

Empleo Digital

CURSO FORMATIVO
Videojuegos

Contenido desarrollado por
Telefónica Educación Digital

Empleo Digital

| | |
|---|----|
| 1.- PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS | 01 |
| 2.- ¿QUÉ VAS A APRENDER? | 01 |
| 3.- ¿CÓMO SE ESTUDIA? | 01 |
| 4.- FORMACIÓN: PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS | 02 |
| 4.1 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN | 03 |
| 4.2 - COMUNICACIÓN Y REALIZACIÓN AUDIOVISUAL | 03 |
| 4.3 - COMPETENCIAS TRANSVERSALES Y DE EMPRENDIMIENTO..... | 04 |

1.- Presentación y objetivos

Con esta formación vas a adquirir las competencias de una de las especializaciones técnicas más demandadas y con más futuro en el mercado laboral actual. Con este curso serás capaz de crear un videojuego, siguiendo todas las fases implicadas en su desarrollo, desde el diseño y creación de los bocetos, hasta la implementación final, pasando por los diferentes elementos de diseño (audio y video) y la programación del mismo.

2.- ¿Qué vas a aprender?

- En el módulo trócal a diseñar algoritmos, imprescindible para los lenguajes de programación tratados en este curso: C# y Unity
- Conocimientos de los elementos de comunicación y producción audiovisual
- A desarrollar programas que te permitan realizar el control del videojuego
- Conocer los elementos y técnicas, tanto de la programación como del diseño del videojuego
- A integrar los diferentes elementos multimedia.
- También conoceremos los diferentes aspectos relativos al marketing del videojuego y la monetización del mismo.

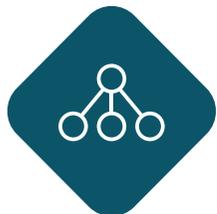
3.- ¿Cómo se estudia?

Todos los módulos formativos son Presenciales y además seguirás formándote fuera del aula



Aula Virtual

Podrás acceder a toda la documentación de las diferentes materias y ejercicios prácticos, recursos extra de apoyo académico (vídeos, e-books, bibliografía, links, etc.).



Networking

Tendrás posibilidad de ampliar tu red de contactos con otros participantes, expertos, gurús, profesionales digitales.



Casos prácticos reales

Aprenderás trabajando sobre proyectos reales, los casos que trabajarás durante el programa pertenecen a situaciones que se dan diariamente en empresas punteras del sector. Formación orientada a la realidad laboral.



Sesiones de Valor Añadido

Masterclasses, invitaciones a Foros de Empleo, Sesiones de trabajo con profesionales de las Empresas Colaboradoras.



