

## CURSO PICE “CREACIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS”

En este curso haremos un recorrido por las **fases de la creación y el diseño de videojuegos**, desde la idea original hasta ser capaces de definir todos los aspectos básicos de tu proyecto. El objetivo es descubrir la forma de trabajar de un equipo de diseño y **generar la documentación** necesaria para el **futuro desarrollo del juego** por parte de artistas y programadores.

### ¿A quién está dirigido?

Se trata de un curso de iniciación dirigido a **aficionados a los juegos y los videojuegos** que estén interesados en el proceso de creación de un videojuego, así como personas que **busquen iniciarse en la industria**.

### Requisitos

**Cuaderno y bolígrafo** para la primera parte del taller. En fases avanzadas del curso será recomendable el uso de **tablet u ordenador** para la creación de diversos documentos y diseños.

**Profesor: Marcos Antón**

### INTRODUCCIÓN AL DISEÑO

- ¿Qué es diseñar un videojuego?
- Diseñar vs. Programar: aclarando perfiles
- Medio siglo de evolución: breve historia del videojuego
- Quién es quién en un equipo de diseño: los roles
- Desarrollo indie o superproducción: las diferencias
- Los géneros
- Plataformas y dispositivos
- Definiendo el MDA de tu juego

### LABORATORIO DE IDEAS

- Del papel a la pantalla
- Técnicas de creatividad
- Crear un universo
- Crear una historia
- ¿Qué podemos aprender del diseño de juegos de mesa?

### LA FASE DE PREPRODUCCIÓN

- Análisis de mercado y límites
- Documentación previa
- Cómo elaborar el documento de producción
- Cómo elaborar el GDD
- Prototipado
- Preparar el terreno a los programadores

## LA CREACIÓN DEL JUEGO

- Los personajes
- La perspectiva
- Los controles

## PENSAR EN EL JUGADOR: UI y UX

- Diseño de interfaces
- El HUD
- Accesibilidad
- La experiencia del jugador

## LA IMPORTANCIA DE LA NARRATIVA

- Acción vs. Historia
- El lenguaje
- Estructura narrativa
- El universo y los escenarios del juego
- Guioniza tu historia
- Cómo llegar al jugador: emoción e inmersión

## EL DISEÑO DE NIVELES

- Introducción a la creación de niveles
- Análisis y balance de nivel
- *Modding*

## MULTIJUGADOR

- Juego local y juego online
- Cooperativo vs. competitivo
- Estrategias para crear una comunidad
- *Esports*, los videojuegos como deporte

## MOBILE GAMING

- La plataforma que ha cambiado nuestra forma de jugar
- Entendiendo el mercado *mobile*
- Dispositivos especializados
- Tiendas móviles: Google Play y Apple Store
- Casos de éxito

## REALIDAD VIRTUAL

- ¿La plataforma del futuro?
- Diferencias entre realidad virtual, aumentada y mixta
- Diferencias en el diseño de juegos VR
- Realidad virtual e interacción
- Inmersión, espacios virtuales y dispositivos hápticos

## MODELOS DE NEGOCIO Y RENTABILIDAD

- Del *play-to-play* al *pay-to-win*
- La monetización del juego
- Publicidad *in-game*
- Retención de usuarios
- La problemática de las “cajas de botín”

## PREPARAR EL TERRENO A LA PRODUCCIÓN

- Efectos visuales y sonoros
- La inteligencia artificial
- Cinemáticas
- Análisis de datos

## MARKETING PARA VIDEOJUEGOS

- ¿Cómo es el plan de marketing para un videojuego?
- Saber comunicar tu producto
- *Marketing mix* y redes sociales
- Prescriptores e *influencers*

## FINANCIAR UN VIDEOJUEGO

- Vías y modelos de financiación
- Subvenciones y ayudas estatales
- Concursos y premios

## EL DISEÑO DE PRODUCTOS Y APLICACIONES INTERACTIVAS

- Diferencias y similitudes con el diseño de videojuegos
- Fases en el desarrollo de aplicaciones interactivas
- Elementos multimedia e interactividad
- *Mock Up* y prototipado
- La salida a producción
- *Testing* y evaluación

## MOTORES GRÁFICOS E INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

- Lenguajes y sistemas para el desarrollo de software
- Introducción al uso de motores gráficos

## EMPLEABILIDAD

- ¿Hay trabajo en la industria del videojuego?
- ¿Hay que estudiar para trabajar en videojuegos?
- Del perfil junior al senior
- Situación del sector en España y Portugal
- Salidas profesionales para diversos perfiles