

# Workshop Videojuegos

## Clase 1

- Teoría: Introducción al diseño de videojuegos
- Programación en Construct 2:
  - Tipos
  - Variables
  - Condicionales
  - If, For

## Clase 2

- Teoría: Tipos de mecánicas
- Programación en Construct 2:
  - Inputs
  - Funciones
  - Tilemap
- Elaboración de un juego de plataformas 2D en construct 2

## Clase 3

- Teoría: Dinámicas y estéticas
- Construct 2:
  - Inputs
  - Aleatoriedad
- Elaboración de un juego infinite runner 2D en construct 2

## Clase 4

- Teoría: Enemigos e IA
- Construct 2:

Enemigos  
Patrones

- Elaboración de un juego naves 2D en construct 2

## Clase 5

- Teoría: Interfaces y fundamentos de diseño I
  - Experiencia
  - UX / UI
  - Flow
- Construct 2:
  - GUI
  - Menús
  - Sonido

## Clase 6

- Teoría: Fundamentos de diseño II
  - Balance
- Unity:
  - Cámara
  - Colisiones
  - Triggers
- Elaboración de un juego de plataformas (FPS/TPS) 3D en unity

## Clase 7

- Teoría: Diseño de niveles I
  - Puzzles
- Unity:
  - Prefabs
  - Inputs
- Elaboración de un juego de naves 3D en unity

## Clase 8

- Teoría: Diseño de niveles II
- Unity:
  - Canva
  - Enemigos
- Elaboración de un juego de barcos 2D en unity