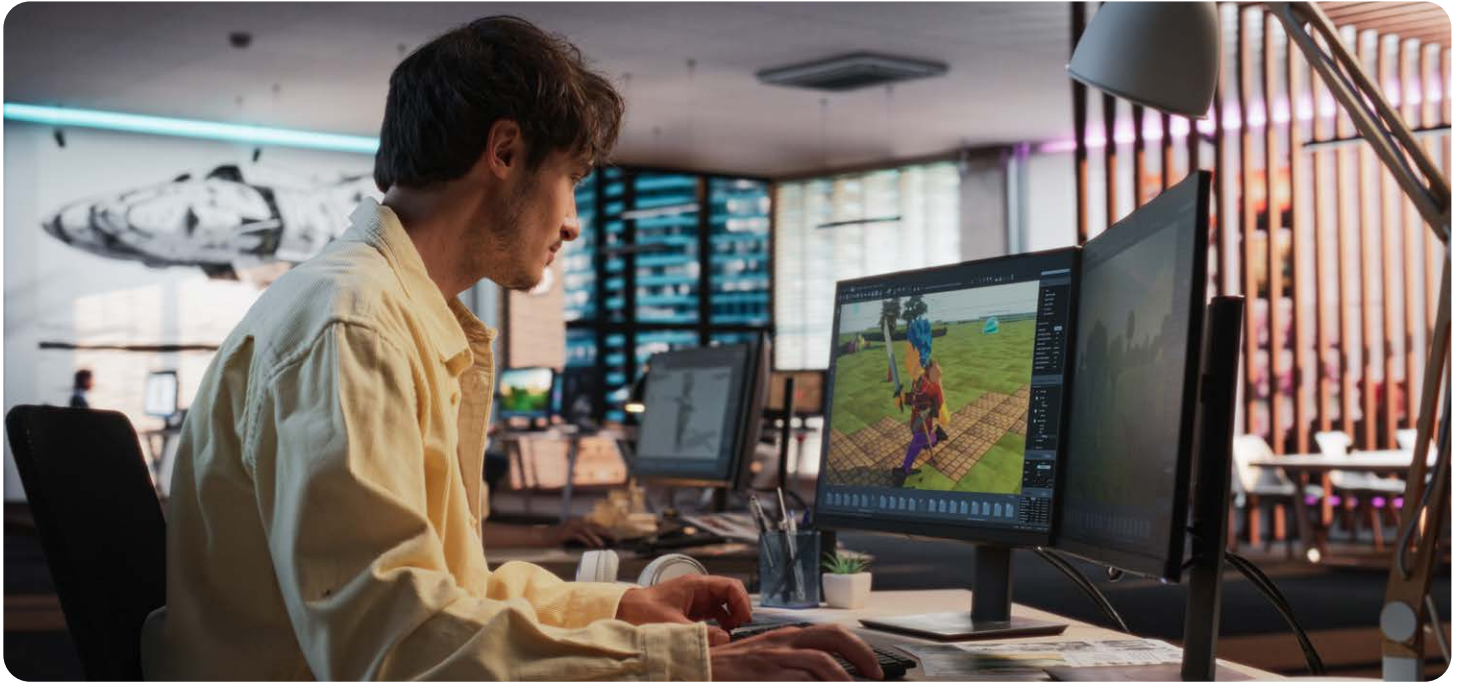




PLAN DE ESTUDIOS

Programa de Formación Universitaria en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Un curso pensado y diseñado para alumnos de ciclos formativos de grado superior que deseen complementar su formación ampliando conocimientos relacionados con el diseño y desarrollo de videojuegos



Playstation Talents

Una vez finalices tu CFGS, si te matriculas en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de UNIR te prepararás para presentar tus videojuegos a la Playstation Talents. Durante tu formación, crearás un equipo simulado un estudio creativo real y, en lugar de realizar un TFG convencional, llevarás a cabo un Trabajo Fin de Grado de Alto Rendimiento que te permitirá participar en esta iniciativa con un proyecto altamente competitivo.

Principales aportaciones para un alumno de FP

El programa está orientado a estudiantes de los **CFGS** para obtener formación universitaria especializada provenientes de las ramas de:

- **Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma**
- **Desarrollo de Aplicaciones Web**
- **Marketing y Publicidad**
- **Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos**
- **Iluminación, Captación y Tratamiento de Imagen**

Estos alumnos se verán beneficiados de nuevos conocimientos relacionados con diseño digital. Estos contenidos formativos pertenecen a un nivel de **Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos** lo cual facilitará el reconocimiento de estos créditos si más adelante deciden iniciar el estudio de este grado.



Programa

CUATRIMESTRE 1

(Octubre-Febrero)

Asignatura 1: Introducción al Diseño de Videojuegos

La asignatura se centrará en los siguientes contenidos:

1. Historia de los videojuegos. Sagas.
2. El diseñador de videojuegos.
3. Concepto y elementos de juego. Documentos.
4. Proceso de diseño de videojuegos.

- **Tema 1:** Definición de Juego
- **Tema 2:** El equipo de desarrollo y el diseñador
- **Tema 3:** El diseñador: funciones y aptitudes
- **Tema 4:** Mecánicas, dinámicas y estéticas
- **Tema 5:** Etapas del desarrollo
- **Tema 6:** Proceso de diseño
- **Tema 7:** Documentación
- **Tema 8:** Historia de los Videojuegos, de 1950 a 1983
- **Tema 9:** Historia de los Videojuegos, de 1983 a 2000
- **Tema 10:** Principales sagas de los videojuegos

CUATRIMESTRE 2

(Marzo-Julio)

Asignatura 2: Introducción al Arte para Videojuegos

La asignatura se centrará en los siguientes contenidos:

1. Luz, color, perspectiva, profundidad.
2. Introducción a la producción de arte en videojuegos.
3. Uso del entorno para crear experiencias de usuario.
4. Caracterización de personajes.

