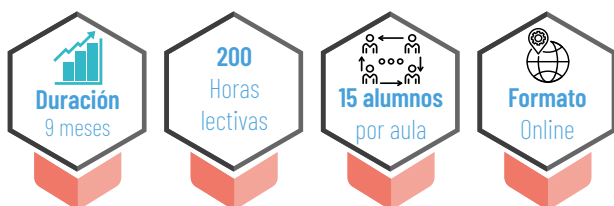




Diseño de videojuegos y niveles con Unity y Playmaker

Formación anual a distancia



En este curso aprenderás todos los pasos y fases por las que pasa un videojuego, desde el concepto al prototipado y la integración final. Pondrás en práctica técnicas para documentar el juego y comunicarte tanto con el jugador como con el equipo, así como las herramientas más útiles para un 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.

Miles de estudios eligen **Unity** como su herramienta de desarrollo de videojuegos para cualquier plataforma y se ha convertido en uno de los motores más relevantes en la actualidad. Su potencia y versatilidad hacen que se puedan abordar desde proyectos pequeños y ágiles hasta proyectos complejos con una calidad exquisita.

Gracias a este curso no presencial*, adquirirás todos los conocimientos necesarios para desarrollar videojuegos en esta potente herramienta y crearás varios proyectos de principio a fin. Además de trabajos colaborativos con alumnos y alumnas de otras de las disciplinas impartidas por nuestra academia.

* Si buscas **formación presencial** pregunta por nuestra oferta en Sevilla

Próxima edición

6 Octubre 2020
al 28 de Mayo de 2021

Desarrollo de las clases

Clases en directo

Desarrollo de 3 proyectos de portfolio
Participación en gamejam formativa

Horario

Martes, miércoles y jueves
18:00h a 20:00h

Precio

1550 € con opciones de descuento
y pago fraccionado

* Consultar las opciones de descuento y financiación en la última página de este documento

Requisitos

PC o MAC, conexión a internet
Sin conocimientos previos

1. Técnicas para analizar videojuegos desde el punto de vista de un game designer y narrativo.
2. Desempeño eficiente de las funciones y roles de un diseñador de videojuegos. Desde la invención y creación de mecánicas y dinámicas a la documentación de proyectos y comunicación con el equipo de desarrollo.
3. Dominio de herramientas físicas y de software para diseñar niveles originales y que comuniquen al jugador la experiencia de juego proyectada durante la fase de diseño.
4. Planificación y creación de niveles específicos para proyectos sencillos y complejos de diferente naturaleza, como videojuegos de plataformas 3D, walking simulators, terror, arcades, 2D, etc.
5. Orientación del diseño según el público y la plataforma objetivo. Diferenciación de las bases del diseño según el mercado objetivo (consolas, móvil, web, pc, etc.)
6. Análisis narrativo de videojuegos y dominio en herramientas para crear proyectos con una narrativa consistente y continua.
7. Puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a través de proyectos evaluables individuales y colectivos.

Mejoras de empleabilidad

Además de los contenidos oficiales del curso superior, ofrecemos un servicio exclusivo de asesoramiento en varias áreas para potenciar tu empleabilidad en empresas del sector y lograr los objetivos de tu futura carrera profesional en la industria del videojuego.



1. Desarrollo de destrezas personales
Preparación de entrevistas de trabajo y marca personal



2. Creación de CV
Asesoramiento, revisión y formación en la creación de CV y portfolio de trabajos



3. Gamejams y eventos
Formación complementaria ludico-formativa con hitos gamificados



4. Charlas, talleres y workshops
Eventos formativos específicos con profesionales de la industria



5. Trabajo en equipo
Metodologías ágiles para programadores

Titulación obtenida

Tras superar los hitos de asistencia, evaluaciones y entregas programadas en este curso superior, Aula Arcade certificará las destrezas adquiridas mediante la expedición del siguiente título:

**Diseñador/a de videojuegos
con Unity y Playmaker**

Temario

- ROLES DEL GAME DESIGNER (Enrique Colinet) -

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS

El rol del Diseñador de Juegos
Pitch y pre-producción
Crear y vender el Pitch
Producción y post-producción
El potencial de las limitaciones

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE NIVELES

El rol del diseñador de niveles
Cómo el Diseño de niveles complementa al diseño de juego
Reglas de construcción de mundos
Recursos en Diseño de Niveles
Creación de Top Downs y Blockouts
Pacing y beats
Uso de ProBuilder

CONCEPTOS BÁSICOS, METODOLOGÍAS Y DEFINICIÓN DE PIPELINES

Mecánicas clave y secundarias
Cómo hacer un GDD (Game Design Document)
Agencia y predictibilidad
Teorías de la Motivación

