



## 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

# Destrezas adquiridas durante el curso

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

## - 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*

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.

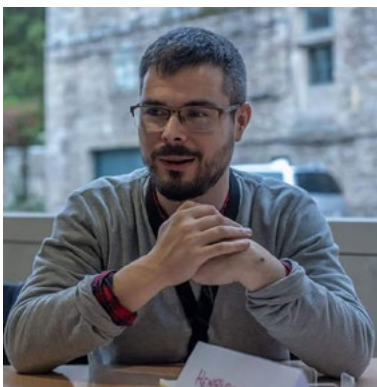
Además, cuenta con un amplio portfolio de proyectos disponibles en su perfil de itch.io y ha creado propuestas innovadoras e interesantes como **Blind Tales: Audio Adventures**, un audiojuego para dispositivos android fuertemente enfocado a personas con alguna incapacidad visual.



## [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".



## [Henrique Lage \(@henrique\\_lage\)](#)

Escritor y Técnico Superior en Realización Audiovisual, con diez años de experiencia en televisión, publicidad, animación y documentales. Ha dirigido y escrito varios cortometrajes y ha sido articulista para webs culturales como Revista Détour o Canino Magazine. Colaborador en los libros de ensayo "El Legado de Akira Kurosawa" (Applehead Ediciones) y "Shyamalan, el cineasta de cristal" (Editorial Almuzara).

**Actualmente, colabora con Baroque Decay Games**, donde participó en el desarrollo de los videojuegos "The Count Lucanor" (2016) y "Yuppie Psycho" (Premio Gamelab a Mejor Narrativa 2019).

# 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](http://aulaarcade.com) y en [itch.io](http://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€
<b>TOTAL</b>	<b>1.450€</b>

- 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€
<b>TOTAL</b>	<b>1.550€</b>

- 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

