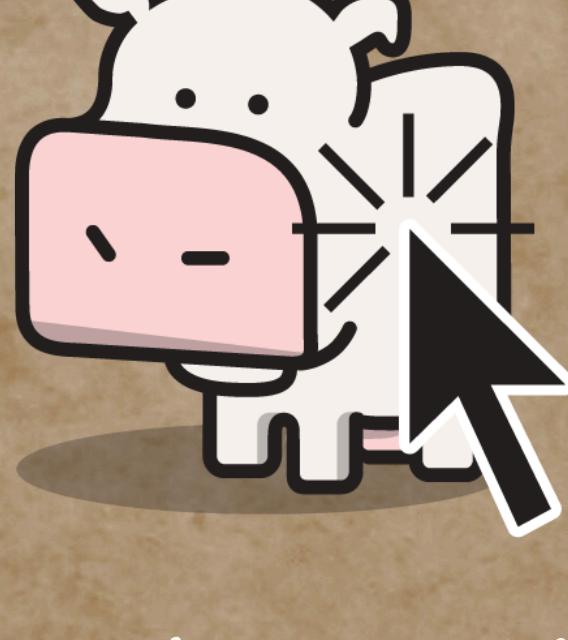


TU CAMINO APRENDIENDO A CREAR VIDEOJUEGOS



NIVEL 1



INTRODUCCIÓN A UNITY Y C#

Instalación, navegación en Unity, introducción a C#, y creación de un juego clicker

SISTEMAS Y MECÁNICAS BÁSICAS

Movimiento en 2D, animaciones, tilemaps y desarrollo de un juego de plataformas



INTERACCIONES Y SISTEMAS SIMPLES

State Machines, UI, coleccionables, audio, y desarrollo de un maze runner

CONSOLIDACIÓN DEL NIVEL

Arcade shooter, power-ups, transiciones y efectos visuales



TU CAMINO APRENDIENDO A CREAR VIDEOJUEGOS



NIVEL 2



DINÁMICAS DE JUEGO

IA básica, inventario, prefabs y desarrollo de un "survival game"

SISTEMAS DE JUEGO COMPLEJOS

Combate a distancia, y desarrollo de un "tower defense"



INTERACCIÓN Y NARRATIVA

Diálogos interactivos y cinemáticas

PROYECTO INTERMEDIO

Creación de un "metroidvania" con jefes y habilidades





TU CAMINO APRENDIENDO A CREAR VIDEOJUEGOS

NIVEL 3



SISTEMAS Y ESTRUCTURAS COMPLEJAS

Economía, logros, niveles
procedurales

INTEGRACIÓN DE SERVICIOS

Monetización, analíticas



unity Ads



PROYECTO AVANZADO

Diseño de un RPG con
narrativa compleja

TU CAMINO APRENDIENDO A CREAR VIDEOJUEGOS

NIVEL 4



PUBLICACIÓN Y

MARKETING

Estrategias de marketing,
publicación en
plataformas y soporte
post-lanzamiento

TRABAJO EN EQUIPO Y COLABORACIÓN

Desarrollo grupal desde
cero y reflexión
colaborativa



GAME JAM
FEB 2022 20TH-27TH



PREPARACIÓN
PARA
INDUSTRIA

Portafolio profesional,
entrevistas simuladas y
participación en game
jams

PROYECTO FINAL Y PRESENTACIÓN

Juego final con
documentación
profesional y exhibición

GAME
OVER