

MICROCREDENCIAL EN

Requerimientos de Preproducción de Videojuegos

11 HORAS

COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Utiliza diferentes metodologías de planeación de proyectos para desarrollar el plan de un videojuego.

OBJETIVOS

- Conocer la diferencia entre un objetivo y una meta.
- Comprender la importancia de realizar sketches.
- Aprender el contenido de un documento de diseño de juego GDD.

BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá que la etapa de preproducción es fundamental, pues dentro de este paso los desarrolladores establecen las bases para la planeación completa del desarrollo. También realizará la documentación y definición de los elementos del videojuegos y concluye con la primera versión del GDD: Game Design Document o documento de diseño del videojuego.

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	Sketch de niveles.
2	Elementos de interfaz de usuario.
3	Monetización.
4	Planeación de objetivos.
5	Reproducción – Game Design Document.