- NARRATIVA EN VIDEOJUEGOS (Carlos Ramírez) -

Introducción al guión y la narrativa

Narración vs narrativa
Canales clásicos de comunicación
La narrativa que ves y la que no ves

Comunicación y empatía

Análisis narrativo de 5 videojuegos
Dirección de la comunicación
Narrativa lineal
Narrativa interactiva

Diseño narrativo

Qué hará el jugador, cómo y por qué
Tramas, curvas y evolución
Buenas y malas prácticas
Narrativa a través del diseño de niveles
Ejemplos prácticos

- UNITY PARA GAME DESIGNERS I (3D) - (Carlos Cornejo)

Introducción a Unity

interfaz y personalización del IDE
Uso de las ventanas principales
Navegación por la escena GameObjects y Assets.
Componentes básicos (Transform, Renderer, ...)
Creando un proyecto

Introducción a Playmaker

Programación visual: Programar sin codificar
Árboles de estados
Variables, bucles y otros conceptos
Transiciones y nodos
Acciones preconfiguradas y personalizadas
Playmaker vs Bolt

- UNITY PARA GAME DESIGNERS II (2D) -

Introducción

Configuración de escena
Físicas 2D
Importación de sprites y animaciones
Colisiones 2D

Unity UI (User Interface)

Canvas
Layouts
Componentes visuales
Tags, herramientas y otras utilidades

Físicas 2D

Rigidbody
Fuerzas Sleeping
Objetos cinemáticos (kinematic)
Materiales físicos y colisiones
Raycasting
Joints

- UNITY PARA GAME DESIGNERS III (3D) -

CREACIÓN DE PROTOTIPOS PARA PORTFOLIO

Construcción de bloques con Probuilder
Herramientas para prototipado de mapas
Manejo avanzado del editor
Creación práctica de prototipos y ejercicios

Profesorado



[CARLOS CORNEJO \(@Tatos_\)](#)

Con 6 años de experiencia desarrollando videojuegos, simultaneando los roles de **game designer** y **programador**, colaboró activamente en el proyecto Roguenaut y actualmente es **Lead Game Designer** en el esperado **Afterlight**, de Silent road Games.

Además, cuenta con un amplio portfolio de proyectos disponibles en su perfil de itch.io y ha creado propuestas innovadoras e interesantes como **Blind Tales: Audio Adventures**, un audiojuego para dispositivos android fuertemente enfocado a personas con alguna incapacidad visual.



[ENRIQUE COLINET \(@baxayaun\)](#)

Compagina su trabajo como diseñador de niveles en "The game kitchen", estudio desarrollador de "The Last Door" y el exitoso "Blasphemous" con la docencia en Aula Arcade y sesiones ludico-formativas vía internet, donde cuenta con una amplísima notoriedad e influencia a través de las redes sociales.

Además, cuenta con **8 años de experiencia en la industria AAA** en empresas como Pyro Studios en 2007 o Yager Development (Alemania), donde trabajó como diseñador en los videojuegos "Spec Ops: The Line" o "Dead Island 2".



[CARLOS RAMÍREZ \(@carlostrmrz\)](#)

Licenciado en Periodismo y doctorado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla. Carlos comenzó en 2012 como guionista en **Revolution System Games**, para luego saltar a **Firefly Studios** como tester de localización y PR. En 2016 entró en Agaporni Games, con tres juegos desarrollados para Android e iOS. Más tarde, en 2019, trabajó como corrector de textos del videojuego Yuppie Psycho y como diseñador narrativo para la serie **My Original Stories** de GameHouse.

También ha sido autor o coautor de tres libros sobre videojuegos publicados con **Síntesis y Héroes de Papel**, además de escribir ficciones interactivas, ser docente en la Universidad de Sevilla y colaborar con revistas como **GameReport** y **Aula de Videojuegos (El País)**. Actualmente trabaja como content writer para la agencia INNN.

Perfil del alumnado

Curso dirigido a **mayores de 18 años sin necesidad de conocimientos previos** en Unity, en desarrollo o diseño de videojuegos y niveles. Se parte de lo más básico a lo complejo de forma progresiva y con prácticas y trabajos.

Carga lectiva personal

Además de las **200 horas lectivas** en las que el profesorado imparte la formación en directo y la **tutorización de los proyectos de portfolio**, este curso requerirá de ti que dispongas entre **15 y 20 horas** semanales para la realización de prácticas, ejercicios para que vayas asumiendo y poniendo en práctica los contenidos dados. Solo recomendamos tomar este curso si puedes asumir esta carga lectiva personal. ¿Aceptas el reto?

¿Por qué elegir Aula Arcade?



