

DIPLOMA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA EN DISEÑO CREATIVO DE VIDEOJUEGOS

Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):

Los objetivos generales del curso son:

- Capacitar al alumno en el conocimiento de las herramientas y tecnologías necesarias para el desarrollo de videojuegos (arte y programación).
- Capacitar al alumno en el arte y la programación para su desarrollo multiplataforma en nuevos entornos. (escenarios 3D, control de gestos, multisensoriales)
- Introducir al alumno en el conocimiento del modelo de negocio del videojuego.

Conocimientos de acceso:

El curso esta abierto a cualquier perfil de alumno, no universitario, universitario o profesional.
Si el número de alumnos excede el máximo previsto se procederá a evaluar los méritos profesionales y portfolio del aspirante.

Conocimientos previos necesarios:

Los alumnos deberán acreditar tener un nivel de acceso a las enseñanzas oficiales de grado en una universidad española según la normativa vigente, como pueden ser las pruebas de acceso a universidad, expediente académico de una carrera universitaria u otros documentos que le permitan el acceso a universidad.

Acción formativa dirigida a:

Dirigido a todo aquel que desee conocer y profundizar en el desarrollo de videojuegos. Tanto en la vertiente de programación como en la de arte.

Temas a desarrollar:

El Diploma de Extensión Universitaria en Diseño Creativo de Videojuegos ha sido creado para dar solución a dos tipos de perfiles: diseñadores e informáticos.

Por tanto, el diploma tiene dos itinerarios que el alumno debe seleccionar a voluntad en base a su perfil e inquietudes. Ambos títulos comparten una serie de asignaturas comunes, con objeto de dar una perspectiva y contexto general a todos los alumnos, y un bloque propio para cada itinerario

Es importante destacar la importancia del Proyecto, valorado en 100 horas, y cuyo objetivo se centra en el desarrollo de un juego completo y funcional, para cualquier plataforma y en el que se invitará a alumnos de los dos itinerarios a que formen grupos de trabajo conjuntos.

Organización del plan de estudios

BLOQUE COMÚN

- Introducción al videojuego como modelo de negocio
- Fundamentos del diseño de videojuegos
- Principios del diseño gráfico de videojuegos
- Gamificación
- Principios básicos del desarrollo de videojuegos
- Entorno de Unity

ITINERARIO DE PROGRAMACIÓN

- Desarrollo avanzado de juegos Con Unity (3D)
- Desarrollo de juegos HTML5
- Sonido y música
- Captura de movimiento (Programación)
- Diseño de escenarios 3D
- Control por gestos y experiencias multisensoriales

ITINERARIO DE ARTE

- Concept Art
- Diseño y animación 2D
- Concepto e ideación, diseño de personajes y entornos 3D
- Arte 3D, modelado y animación
- Photoshop en los videojuegos
- Sonido y música para videojuegos
- Captura de movimiento (Arte)

PROYECTO

Metodología didáctica:

La formación será eminentemente práctica basada siempre en proyectos. El alumno aplicará directamente los conocimientos a practicas encaminadas a la realización del proyecto final.

Otra Información de interés:

ITINERARIOS FORMATIVOS

El Diploma de Extensión Universitaria en Diseño Creativo de Videojuegos ha sido creado para dar solución a dos tipos de perfiles: diseñadores e informáticos.

Por tanto, el diploma tiene dos itinerarios que el alumno debe seleccionar a voluntad en base a su perfil e inquietudes. Ambos títulos comparten una serie de asignaturas comunes, con objeto de dar una perspectiva y contexto general a todos los alumnos, y un bloque propio para cada itinerario

Es importante destacar la importancia del Proyecto, valorado en 100 horas, y cuyo objetivo se centra en el desarrollo de un juego completo y funcional, para cualquier plataforma y en el que se invitará a alumnos de los dos itinerarios a que formen grupos de trabajo conjuntos.

Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: http://www.cfp.upv.es/cond_gen?5

Organizadores:

Responsable de actividad	FRANCISCO DE ZULUETA DORADO
Coordinador	JOSE LUIS GIMENEZ LOPEZ

Datos básicos:	
Dirección web	http://www.do-videogames.webs.upv.es
Correo electrónico	epsgmedia@upv.es
Tipo de curso	DIPLOMA DE EXTENSION UNIVERSITARIA
Estado	ANULADO
Duración en horas	300 horas presenciales
Créditos ECTS	30
Información técnica docente	Jose Luis Giménez López. telf.962849333 ext. interna 43231 jogilo@upvnet.upv.es

Dónde y Cuándo:	
Dónde	GANDIA
Horario	MAÑANA Y TARDE
Observaciones al horario	Intensificación Programación: Viernes tarde, de 16:00 a 21:00 horas Intensificación Arte: Sábados mañana, de 9:00 a 14:00 horas
Lugar de impartición	E.P.S. Gandía · C/Paranimf nº 1 · Grao de Gandía
Fecha Inicio	16/10/15
Fecha Fin	11/07/16 La fecha límite para entrega de trabajos, realización de prácticas y otras actividades no lectivas será el 11/07/16

Datos de matriculación:	
Inicio de preinscripción	30/07/15
Mínimo de alumnos	15
Máximo de alumnos	20
Precio	2.000,00 euros
Observaciones al precio	1.500€ (en 3 plazos) Alumno UPV 1.500€ (en 3 plazos) Personal UPV 1.500€ (en 3 plazos) Alumni UPV 2.000€ (en 3 plazos) Público en general

Profesorado:	
BORONAT SEGUÍ, FERNANDO DE ZULUETA DORADO, FRANCISCO DÍEZ SOMAVILLA, REBECA FERRIZ BLANQUER, DAVID FERRIZ BLANQUER, FRANCISCO GIMENEZ LOPEZ, JOSE LUIS LINARES PELLICER, JORDI JOAN MACIAS PINTADO, FERNANDO LUIS PALACIO SAMITIER, DANIEL REBULL REBULL, SAMUEL	

Asignaturas del Curso:				
Asignatura	Tipo oferta	Nombre del Grupo	Previsto Inicio	Previsto Fin
INTRODUCCIÓN AL VIDEOJUEGO COMO MODELO DE NEGOCIO	T	15/16	30/10/15	31/10/15

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	T	15/16	16/10/15	17/10/15
PRINCIPIOS DEL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	T	15/16	23/10/15	23/10/15
GAMIFICACIÓN	T	15/16	24/10/15	24/10/15
PRINCIPIOS BÁSICOS DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	T	15/16	6/11/15	11/06/16
ENTORNO DE UNITY	T	15/16	13/11/15	21/11/15
DESARROLLO AVANZADO DE JUEGOS UNITY (3D)	O	15/16	27/11/15	26/02/16
DESARROLLO DE JUEGOS HTML5 (2D)	O	15/16	4/03/16	22/04/16
SONIDO Y MÚSICA PARA VIDEOJUEGOS	O	15/16	29/04/16	29/04/16
CAPTURA DE MOVIMIENTO (PROGRAMACIÓN)	O	15/16	6/05/16	6/05/16
DISEÑO ESCENARIOS 3D	O	15/16	13/05/16	20/05/16
CONTROL POR GESTOS Y EXPERIENCIAS MULTISENSORIALES	O	15/16	27/05/16	3/06/16
CONCEPT ART 2D	O	15/16	28/11/15	28/11/15
DISEÑO Y ANIMACIÓN 2D	O	15/16	5/12/15	23/01/16
CONCEPTO E IDEACIÓN, DISEÑO DE PERSONAJES Y ENTORNOS 3D	O	15/16	30/01/16	6/02/16
ARTE 3D, MODELADO, ANIMACIÓN, TEXTURA	O	15/16	13/02/16	30/04/16
PHOTOSHOP EN LOS VIDEOJUEGOS	O	15/16	14/05/16	21/05/16
SONIDO Y MÚSICA PARA VIDEOJUEGOS	O	15/16	28/05/16	4/06/16
CAPTURA DE MOVIMIENTO (ARTE)	O	15/16	7/05/16	7/05/16
PROYECTO FINAL DEL DIPLOMA	T	15/16	5/06/16	11/07/16
[O] Optativa [T] Troncal				