

MÁSTER EN → PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS





MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN



Bienvenida

WELCOME



Historia de
los Videojuegos



Visual Studio



MÓDULO 2: PROGRAMACION C#



▶ Introducción	▶ Variable String	▶ Función Sin Retorno
▶ Que es C# - Historia y Evolucion	▶ Variable Char	▶ Función Con Retorno
▶ Descarga e Instalación de Visual Studio	▶ Variable Booleana	▶ Función Con Argumentos Opcionales
▶ Mi Primer Programa	▶ Arreglos de Tipo Int	▶ Switch Case
▶ Variable de Tipo Int	▶ Bucle While	▶ Bucle For
▶ Variable Double	▶ Bucle Do-While	▶ Bucle Foreach
▶ Variable Float	▶ Bucle For	▶ Condicional If-Else



TECREVEN
STUDIO

MÓDULO 3: FUNDAMENTOS DE UNITY 2D

▶ Introducción	▶ Vista de Proyecto, Ventana de Consola e Inspector
▶ Videojuegos Indie Exitosos	▶ Package Manager
▶ Que es Unity y que Podemos Lograr con este motor de Videojuegos	▶ Componentes y Tag
▶ Descarga e Instalación de Unity	▶ Prefab
▶ Jerarquía y Escenas	▶ Animaciones
▶ Variable de Tipo Int	▶ Creación de Escenario



MÓDULO 4: COMO GENERAR INGRESOS CON TUS VIDEOJUEGOS

- ▶ Introducción
- ▶ Métodos para Generar Ingreso Antes de Comenzar a crear Tus Videojuegos
- ▶ Modelos de Negocios que puedes Implementar
- ▶ El Secreto de los Creadores Indie



MÓDULO 5: FUNDAMENTOS DE UNITY 3D

- | | |
|---------------------------------------|--|
| ▶ Introducción | ▶ Creación y Configuración de Terreno desde Cero Parte 1 |
| ▶ Métodos Update - Start | ▶ Creación y Configuración de Terreno desde Cero Parte 2 |
| ▶ Creación de Escenario - Laberinto | ▶ Detalles |
| ▶ Personajes 3D - Animaciones Parte 1 | ▶ Diseño Artístico |
| ▶ Personajes 3D - Animaciones Parte 2 | ▶ Skyboxes |
| ▶ Importando Terreno 3D | ▶ Main Menu |



MÓDULO 6: CREACIÓN DE MINIJUEGO

▶ Introducción	▶ Variables Estáticas
▶ Creación y Configuración de Proyecto	▶ Manejo del Text en la UI
▶ Métodos y Funciones	▶ UI - Array
▶ Bucles y Corrutinas	▶ Bucle While - Tag
▶ Condicional If-Else	▶ Destrucción de Objetos y Botones
▶ Animaciones	▶ Build - Main Menu

MÓDULO 7: GAME DESING DOCUMENT

▶ Introducción	▶ Mecánica y Daño al Personaje
▶ Qué es el GDD?	▶ Puzzles y Salud del Personaje
▶ Historia de Juego y Gameplay	▶ Estilo Artistico y Flujo de Interfaces
▶ Flujo de Juego y Controles	▶ Items y Npc
▶ Niveles e Interfaz de usuario	▶ Tiendas y Programas
▶ Mecánica y Daño al Personaje	▶ Build - Main Menu



MÓDULO 8: CREACIÓN DE VIDEOJUEGO 2D MULTIPLATAFORMA PROFESIONAL

▶ Introducción	▶ Background	▶ Total Damage
▶ Creación de Escenario y TileMap	▶ Creación de Escenario Parte 1	▶ IA del Enemigo
▶ Movimiento y Animaciones de Personaje	▶ Creación de Escenario Parte 2	▶ Dirección del Enemigo
▶ Salto del personaje	▶ Objetos	▶ Total Damage
▶ Cambio de Dirección	▶ Animación de Hit - Immunity	▶ IA del Enemigo
▶ Efecto de Humo y Animator	▶ Vida del Player	▶ Dirección del Enemigo
▶ Trampas	▶ Singleton	
▶ Cinemachine	▶ Programación de Items	



