

FICHA DE CONTENIDOS

Diseño y Desarrollo de Videojuegos con Godot

Horas	Contenido	Competencias
6	Introducción a Godot	Comprende la estructura básica del motor y se orienta en el entorno
8	Mecánicas básicas	Aplica scripting básico para crear mecánicas funcionales
10	Minijuego Arcade	Desarrolla un prototipo completo integrando lógica y recursos
8	Interfaz, animación y sonido	Implementa elementos visuales y sonoros para mejorar la experiencia
8	Juego Casual	Diseña y desarrolla un segundo prototipo de juego guiado
8	Proyecto Final	Integra todo lo aprendido en un proyecto personal jugable
48	6h al mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso es una introducción práctica al desarrollo de videojuegos y está pensado para quienes desean aprender a crear pequeños prototipos jugables sin necesidad de profundizar en programación avanzada. A través de Godot, el alumnado diseñará y desarrollará diferentes minijuegos y mecánicas sencillas, adquiriendo las bases esenciales para iniciarse en la creación de experiencias interactivas.

QUÉ VOY A APRENDER:

Aprenderás el uso fundamental del motor Godot, la estructura de escenas y nodos, y los principios básicos del scripting aplicado a mecánicas simples. Desarrollarás prototipos de juegos 2D funcionales, integrando gráficos, animaciones, interfaz y sonido. Finalizarás el curso con varios miniproyectos jugables listos para tu portfolio.

SALIDAS PROFESIONALES:

Las habilidades adquiridas permiten adentrarse en el ámbito del diseño y prototipado de videojuegos, un perfil muy demandado por estudios independientes y equipos de creación de experiencias interactivas. Este curso sienta las bases necesarias para integrarse en tareas de diseño, testeo y desarrollo inicial de juegos 2D.

- Diseñador de Videojuegos 2D Junior
- Desarrollador de Prototipos de Juego
- Diseñador de Mecánicas Simples
- Level Designer Junior
- Técnico en Experiencias Interactivas

