

Curso: Introducción al desarrollo y diseño de Videojuegos 2D

La industria de los videojuegos crece año a año a nivel mundial, tanto en lo relativo a hardware como a software. Jugar con videojuegos ya no está asociado a una franja etaria en particular y dejó de ser un pasatiempo solo para algunos. Desde hace casi una década desarrolladores, investigadores y académicos han comenzado a trabajar en conjunto para potenciar la innovación desde esta tecnología de vanguardia.

Este curso tiene como propósito introducir al alumnado en el desarrollo del arte y diseño de videojuegos 2D.

Durante el curso el alumnado aprenderá a:

- Conceptualizar al videojuego como objeto hipermedial del contexto actual.
- Conocer en profundidad los distintos elementos que conforman un videojuego.
- Reconocer los distintos géneros de los videojuegos.
- Desarrollar el arte de un videojuego a partir del uso de herramientas Gimp, Photopea, Piskel.
- Desarrollar y diseñar un videojuego 2D a partir del uso de herramientas App Inventor y Stencil.

Temario

- Definición del concepto de juego y videojuego
- Géneros de videojuegos y sus particularidades: Aventura, Plataforma: Puzle: Juegos de rol, Shooter: Deporte, Estrategia, Sandbox, Serious Games, Marketing, Salud
- Diseño de un videojuego: elementos
- GDD Creación
- Narrativa
- Guion

- Diseño de Niveles
- Arte 2D. Entornos gráficos: diseño de personajes y mapas de escenarios, interacción: Gimp, Photopea, Piskel.
- Sonido
- Mecánica de juego
- Programación: App Inventor y Stencil
- Testeo de jugabilidad

Metodología

Las clases serán teóricas prácticas donde la docente será guía y orientadora los procesos para el desarrollo del videojuego.

Las clases se brindarán mediante Moodle/TEAMS donde dispondrán de un espacio de foro de debate/consultas, sala de chat, mensajería interna y materiales complementarios.

Duración del curso y régimen de cursado

- El curso tendrá una duración de 16 horas reloj.
- La modalidad de trabajo será remota y cada clase sincrónica tendrá una duración de 2horas por semana.

Bibliografía y material didáctico

El alumnado recibirá los materiales teóricos necesarios para su aprendizaje.

Evaluación final

El alumnado deberá presentar un prototipo de videojuego en un plazo de a lo sumo un mes

después de finalizada la última clase del curso para obtener la certificación. Además se requiere el 75% de asistencia a las clases brindadas de forma remota.

Destinatarios

El curso está orientado a toda persona mayor de 17 años.

Requisitos

- No se requieren conocimientos previos de programación, ni de animación ni de diseño gráfico.
- Se requiere que el alumnado tenga conocimientos básicos de PC y del sistema operativo Windows.
- Se requiere que el alumnado disponga de una computadora, conexión a internet y de las herramientas Gimp, Photopea, Piskel, App Inventor y Stencil