

Diseño de Videojuegos

Noviembre 2013



Programa

- Unidad 1 - Introducción
 - El desarrollo de los videojuegos (presente/futuro)
 - La industria del videojuego
 - Equipos de desarrollo
 - Concepto de juego
 - Géneros
 - Teoría y origen de los videojuegos

Programa

- Unidad 2 – Guion
 - Diversidad en los equipos de desarrollo
 - Características de un guion
 - Conceptos básicos
 - Definición de un guion técnico/literario
 - Caso de estudio

Programa

- Unidad 3 – Diseño
 - Documento de diseño
 - Tecnologías
 - SDKs y middlewares
 - Motores gráficos
- Unidad 4 -Construcción
 - Introducción XNA
 - Construcción del primer videojuego
 - Ejemplos Windows/XBOX
 - Despliegue/instalación de un videojuego