



vanguardia en educación

A.edu.uy

desarrollo de videojuegos

El Desarrollo de Videojuegos es una apasionante profesión de alcance global que cuenta con diversas variantes y plataformas de aplicación, tales como juegos para consolas domésticas, computadores de escritorio, teléfonos móviles o hasta los TVs inteligentes de última generación. Desde los juegos AAA (triple A) hasta el Advergaming, pasando por los juegos casuales para la web, los educativos para las XO o hasta los juegos con finalidades terapéuticas, el videojuego y su industria no paran de crecer. A nivel mundial, esta industria es actualmente comparable a otras como la del cine, y su potencial de crecimiento aún no conoce límites.

En A+ ofrecemos una Carrera de 4 semestres lectivos que adiestra al estudiante en todos los aspectos del desarrollo de videojuegos; con un enfoque decididamente práctico, la Carrera tiene como objetivo transmitir al estudiante experiencia y metodologías de trabajo en el campo del Diseño, Desarrollo y Comercialización de videojuegos exitosos a nivel nacional e internacional.

En cada uno de sus dos años de duración, la Carrera propone una carga práctica decisiva, que la hace única en su tipo. Así, llegando al fin del primer año, el alumno habrá desarrollado su primer videojuego 2D, mientras que al cabo del segundo habrá desarrollado su primer videojuego 3D, poniéndolo en condiciones inmejorables para comenzar su carrera profesional con la seguridad de contar con la propia experiencia y una metodología adquirida a partir del trabajo entre los mejores profesionales de la industria.

software

Desde el punto de vista técnico, la Carrera es la primera del medio en enseñar Unity, el estándar de la industria que permite crear juegos 2D y 3D para las plataformas más populares. Durante el transcurso de la misma el estudiante utilizará Adobe Flash y Unity como herramientas para crear videojuegos, así como otras importantes herramientas de uso común en la industria, como Adobe Photoshop, Autodesk Maya, programas de edición de sonido, etc.

perfil del egresado

El egresado contará con los conocimientos teórico-prácticos necesarios para producir videojuegos 2D o 3D (tanto de forma independiente, como integrando el equipo de trabajo de una productora) a nivel profesional.

Dentro de las productoras existen diferentes posiciones laborales que el egresado podrá ocupar satisfactoriamente de acuerdo a su perfil, como: Programador, Artista gráfico, Diseñador de juegos, Artista de sonido, etc.

requisitos de ingreso

- 1º año de bachillerato aprobado.
- Manejo fluido de Windows.
- Se recomienda tener nociones previas de programación.
- Se recomienda tener suficiencia del idioma inglés, tanto escrita como auditiva.

perfil del estudiante

El estudiante exitoso deberá poseer:

- Afinidad con la tecnología.
- Afinidad con los videojuegos.
- Afinidad con el arte.
- Perseverancia.
- Buena capacidad de resolución de problemas.
- Disponibilidad horaria para prácticas fuera de clase.
- Espíritu de superación.

campo laboral

- Productoras de videojuegos; nacionales o del exterior.
- Trabajo fijo dentro de empresas o freelance desde el hogar (teletrabajo).

1ER AÑO

Nivelación

Arte 2D

Capacita al alumno en las **teorías, técnicas y programas** utilizados para el diseño y la animación 2D, utilizando tanto dibujo vectorial, creación y manipulación de mapas de bits y sprites, principios de animación e **implementación en el videojuego**.

Programación I

Enseña los principales **conceptos de programación** aplicados para la creación de videojuegos 2D utilizando como ejemplos varios lenguajes de programación y el motor **Unity**.

Diseño de videojuegos

Presenta al alumno el rol de un **diseñador en el proceso de creación** de un videojuego. El cómo y por qué en cada etapa desde la idea hasta el lanzamiento del producto finalizado. Tareas y relación con los demás miembros de un equipo de desarrollo. **Creación de documentos de diseño** según géneros, plataformas y mercados a abordar.

Audio

Pone al alumno en contacto con los conceptos a tener en cuenta en lo que respecta a **sonido para videojuegos**. Desde el diseño hasta la implementación final de música y efectos, así como con la **integración de los audios** creados en el propio juego.

PROYECTO I

Promueve la **creación de un videojuego 2D** desde la concepción inicial del mismo hasta su finalización, integrando instancias de talleres específicos que permitirán optimizar cada etapa. Permite definir un perfil en el equipo de desarrollo y ofrece la experiencia de trabajar en grupo utilizando un marco de desarrollo de software ágil. Al finalizar el módulo el alumno contará con su **primer videojuego propio** que será parte clave de su futuro portfolio.

2DO AÑO

Arte 3D

El alumno aprende **técnicas de modelado 3D** con bajos polígonos, así como métodos de texturizado eficientes para desarrollo de videojuegos. También se aborda la exportación del arte 3D al entorno de desarrollo 3D.

