



Introducción al Diseño de Videojuegos **Unreal Engine**

Diseñar y programar prototipos de videojuegos aplicando conocimientos sobre mecánicas de jugabilidad, programación, animación, diseño de niveles, producción, y publicación utilizando Unreal Engine 4.



¿Qué voy a aprender?

- Diseño de Videojuegos
- Programación
- Unreal Engine
- FirstPersonShoters
- RacingGame

Este curso está dirigido para

Allegados y apasionados de los videojuegos, las artes visuales y medios interactivos, interesados en la producción y creación de juegos y producciones interactivas de gama profesional.



“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

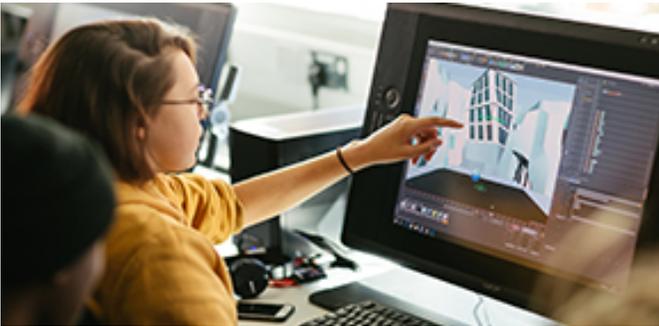
Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Introducción al Diseño de Videojuegos Unreal Engine

CONTENIDO DE LA CLASE



Conceptos Básicos

La Industria de los Videojuegos

Aprenderemos los aspectos básicos del lenguaje de la industria de los videojuegos, a "leer y analizar" un juego, sus características, mecánicas, formato, y los roles y flujo de trabajo.

El Software

Introducción a Unreal Engine

Veremos los elementos principales del software, su instalación, interfaz gráfica e integraciones a otros programas, aprenderemos el flujo de trabajo del motor y el manejo de proyectos.



Diseño de Mecánicas

Creando el Juego

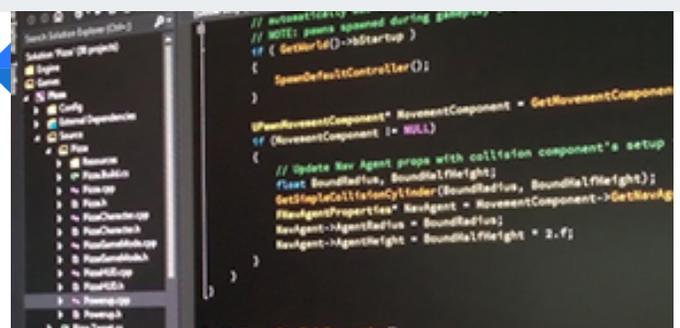
Conoceremos técnicas de diseño de jugabilidad para crear mecánicas especiales para nuestro proyecto. Según el género y público de nuestro juego, diseñaremos la jugabilidad y producción.



Introducción a la programación

Orientada a Objetos

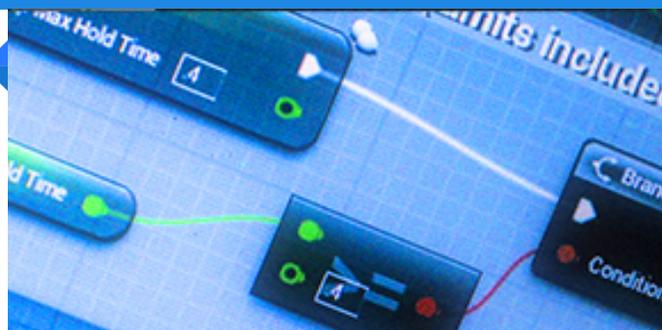
Veremos de forma simple el lenguaje de la programación orientada a objetos, entendiendo qué son las funciones, variables, clases, actores, entre otros elementos que nos ayudarán a crear el juego.





Programación Por Nodos Blueprints

Sin utilizar una sola línea de código, aprenderemos cómo programar acciones y comportamientos utilizando el sistema de programación por nodos (Blueprints) de Unreal Engine



Creación de Prototipos Producto Viable Mínimo

Conoceremos el flujo de trabajo adecuado para crear un MVP (Minimum Viable Product), un prototipo aterrizado para depurar si el juego es divertido o no, y partir a un desarrollo viable sin problemas.

Personajes y Assets Creación de Elementos

Importaremos modelos, animaciones, dibujos, objetos, texturas, sonidos y elementos gráficos para usarlos en el motor. También integraremos directo desde Maya, 3dsMax, Blender, Photoshop, entre otros.