1. Somos la primera escuela 100% especializada en videojuegos de Andalucía, por lo que llevamos **más de 5 años** con formación presencial, y esa experiencia nos hace pioneros en metodologías pedagógicas y de aprendizaje contrastado, siempre con **grupos reducidos** para garantizar una atención de calidad y personalizada. Hemos **portado con éxito esta experiencia a la formación a distancia** durante el curso académico 2019/2020, a través de clases en directo vía streaming, las cuales se graban para que no te pierdas nada.

2. El elenco de profesores está formado por profesionales de la industria de la talla de **Enrique Colinet (Yager, TGK)**, **Héctor Toro (Netflix, Riot)**, **Mauricio García (TGK)** o **Maralba Alcaide (Halfbrick)**. Además, el equipo técnico y humano de Aula Arcade estará a tu lado en todo momento para asesorarte en cualquier aspecto profesional que necesites, incluso tras terminar tu formación con nosotros.



3. La **excelente reputación, el portfolio y las opiniones de antiguos alumnos nos avala**. Siempre destacamos que a la hora de elegir centro de formación, se dedique un tiempo a conocer qué **referencias** existen del mismo y **ver proyectos creados por el alumnado**. Existe una amplia oferta formativa pero no todas ellas son transparentes en factores clave como la **experiencia del profesorado en la industria**, precios, titulación homologada o privada, temario, etc. Lo mismo pasa con la atención y el trato al alumnado. Te animamos a revisar nuestras **valoraciones en emagister o google** y probar los juegos que han creado nuestros alumnos en aulaarcade.com y en itch.io.

4. Ofrecemos cursos independientes y **especializados para cada perfil en la industria, basados en la creación de proyectos**. Una formación genérica puede ser buen punto de partida, pero la industria requerirá que destagues en un área concreta. Por eso, no impartimos formación de programación a artistas ni viceversa, a menos que tú lo decidas encadenando cursos y utilizando las ventajas que ofrecemos para ello.



Requisitos técnicos (a distancia)

Para la modalidad de teleformación*, será necesario disponer de PC o MAC con los requisitos mínimos para ejecutar el software especificado en el temario del curso así como una conexión a internet con ancho de banda estable para el sistema de videoconferencias, descarga y subida de archivos. Así como webcam, micrófono y herramientas básicas de comunicación como correo electrónico, discord, whatsapp, etc.

* Para la modalidad **presencial en Sevilla**, Aula Arcade dispone de equipos de gran rendimiento para cada alumno.

Tabla de financiación

Tienes la posibilidad de fraccionar los pagos en varias **cuotas sin intereses**, como se muestra a continuación. Usa la TABLA A si optas a descuento y la TABLA B si no es tu caso. Las cuotas deberán ser transferidas el día **6 de cada mes**.

- TABLA A (Descuento aplicado) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	300€
Cuota 1 (Octubre)	250€
Cuota 2 (Noviembre)	225€
Cuota 3 (Diciembre)	200€
Cuota 4 (Enero)	175€
Cuota 5 (Febrero)	175€
Cuota 6 (Marzo)	125€
TOTAL	1.450€

- TABLA B (Sin descuento) -

Fecha pago	Cuantía
Matrícula	300€
Cuota 1 (Octubre)	275€
Cuota 2 (Noviembre)	250€
Cuota 3 (Diciembre)	225€
Cuota 4 (Enero)	200€
Cuota 5 (Febrero)	175€
Cuota 6 (Marzo)	125€
TOTAL	1.550€

- OPCIONES DE DESCUENTO -

Las siguientes condiciones de inscripción tendrán un descuento de 100€.

- 1.- Si te matriculas junto a un amigo/a.
- 2.- Realizar un pago único del curso.
- 3.- Si eres antiguo/a alumno/a o compaginas varios cursos.
- 4.- Si realizas la matrícula antes del 30 de junio de 2020.

NOTA: Los descuentos no son acumulables entre sí.

NOTA: La **modalidad presencial en Sevilla** tiene un precio total de 1750€ (1650€ con descuento) por lo que la tabla de pagos para esta modalidad se fijará en el momento de cerrar la matrícula. Además, para esta modalidad se añade la opción de **pago por tarjeta o efectivo** en el mismo centro.

Matriculación

Reserva tu plaza llamando al 647 627 051 o descargando el formulario de inscripción o en el apartado contacto de la web aulaarcade.com. Los descuentos por matrícula temprana se mantendrán hasta el 30 de Junio y **el plazo de matriculación finaliza el 30 de Septiembre de 2020**.



AulaArcade

Escuela especializada en videojuegos

Contáctanos en:

Whatsapp: 647 627 051 (España)

web: aulaarcade.com

Correo: info@aulaarcade.com

María Auxiliadora 14 · Sevilla

¿Nos sigues?



aulaarcade

Matrícula

