

DIPLOMADO DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

■ **Objetivo General:**

Desarrollar videojuegos para consolas y dispositivos móviles a través de software especializado.

■ **Objetivos Específicos**

- Entender los conceptos generales para el desarrollo de videojuegos.
- Diseñar personajes para videojuegos en 2D.
- Manejar los recursos para programación e interactividad.
- Realizar el proceso de producción y supervisión.

■ **Dirigido a:**

Diseñadores de la comunicación gráfica, expertos en tecnología audiovisual, artistas, desarrolladores, ingenieros en sistemas y afines, interesados en el área de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y, en general, a los interesados en actualizar sus conocimientos en animación de personajes.

■ **Competencias previas:**

Conocimientos básicos de álgebra y de computación.



Educación Continua

Diplomados, cursos y talleres



Tel: (01 222) 3 72 30 90

educacioncontinua@iberopuebla.mx

www.iberopuebla.mx

■ Contenido Programa

Módulo	Temas y subtemas	Calendario de sesiones	Horas totales
Módulo I – Fundamentos de videojuegos. (Fundamentos básicos de desarrollo de videojuegos y programación básica)	Introducción a los videojuegos. Samir Durán Kuri: abril 28 Introducción al flujo de trabajo de videojuegos. Heriberto Toxqui Cano: abril 29 Programación básica para videojuegos. Samir Durán Kuri: mayo 12, 13, 19, 20 Adrián Antonio Gutiérrez Gallardo: mayo 26 y 27, junio 2 Uso de Oculus Rift. Samir Durán Kuri: junio 3	28 y 29 de abril 12, 13, 19, 20, 26 y 27 de mayo 2 y 3 de junio	30 horas
Módulo II – Diseño de personajes 2D y 3D, capacitación técnica 2D y 3D. (Módulo dedicado a mostrarle al estudiante a crear sus propios assets para videojuegos)	Ilustración y diseño de personajes 2D. Francisco Razo: junio 9 y 10 Animación 2D. Francisco Razo: junio 16, 17 y 23 Modelado, texturizado y animación 3D. Heriberto Toxqui Cano: junio 24 y 30, julio 1 y 7 Determinando requerimientos técnicos. Heriberto Toxqui Cano: julio 8	9, 10, 16, 17, 23, 24 y 30 de junio 1, 7 y 8 de julio	30 horas
Módulo III – Planeación de proyecto. Game design. Inicio de Proyecto (Módulo dedicado a que los alumnos planeen y comiencen a desarrollar sus proyectos)	Game Design. Heriberto Toxqui: agosto 4, 5 y 11 Investigación Artística. Enzo Jesús Compañ Badillo: agosto 12 Procesos de producción. Samir Durán Kuri: agosto 18 Programación Avanzada para Videojuegos. Samir Durán Kuri: agosto 19, 25 y 26	4, 5, 11, 12, 18, 19, 25 y 26 de agosto 1 y 2 de septiembre	30 horas

	Adrián Antonio Gutiérrez Gallardo: septiembre 1 y 2		
Módulo IV – Desarrollo y publicación del videojuego. Supervisión y consejos de publicación. (Módulo dedicado a supervisar el correcto desarrollo de los proyectos y enseñanza de cómo publicar sus proyectos en diversos canales de distribución)	Scoring Samir Durán Kuri: septiembre 8 Marketing. Antonio Gutiérrez Gallardo: septiembre 9 Procesos de publicación y presupuesto para un videojuego. Samir Durán Kuri: septiembre 22 Supervisión. Samir Durán Kuri: septiembre 23, 29 y 30 octubre 6, 7, 13 y 14	8, 9, 22, 23, 29 y 30 de septiembre 6, 7, 13 y 14 de octubre	30 horas

■ **Datos importantes:**

Inicia: 28 de abril de 2017

Término: 14 de octubre de 2017

Horario: viernes de 18:00 a 21:00 horas y sábado de 9:00 a 12:00 horas.

Duración: 120 horas.

Coordinación del diplomado: Susana Loera Ruiz

■ **Costo:**

Inversión Total de \$ 12,000.00 dividido en 6 pagos mensuales de \$2,000.00

 UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA ®	Educación Continua Diplomados, cursos y talleres	
	Tel: (01 222) 3 72 30 90 educacioncontinua@iberopuebla.mx www.iberopuebla.mx	

***NOTA IMPORTANTE:**

Si eres acreedor a algún tipo de descuento, deberás notificarlo al momento de inscribirte, de lo contrario no podrá ser aplicado en lo posterior.

DESCUENTOS	
10%	Empleados activos de empresa con convenio.
10%	Por cada recomendado inscrito, hasta obtener un máximo de 50% de descuento.
20%	Alumnos y ex alumnos de licenciatura, posgrados y educación continua de la IBERO Puebla.
20%	Padres de familia de alumnos inscritos en preparatoria, licenciatura o posgrado de la IBERO Puebla.
20%	Para grupos de 5 personas (únicamente empresas).
50%	Profesores de asignatura de la IBERO Puebla en activo.
80%	Para personal y profesores de tiempo completo IBERO Puebla.

IMPORTANTE: La apertura de los programas está sujeta a un mínimo de alumnos inscritos, por lo que Educación Continua se reserva el derecho de cancelar un programa cuando no se reúna dicho número. En ese caso, la devolución de los montos pagados por el alumno procederá al 100%. Si un participante desea cancelar su inscripción y solicita devolución de lo pagado, lo deberá notificar por escrito sujetándose a las políticas de la Dirección de Tesorería vigentes.

 <p>UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA</p>	<p>Educación Continua Diplomados, cursos y talleres</p> <p>Tel: (01 222) 3 72 30 90 educacioncontinua@iberopuebla.mx www.iberopuebla.mx</p>	 <p>Educación Continua e IBERO Consultores /</p>
--	--	---