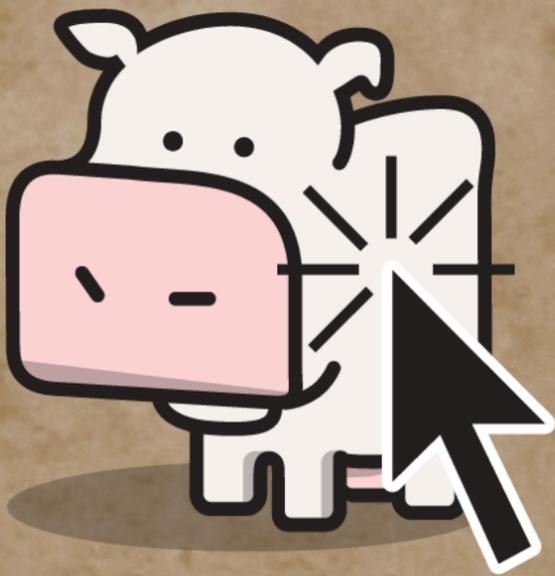




# TU CAMINO APRENDIENDO A CREAR VIDEOJUEGOS

## NIVEL 1



### INTRODUCCIÓN A UNITY Y C#

Instalación, navegación en Unity, introducción a C#, y creación de un juego clicker

### SISTEMAS Y MECÁNICAS BÁSICAS

Movimiento en 2D, animaciones, tilemaps y desarrollo de un juego de plataformas



### INTERACCIONES Y SISTEMAS SIMPLES

State Machines, UI, coleccionables, audio, y desarrollo de un maze runner



### CONSOLIDACIÓN DEL NIVEL

Arcade shooter, power-ups, transiciones y efectos visuales





# TU CAMINO APRENDIENDO A CREAR VIDEOJUEGOS

NIVEL 2



## DINÁMICAS DE JUEGO

IA básica, inventario,  
prefabs y desarrollo de un  
"survival game"

## SISTEMAS DE JUEGO COMPLEJOS

Combate a distancia, y  
desarrollo de un "tower  
defense"



## INTERACCIÓN Y NARRATIVA

Diálogos interactivos y  
cinemáticas



## PROYECTO INTERMEDIO

Creación de un  
"metroidvania" con jefes y  
habilidades





# TU CAMINO APRENDIENDO A CREAR VIDEOJUEGOS

NIVEL 3

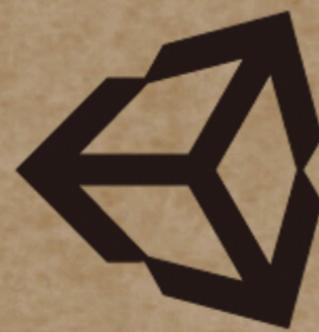


## SISTEMAS Y ESTRUCTURAS COMPLEJAS

Economía, logros, niveles  
procedurales

## INTEGRACIÓN DE SERVICIOS

Monetización, analíticas



unity Ads



## PROYECTO AVANZADO

Diseño de un RPG con  
narrativa compleja



# TU CAMINO APRENDIENDO A CREAR VIDEOJUEGOS

NIVEL 4



## PUBLICACIÓN Y MARKETING

Estrategias de marketing,  
publicación en  
plataformas y soporte  
post-lanzamiento

## TRABAJO EN EQUIPO Y COLABORACIÓN

Desarrollo grupal desde  
cero y reflexión  
colaborativa



## GAME JAM

FEB 2022

20TH-27TH



## PREPARACIÓN PARA LA INDUSTRIA

Portafolio profesional,  
entrevistas simuladas y  
participación en game  
jams

## PROYECTO FINAL Y PRESENTACIÓN

Juego final con  
documentación  
profesional y exhibición