Programación II

Introduce **conceptos de ingeniería de software** para un desarrollo controlado como también profundiza en el uso de motores para **desarrollar videojuegos 3D**, en particular por medio del entorno de desarrollo de Unity para la producción de un videojuego en 3D.

Diseño de videojuegos

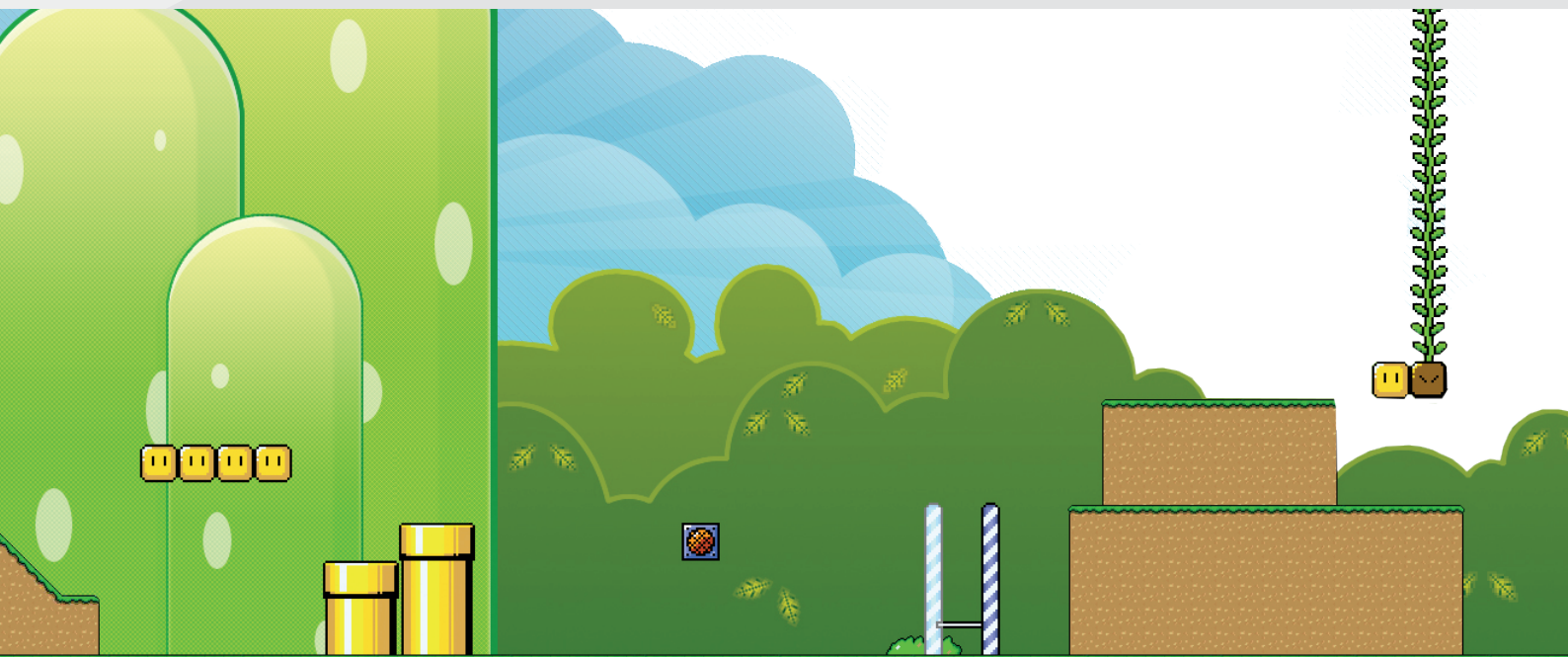
Expande los conceptos manejados anteriormente buscando hacer hincapié en trabajos prácticos e introduciendo talleres grupales, a modo de practicar las diferentes mecánicas planteadas en clase por medio de metodologías que permitan visualizar y medir qué funciona mejor para las ideas planteadas y su desarrollo.

Producción de proyectos y plataformas de venta

Comprende el **proceso de armado y seguimiento del proyecto** desde su idea original hasta su venta final. Se muestra cómo preparar documentos de diseño para publishers, cómo se manejan las entregas (milestones), cómo se realizan prototipos para mostrar en mercados, los mercados existentes, el **funcionamiento de la industria**. Muestra las diferentes alternativas que el alumno puede tomar en su carrera laboral.

PROYECTO FINAL

El alumno realiza un **proyecto final de calidad comercial**, incluyendo la documentación necesaria para realizar pitching a publishers y la creación de la carpeta de presentación.



Uniendo planes de estudio diseñados para obtener los conocimientos que el exigente mercado profesional requiere, junto con los mejores profesionales de la industria, creamos un entorno donde se favorece la transmisión de conocimientos, destrezas y actitudes que permita al alumno convertirse en un profesional capaz de afrontar su futuro con las mejores oportunidades de éxito.



