

# DISEÑO DE VIDEOJUEGOS 2D

(con Godot y Pixelorama)

[Presencial]

**DURACIÓN:** 6 semanas

**OBJETIVO:** Godot es un motor de videojuegos 2D y 3D multiplataforma, libre y de código abierto, publicado bajo la Licencia MIT, desarrollado y utilizado internamente por la empresa argentina OKAM Studios desde alrededor del año 2001.

En febrero del 2014 el código fue liberado, permitiendo que una comunidad más variada pueda trabajar con este, aportando de muchas formas para su desarrollo y el de diversos proyectos, tanto para el entretenimiento como para educación.

## CONTENIDO:

### Semana 1.

- Introducción, historia y conceptos.
- GODOT, interfaz y herramientas básicas.
- Descubrimiento práctico (mini proyecto con recursos preparados)

### Semana 2.

- Bocetos y lluvia de ideas.
- PIXELORAMA introducción.

### Semana 3.

- PixelArt – Teoría y aplicación (simplificación)
- PIXELORAMA, desarrollo gráfico y animación de los actores.

### Semana 4.

- PIXELORAMA – Desarrollo gráfico y animación de los elementos del escenario.
- GODOT, diseño de ROOMS (escenarios)

### Semana 5

- GODOT, lógica y comportamiento de los actores.
- GODOT, eventos y acciones en los ROOMS (escenarios)

### Semana 6

- Música y efectos de sonido
- GODOT, pruebas, exportación y publicación.

## DEPARTAMENTO ACADÉMICO

