



Curso Esp. en Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual

Escuela de Imagen y Sonido de Vigo (EISV)

Tlf.: +34 986 378 467 www.eisv.net e-mail: informacion@eisv.net

CPR. Centro de Estudios Marcote. Código de Centro 36019116.

Familia profesional: Informática y Comunicaciones.

Curso de Especialización en Desarrollo de VideoJuegos y Realidad Virtual.

Formación Profesional de Grado Superior.

Duración del curso:

Total 600 horas lectivas.

PLAN DE FORMACIÓN

MÓDULOS PROFESIONALES	Horas lectivas	Créditos ECTS
5048. Programación y motores de videojuegos.	80	9
5049. Diseño gráfico 2D y 3D.	75	9
5050. Programación en red e inteligencia artificial.	50	5
5051. Realidad virtual y realidad aumentada.	50	5
5052. Diseño, gestión, publicación y producción.	75	8
DURACIÓN OFICIAL DEL TÍTULO	500 Horas	

REQUISITOS DE ACCESO

- Título de 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.

SALIDAS PROFESIONALES

- 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.



Con **Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual** adquirirás competencias para 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.

I. PROGRAMACIÓN Y MOTORES DE VIDEOJUEGOS.

Origen, evolución y situación actual de los videojuegos.
Aplicación de los conceptos fundamentales de programación orientada a objetos.
Configuración del motor de desarrollo de videojuegos.
Desarrollo de scripts del motor de videojuegos.
Caracterización de los elementos de físicas y colisiones de videojuegos
Definición y configuración de la interfaz de usuario

II. DISEÑO GRÁFICO 2D Y 3D

Definición y desarrollo del proceso creativo del arte conceptual de videojuego
Aplicación de los conceptos de ilustración digital y diseño gráfico.
Desarrollo de gráficos y animaciones en 2D
Desarrollo de gráficos y animaciones en 3D
Configuración de los movimientos de cámara e iluminación 3D.

III. PROGRAMACIÓN EN RED E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Programación en red cliente-servidor orientado a videojuegos multijugador
Programación en red integrada en el motor de videojuegos
Gestión de los servicios de internet en el desarrollo de videojuegos en línea
Caracterización de elementos de inteligencia artificial y aprendizaje automático de objetos:

IV. REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA

Caracterización de modelos y ecosistemas RV, RA, RM y RX.
Desarrollo de proyectos de videojuegos en RV.
Desarrollo de proyectos de videojuegos en RA.
Desarrollo de proyectos RM.
Desarrollo de videojuegos para el aprendizaje mediante RV

V. DISEÑO, GESTIÓN, PUBLICACIÓN Y PRODUCCIÓN

Verificación de los documentos de diseño del videojuego
Gestión de proyectos de videojuegos
Verificación del proceso de pruebas de los proyectos de videojuegos.
Publicación en las diferentes plataformas y dispositivos de videojuegos
Segmentación del mercado de videojuegos.
Difusión del videojuego en diferentes canales
Estimación de la rentabilidad y viabilidad del proyecto de videojuego

<https://www.boe.es/boe/dias/2021/05/07/pdfs/BOE-A-2021-7555.pdf>



OFERTA FORMATIVA. TITULACIONES OFICIALES M.E.C.D.

FORMACIÓN PROFESIONAL (EISV)

Ciclos Formativos de GRADO SUPERIOR.

- Técnico Superior en Sonido para Audiovisuales y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Iluminación, captación y tratamiento de la Imagen. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Realización de Audiovisuales y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Producción de Audiovisuales, Radio y Espectáculos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico Superior en Maquillaje y Caracterización. *(Imagen Personal)*
- Técnico Superior en Asesoría Personal. *(Imagen Personal)*
- Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia. *(Artes Gráficas)*

Ciclos Formativos de GRADO MEDIO.

- Técnico en Video Disc-Jockey y Sonido. *(Imagen y Sonido)*
- Técnico en Estética y Belleza. *(Imagen Personal)*
- Técnico en Pre-impresión Digital. *(Artes Gráficas)*
- Doble Titulación: Téc. en Video Disc-Jockey y Sonido y Téc. Experto en Fotografía. *(Imagen y Sonido)*

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS (ESAP) – Artes Plásticas y Diseño – Enseñanzas Profesionales

Comunicación Gráfica y Audiovisual.

Ciclos Formativos de GRADO SUPERIOR.

- Técnico Superior en Animación.
- Técnico Superior en Cómic.
- Técnico Superior en Fotografía.
- Técnico Superior en Gráfica Audiovisual.
- Técnico Superior en Gráfica Interactiva.
- Técnico Superior en Gráfica Publicitaria.

CURSOS DE ESPECIALIZACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL (EISV)

- C. Esp. Audiodescripción y Subtitulación. *(Imagen y Sonido)*
- C. Esp. Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual. *(Informática y Comunicaciones)*

*Infórmate de los requisitos de ACCESO y BECAS propias y del MECD.



www.esapvigo.com

www.eisv.net
informacion@eisv.net
www.esapvigo.com
info@esapvigo.com

T. 986 378 467

EISV | ESAP. Avda. del Puente nº80. Cabral. 36318 Vigo.



Escuela de Imagen y Sonido de Vigo.



www.eisv.net