

Diseño de Videojuegos

FEBRERO 2017



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