

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS, GUIÓN Y NARRATIVA



ILUSTRACIÓN: JOURNEY

CURSO CUATRIMESTRAL
Octubre 2017 - Febrero 2018

PRESENTACIÓN

¿Te gustaría dar forma a esa idea que tienes en mente? Hacerla realidad no será posible a menos que conozcas las herramientas. 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. La edad mínima del alumnado de este curso son 18 años. Para menores de esta edad, recomendamos nuestros cursos de iniciación para jóvenes de la escuela de verano.

Como colofón final, un poco antes de finalizar el curso formaremos varios equipos para participar en una verdadera Game Jam organizada por nosotros.

La evaluación del curso se realizará al final del mismo, tras la entrega por parte del alumnado de un **proyecto íntegro tutelado** que deberás desarrollar en equipo, durante los meses que dura la formación. Del mismo modo, la participación en la **GameJam** será objeto de evaluación con el mismo fin, ya que son dos ámbitos distintos en los que poder demostrar diferentes destrezas que consideramos son necesarias para poder obtener la **certificación de Aula Arcade**.

¿POR QUÉ CON NOSOTROS?

Aula Arcade está formada al completo por desarrolladores de videojuegos, nuestra formación está enfocada de manera práctica para que al salir de aquí tengas tanto los conocimientos necesarios para crear un videojuego como un portfolio que mostrar. No hace falta que te traigas nada, en nuestra aula disponemos de todo el equipamiento necesario, incluido un **PC de última generación por alumno**.

Nuestras clases son **100% presenciales** y a modo de refuerzo, **son grabadas en video** y compartidas con el alumnado para que si hubo algo que no terminaste de entender o que quieras repasar, puedas hacerlo desde casa. Además, como alumno/a nuestro/a podrás asistir a talleres especializados que anunciaremos durante el desarrollo del curso.

Todos nuestros grupos son reducidos (Entre 8 y 12 personas) ofreciendo una formación personalizada y de calidad. **Somos la 1ª Escuela especializada de videojuegos de Andalucía** y garantizamos la excelencia en nuestra formación a través de nuestro equipo de docentes, quienes cuentan con una extensa trayectoria, influencia y experiencia en el sector de los videojuegos.

HORARIOS

La duración total del curso es de **100 horas** comenzamos el **2 de Octubre** y terminamos el **23 de Febrero**. El horario de clases es **Lunes, Miércoles y Viernes de 12:00 a 14:00**.

Además, todos los días hay **“horas de uso libre”** del aula, así, si quieres seguir avanzando en tu proyecto o necesitas terminar algún ejercicio antes o después de clase, podrás hacerlo nuestros ordenadores sin problema.

¿QUIÉN LAS IMPARTE?



ADRIÁN CASTRO **(@BARVOODO)**

Diseñador y guionista de videojuegos con una amplia experiencia en videojuegos independientes, game jams y realidad virtual. Compagina el trabajo de diseñador narrativo con el de guionista (televisión, anuncios, cómics y cine) y escritor (relatos, artículos y novelas) . Ha participado en el desarrollo de títulos como **SOMA, CAÍN, FUSION WARS**, entre otros. Ha

desarrollado varios juegos para **Oculus Rift** desde su primer versión hasta la fecha, perfeccionando aspectos narrativos a la hora de encarar un desarrollo en realidad virtual. Actualmente se encuentra trabajando en el desarrollo del que será el primer título de su propio estudio; **VROTHERS**.



ENRIQUE COLINET **(@BAXAYAUN)**

Con más de 8 años de experiencia en la industria AAA como diseñador además de otros 8 años previos como modder/mapper (Especialmente para Source Engine), Enrique es bien conocido entre la comunidad de desarrollo española por crear la primera colección de videotutoriales en Español para aprender a usar el programa Hammer Editor de Valve, pero también por trabajar en una serie de modificaciones para **Half-Life 2**. Enrique se unió a las filas de **Pyro Studios** (Creadores de la saga Commandos o de Imperial Glory) en 2007 para trabajar en un AAA desarrollado en Unreal Engine 3. Desgraciadamente, el juego, COPS, nunca encontró distribuidora y unos meses antes de que se cancelase, Enrique encontró trabajo en Yager Development, estudio ubicado en Berlin, para trabajar en un juego titulado "**Spec Ops: The Line**". Este proyecto estuvo en desarrollo durante 4 años y fue lanzado en 2012 para XBOX360, PS3 y PC. "The Line" es conocido por ser tanto uno de los juegos más infravalorados de la pasada generación como también uno de los más influyentes. Tras publicar "Spec Ops: The Line", Yager comenzó a trabajar en la secuela de **Dead Island** bajo Unreal Engine 4.