Acompañamiento Individual

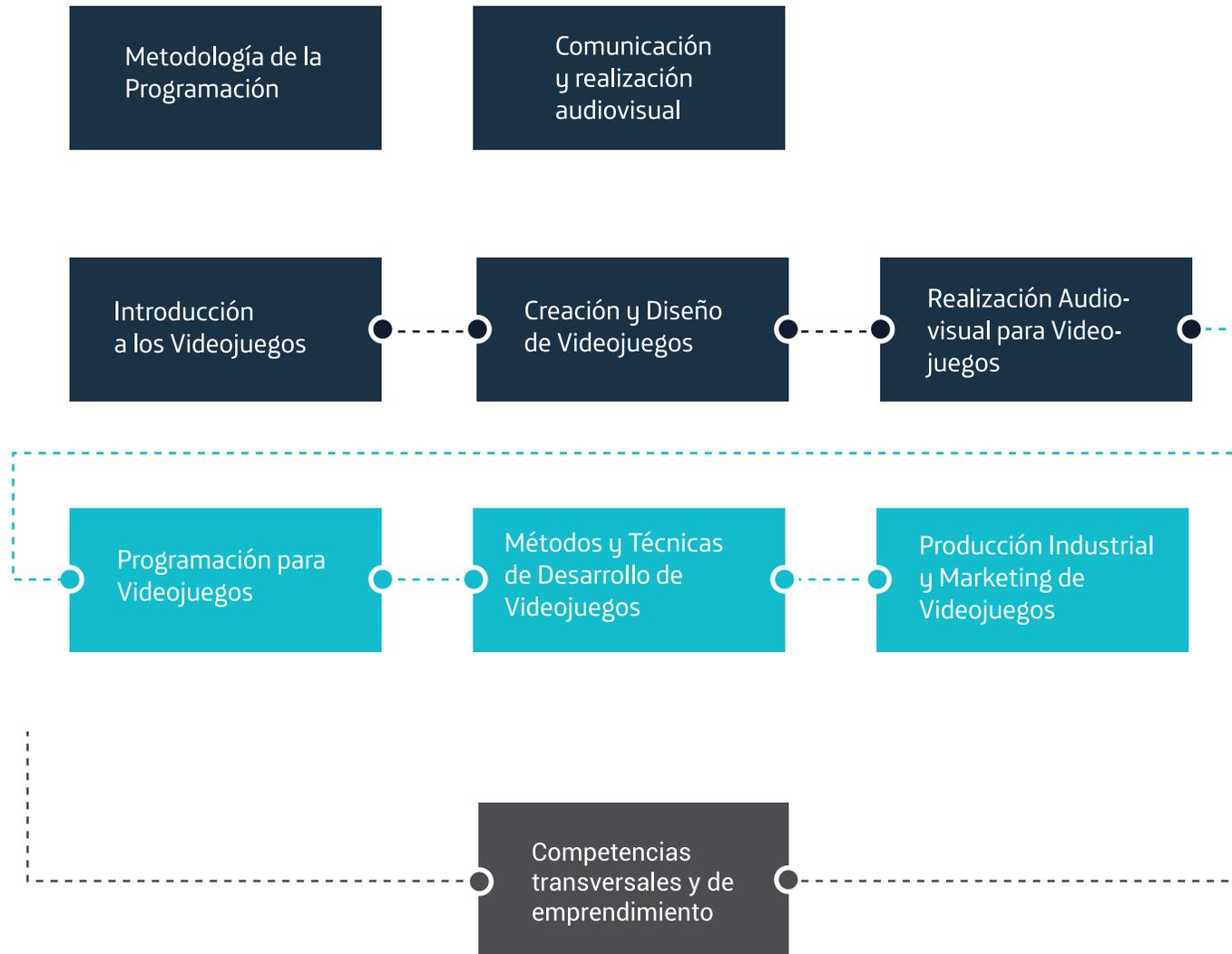
Dispondrás de tutorías, sesiones de orientación laboral y mentoring tanto durante la fase de Formación como en la fase de incorporación laboral.



Portfolio de actividades

Al final del programa contarás con un portfolio de actividades en el que se recogerán todos los casos prácticos realizados durante tu formación. Que mejor currículum que mostrar lo que sabes hacer.

4.- FORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS





4.1. FORMACIÓN TRONCAL (Duración 60 horas)

● METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

Aprender a realizar algoritmos de programas, tanto para programación estructurada como orientada a objetos

Conceptos: Pseudocódigo, arrays, programación estructurada, programación orientada a objetos



4.2. PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS (Duración: 396 horas)

● COMUNICACIÓN Y REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

Adquirir conocimientos y destrezas suficientes para realizar diseños y modelados, tanto en 2D como 3D, así como la realización de la postproducción del video y del audio de un proyecto audiovisual.

Conceptos: Tratamiento Digital de la Imagen, Modelado, Texturizado, Materiales, Iluminación, Animación 3D. Montaje, Edición de Video y de Sonido, Efectos

● Visuales y Sonoros

INTRODUCCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Adquirir una serie de conocimientos fundamentales sobre el videojuego, su historia y evolución, su industria y profesionales, sus tendencias artísticas y

● tecnológicas actuales, y sobre las plataformas, los mercados y los modelos de negocio existentes

Conceptos: Diseño, Arte, Tecnología, Géneros, Plataformas, Desarrollo Multiplataforma, Web, Móvil, Tiendas digitales.

