



Diseño de Videojuegos en Tercera Persona con Unity

La industria de la comunicación, en particular aquellas que aplican las nuevas tecnologías, como los videojuegos, la animación y afines, requiere incorporar personas con altas calidades laborales y profesionales que contribuyan al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país. Así mismo ofrecer personal con formación en las tecnologías relacionadas con los procesos de producción de videojuegos, incluyendo las fases de diseño, desarrollo lógico, implementación de componentes artísticos, pruebas y administración de proyectos del sector y en general las competencias relacionadas con su desarrollo; factores muy importantes para la competitividad y el efectivo posicionamiento de esta industria.

En tal sentido, el SENA con este programa de formación, ofrece al aprendiz una alternativa importante que se ajusta a la demanda de personal capacitado en diseño de videojuegos, y que pueda constituirse en un eje de formulación conceptual de ideas en este campo, que han de concretarse en proyectos viables y factibles en producción e impacto comercial.

El propósito de este curso es desarrollar en los aprendices habilidades en el desarrollo de videojuegos para suplir la gran demanda de diseñadores y programadores que la industria demanda.

Contenido

- Historia y lineamientos de arte.
- Diseño de mecánicas y arquitectura de nivel.
- Diseño de lógica y prototipo digital.
- Diseño de gameplay y compilación del videojuego

Habilidades que Desarrolla

- Administrar recursos para la creación de carpetas de proyecto en Unity.
- Configurar plataformas de publicación.
- Configurar herramientas de interfaz de Unity y librerías de recursos.
- Comprender la terminología de oficio en una segunda lengua.
- Redactar y verbalizar información pertinente al desarrollo del videojuego.
- Integrar labores en procesos de trabajo en equipo.
- Implementar metodologías de diseño.



- Redactar guiones y esquemas narrativos para videojuegos.
- Manejar técnicas básicas de bocetación para orientar procesos de arte conceptual.
- Conocer de las corrientes artísticas enfocadas a los videojuegos.

Requisitos de Ingreso

Se requiere que el aprendiz tenga acceso a Internet y tecnología como computador. Además dominio de los elementos básicos relacionados con el manejo de herramientas informáticas y de comunicación: correo electrónico, software para ofimática y navegadores.

Inscríbese aquí! 