

MICROCREDENCIAL EN

El Mundo de los Videojuegos a Través del Diseño

11 HORAS

COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Determina los elementos básicos para el desarrollo de un videojuego.

OBJETIVOS

- Determina los elementos que comprenderán el videojuego.
- Establecer los efectos visuales de un videojuego.

BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá a definir los elementos visuales del juego como todo aquello que le dará al jugador un contexto de lo que sucede en cada situación; una retroalimentación dinámica de todo lo que sucede en el juego y de cómo su interacción con este mundo afecta al personaje directamente.

DIRIGIDO A

- Profesionistas de diseño por computación y personas en general que quieran desarrollar sus habilidades en herramientas de dibujo para videojuegos.

DURACIÓN Y MODALIDAD

11 horas |  Autodirigido

TEMARIO

Módulo

1

2

3

4

5

Tema

El mundo de los videojuegos a través del diseño.

Teoría del color.

Elementos necesarios de dibujo en perspectiva y tipos de perspectivas.

Teoría de la animación.

Animación 2D con Photoshop.