

¡Nuevo Curso!

Diseño de Personajes para Videojuegos Retro

Comunidad académica FESC
(estudiantes, graduados, docentes, administrativos)
\$ 350.000

Público externo
\$ 380.000

Requisitos:



Mayores de 16 años



Disponibilidad de tiempo



No requiere conocimientos previos



Duración: 40 horas



Modalidad: Presencial



(PENDIENTE)



Módulo 01: Diseño de Personajes

COMPETENCIA ESPECÍFICA

Estudio de vistas y posiciones de los personajes.

CONTENIDO TEMÁTICO

- Estética de videojuegos:
 - Historia y evolución de los videojuegos.
 - Características gráficas de los juegos de 8 bits, 16 bits y 32 bits.
 - Análisis de casos de estudio: Mario Bros, The Legend of Zelda, Pac-Man, Sonic.
- Diseño Visual en Pixel Art:
 - Fundamentos del diseño de Pixel Art.
 - Paletas de colores.
 - Simplificación de formas y siluetas reconocibles.
 - Hojas de Personajes (Model Sheets).
Plataforma MakeCode
- Arcade:
 - Reconocimiento de interfaz.
 - Utilización de herramientas de Diseño.
 - Herramienta de exportación, guardar y publicar.

Nº DE HORAS

20 Horas

PROFESIONAL RESPONSABLE

Adrian Arturo Jaimes Ortega

Módulo 02: Sprites de Animación de Personajes

COMPETENCIA ESPECÍFICA

Sprites de Animación de Personajes

CONTENIDO TEMÁTICO

- Sprites de Animación en Movimientos Básicos:
 - Reposo
 - Agachar
 - Caminar
 - Correr
 - Saltar
 - Atacar
 - Perder
- Bloques de integración.
- Test de Funcionalidad.
- Guardar y publicar.

Nº DE HORAS

20 Horas

PROFESIONAL RESPONSABLE

Adrian Arturo Jaimes Ortega

¡Reserva tu Cupo!