

La Secretaría de Estado Cultura a través del Polo Audiovisual invita a participar del Taller virtual: **“INTRODUCCION AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS”**, en articulación con ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos).

Eje central y objetivos:

El eje central del taller es el diseño de videojuegos. Durante el curso se brindará un pantallazo general de la teoría de diseño de juegos recorriendo diferentes áreas teóricas para culminar con un ejercicio práctico y devolución de los trabajos realizados.

El objetivo del taller es que los asistentes sean capaces de analizar videojuegos y poder elaborar nuevos conceptos a partir de sus propias ideas y otros juegos. El taller le brindará nociones básicas de diseño de juegos a los concurrentes para poder eventualmente profundizar eligiendo una carrera afín o investigando por cuenta propia.

Nivel: Introductorio

Público destinatario: Público de todas las edades que quiere entender cómo se diseñan y documentan los videojuegos.

Tipo de actividad: Teórico-práctico

Requerimientos: No se requieren conocimientos previos.

Plataforma a utilizar: ZOOM de la Secretaría de Estado de Cultura (Los/as participantes deberán tener la posibilidad de acceder a la plataforma de Videoconferencia)

Duración: 3 clases de 3 hrs

Días y Horarios: Miércoles 13 de abril, Jueves 21 de abril y Jueves 28 de abril de 18hs a 21hs.

Formulario de inscripción: <https://forms.gle/bEtfto6Sub5DPrJx7>

Temas a desarrollar

MIERCOLES 13 de Abril

Horario: de 18 a 21hs.

Clase 1: Introducción al Diseño de Juegos:

Breve reseña de la historia de los videojuegos.

Equipos de Desarrollo y el rol del Diseñador de juegos

Conceptos de Juego/Juguete/Competencia/Deporte.

Concepto de videojuegos

Géneros y subgéneros de videojuegos.

El valor de una idea.

Retos, Mecánica y Gameplay

Fundamentos del framework MDA (Mecánica, Dinámica y Estética)

JUEVES 21 de Abril

Horario: de 18 a 21hs.

Clase 2: Otras áreas de Diseño y Documentación

Retos, Mecánica y Gameplay

Concepto de Game Feel

Diseño de UI/UX

Narrativa y Storytelling

Diseño de Personajes

El diseño de la dificultad y progresión del personaje

Introducción al balance en Videojuegos

JUEVES 28 de Abril

Horario: de 18 a 21hs.

Clase 3: Práctica de Pitching y Diseño de Niveles

Presentación de Pitching de ideas

Devolución de cada uno de los conceptos

Herramientas de Diseño de Niveles

Diseño de Niveles para diferentes géneros

Rational Game Design

Premios y Castigos

Rejugabilidad

Puzzle Design

Bibliología:

Steve Swink, "Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation"

Ernest Adams, Andrew Rollins, "Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design" (2003)

Raph Koster, "A theory of fun" (2005)

Christopher W. Totten, "An Architectural Approach to Level Design" (2014)

Jesse Schell, "The Art of Game Design: A Book of Lenses" (2014)

Mark LeBlanc-Hunicke, "MDA: A formal approach to game design and game research" (2004)

Joseph Campbell, "The Hero with a Thousand Faces", Addison-Wesley (1949)

Sobre el Docente:

Hernán López



Hernán López es el fundador de Epic Llama Games, una compañía de videojuegos enfocada en el mercado de juegos casuales fundada en 2008. Él y su compañía han desarrollado más de 50 títulos en los últimos años y tienen mucha experiencia en el campo para compartir.