

## Curso de especialización DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL

### REQUISITOS DE ACCESO

Para acceder a este curso de especialización es necesario estar en posesión de alguno de los siguientes títulos:

- Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma.
- Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web.
- Técnico Superior en Administración de Sistemas Informáticos en Red.
- Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos



### OCUPACIONES Y PUESTOS DE TRABAJO

- Programador de videojuegos (Game Developer).
- Responsable de pruebas de videojuegos (Game Tester).
- Responsable del proceso de creación del videojuego (Game Designer).
- Diseñador gráfico 2D y 3D de videojuegos (Game Artist).
- Desarrollador independiente de videojuegos (Indie Game Developer).
- Desarrollador de aplicaciones de realidad virtual, aumentada y mixta.
- Experto en inteligencia artificial para videojuegos.

### CURSO DE ESPECIALIZACIÓN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL



### IES COMERCIO

Paseo del Prior, 97

26004 Logroño

Teléfonos: 941 25 69 57 - 941 23 39 80

e-mail: [informatica@iescomercio.com](mailto:informatica@iescomercio.com)

Web: [iescomercio.com/informatica](http://iescomercio.com/informatica)

## PERFIL PROFESIONAL

### COMPETENCIA GENERAL

*Diseñar y desarrollar videojuegos para diferentes dispositivos y plataformas, garantizando la experiencia del usuario, utilizando herramientas de última generación que permitan actuar en todas las fases de su desarrollo, así como aplicaciones interactivas de realidad virtual y aumentada*



## Curso de especialización

# Desarrollo de Videojuegos y

## Realidad Virtual

**1 CURSO ACADÉMICO**

**600 HORAS**

**DE OCTUBRE A MAYO**

**HORARIO VESPERTINO**

Módulos profesionales	Horas	Horas / semana
PROGRAMACIÓN Y MOTORES DE VIDEOJUEGOS	145	6
DISEÑO GRÁFICO 2D Y 3D	136	6
PROGRAMACIÓN EN RED E INTELIGENCIA ARTIFICIAL	91	4
REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA	191	4
DISEÑO, GESTIÓN, PUBLICACIÓN Y PRODUCCIÓN	136	5

## COMPETENCIAS PROFESIONALES

- Establecer las etapas del proceso de creación de un videojuego, desde su concepción hasta su publicación y distribución.
- Gestionar los entornos de desarrollo adaptando su configuración en cada caso para desarrollar videojuegos y aplicaciones de realidad virtual.
- Identificar los elementos fundamentales del sistema de física necesarios para la acción de un videojuego.
- Definir la interfaz del usuario de videojuegos.
- Determinar los aspectos artísticos del videojuego mediante el desarrollo de ilustraciones de arte conceptual
- Determinar las funcionalidades de las herramientas de diseño gráfico.
- Configurar el diseño gráfico y los aspectos artísticos de los videojuegos en 2D.
- Configurar el diseño gráfico y los aspectos artísticos de los videojuegos en 3D.
- Detectar mejoras en la optimización técnica de los elementos del videojuego según la plataforma.
- Diseñar, desarrollar y evaluar videojuegos de acuerdo a la experiencia interactiva del jugador y la jugabilidad.
- Definir aspectos de adaptación interactiva del videojuego de acuerdo al perfil y naturaleza del jugador.
- Desarrollar videojuegos multijugador en red.
- Aplicar conceptos de inteligencia artificial a los videojuegos.
- Desarrollar aplicaciones de realidad virtual y aumentada.
- Desarrollar videojuegos para el aprendizaje (*serious games*).
- Publicar los videojuegos en las plataformas disponibles para los diferentes dispositivos.