

Diseño y Creación de Videojuegos



Máster · 1 año · 4 horas diarias

Duración: 740 horas lectivas más 280 horas de prácticas libres por año.

Curso académico: de octubre a julio. Diplomatura: privada.

Titulación: Game designer.

Horarios: lunes a viernes. Mañanas de 10 a 14.

Precio del curso con matrícula incluida: 6.950 €

Opciones de pago:

Al contado (3% descuento): 6.742 €

Precio fraccionado: matrícula: 1050 € / mensualidad: 590 €/mes

Estos precios incluyen los materiales para los ejercicios realizados en el Centro

Los videojuegos son a día de hoy una industria del entretenimiento presente en casi todos los hogares del mundo, tanto para niños, jóvenes y mayores. Llegando incluso a superar en volumen de negocio e ingresos al cine.

El desarrollo de los videojuegos ha derivado en especialidades gráficas y visuales nuevas que sobrepasan el entretenimiento: los tours virtuales publicitarios o la medicina virtual, por poner dos ejemplos, nos enseñan cómo es una casa o el cuerpo humano por dentro. Como es habitual, a medida que las aplicaciones crecen, la demanda del producto lo hace al mismo ritmo. Por ello, se hace necesario contar con profesionales capaces de crear estos entornos gráficos, estos mundos virtuales y dotarlos de materiales, herramientas, personajes y los elementos necesarios para que sean creíbles.

Los motores de juego permiten actualmente a un individuo, sin tener demasiados conocimientos de programación, poder hacer que los gráficos tomen vida y se conviertan en un espectáculo con el que podamos jugar o adquirir conocimientos, lo que simplifica enormemente el proceso de creación.

ESDIP propone un curso en el que el alumno aprenderá a modelar objetos y personajes, colocarlos en un entorno apropiado con herramientas que permitan interactuar y moverse por los diferentes niveles. Disparar, saltar, explorar, elevar plataformas, viajar por espacios, etc. Compilar el trabajo del curso y jugarlo.

El curso se divide en los siguientes módulos: ZBrush, 3Ds Max y Unity. Todos constituyen el software necesario para poder recrear cualquier mundo que surja de nuestra imaginación.

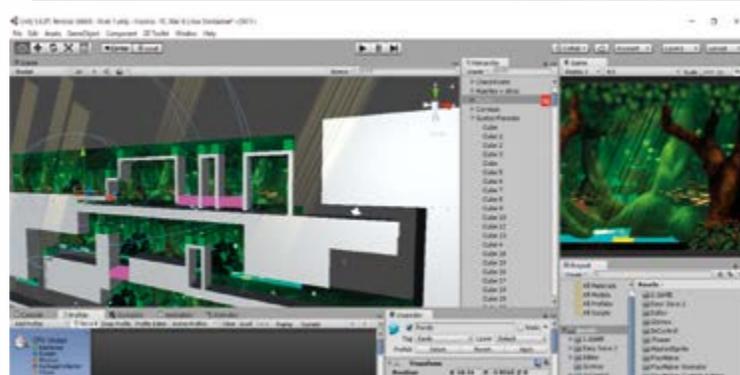
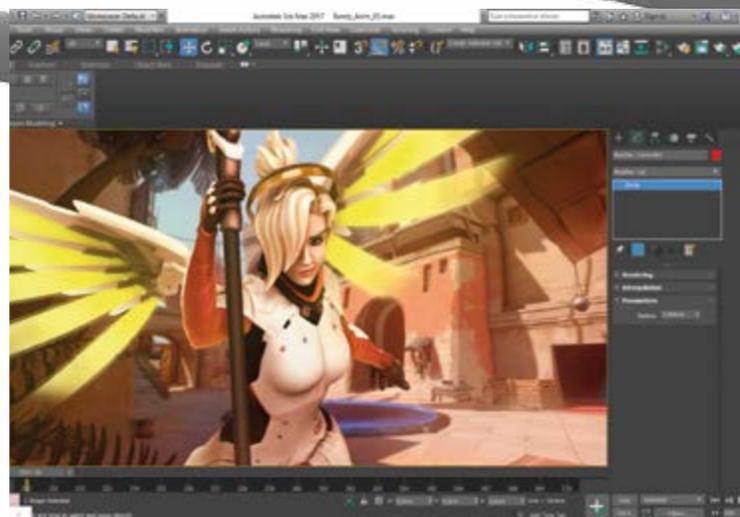
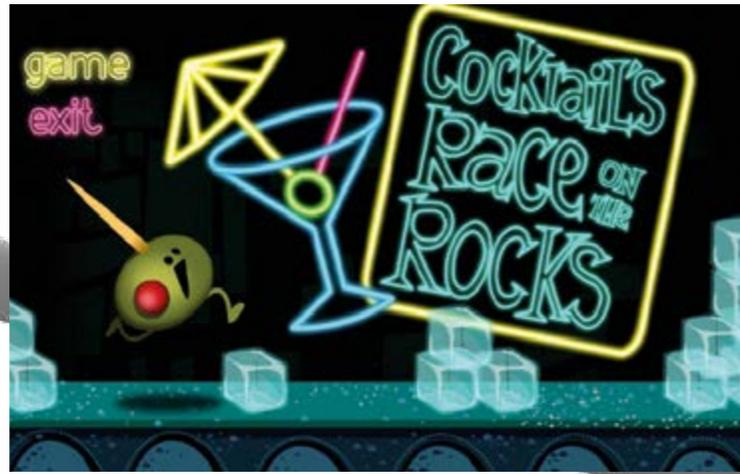
Al finalizar el curso, el alumno será capaz de ejecutar las distintas fases de la creación de un videojuego. Podrá partir de una idea, conceptualizarla y realizar un prototipo para, finalmente, testearla y jugarla.

