



imagen: Portal ©Valve

Diseño de videojuegos y niveles con Unity

Curso Cuatrimestral. 100 h + proyecto
Octubre 2018 - Febrero 2019

AulaArcade
Escuela especializada
en videojuegos



¿Qué aprenderás?

Aprenderás todos los pasos y fases por las que pasa un videojuego, desde su concesión a la creación. Sabrás en qué consiste documentar el juego y comunicarte tanto con el jugador como con el equipo. Todo esto mientras os enseñamos los conceptos principales para ser Game Designer. Construiremos prototipos de juegos y niveles sin necesidad de programar gracias a Unity+Playmaker y analizaremos a fondo los pilares narrativos sobre los que descansa cualquier buen diseño de juego.

Proyecto final

Otra de las ventajas de formarte con Aula Arcade es que te ponemos en contacto con alumnos y alumnas de otras disciplinas para formar equipos de desarrollo para poner en práctica habilidades extracurriculares como el trabajo en equipo, la presentación de proyectos a terceros, creación y ejecución de un “pitch”, etc. Un valor añadido de calidad que necesitarás en esta industria.

Requisitos

No son necesarios conocimientos previos en desarrollo o diseño de videojuegos o niveles. Se parte de lo más básico a lo complejo de forma progresiva y con prácticas y trabajos.

El aula cuenta con todos los medios técnicos para el desempeño de la formación, aunque está permitido que el alumno trabaje con su portátil en caso de ser necesario.

GameJam

Al finalizar la formación, todos los alumnos de este curso podrán participar en una gamejam privada y tutelada por nuestros formadores para poner en práctica todo lo aprendido durante el curso y familiarizarse con estos eventos, tan completos y formativos, ya que se trata de realizar el proceso de vida completo de un videojuego, en un corto espacio de tiempo y de forma simplificada.



Horario

La duración total del curso es de 110 horas comenzamos el **16 de Octubre** y terminamos el **22 de Febrero**. El horario de clases es **Martes y Viernes de 18:00h a 21:00h**.

Precio

Sin descuento (total: 700€)

Inscripción: 200€ · Marzo: 200€ · Abril: 150€
Mayo: 100€ · Junio: 50€

Con descuento (total: 650€)

Inscripción: 200€ · Marzo: 200€ · Abril: 150€
Mayo: 50€ · Junio: 50€

Descuentos

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento: Matricularse junto a un amigo/a en el mismo o diferente curso · Realizar un pago único con el importe total del curso · Ser antiguo alumno o simultanear otro de nuestros cursos · Realizar la preinscripción antes del **31 de Mayo de 2018**.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

Forma de pago

El precio del curso es de 700€ o 650€ si optas a uno de nuestros descuentos. El pago del curso además podrás hacerlo en 5 plazos según se indica a continuación, realizando los mismos mediante efectivo en el aula o por transferencia bancaria al número de cuenta ES13 3020 0001 5120 6014 4124

Enrique Colinet

(@baxayun)

8 años de experiencia en la industria AAA como diseñador además de otros 8 años previos como modder/mapper (especialmente para Source Engine). Enrique se unió a las filas de Pyro Studios en 2007 y un año más tarde se trasladó a Yager Development para trabajar en títulos como “Spec Ops: The Line” o “Dead Island 2” en Unreal Engine 3 y 4 respectivamente. Actualmente, además de enseñar a crear videojuegos en Sevilla con Aula Arcade, es el diseñador de niveles de “The game kitchen”, estudio desarrollador de “The Last Door” y “Blasphemous”.



Isaac Moreno Cirón

Game Designer y Programador principal del estudio español 1Coin, ganadores de un Best App por Apple entre otros premios. Logró más de 2 millones de descargas con uno de sus juegos “Soccer Heroes RPG”. Un profesional con años de experiencia, siendo además uno de los fundadores de la 1ª Game Jam andaluza, la Familiar Game Jam. En paralelo a la creación de videojuegos y la formación, trabaja para diferentes empresas del sector audiovisual desarrollando experiencias multimedia y aplicaciones de realidad virtual.



Índice de contenidos

I. UNITY PARA GAME DESIGNERS (I)

- 1.1 Introducción e interfaz de Unity
- 1.2 Personalización del IDE
- 1.3 Uso de las ventanas principales
- 1.4 Navegación por la escena GameObjects y Assets.
- 1.5 Componentes básicos (Transform, Renderer, ...)
- 1.6 Creando un proyecto.

2. ROLES DEL GAME DESIGNER

2.1 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS

- 2.1.1 Cómo documentar un proyecto
- 2.1.2 Pitch y pre-producción
- 2.1.3 Producción y post-producción

2.2 CREACIÓN DE MECÁNICAS

- 2.2.1 Core mechanics
- 2.2.2 World Size Guidelines
- 2.2.3 Reglas para la creación de contenido
- 2.2.4 Cómo comunicar y documentar las mecánicas

2.3 REDISEÑANDO UN CLÁSICO

- 2.3.1 Proceso de inspiración
- 2.3.2 Rediseñando un juego de mesa/clásico
- 2.3.3 Reiteración: prueba y error

2.4 COMUNICACIÓN

- 2.4.1 Crear y vender el Pitch
- 2.4.2 Comunicación con el equipo
- 2.4.3 El potencial de las limitaciones
- 2.4.4 Equipos grandes vs equipos pequeños
- 2.4.5 Usando las desventajas
- 2.4.6 Jefe vs Líder. Trabajo en equipo
- 2.4.7 Cómo hacer un GDD (Game Design Document)

3. UNITY PARA GAME DESIGNERS (II)

3.1. Introducción

3.2 2D

- 3.2.1 Configuración de escena
- 3.2.2 Físicas 2D
- 3.2.3 Importación de sprites y animaciones
- 3.2.4. Colisiones 2D

3.3 Unity UI (User Interface)

- 3.3.1 Canvas
- 3.3.2 Layouts
- 3.3.3 Componentes visuales

3.4 Físicas 2D

- 3.4.1 Rigidbody
- 3.4.2 Fuerzas Sleeping
- 3.4.3 Objetos cinemáticos (kinematic)
- 3.4.4 Materiales físicos
- 3.4.5 Raycasting
- 3.4.6 Joints
- 3.4.7 Introducción a las colisiones

3.5 Creación de prototipos en Unity+Playmaker

- 3.5.1 Introducción a Playmaker
- 3.5.2 Árboles de estados
- 3.5.3 Programación visual: Programar sin codificar
- 3.5.4 Transiciones
- 3.5.5 Manejo avanzado
- 3.5.6 Creación de prototipos y ejercicios

Inscripción y matrícula



Grupos reducidos. + información en:

Whatsapp: 647 627 051

web: aulaarcade.com

Correo: info@aulaarcade.com



Aula Arcade

Escuela especializada en videojuegos

María Auxiliadora 14 · Planta 1ª · Módulo 6 · Sevilla
647627051 | info@aulaarcade.com