TECREVEN
STUDIO

▶ Animación Enemigo Spider	▶ Ataque con Escudo	▶ Enemy Warrior
▶ Ataque del Enemigo Parte 1	▶ Muerte del Enemigo	▶ Ignore Collision
▶ Ataque del Enemigo Parte 2	▶ Terminacion de Nivel Parte 1	▶ Dead Enemy Mummy
▶ Item Total Health	▶ Terminacion de Nivel Parte 2	▶ Boss One Creación y Animación Parte 1
▶ Animacion de Salud	▶ Enemy Arche Parte 1	▶ Boss One Creación y Animación Parte 2
▶ Muerte del Player	▶ Enemy Arche Parte 2	▶ SLIDER BOSS ONE
▶ Ataque con Espada	▶ Hit Enemy	▶ BOSS ONE SEGUNDO ATAQUE
▶ Ataque con Espada	▶ Enemy Warrior	▶ BOSS ONE SHAKE

▶ BOSS ONE STONE	▶ SONIDO DE INTERSECCION
▶ BOSS ONE CAMBIO DE ATAQUE	▶ SONIDO DEL BOSS ONE PARTE 1
▶ Sonido al Caminar	▶ SONIDO DE BOSS ONE PARTE 2
▶ SONIDO DE BACKGROUND Y ATTACK	▶ MAIN MENU
▶ SONIDOS ITEMS	▶ SISTEMA DE GUARDADO
▶ SONIDO DE HIT PLAYER	▶ SONIDO DE BOSS ONE PARTE 2
▶ SONIDO DIE ENEMY	▶ MAIN MENU
▶ SONIDO DIE ENEMY	▶ SISTEMA DE GUARDADO

¿Qué hará a tu videojuego tan especial?

Enemigos Desafiantes: Aprende a diseñar y programar tres tipos únicos de enemigos, cada uno con habilidades y patrones de ataque únicos que pondrán a prueba las habilidades del jugador.

Trampas Intrincadas: Implementa diversas trampas ingeniosas y desafiantes que mantendrán a los jugadores en constante alerta, añadiendo una capa extra de dificultad y emoción.

Jefes Épicos: Crea batallas épicas contra jefes finales, cada uno con su propio conjunto de habilidades y estrategias, ofreciendo una experiencia de juego inolvidable.

Plataformas Dinámicas: Diseña niveles con plataformas que desafiarán las habilidades del jugador, proporcionando una experiencia de juego fluida y adictiva.

Narrativa Enganchadora: Aprende a desarrollar una historia cautivadora que mantendrá a los jugadores inmersos en el mundo de tu videojuego desde el primer momento.

Ventajas de Inscribirte en este Máster:

Extenso Contenido: Con 23 horas de contenido educativo y 130 clases, recibirás una formación completa y detallada.

Actualizaciones Periódicas: Nuestro master se actualiza regularmente para incorporar las últimas tendencias y técnicas en desarrollo de videojuegos.

Guía Paso a Paso: Desde conceptos básicos hasta técnicas avanzadas, recibirás una guía completa para asegurar tu aprendizaje.

Experiencia Práctica: Desarrolla un videojuego completo, desde el diseño inicial hasta el producto final, adquiriendo experiencia práctica y tangible.

Apoyo Continuo: Disfruta del apoyo constante y feedback de expertos en la industria que te ayudarán a perfeccionar tus habilidades.

Portafolio Profesional: Finaliza el curso con un videojuego totalmente funcional y pulido para añadir a tu portafolio, demostrando tus habilidades a potenciales empleadores o inversores.

Proyectos de los estudiantes que han estudiado el máster

<https://www.tecrevenstudios.com/blog/categories/proyectos-estudiantiles>



<https://www.patreon.com/collection/1856153?view=expanded>
<https://www.tecrevenstudios.com/masterdesarrollodevideojuegos>

BONO ESPECIAL DE BIENVENIDA

PACK BONO

Al inscribirte **GRATIS** en el Máster, recibes:

PACK DE NAVES + ARMAS
+ EFECTOS (2D HD)

🏠 Juegos shooters, arcade, space games...

BONO EXCLUSIVO
POR TIEMPO
LIMITADO