Software

3D Studio MAX
ZBrush
Unity

Módulo 1 Diseño de videojuegos

En esta asignatura se estudiará el desarrollo total de los videojuegos como producto, explorando las diferentes vías que nos permitirán hacer un buen diseño para nuestro proyecto así como sus mecánicas, diseño de niveles e interfaz y la creación de los distintos elementos que lo componen. Exploraremos también los diferentes tipos de géneros que existen, la psicología del jugador, métodos de distribución, producción y opciones de financiación.



Módulo 2 Historia de los videojuegos

Una de las claves más importantes a la hora de hacer un buen videojuego es conocer precedentes, saber qué juegos han marcado un antes y un después y por supuesto, cuáles han sido sus mejores aciertos y peores errores. En esta asignatura conoceremos y estudiaremos algunos de los videojuegos más famosos y los analizaremos en profundidad, conoceremos la línea de producción de las compañías, programadores, diseñadores y personalidades relevantes de la industria tanto en nuestro país como a nivel internacional.

Módulo 3 Unity y C

Unity es sin lugar a dudas uno de los motores de videojuegos más versátiles desde hace años y a día de hoy el más conocido. Su facilidad y la comunidad que ha creado a su alrededor ha hecho que sea uno de los softwares más demandados en la producción de videojuegos. En esta asignatura aprenderemos a programar en C#, uno de los lenguajes más utilizados en el sector y también a saber importar a otros programas nuestros modelos y animaciones, así como todo el material gráfico para dar "vida" y mejor calidad a todo nuestro trabajo.



Helena Manzano

Alejandro de los Ríos

Módulo 4 3Ds Max

3ds Max es uno de los softwares en modelado tradicional más usados del mercado, desde películas de animación a infoarquitectura, pasando por prototipado, diseño y por supuesto videojuegos. Gracias a esta asignatura entenderás las entrañas del 3D y conocerás desde el principio todos los conceptos necesarios que harán que puedas convertirte en un modelador de éxito tanto en bajo poligonaje como en hard surface.

Módulo 5 ZBrush

El complemento perfecto para cualquier modelador que quiera dedicarse al modelado orgánico y de personajes. Realizaremos esculturas de alta poligonización que combinaremos con el software de modelado tradicional y poder llevar así nuestras creaciones de forma correcta y adecuada a nuestro videojuego. Conoceremos todas sus herramientas y la metodología necesaria para conseguir la máxima eficacia y calidad en un tiempo récord.



Alejandro de los Ríos

ESDIP_

Santa Engracia, 122
28003 Madrid
España.
T. 913 994 639

Magallanes, 25
28015 Madrid
España.
T. 915 932 230

Joaquin María López,5.
28015.Madrid. España.
T. 910052630

info@esdip.com
www.esdip.com

ESDIP_ BERLIN

Grünberger Str. 48b
10245 Berlin
Alemania
T. +49 176 3299 7287

hi@esdipberlin.com
www.esdipberlin.com

THE BEAT#7 ESDIP_

Santa Engracia, 122
28003 Madrid
España.
T. 913 994 639

www.thebeat7.com
hi@thebeatseven.com

ESDIP_

ESCUELA DE ARTE
www.esdip.com 2018/19

