



MICROCREDENCIAL EN

# Principales Mecánicas de Videojuegos

11 HORAS

## COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Define los elementos operativos y artísticos para el desarrollo de un videojuego.

## OBJETIVOS

- Diseñar los elementos operativos del videojuego.
- Conocer los elementos básicos para desarrollar el videojuego.
- Aprender los elementos operativos y artísticos para el desarrollo de un videojuego.

## BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá qué son las mecánicas en los videojuegos y comprenderá que las mecánicas de los videojuegos ayudan a la narrativa de la historia, y esto es lo que diferencia la narrativa de la expresión artística.

## DIRIGIDO A

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

## DURACIÓN Y MODALIDAD

11 horas |  Autodirigido

# TEMARIO

Módulo	Tema
1	Gamificación.
2	Principales mecánicas de juegos.
3	Penalizaciones.
4	Técnicas de balanceo.
5	Level design.