

FICHA DE CONTENIDOS

Programación y Mecánicas de Videojuegos con Unreal

Horas	Contenido	Competencias
8	Fundamentos de Blueprints	Domina la lógica base y estructura sistemas usando Blueprints
8	Jugador y Físicas	Programa sistemas completos de control y físicas
8	Sistemas de Juego	Desarrolla sistemas de juego interconectados y funcionales
8	IA Básica y Comportamientos	Crea enemigos y personajes autónomos con lógica propia
8	Niveles y Flujo del Juego	Gestiona la estructura general y lógica completa del juego
8	Proyecto Final	Integra todo lo aprendido en un gameplay técnico totalmente funcional
48	6h al mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso está dirigido a quienes desean profundizar en la creación de mecánicas y sistemas de juego dentro de Unreal Engine mediante Blueprints. Su enfoque técnico permitirá al alumnado comprender la arquitectura del motor, desarrollar comportamientos complejos, gestionar actores y estados, e implementar la lógica fundamental necesaria para construir experiencias interactivas en 3D.

QUÉ VOY A APRENDER:

Aprenderás a estructurar lógicas de juego utilizando Blueprints, a trabajar con actores, componentes, físicas y eventos, así como a crear mecánicas complejas como IA básica, interacciones, sistemas de vida/daño, inventarios simples o control avanzado del jugador. También aprenderás a gestionar niveles, estados del juego y flujos completos de partida. Finalizarás con un proyecto técnico que integrará varios sistemas creados por ti.

SALIDAS PROFESIONALES:

Los perfiles con conocimientos técnicos en Unreal Engine son muy demandados en videojuegos, visualización y cine virtual. Este curso proporciona las bases necesarias para integrarse en equipos centrados en gameplay, prototipado, sistemas interactivos y diseño técnico mediante Blueprints.

- Programador de Videojuegos con Unreal Engine Junior
- Diseñador de Mecánicas y Sistemas de Juego
- Desarrollador de Herramientas y Sistemas Internos Junior
- Técnico de IA y Comportamientos Básicos
- Programador de Gameplay

