

## Introducción

El curso de desarrollo para dispositivos de Apple está orientado a cualquier persona de cualquier edad que sea amante de los videojuegos y tenga ganas de aprender y crear su propio estudio de videojuegos.



El software con el que vamos a trabajar se llama GameSalad aunque también utilizaremos otros como Audacity o el mismo XCode de Apple. GameSalad es un software que nos permite crear nuestros títulos para cualquier dispositivo de Apple bien sea iPhone, iPad, Mac o también para el sistema HTML5.

GameSalad utiliza un sencillo sistema llamado Drag & Drop el que nos hace fácil diseñar nuestros juegos, también dispone de una biblioteca de comportamientos en cual nos permite hacer cualquier cosa que se nos ocurra, con una interfaz sencilla y casi sin escribir una sola línea de código.

GameSalad dispone de un simulador para en caso de algún alumno no disponga de iPhone o iPad pueda jugar a sus juegos o subirlos a la web.

## Curso de Desarrollo de Videojuegos para iPhone-iPad-Mac-HTML5 SIN CODIGO

Si tu sueño siempre ha sido crear tus propios juegos y distribuirlos que mejor manera que aprender hacerlo con este curso el cual en tan solo 10 semanas estarás preparado para crear tu propio juego y venderlo en la App Store.

### Objetivos

Aprender en 10 semanas a desarrollar juegos para Apple con todo lo que eso conlleva, podéis saber más mirando el temario un poco más abajo.

**Profesor:** Ruben Murcia

**Duración:** 14 semanas

**Requisitos:** Sistemas operativos MAC

**Software:** GS, Xcode, Audacity

**Precio:** 750€ + IVA

### Sistema de clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de vídeos, los cuales se podrán visualizar vía streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña.

Los vídeos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada sección varios vídeos. Además de la teoría, el alumno realizara una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedaran 4 semanas para repaso y finalización del proyecto.

Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

En las lecciones donde sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrán descargar en formato GS creados por el profesor para revisar ellos mismos.

Además los alumnos tienen acceso con sus claves a un foro privado en el que el profesor tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

## **Certificados y Calificaciones**

Es importante tener en cuenta que este tipo de cursos online requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno. Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregado y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos será de un mes después de la finalización del curso.

<b>Semana</b>	<b>Lecciones</b>
<b>1</b>	<b>Aprender el Manejo de los software a tratar</b> I.-Introducción II.- Conociendo con la interfaz III.- Conceptos básicos
<b>2</b>	<b>Optimizar gráficos y sonidos para GS</b> I.- Conocer las formas de exportación de sonidos para nuestro juego II.- Aprender a exportar los gráficos correctamente ( Ejercicios) III.- Integrar imágenes en GS IV.- Crear etiquetas y grupos en GS
<b>3</b>	<b>Creación de cuenta Apple y licencias</b> I.- Registro en Apple Developer Program II.- Como instalar los certificados en tu Mac III.- Como actualizar tus juegos ya subidos en la App Store IV.- Crear los números de seguimiento de tus juegos
<b>4</b>	<b>Marketing de aplicaciones móviles</b> I.- Uso de medios de comunicación y redes sociales II.- 10 Razones por la que es necesita un plan de marketing III.- Estrategia Montaña Rusa IV.- iAds

**Semana Lecciones**

**5 Subir nuestro juego como aplicación en Facebook**

**Semanas 6,7,8,9,10 Creación de un juego de principio a fin.**

Aquí será donde aprenderemos todo sobre GS.

- I.- Atributos
- II.- Creación de un menú sin tiempo de carga
- III.- Menú de opciones
- IV.- Botón de pause y unpause
- V.- Controles
- VI.- Acelerometro
- VII.- Score
- VIII.- Loads and Save.

Veremos todo lo que es necesario para realizar un videojuego.