● CREACION Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Adquirir los conocimientos necesarios para concebir y diseñar un videojuego que resulte factible, encaje con el público objetivo, y sea novedoso y estimulante a nivel artístico y técnico.

Conceptos: Jugabilidad, Mecánica, Dinámica y Estética, Narración Interactiva, Niveles, Contenidos, Interfaz y Control, Usabilidad, Pruebas y Equilibrado.

REALIZACIÓN AUDIOVISUAL PARA VIDEOJUEGOS

Adquirir conocimientos y destrezas suficientes para adaptar y crear recursos audiovisuales para producir videojuegos de calidad en diversas plataformas.

Conceptos: Escritura, Sonido, Música, Arte Conceptual, Ilustración Digital, Texturas, Materiales, 2D, 3D, Modelado y Animación, Cinematografía + GoogleDocs, Audacity, GIMP y Blender como alternativas a Office, Audition, Photoshop y Maya.

PROGRAMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS

Adquirir conocimientos y destrezas suficientes para utilizar y extender con funcionalidad propia un motor de videojuegos, programando los eventos y comportamientos de su lógica interna.

Conceptos: Programación Orientada a Objetos, Modelo de Eventos, Interfaces Gráficas de Usuario, Arquitectura basada en Componentes, Patrones de Diseño, Física, Inteligencia Artificial, .Net y Mono, Visual Studio, C#, Git y GitHub.

MÉTODOS Y TÉCNICAS DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Adquirir conocimientos y destrezas suficientes para prototipar y desarrollar videojuegos profesionales mediante el entorno Unity 5 y sus herramientas y servicios añadidos.

Conceptos: Bucle Principal, Motor de Videojuegos, Proyecto, Escenas, Game Objects, Componentes, Scripts, Prefabs, Menús e Interfaz de Juego, Gestión de Animaciones, Sistemas de Partículas, Shaders, Efectos de Post-Procesado, Integración, Optimización Multiplataforma, Tiendas y Repositorios de Recursos para Videojuegos + Unity 5, su arquitectura, subsistemas como Mecanim o Unity 2D, componentes y API

PRODUCCIÓN INDUSTRIAL Y MARKETING DE VIDEOJUEGOS

Adquirir conocimientos fundamentales sobre gestión de proyectos y de equipos de desarrollo, además de cómo promocionar, distribuir y vender un videojuego para dar a conocer y vender con éxito un videojuego.

Conceptos: Producción Audiovisual, Ingeniería del Software, Metodologías Ágiles, Scrum, Liderazgo, Gestión, Planificación, Localización, Marketing, Métricas, KPIs, Optimización y Posicionamiento, Redes Sociales, Crowdfunding + herramientas de organización y productividad como Trello

PROYECTO FINAL DE CURSO

Poner en práctica y reforzar todo lo aprendido mediante el desarrollo iterativo y trabajando en equipo de un videojuego complejo, con todos los elementos a los que hay que enfrentarse en una producción real



4.3. COMPETENCIAS TRANSVERSALES Y DE EMPRENDIMIENTO (Duración 60 horas)

- Módulo 1: ¿Emprender o emplearme?
- Módulo 2: Despertando el YO
- Módulo 3: Mi YO Digital
- Módulo 4: Marca Personal
- Módulo 5: ¡Manos a la obra! Preparación entrevista de trabajo
- Módulo 6: ¿Qué hay ahí fuera? Análisis del mercado
- Módulo 7: La prueba de fuego: el seleccionador
- Módulo 8: Búsqueda de oportunidades profesionales
- Módulo 9: Presentaciones eficaces y habilidades comunicativas
- Módulo 10: El trabajo de buscar trabajo

Empleo Digital_

Infórmate más en <https://www.fundaciontelefonica.com/empleabilidad/empleo-digital>

Regístrate en <http://empleodigitalformacion.fundaciontelefonica.com/web/guest/candidatos>



<https://www.facebook.com/fundaciontef>



<https://twitter.com/fundacionTef>



<https://www.linkedin.com/company-beta/10331361>

Contenido desarrollado por
Telefónica Educación Digital

Telefónica
FUNDACIÓN