Diseño de Niveles Creando el Universo

Aprenderemos a crear niveles dentro de Unreal Engine, iniciando creando geometría básica dentro del motor para prueba de jugabilidad, como para darle vida al mundo utilizando elementos gráficos de alt

Animación E Interacción Dando Vida a lo Digital

Utilizando cinemáticas, Blueprints, y Diagramas de Flujo, crearemos comunicaciones entre animaciones y modelos para crear comportamientos como caminar, correr, saltar, interacción con objetos, etc.





Playtesting

Probando nuestros juegos

Veremos lo simple de depurar al jugar los avances de nuestro dentro del motor. Crearemos un flujo de trabajo enfocado a divertirnos en el desarrollo, mientras detectamos problemas y mejoras de diseño.



Optimización de Gráficos

Aterrizando los recursos

No todas las consolas tienen las mismas especificaciones, mucho menos una PC: Vamos a optimizar nuestro proyecto para mantener nuestros juegos con la mejor calidad posible, cuidando los recursos.

Exportando nuestro juego

Launch, Publish & Cooking

Veremos cómo sin salir de Unreal, podemos crear versiones de prueba que puedan ser reproducidas en kits de desarrollo de consolas u otras computadoras para pruebas y control de calidad.



Lanzamiento y Publicación

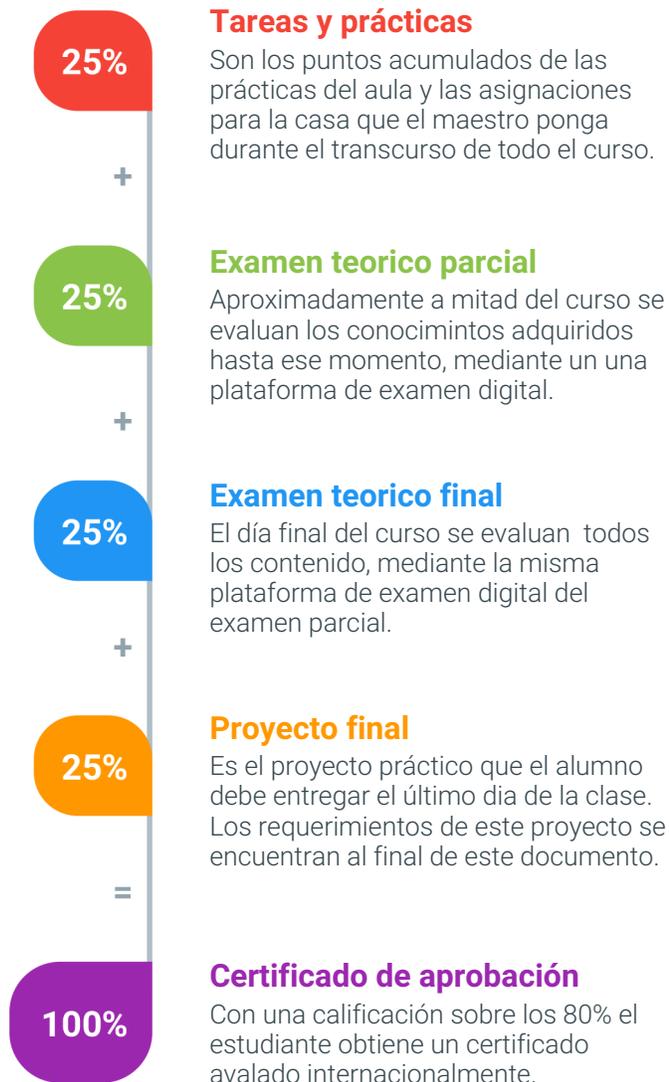
Lanzando a todas plataformas

Conoceremos los sencillos pero importantes pasos de finalizar nuestro proyecto para publicación, conjunto a las prácticas profesionales para lanzar a plataformas físicas y digitales de distribución.



MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.





Portafolio Digital Interactivo

Consiste en la creación de un drive digital que incluya los 3 juegos que el estudiante realizará desde el inicio del curso conjunto a su diario de desarrollo: Los juegos a desarrollar serán un plataformero, un juego de disparos que cambie de Primera a Tercera persona, y un juego de carreras.

El portafolio incluirá los avances del estudiantes desde el primer día, conjunto a un diario de desarrollador, los instaladores de sus juegos, y los proyectos desarrollados en Unreal Engine.

Aspectos a evaluar:

- 3 juegos exportados y publicados de forma local para PC
- Empacado en un instalador
- Incluya compatibilidad de Mouse
- Compatibilidad con teclado
- Compatibilidad con controles
- Un mínimo de 3 versiones de depuración por cada juego
- Carpeta de producción de cada juego
- Ficha técnica
- Screenshots
- Gameplay en video
- Biblia de cada juego
- Diario de desarrollo