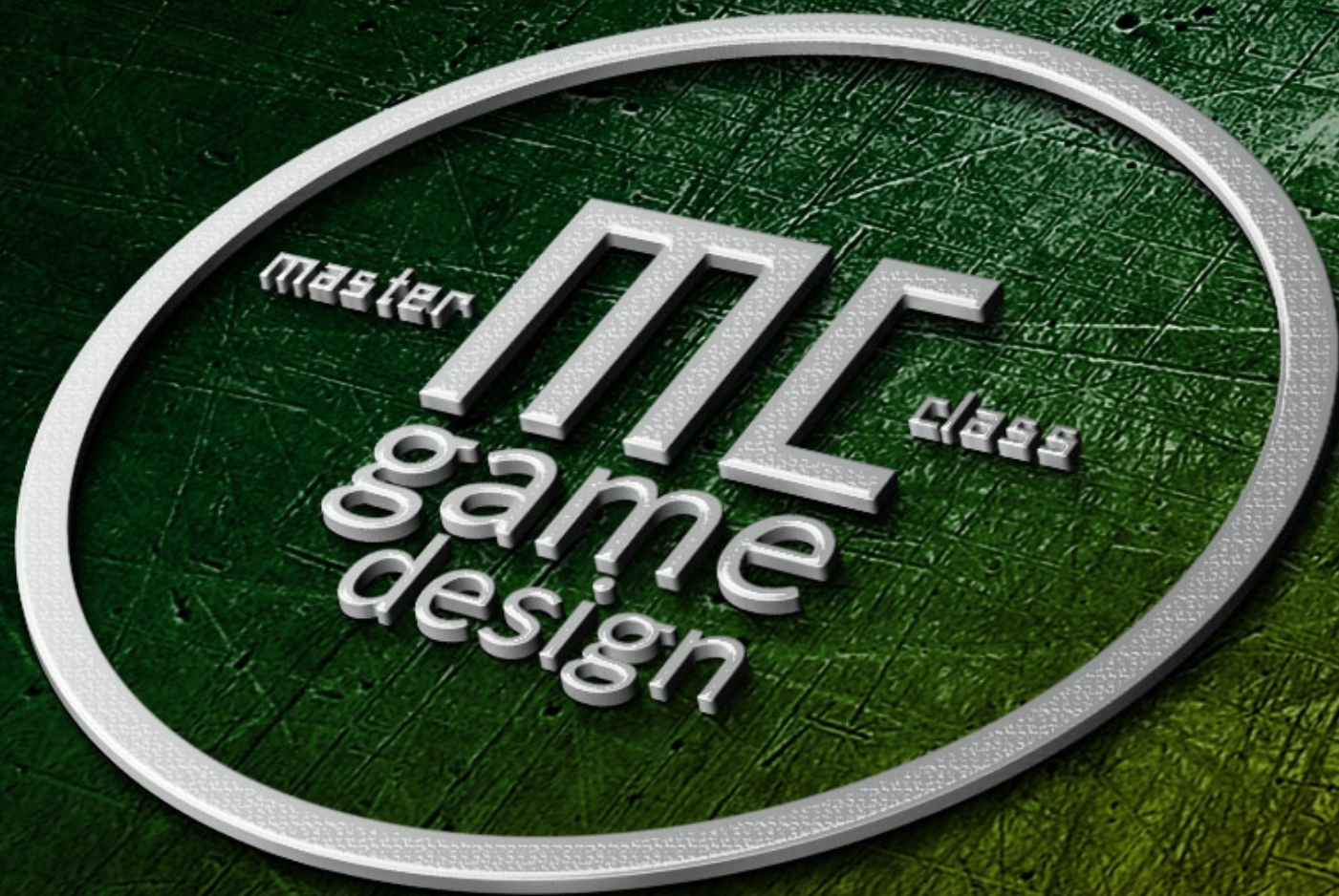


Curso de Diseño y Desarrollo de Videojuegos



Emprendimiento ganador
de los Bonos Creativos
2019 del FOMIN



18 de Octubre

Hasta el 20 de Diciembre

Clases Viernes
y Sábados



Diseño
Columbia



MASTER CLASS

Game Design

Curso de Diseño y Desarrollo de Videojuegos



Cronograma General

FECHA	SEDE	TEMA A DESARROLLAR	
MÓDULO 1: La Industria de los Videojuegos			
18-Oct.	Columbia - Aula Magna	Inicio/Clase 1: Acto apertura, presentación general.	40 Horas
19-Oct.	Columbia - Aula Normal	Clase 2: Concepto/Idea de un juego - Bases del GameDev	
25-Oct.	Columbia - Aula Normal	Clase 3: Tipos de Juegos, requerimientos.	
26-Oct.	Columbia - Laboratorio	Clase 4: Narrativa de un videojuego, por géneros	
28-Oct.	Clase Online 1	Online 1: Narrativas y Tipos, conclusiones.	
01-Nov.	Columbia - Aula Normal	Clase 5: El Diseño Gráfico dentro del Juego	
02-Nov.	Columbia - Laboratorio	Clase 6: Desglose de los elementos gráficos de un juego	
04-Nov.	Clase Online 2	Online 2: Diseño y estilo en juegos, conclusiones	
08-Nov.	Columbia - Aula Normal	Clase 7: Los miembros de un equipo de Game Dev.	
09-Nov.	Los Laureles - Laboratorio	Clase 8: Cierre de Módulo - Proyectos de Juegos	
MÓDULO 2: Lo que hace a un gran juego			
11-Nov.	Clase Online 3	Online 3: Descripción y análisis, User Experience	20 Horas
14-Nov.	Columbia - Aula Normal	Clase 9: Proyecto gráfico y creativo del juego	
15-Nov.	Columbia - Aula Normal	Clase 10: Concept Art / U.I. / Game Design Parte 1	
18-Nov.	Clase Online 4	Online 4: Gameplays, factor WOW de Videojuegos	
19-Nov.	Clase Online 5	Online 5: Canvas del Game Design - Proyecto Propio	
MÓDULO 3: Videojuegos y Negocios			
20-Nov.	Columbia - Aula Magna	Seminario: Game Development	37 Horas
21-Nov	Columbia - Aula Especial	Taller GameDev Project - Día 1	
22-Nov	Columbia - Aula Especial	Taller GameDev Project - Día 2	
23-Nov	Los Laureles	Cierre de Taller - Experiencias Latinas	
25-Nov.	Clase Online 6	Online 6: Monetización y Comercialización	
29-Nov.	Columbia - Aula Normal	Clase 11: Experiencias de Comercialización y Monetización	
30-Nov.	Columbia - Laboratorio	Clase 12: Game Design Parte 2 / Aspecto comercial	
