



Diplomado en Desarrollo de Videojuegos

Contenido Temático

UNIDAD 1.- Fundamentos de diseño de juegos

- 1.1 Reglas y mecánicas
- 1.2 Elementos formales del juego
- 1.3 Roles en el equipo de desarrollo
- 1.4 Tipos de jugadores

UNIDAD 2.- Preproducción

- 2.1 Conceptualización
- 2.2 Documentación
- 2.3 Prototipado físico

UNIDAD 3.- Producción de prototipos

- 3.1 Introducción a Unity
- 3.2 Prototipado digital
- 3.3 Interactividad
- 3.4 Diseño e implementación de retos
- 3.6 Diseño de niveles
- 3.6 Proceduralidad en diseño de juegos
- 3.7 Diseño e implementación de interfaces de usuario

UNIDAD 4.- Producción de Assets

- 4.1 Creación de imágenes de raster
- 4.2 Creación de imágenes de vectores
- 4.3 Bases de Animación 2D
- 4.4 Creación de modelos 3D
- 4.5 Texturizado de modelos 3D
- 4.6 Bases de Animación 3D
- 4.7 Sistemas de partículas

UNIDAD 5.- Posproducción

- 5.1 QA y sesiones de pruebas
- 5.2 Bases de administración de proyectos de juegos
- 5.3 Distribución y publicación