ISAAC MORENO **(@CANOCHABA)**

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 descarga 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**.

PRECIO Y FORMA DE PAGO

El precio del curso es de 650 € o 600 € si optas a uno de nuestros descuentos. El pago del curso además podrás hacerlo en 5 plazos según las siguientes tablas

Tabla 1. Precio total 650€ sin descuento.

Inscripción	200 €
Octubre	200 €
Noviembre	100€
Diciembre	100€
Enero	50€

Tabla 2. Precio total 600€ con descuento.

Inscripción	200 €
Octubre	150 €
Noviembre	100 €
Diciembre	100 €
Enero	50 €

DESCUENTOS

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento de 50€.

- Si vienes con un **amigo** ambos tendréis descuento.
- Realizando un **pago único**.
- Si eres **desempleado**.
- Si eres **antiguo alumno** o estás cursando otro de nuestros cursos.
- Si realizas la **preinscripción antes del 31 de Mayo de 2017**.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

TEMARIO

1. UNITY3D PARA GAME DESIGNERS(I)

- 1.1. Interfaz de Unity
- 1.2. Introducción a Playmaker: Creando juegos sin codificar.

2. DISEÑO DE NIVELES

- 2.1. Introducción al diseño de niveles
 - 2.1.1. ¿Qué es el diseño de niveles?
- 2.2. Introducción al diseño de niveles.
 - 2.2.1. Requerimientos y limitaciones (¿Un nivel para qué?).
 - 2.2.2. Single Player Vs Multiplayer en Juegos 3D.
 - 2.2.3. Proceso de creación de un nivel.
 - 2.2.3.1. Propuesta Top down.
 - 2.2.3.2. Definir beats/choke-points.
 - 2.2.3.3. Greybox, whitebox, orangebox
- 2.3. Hammer Editor
 - 2.3.1. Configuración y uso básico(Sledge)
 - 2.3.1.1. Crear sólidos.
 - 2.3.1.2. Aplicar texturas.
 - 2.3.1.3. Luces y entidades.
 - 2.3.2. Compilación
- 2.4. Nuestro primer nivel - EJERCICIO SUPERVISADO
 - 2.4.1. Definir unos requerimientos para un nivel basado en un clásico del Counter Strike.

3. DISEÑANDO UN JUEGO

- 3.1. Introducción al diseño de juegos.
 - 3.1.1. Rol del diseñador, documentación, mecánicas.
 - 3.1.2. Pitch, preproducción y producción.
- 3.2. Introducción al diseño narrativo.
 - 3.2.1. Rol del diseñador narrativo.
 - 3.2.2. El espectro narrativo.
 - 3.2.3. Guión vs narrativa.
- 3.3. Creación de mecánicas/reglas para la creación de contenido.
 - 3.3.1. Core mechanics.
 - 3.3.2. World Size Guidelines.
- 3.4. Rediseñando el clásico
 - 3.4.1. Proceso de inspiración
 - 3.4.2. Rediseñando un juego de mesa/clásico
 - 3.4.3. Reiteración: prueba y error.
- 3.5. La creación de un “pitch”.
- 3.6. Vender tu pitch.



Aula Arcade S.L
Escuela especializada de videojuegos
Ronda de capuchinos, 4, Local 1, 41003 (Sevilla)

4. UNITY3D PARA GAME DESIGNERS (II)

- 4.1. Crear nuestro primer prototipo.

5. COMUNICACIÓN CON EL EQUIPO

- 5.1. El potencial de las limitaciones.
 - 5.1.1. Equipos grandes vs Equipos pequeños.
 - 5.1.2. Entendiendo las ventajas y desventajas de cada uno.
- 5.2. Jefe vs Líder o cómo usar correctamente a tu equipo.
- 5.3. Cómo hacer un GDD (Game Document Design)

6. COMUNICACIÓN CON EL JUGADOR

- 6.1. ¿Que le queremos decir al jugador?
 - 6.1.1. Game feeling.
- 6.2. ¿Qué nos dice el jugador a nosotros?
- 6.3. Proceso de reiteración o cómo mejorar fracasando.

7. NUEVAS NARRATIVAS

- 7.1. Narrativa en realidad virtual.
- 7.2. Implementando VR en Unity.

8. APRENDER DE LOS ERRORES.

- 8.1. Definiendo el Scope. Cómo evitar quedarte sin tiempo.
- 8.2. Métodos de trabajo Scrumm y Kanban.
- 8.3. Post-Mortems. Despedida del curso.