

CURSO CUATRIMESTRAL
Marzo - Junio 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 concepción 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.

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

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. 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**. 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 **5 de Marzo** y terminamos el **29 de Junio**. El horario de clases es **Martes y Viernes de 18:00h a 21:00h**.

Además, contamos con "**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?



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**. 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**.

PRECIO Y 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 las siguientes tablas, realizando los mismos mediante efectivo en el aula o por transferencia bancaria al número de cuenta ES13 3020 0001 5120 6014 4124

Tabla 1. Precio total 700€ sin descuento.

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

Tabla 2. Precio total 650€ con descuento.

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

DESCUENTOS

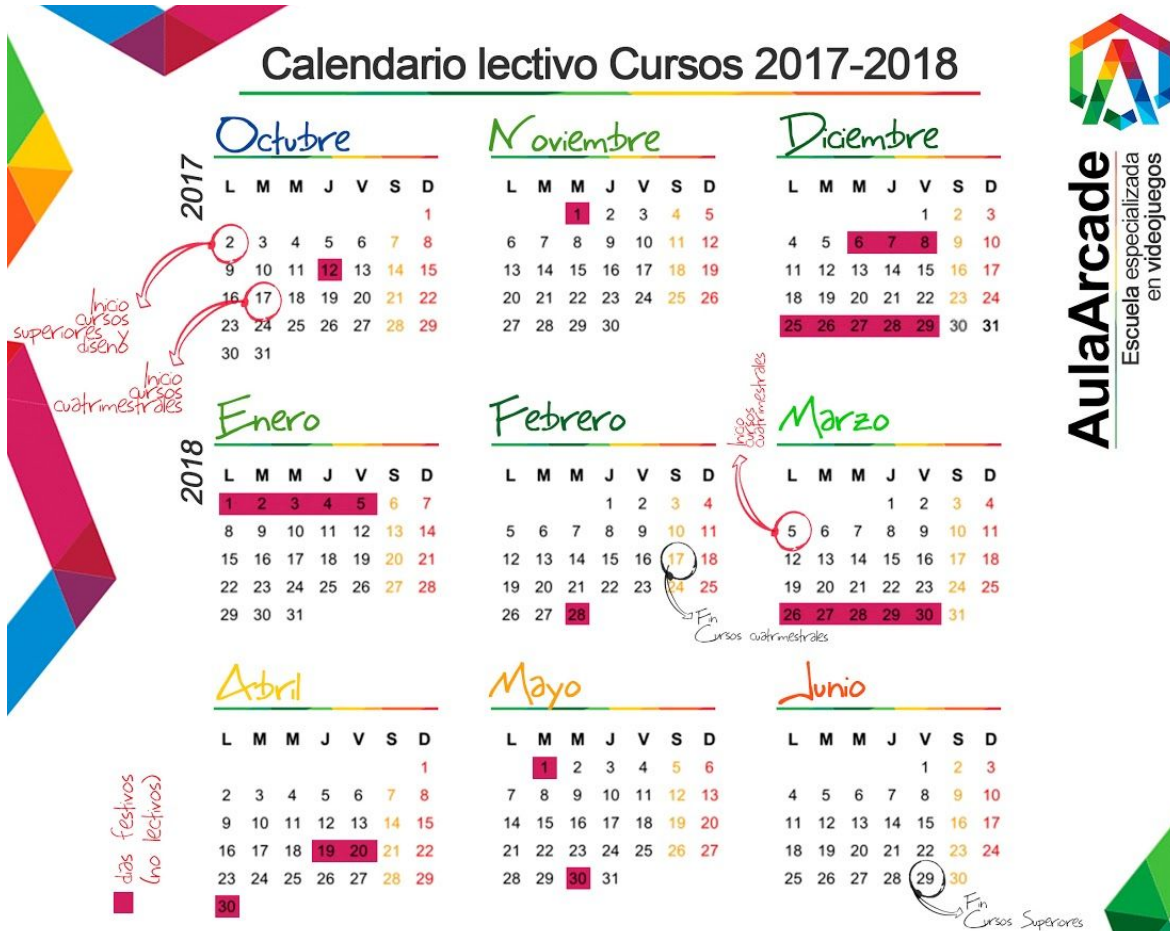
Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento de 50€.

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

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

HORARIOS Y CALENDARIO

Calendario lectivo Cursos 2017-2018



	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes
9:00	Modelado 3D y animación para Videojuegos (Curso Superior)	Ilustración y animación 2D para videojuegos	Modelado 3D y animación para Videojuegos (Curso Superior)	Ilustración y animación 2D para videojuegos	Modelado 3D y animación para Videojuegos (Curso Superior)
11:30					
12:00		Aula en uso libre		Aula en uso libre	
14:00			Aula Cerrada		
16:00	Iniciación a la programación de videojuegos		Iniciación a la programación de videojuegos	Iniciación a la programación de videojuegos	Clases Extraescolares
18:00					
18:30	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Diseño de videojuegos y niveles con Unity	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Programación de videojuegos con Unity (Curso Superior)	Diseño de videojuegos y niveles con Unity
20:00					
20:30					
21:00					

- Horario de clases y uso libre de Aula -

aulaarcade.com



TEMARIO

1. 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, Light...)
- 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. Playmaker (II): Árboles de estados y manejo avanzado.

3.2. 2D

- 3.2.1. Configuración de escena.
- 3.2.2. Físicas 2D.
- 3.2.3. Importación y configuración 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**: Creando juegos sin codificar.
- 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.