

FICHA DE CONTENIDOS

Diseño y Desarrollo de Videojuegos con Unreal

Horas	Contenido	Competencias
6	Introducción a Unreal	Comprende el entorno de trabajo y la estructura del motor
8	Scripting básico	Aplica lógica visual 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 en los prototipos
8	Juego Casual	Diseña y construye un segundo prototipo guiado
8	Proyecto Final	Integra todos los conocimientos en un prototipo jugable personal
48	6h al mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso es una introducción práctica al desarrollo de videojuegos con Unreal Engine y está pensado para quienes desean crear prototipos jugables utilizando Blueprints, sin necesidad de programar en C++. Mediante la creación de minijuegos y mecánicas sencillas, el alumnado aprenderá a trabajar con el editor, gestionar actores, materiales y niveles, y dar forma a experiencias interactivas desde cero.

QUÉ VOY A APRENDER:

Aprenderás a moverte por el editor de Unreal, a utilizar Blueprints para crear lógicas simples, gestionar actores y componentes, y trabajar con materiales, iluminación y físicas. Desarrollarás varios prototipos 3D básicos y finalizarás el curso con miniproyectos jugables que podrás incorporar a tu portfolio profesional.

SALIDAS PROFESIONALES:

La experiencia con Unreal Engine es muy valorada en videojuegos, cine virtual y visualización digital. Este curso aporta las bases necesarias para integrarse en tareas de prototipado, diseño de mecánicas y creación de experiencias interactivas con Blueprints.

- Desarrollador de Videojuegos con Unreal Engine Junior
- Diseñador de Prototipos con Blueprints
- Level Designer Junior
- Artista Técnico 3D para Unreal Junior
- Técnico en Experiencias Interactivas 3D

