

FICHA DE CONTENIDOS

Programación y Mecánicas de Videojuegos con Godot

Horas	Contenido	Competencias
8	Fundamentos de GDScript	Domina la base de programación y comunicación entre nodos
8	Jugador y Físicas	Aplica programación para crear sistemas de control funcionales
8	Sistemas de Juego	Desarrolla mecánicas y sistemas interconectados
8	IA Básica y Comportamientos	Programa comportamientos autónomos básicos
8	Niveles y Flujo del Juego	Controla la estructura global de un juego y su lógica
8	Proyecto Final	Desarrolla un gameplay con mecánicas y sistemas propios
48	6h al mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso está orientado a quienes desean profundizar en la programación dentro de Godot y adquirir las bases necesarias para crear mecánicas, sistemas de juego y comportamientos complejos. A través de GDScript y la arquitectura basada en nodos, el alumnado aprenderá a estructurar código, gestionar interacciones y desarrollar lógicas de juego robustas.

QUÉ VOY A APRENDER:

Aprenderás a utilizar GDScript de forma sólida, estructurando scripts, empleando señales, estados, colisiones, físicas y sistemas persistentes. Desarrollarás mecánicas fundamentales como IA básica, inventarios simples, control avanzado del jugador o gestión de niveles. Finalizarás el curso con un proyecto que integrará varios sistemas de juego de tu autoría.

SALIDAS PROFESIONALES:

Las habilidades en programación dentro de Godot permiten acceder a perfiles técnicos en estudios independientes, equipos de prototipado y desarrollo de videojuegos 2D y 3D. Este curso proporciona las bases para integrarse en tareas de creación de mecánicas, lógica de juego y sistemas interactivos.

- Programador de Videojuegos con Godot Junior
- Diseñador de Mecánicas y Sistemas de Juego
- Desarrollador de Herramientas Internas Junior
- Técnico en IA y Comportamientos Simples
- Programador de Gameplay

