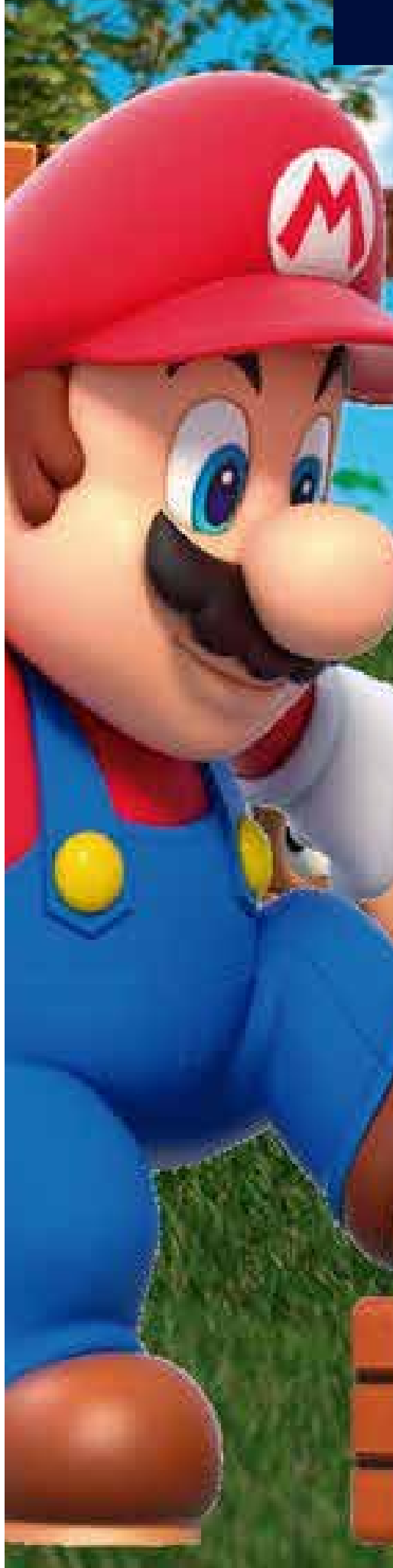
- Conocimiento inicial de lenguajes de programación
- Conocimientos iniciales de diseño gráfico
- Conocimientos iniciales de los productos que van apareciendo en la industria del videojuego



## METODOLOGÍA

---

Las clases serán totalmente prácticas. Cada tema se iniciará con la exposición de los contenidos teóricos y después se propondrán una serie de ejercicios prácticos para resolver. Son un total de 4 sesiones de 4 horas de duración



## DISEÑO DE JUEGOS

- Teoría sobre el diseño de juegos
- ¿Qué es un juego?
- Estructura de un sistema de juego
- Prototipado de un juego
- Actividad: Prototipar nuestro juego

## ARTE PARA JUEGOS

- Herramientas para el desarrollo de recursos para videojuegos
- Herramientas 2D y 3D, texturas, mapas, despliegue UV
- Diseño de la interfaz del juego (UI)
- Preparación de recursos para el motor de juegos
- Otros tipos de recursos tipografías
- Recursos de Audio y sonorización
- Actividad: Crear los recursos gráficos y sonoros para nuestro juego

## DESARROLLO DE JUEGOS

- Introducción a Unity 3D
- ¿Qué es un motor de videojuegos? y otros tipos de motores
- Recursos nativos del motor de juegos
- Montaje Niveles
- Introducción a la programación con unity
- Ejercicios de programación: variables, estructuras de control, condicionales y operadores
- Mi primer script
- Conceptos de programación para videojuegos
- Triggers, Colliders, Rigidbody, OnGui y otras estructuras
- Actividad: Desarrollar nuestro prototipo de juego y exportarlo al móvil (android)



[WWW.FDETEC.ORG](http://WWW.FDETEC.ORG)