



MÁSTER ONLINE EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

DURACIÓN: 100 sesiones aprox. (300 horas lectivas)

Información académica

01 Introducción

02 Salidas Profesionales

03 Conexión Laboral

Temario

01 Programación de Videojuegos



MÁSTER ONLINE EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Para dominar la creación de un videojuego un paso fundamental es la programación. Es el ADN de un videojuego que determinará las posibilidades que ofrecerá el título al jugador. Y una de las disciplinas con mayor proyección laboral.

Por ello, el desarrollo de nuevos proyectos requiere de la incorporación de técnicos expertos en el desarrollo de videojuego con herramientas como **Unity** o **Unreal**, capaces de enfrentarse a los retos que plantea esta disciplina a la hora de elaborar un videojuego.

Uno de eso expertos puedes ser tú, formándote con el **Máster Online en Programación de Videojuegos** de Trazos, dominando el manejo profesional del **lenguaje de programación de objetos C# y C++**, así como en todas sus aplicaciones en Unity y Unreal, dos de los principales motores de juego de la industria.

Horas totales

300 Horas
100 Sesiones Aprox.

Clases en Directo

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Programación de Videojuegos.

SALIDAS PROFESIONALES_

Desarrollador de Videojuegos con Unreal

Desarrollador de Videojuegos con Unity

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1000 empresas en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBBDO

CORTEFIEL

cuatro

The
Frank Barton
Company

ECOALF

■ ■ EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Ogilvy

orange™

PRISA

publiciS
ESPAÑA

Sanitas

USER^{T38}

social
noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



MÓDULO

PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

300 HORAS

Base indispensable de cualquier videojuego, como futuro/a programador/a de videojuegos desarrollarás las posibilidades que ofrecerás al jugador, permitiéndote explorar nuevas formas de videojuego en su vertiente más indie o, por qué no, llevando un paso más allá los conceptos más mainstream. Todo ello mediante el manejo profesional del lenguaje de programación C# y C++.

Herramientas



C
++17



Ansi
C



unity | Unity



Unreal
Engine

01/ Fundamentos de Programación en C.

- Fundamentos de ANSI C..
- Elementos básicos de C.
- Estructura y flujo de un programa.
- Control de errores y debugging.
- Variables y tipos de datos en C.
- Funciones y punteros en C.

02/ Profundización en C++17.

- Elementos básicos de C++17..
- Programación orientada a objetos.
- Matemáticas y gráficos con librerías C++.
- Diseño y arquitectura avanzada.
- Gestión de memoria y STL.
- Integración con sistemas externos.

03/ Unity Engine 3D.

- Introducción y creación de proyectos.
- Animaciones y cinemáticas.
- Diseño de interfaz de usuario (UI).
- Implementación de técnicas FPS.
- Sistemas de cámaras y controles.
- Desarrollo 2D y efectos avanzados.

04/ Unreal Engine 4.

- Fundamentos y uso de blueprints.
- Creación de animaciones avanzadas.
- Diseño de interfaz de usuario en UE4.
- Comprensión de UBT y UHT.
- Programación en C++ y shaders.
- Implementación de sistemas multijugador.

05/ Unity.

- Integración de sistemas C++ en Unity.
- Optimización de rendimiento en C++.
- Diseño de interfaces cross-platform.
- Testing y debugging en Unity y UE4.
- Optimización de assets y recursos.
- Estrategias de publicación y distribución.

06/ Desarrollo Avanzado en Videojuegos 3D.

- Optimización y rendimiento en juegos 3D.
- Diseño avanzado de niveles y escenarios.
- Inteligencia artificial para personajes.
- Efectos visuales y sonoros avanzados.
- Implementación de mecánicas de juego complejas.
- Análisis y retroalimentación de proyectos 3D.