- **Tema 1:** El arte en las fases de producción del videojuego.
- **Tema 2:** Introducción a personajes, luz y entornos
- **Tema 3:** Los inicios del píxel
- **Tema 4:** El arte pixelado
- **Tema 5:** El arte pixelado en la actualidad
- **Tema 6:** El arte poligonal low poly – low rez
- **Tema 7:** El arte poligonal high poly - high rez
- **Tema 8:** Jugando con la indeterminación
- **Tema 9:** Nuevos estilos de vanguardia
- **Tema 10:** Nuevos estilos de vanguardia II

Asignatura 3: Diseño de Videojuegos

El objetivo principal de esta asignatura es que los alumnos profundicen en su conocimiento del diseño de videojuegos y elaboren modelos que les puedan servir el día de mañana para diseñar la jugabilidad de uno. Comenzarán reflexionando sobre la sensación de diversión que se tiene al jugar, estudiando los mecanismos psicológicos relacionados con esa sensación para, a continuación, construir una definición de jugabilidad que conecte conceptos como objetivo, mecánicas y dinámicas con esos mecanismos psicológicos. Este modelo de jugabilidad será la lección fundamental de la asignatura y la principal herramienta que podrán utilizar los alumnos cuando quieran diseñar sistemas en el futuro. A este modelo se le sumarán reflexiones sobre conceptos fundamentales del diseño de videojuegos, como la curva de dificultad, las diferencias entre los sistemas de juego, narrativo y de simulación o la comprensión del videojuego como un producto orientado a un target (público objetivo).

A continuación, se presentarán las bases del diseño de niveles, desde los principios que constituyen el buen diseño de niveles hasta la descripción del proceso de construcción de un nivel de un videojuego.

Por último, se reflexionará de qué manera la jugabilidad y el diseño de niveles cambian en función de las principales tipologías y géneros de juegos que existen en el mercado actual.

La asignatura se centrará en los siguientes contenidos:

1. Objetivos, mecánicas, dinámicas, interacción.
2. Tipos de juegos y particularidades del diseño.
3. Introducción al diseño de niveles.
4. Fundamentos de jugabilidad.

- **Tema 1:** La diversión.
- **Tema 2:** La jugabilidad.
- **Tema 3:** La curva de dificultad y la motivación
- **Tema 4:** Videojuegos sin jugabilidad
- **Tema 5:** Diseño y público objetivo
- **Tema 6:** AAA, indie, casual y hardcore
- **Tema 7:** Herramientas del diseñador
- **Tema 8:** Diseño de niveles
- **Tema 9:** Géneros de videojuegos: acción y aventura
- **Tema 10:** Géneros de videojuegos: RPG, puzzles, deportes y estrategia

Un nuevo concepto de universidad online

La Universidad Internacional de La Rioja, universidad con docencia 100% online, se ha consolidado como solución educativa adaptada a los nuevos tiempos y a la sociedad actual. El innovador modelo pedagógico de UNIR ha conseguido crear un nuevo concepto de universidad en el que se integran aspectos tecnológicos de última generación al servicio de una enseñanza cercana y de calidad. La metodología 100% online permite a los alumnos estudiar estén donde estén, interactuando, relacionándose y compartiendo experiencias con sus compañeros y profesores. Actualmente UNIR cuenta con:

- Más de 41.000 alumnos.
- Más de 10.000 alumnos internacionales.
- Presencia en 90 países de los 5 continentes.
- Más de 130 títulos de Grado y Postgrado.
- Más de 4.000 convenios de colaboración firmados para dar cobertura de prácticas a nuestros estudiantes. UNIR es una universidad responsable con la cultura, la economía y la sociedad. Este compromiso se materializa a través de la Fundación UNIR.



Dirección y profesorado

El claustro está compuesto por profesionales y profesores de reconocido prestigio con una dilatada experiencia en el ámbito empresarial y docente del área. Esto nos permite ofrecer a nuestros alumnos una formación sólida y completa.



COORDINADOR ACADÉMICO Ángel Manuel Zurita Fernández

Profesional del diseño y producción de videojuegos, comenzó su carrera en Echoes VR, donde se encargó de la dirección artística, diseño de mecánicas y guion, además de liderar el equipo de arte y la campaña de Kickstarter.

Ha sido docente en instituciones como EBF, UTAD y UNIR, donde continúa enseñando. Es graduado en Filosofía por la UAM, con formación en guion cinematográfico y un Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la UPM, que le permitió integrar narrativa e interactividad.



EXPERTO ASOCIADO Adrián Suárez Mourinho

Doctor en Comunicación por la Universidad de La Coruña y Máster en Marketing Digital por Abat Oliba-CEU, es experto en narrativa interactiva, diseño de experiencias digitales y videojuegos, con especial foco en SEO, SEM y UX.

Actualmente coordina el Máster en Desarrollo de Videojuegos en EBF, imparte clases en centros como Praxis y Synergie, y trabaja como SEO Strategist y especialista en UX en Pululart. Ha colaborado con medios como Mundogamers y 3DJuegos, y es autor de los libros 'Sobre Mario' y 'El padre de las almas oscuras' de Hidetaka Miyazaki a través de su obra, centrados en la narrativa de videojuegos y autores japoneses.



100% online



Clases en directo



Mentor-UNIR



unir.net

INFÓRMATE

WhatsApp:
+34 659 541 331