



Acreditación Institucional
ALTA CALIDAD • MULTICAMPUS
Res. MEN No. 17228 del 24 de octubre de 2018 • 6 años
Vigilado Mineducación

PROGRAMAS EN TRANSFORMACIÓN DIGITAL
ESCUELA DE INGENIERÍAS
FACULTAD DE INGENIERÍA EN TIC

NOMBRE DEL PROGRAMA

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DESCRIPCIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO

*Público objetivo:

Personas interesadas en el aprendizaje de desarrollo de videojuegos

*Perfil del participante:

Personas que tengan interés por el desarrollo de videojuegos. No tienen que tener conocimientos de programación.

TIPO DE PROGRAMA

Curso

FORMA (modalidad)

Presencial

INTENSIDAD DEL PROGRAMA

32 HORAS

VALOR DE INSCRIPCIÓN POR PERSONA
(SIN DESCUENTOS)

\$760.000 - MED.
\$1.170.000 - BOG.

TARIFAS DIFERENCIALES
(descuentos)

\$10% Grupos de 6 a 10 personas
\$20% Grupos de 11 a 20 personas
\$30% Grupos mayores a 20 personas

PRESENTACIÓN O JUSTIFICACIÓN
(Necesidad de formación)

Se juega desde siempre. El ser humano al igual que otros mamíferos juega, lo ha hecho siempre y posiblemente lo continúe haciendo, lo único que ha cambiado a través de los años es la forma en que lo hace. Esta premisa motiva el desarrollo de diversos fundamentos académicos encaminados al desarrollo de videojuegos.

La creación de videojuegos es una tendencia con más de cuatro décadas de existencia que permite a quien los diseñan, crear valor agregado a la industria del entretenimiento y para quienes los disfrutan, encontrar un espacio de diversión e incluso de aprendizaje si así es la naturaleza del juego. Partiendo desde este punto, considerando que, la industria de los videojuegos ha crecido incluso hasta ser más grande que la de los filmes, y la necesidad de la academia de generar ideas innovadoras y de actualización constante, se pueden plantear nuevas opciones para las instituciones de educación en materia de desarrollo de videojuegos.

OBJETIVO DEL PROGRAMA

Brindar una formación básica de calidad en los fundamentos de programación de videojuegos, para contribuir al crecimiento académico y profesional de quienes ven en este campo una necesidad en el mercado laboral.

CONTENIDO ACADÉMICO

- Introducción a la programación (sintaxis, variables, condicionales)
- Introducción al motor de videojuegos Unity (R)
- Integración de assets
- Pensamiento por objetos y componentes
- Desarrollo de un videojuego

SISTEMA DE CERTIFICACIÓN

Asistencia (mínimo 80 %) - Cuantitativo

CERTIFICACIÓN

(Presiona F1 para ver ayuda)

Asistencia mínima del 80%