

CREDENCIAL EN

# Conceptualización de Videojuegos


33 HORAS



## COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Propone un plan de trabajo utilizando las técnicas y conceptos de diseño para desarrollar un videojuego.

## OBJETIVOS

- Conocer los elementos del diseño de videojuego.
  - Utilizar herramientas tecnológicas en los videojuegos.
  - Desarrollar la preproducción: Game Design Document.
- 

## BENEFICIOS

- En esta credencial el participante aprenderá a desarrollar el documento de diseño del videojuego, en el cual se plasma y conceptualiza la idea principal del juego. Estandarizando el concepto de lo que se pretende lograr e integrando al equipo que se requiere, le permitirá trabajar para que el videojuego sea un éxito.

## DIRIGIDO A

- Profesionistas del área de ingeniería o tecnologías de información que quiere desarrollar sus habilidades en la programación de videojuegos.

## DURACIÓN Y MODALIDAD

33 horas |  Autodirigido

# TEMARIO

## Módulo

## Tema

1	Elementos del diseño de videojuegos.
2	Temática de los videojuegos.
3	Estética de los videojuegos.
4	Tecnología en los videojuegos.
5	Clasificación y géneros.
6	Gamificación.
7	Principales mecánicas de juegos.
8	Penalizaciones.
9	Técnicas de balanceo.
10	Level design.
11	Sketch de niveles.
12	Elementos de interfaz de usuario.
13	Monetización.
14	Planeación de objetivos.
15	Preproducción – Game Design Document.