Técnico Superior en Diseño y Desarrollo de Videojuegos con Game Maker

Técnico Superior en Diseño y Desarrollo de Videojuegos con Game Maker

Duración: 300 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: A distancia

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2024

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.

© icaformación2024

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

MÓDULO 1. DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GAME MAKER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GAME MAKER

1. Introducción.
2. Instalación.
3. Versión Pro.
4. Primeros pasos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. VERSIÓN BÁSICA DE GAME MAKER (I)

1. La interfaz de usuario.
2. Definiendo los Sprites.
3. Sonidos y Música.
4. Fondos.
5. Objetos.
6. Eventos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. VERSIÓN BÁSICA DE GAME MAKER (II)

1. Acciones.
2. Acciones de movimiento (move).
3. Acciones principales, grupo 1 (main 1).
4. Acciones principales, grupo 2 (main 2).
5. Acciones de control.
6. Acciones de puntuación.
7. Acciones de dibujo (Draw).
8. Usando expresiones y variables.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. VERSIÓN AVANZADA DE GAME MAKER (I)

© icaformación2024

1. Modo avanzado.
2. Más sobre los Sprites.
3. Más sobre sonido y música.
4. Más sobre los fondos.
5. Más sobre los objetos.
6. Más sobre las rooms.
7. Fuentes.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VERSIÓN AVANZADA DE GAME MAKER (II)

1. Paths.
2. Líneas de tiempo.
3. Scripts.
4. Exportando e importando recursos.
5. Información del juego.
6. Opciones generales del juego.
7. Sobre la velocidad del juego.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL LENGUAJE DE GAME MAKER (GML) (I)

1. Visión general del lenguaje.
2. Calculando.
3. Juego.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL LENGUAJE DE GAME MAKER (GML) (II)

1. Interacción con el usuario.
2. Gráficos del juego.
3. Música y sonido.
4. Pantallas de bienvenida y récords.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL LENGUAJE DE GAME MAKER (GML) (III)

1. Recursos.
2. Archivos, registro y ejecución.
3. Juegos multijugaodr.
4. Usando DLLs.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. NUESTRO PRIMER VIDEOJUEGO

1. Introducción.
2. Qué es lo básico.
3. El movimiento.
4. Mejorando nuestro salto.
5. Mejorando nuestro juego.
6. Añadiendo enemigos y objetos.
7. Añadiendo más funcionalidad.