

naskadigital. UN LUGAR PARA CREAR

DIPLOMADO GAME DEVELOP BEGINNER

Authorized
Training Center





CREAR VIDEO JUEGOS

una **pasión** que compartimos

La industria de los videojuegos vendió en latinoamérica más de 3.5 billones de dólares, pero más allá de saber que está industria es una de las oportunidades de mayor crecimiento en el mundo con un sorprendente crecimiento del 7% año a año (pwc 2013-2019), es saber que nos apasiona este mundo de los videojuegos y nos apasiona tanto que queremos desarrollar nuestras propias ideas, verlas en un PC, o una tablet e incluso en una consola.



Entrénate en el
Único Centro de Entrenamiento Autorizado
por Autodesk en Colombia

ENTRENAMIENTO

 **AUTODESK**

 **unity**
Authorized
Training
Center

ACREDITACIONES

Somos la **Compañía con más acreditaciones internacionales en Latinoamérica**, el mejor respaldo para aprender con los mejores.

NUESTROS PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS



MENCIÓN DE HONOR A LA
INNOVACIÓN
PREMIOS PORTAFOLIO



UNA DE LAS 10 MEJORES
EMPRESAS DE TECNOLOGÍA
EN AMÉRICA
PREMIOS PORTAFOLIO



PARTNER DE MAYOR
CRECIMIENTO
THE FOUNDRY AUTODESK ACADEMY



MEJOR CENTRO DE
ENTRENAMIENTO
DE AMÉRICA
AUTODESK



MEJOR CENTRO DE
ENTRENAMIENTO DE
LATINOAMÉRICA
AUTODESK

METODOLOGIA



METODOLOGÍA
EXCLUSIVA

GO¹

La metodología GoPlusOne® es un modelo internacional de entrenamiento que se basa en reconstruir el pensamiento para afrontar desafíos en proyectos, solucionados a través de la tecnología con un enfoque al mercado y la productividad.

REQUISITOS MINIMOS



HABILIDADES RECOMENDADAS

Buen manejo de windows.

Se recomienda manejo básico de algún software gráfico y/o lenguaje de programación.



INTENSIDAD HORARIA
DEL ENTRENAMIENTO

92 horas
23 sesiones

Sesión Tema



Sesión 1 (4 horas)

Por qué nos gustan los juegos
Conocimientos del mercado local
Conocimientos del mercado global

Sesión 2 (4 horas)

Elementos necesarios en un videojuego
Mecánicas de los videojuegos
Mecánicas a usar en nuestros videojuegos
Consolidación de una idea para el proyecto final
Consecución de los componentes para nuestro juego
Opciones gráficas 2D

Sesión 3 (4 horas)

Diseño del nivel de juego
Definición de las mecánicas a implementar

Sesión 4 (4 horas)

Creación del proyecto en unity
Interfaz de unity
Tips de manejo de la interfaz
Los atajos de teclado más usados
Importación de nuestros assets
Sprites, que son como importarlos
Sprites para el juego, para UI

Sesión 5 (4 horas)

Construcción del escenario
SpriteShape
TileMaps
2dLigths
ShaderGraph for 2D

Sesión 6 (4 horas)

Character Definition and design
SpriteDeformations
Animations
Character Behaviors
Sistema de físicas en unity
Colliders
Rigidbody

Sesión 7 (4 horas)

PlayerController
Scripting1
Moviendo el personaje

Sesión 8 (4 horas)

Player controller
Animando el personaje
Animator

Sesión 9 (4 horas)

Los enemigos
Basic AI

Sesión 10 (4 horas)

Objetos interactivos
Objetos que hacen daño
Objetos destruyibles
Powerups

Sesión 11 (4 horas)

Portales
Trampas
Plataformas móviles
Obstáculos
Particle systems

Sesión 12 (4 horas)

Pantallas de UI
Loading Screen
Game UI
Entrance, Main menu, Winner, Loser

Sesión 13 (4 horas)

Game Design

Sesión 13 (4 horas)

Game Art

Sesión 14 (4 horas)

Acompañamiento individual - Testeo - Revisión - Mejoras del Proyecto

Sesión 15 (4 horas)

Acompañamiento individual

Sesión 16 (4 horas)

Acompañamiento individual

Sesión 17 (4 horas)

Acompañamiento individual

Sesión 18 (4 horas)

Acompañamiento individual

Sesión 19 (4 horas)

Acompañamiento individual

Sesión 20 (4 horas)

Test de cada juego de manera individual con métricas de prueba
Correcciones finales
Performance

Sesión 21 (4 horas)

Test de cada juego de manera individual con métricas de prueba
Correcciones finales
Performance

Sesión 22 (4 horas)

Test de cada juego de manera individual con métricas de prueba
Correcciones finales
Performance

Sesión 23 (4 horas)

Presentaciones finales en Vivo demostración de cada uno de los desarrollos.



naska
digital®

UN LUGAR PARA CREAR

Pioneros digitales: 

Naska Digital, se convierte en el primer Centro de Entrenamiento de Unity para Colombia y específicamente para Bogotá y Medellín, consolidándonos como pioneros digitales con nuestra línea de videojuegos.



www.naskadigital.com/

Email: naska3d@nsdis.com

