MASTER CLASS

CURSO DE DISEÑO Y DESARROLO DE VIDEOJUEGOS













CURSO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE **VIDEOJUEGOS**



DURACIÓN



CLASES ONLINE

3 meses

Inicia: 18 de octubre Última clase: 20 de diciembre 7 CLASES online



HORARIO



COORDINACIÓN

VIERNES

18:30 a 21:30

SÁBADOS



IGDA Paraguay Diseño Columbia

FUNDAMENTA Innova

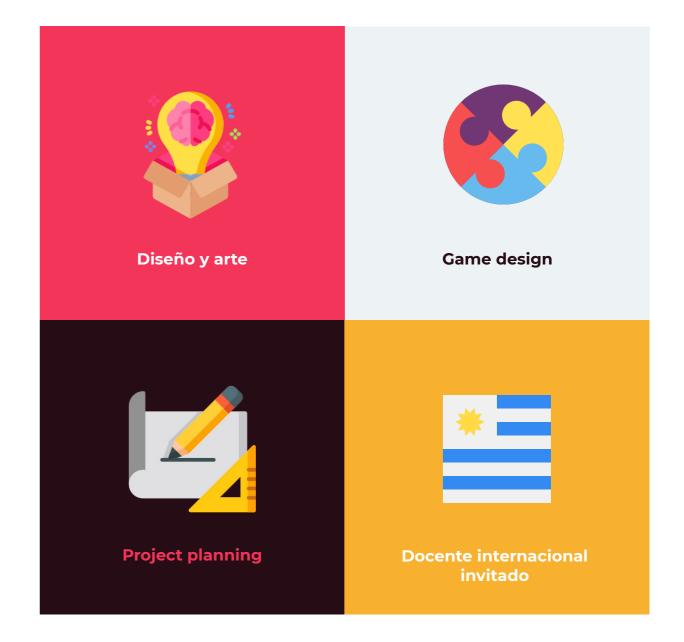
08:00 a 13:00 Hs.





CARGA HORARIA

120 HORAS de clase 4 MÓDULOS 15 sesiones













PLAN DE ESTUDIOS

4 módulos

		CARGA HORARIA
MÓDULO	1. La industria de los videojuegos	40 horas
	2. Lo que hace a un gran juego (parte 1)	20 horas
	3. Lo que hace a un gran juego (parte 2)	21 horas
	Seminario/Taller: Game Project Development	16 horas
	4. Tutoría proyecto final	23 horas
	Total	120 horas











CRONOGRAMA GENERAL

MASTER CLASS GAME DESIGN 2019

FECHA	SEDE	TEMA A DESARROLLAR		
MÓDULO 1: La industria de videojuegos				
18/oct	Universidad Columbia - Aula Magna	Inicio/Clase 1: Acto de apertura, presentación general.		
19/oct	Universidad Columbia - Aula normal	Clase 2: Concepto/Idea de un juego - Bases del gamedev		
25 /oct	Universidad Columbia - Aula normal	Clase 3: Tipos de juegos, requerimientos.		
26/oct	Universidad Columbia - Laboratorio	Clase 4: Narrativa de un videojuego, por géneros.	40	
28/oct	Clase online N° 1	Online 1: Narrativas y tipos, conclusiones.	5	
01/nov	Universidad Columbia - Aula normal	Clase 5: El diseño gráfico dentro del juego.	ora	
02/nov	Universidad Columbia - Laboratorio	Clase 6: Desglose de los elementos gráficos de un juego.	S	
04/nov	Clase online N° 2	Online 2: Diseño y estilo en juegos, conclusiones.		
08/nov	Universidad Columbia - Aula normal	Clase 7: Los miembros de un equipo gamedev.		
09/nov	Centro Educativo Los Laureles - Laboratorio	Clase 8: Cierre de módulo - Proyectos de juegos.		
MÓDULO 2: Lo que hace a un gran juego				
11/nov	Clase online N° 3	Online 3: Descripción y análisis, user experience.		
14/nov	Universidad Columbia - Aula normal	Clase 9: Proyecto gráfico y creativo del juego	20	
15/nov	Universidad Columbia - Aula normal	Clase 10: Concept art / Interfaz de usuario / Game design (parte 1)	hor	
18/nov	Clase online N° 4	Online 4: Gameplay, factor WOW de videojuegos	ras	
19/nov	Clase online N° 5	Online 5: Canvas del game design - proyecto propio.	•	
MÓDULO 3: Videojuegos y negocios				
20/nov	Universidad Columbia - Aula Magna	Seminario: Game development.		
21/nov	Universidad Columbia - Aula especial	Taller GameDev Project - Día 1.		
22/nov	Universidad Columbia - Aula especial	Taller GameDev Project - Día 2.	37	
23/nov	Centro Educativo Los Laureles	Cierre de Taller - Experiencias latinas.	5	
25/nov	Clase online N° 6	Online 6: Monetización y comercialización.	ora	
29/nov	Universidad Columbia - Aula normal	Clase 11: Experiencias de comercialización y monetización.	S	
30/nov	Universidad Columbia - Laboratorio	Clase 12: Game design (parte 2) / Aspecto comercial.		
02/dic	Clase online N° 7	Online 7: Mapa mental del proyecto propio.		
MÓDULO 4: Trabajo final game development				
06/dic	Universidad Columbia - Aula normal	Tutoría de proyecto - Recursos, cronograma.		
07/dic	Universidad Columbia - Laboratorio	Tutoría de proyecto - KV, concept art.	23	
09/dic	Tutoría online	Presentación - Mapa mental del proyecto.	5	
13/dic	Universidad Columbia - Laboratorio	Tutoría de proyecto - Pitch - Práctica 1.	ora	
14/dic	Universidad Columbia - Laboratorio	Tutoría de proyecto - Pitch - Práctica 2.	S	
20/dic	Universidad Columbia - Aula Magna	Presentación de proyectos.		













MASTER CLASS

CURSO DE DISEÑO Y DESARROLO DE VIDEOJUEGOS













GAME DESIGN

Masterclass

Contacto

Rumi Britez

Gerente de Fundamenta Innovation Hub rumi.britez@columbia.edu.py 021 219 8000 / Int. 810

Rodolfo Silvero

Coordinador académico del Master Class **kuyasensei@gmail.com** +595 982 696 863

Inscripciones abiertas www.igda.org.py/masterclass