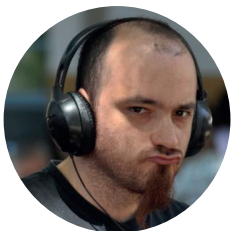
Gustavo González

Coordinador de la carrera de Desarrollo de Videojuegos.
Director y Co fundador de Estudio Egg videogames, empresa de desarrollo de videojuegos con sus inicios en 2009.
Co fundador de Pro Anima y la CAVI.
Analista en Tecnologías de la Información.
Gamer lvl 99+, loco de la seguridad ofensiva y las nuevas tecnologías.



Sebastián Abreu

Su admiración por los grandes de la música clásica lo llevan a estudiar piano y flauta travesera. Su gusto por las matemáticas y el solfeo despertaron su deseo de comprender la armonía universal, por métodos autodidactas a través de la intuición y meditación. Entre el 2005 y 2009 trabajó en Animalada Studios como compositor musical y sound designer, donde musicalizaría comerciales de todo tipo, series animadas etc. Trabajó diseñando y mezclando para cine en 5.1 junto al consultor Dolby Mario Faucher en tres estudios Argentinos (Tauro Digital, Fx, Sound Rec). Desde el 2009 a la actualidad trabajó en Cúngara Music&sound design, musicalizando y sonorizando para TV, cine 3D y 4D para importantes marcas.



Ruben Gómez

Tiene más de 10 años de trayectoria como artista para videojuegos, actualmente se desempeña como freelance. De jovencito, le dieron lápices, crayolas, hojas y colorines y arrancó a hacer dibujitos. Hoy ya crecidió y con un corazón que no le cabe en el pecho, se anima a contar algo de lo aprendido en sus clase de A+.



Javier Leal

Ha trabajado como artista y diseñador gráfico desde su adolescencia. Estudió diseño gráfico, ilustración y animación en la Universidad ORT y tiene más de 10 años de experiencia como artista y diseñador de juegos en docenas de videojuegos para varias plataformas, tanto en 2D como en 3D. Es uno de los miembros fundadores de la empresa Estudio Egg, dedicada al desarrollo de juegos educativos y publicitarios desde hace más de una década. Comenzó a hacer Pixel Art en MS Paint a finales de los 90 y no se ha detenido desde entonces.



Javier Fernández

Modelador, iluminador y animador 3D. Luego de su paso por productoras audiovisuales como Wanako, ANIMALADA y también Batovi Game Studio, fundó su propia productora: Nifflheim Studio, realizando animaciones, desarrollo de conceptos, diseño de personajes, efectos visuales y arte para videojuegos. Hoy en día también vuelca todos sus conocimientos adquiridos a la Carrera de Desarrollo de videojuegos en 3D y la Carrera de Animación 3D.



Marcelo Cotrofe

Analista programador certificado como desarrollador Unity. Actualmente trabaja como Lead Developer con mas de 10 años de experiencia en software multimedia y apasionado por los videojuegos. Enfocado en nuevas tecnologías con experiencia también en desarrollo VR y AR.



Mauricio Figueira

Técnico en Informática y egresado de la Carrera de Desarrollo de Videojuegos en A+. Mauricio es Co-fundador del estudio uruguayo de videojuegos LightArrow Games. Está encargado de toda el área de programación, desde el gameplay hasta la integración de assets y multiplayer. Entre los proyectos que participó está Voidlight, ganador del segundo puesto en el 9no Concurso Nacional de Videojuegos. Como todo buen programador, no funciona sin café.

desarrollo de videojuegos

La escuela

A+ brinda educación profesional en el área artístico-cultural, especializándose en el campo de las artes visuales, fomentando la excelencia, innovación y valores éticos a todos los niveles, durante este proceso.

Nuestras carreras y cursos se dictan apuntando a los más altos estándares de calidad y se encuentran en constante evolución, acompañando las tendencias, requerimientos y posibilidades tanto de la tecnología, como de los mercados y la sociedad actuales. Para ello, empleamos equipamiento técnico de última generación, una importante infraestructura dedicada exclusivamente a la enseñanza y ponemos a disposición de nuestros alumnos un plantel docente integrado por profesionales de excelencia en cada área, que introducen de primera mano a los estudiantes en las distintas temáticas y ámbitos profesionales.

Tenemos la satisfacción de ser la única escuela que reúne bajo un mismo techo a docentes certificados internacionalmente en las principales tecnologías informáticas dedicadas al arte, como Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro y Adobe Photoshop.

Los programas académicos son cuidadosamente diseñados para un aprendizaje didáctico y, a la vez, optimizados para adecuarse a los requerimientos del mercado, dotando así a los estudiantes de las herramientas y competencias necesarias para el desempeño profesional.

Sumado a esto, ofrecemos regularmente eventos y charlas temáticas, así como visitas a prestigiosas empresas productoras de contenidos del medio, como forma de acercar al estudiante a la realidad profesional, tempranamente y darle una importante ventaja en el competitivo mercado laboral actual.