02-Dic.	Clase Online 7	Online 7: Mapa mental del proyecto propio.	
MÓDULO 4: Trabajo Final Game Development			
06-Dic.	Columbia - Aula Normal	Tutoría Proyecto - Recursos, cronograma	23 Horas
07-Dic.	Columbia - Laboratorio	Tutoría Proyecto - KV, concept art.	
09-Dic.	Tutoría Online	Presentacion - Mapa mental del proyecto	
13-Dic.	Columbia - Laboratorio	Tutoría Proyecto - Pitch - Práctica 1	
14-Dic.	Columbia - Laboratorio	Tutoría Proyecto - Pitch - Práctica 2	
20-Dic.	Columbia - Aula Magna	Presentación Proyectos	

Organizan:



Diseño
Columbia



Apoyan:



Universidad Columbia del Paraguay

MASTER CLASS

Game Design

Curso de Diseño y Desarrollo de Videojuegos



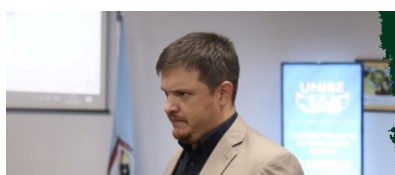
Plantel Docente del Master Class



Francisco Armoa

Graphic Designer

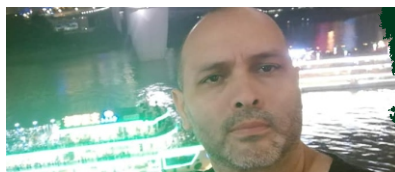
Docente principal del Master Class. Miembro de Posibillian, estudio creador de Fhacktions. Docente universitario.



Rodolfo Silvero

Graphic Designer

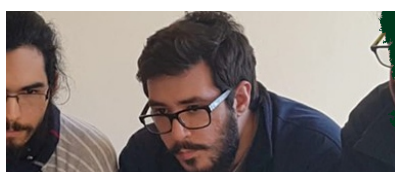
Coordinador académico del curso. Miembro de IGDA y docente de Diseño Columbia.



José Ávalos

Computer Analyst

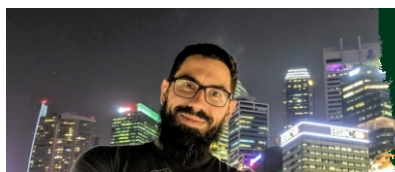
Docente de informática en el Colegio Los Laureles, impulsor del primer intercolegial de videojuegos. Coordinador de la división IGDA-Joven.



Jimmy Mottini

Game Developer

Profesor invitado. Miembro de IGDA-PY, miembro del estudio Creadores. Informático.



Gabriel Villalba

Game Developer

Profesor Invitado. Miembro de IGDA-PY, CTO de Posibillian. Informático, disertante de eventos de Videojuegos.



Eduardo Benítez

Game Developer

Profesor invitado. CEO de WARANI Studios, creadores de Malavisión y Guerra del Chaco.



FERNANDO SANSBERRO

Fernando Sansberro es Director de Batovi Games Studio, una empresa de desarrollo de videojuegos con 10 años de existencia.

Director de la Carrera de Desarrollo Profesional de Videojuegos en A+ Escuela de Artes Visuales.

En el pasado fue consultor sobre contenidos en Plan Ceibal y directivo en Proanima y Cámara Audiovisual del Uruguay y actualmente integra la Mesa de Trabajo de Videojuegos de Dinatel/MIEM.

Fernando será el docente del Seminario.

Organizan:



Diseño
Columbia



Apoyan:

