



Este curso te enseñará a utilizar GameMaker: Studio, una de las herramientas más famosas entre los desarrolladores independientes y con más proyección en la actualidad.

Si te encantan los videojuegos y te gustaría hacer los tuyos propios pero no sabes programar, entonces debes empezar por aquí. **Edad recomendada +12 años.**

Gracias a los componentes de GameMaker podrás aprender de una forma práctica, enfocándote en comprender la lógica oculta tras los videojuegos, de una forma fácil y divertida, **sin necesidad de escribir miles de líneas de código.**

Pensado exclusivamente para principiantes, en especial para niños, adolescentes y adultos con almas de niño (como yo) que soñamos con crear nuestros propios videojuegos.

¡Porque a crear videojuegos se aprende creando videojuegos!

¿Cuáles son los requisitos?

- No se requiere ningún tipo de conocimiento previo.
- Que te gusten los videojuegos y quieras aprender a crear los tuyos propios.
- Un ordenador con sistema Windows, o en su defecto una máquina virtual.

¿Qué voy a aprender en este curso?

- A utilizar el motor GameMaker: Studio, una herramienta de proyección con gran futuro.
- GameMaker Lenguaje (GML)
- A utilizar herramientas de diseño gráfico (Photoshop, Spriter Pro entre muchas herramientas que aprenderás a usar de diseño y animación de sprites)

- Utilizarás herramientas de partículas para mejorar el aspecto de tus videojuegos.
- Programa de sonido y FX de sonido (editarás y crearás tus propias melodías y efectos de sonido).
- Aprenderás a compilar en diferentes plataformas tus videojuegos (Windows, Android, html5)
- Descubrirás como promocionar y distribuir tus Apps en Play Store
- A utilizar técnicas de marketing para rentabilizar tus videojuegos monetariamente con banners publicitarios en tus videojuegos.
- Te enseñaremos cientos de recursos sonoros y de imagen (sprites, mp3, background) para que puedas usarlos libremente en tus videojuegos
- A utilizar el motor GameMaker: Studio, una herramienta de proyección con gran futuro.
- 5 juegos completos, con sus portadas, pantalla de juego y distintos niveles.
- A importar y exportar proyectos, crear recursos básicos y a utilizarlos.
- A diseñar portadas y niveles, con objetos y tilesets.
- A trabajar los objetos, con sus propiedades, eventos y acciones.
- A manejar sistemas de movimiento y colisiones en distintos tipos de juegos.
- A crear y dibujar un marcador de monedas sencillo.
- A crear los ejecutables para distribuir tus juegos.

Diseño y Desarrollo de Videojuegos con GameMaker

- **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INSTALACIÓN GAME MAKER**
- ¿Qué es GameMaker?
- Instalación
- Activación de GameMaker
- Funcionamiento de GameMaker
-
- **UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFACE DE GAME MAKER**
- Pantalla de inicio
- File
- Editar
- Window
- Recursos
- Scripts
- Run
- Help
-
- **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE RECURSOS**
- Introducción
- Objetos
- Sprite
- Fondo
- Sonidos
- Room
-
- **UNIDAD DIDÁCTICA 4. FUNCIONES AVANZADAS**
- Eventos
- Trayectorias
- Líneas de tiempo
- Scripts

- **UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONES**

- Acciones
- Acciones de movimiento
- Acciones de objetos
- Acciones de Sprite y sonidos
- Acciones de Room
- Acciones de tiempo e información
- Acciones de Juego y recursos
- Acciones de control
- Acciones de puntuación
- Variables

- **UNIDAD DIDÁCTICA 6. INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN GAME MAKER**

- Scripts
- Funciones
- Comentarios
- With
- Funciones que definen la forma de jugar
- Sentencias
- Valores
- Asignación

- **UNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES Y VARIABLES DE SONIDOS, GRÁFICOS E ITERACIONES (GML)**

- Funciones de iteración
- Funciones para la visualización
- Funciones de sonido
- Puntuaciones más altas e Inicio
- Funciones del Joystick

- **UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES (GML) Y LIBRERÍAS DLL**

- Funciones del juego
- Sincronización de los datos
- Datos de uso
- Juego con sesiones
- Conexión para Online
- Librerías DLL
- Compilación de juegos Android y Html5

GAMEMAKER STUDIO MASTER

CURSO DE 300 Horas

PRESENCIAL





FUNDAMENTOS PREVIOS CURSO (I)

- BÁSICOS
 - EL LIENZO O “CANVAS”
 - EFECTO DE MOVIMIENTO
 - FASES INICIALIZACIÓN
 - BUCLE DE JUEGO
 - LIBERACIÓN

GAMEMAKER STUDIO Y SU INTERFACE

- CREAR EL ENTORNO
 - HABITACIONES O “ROOMS”
 - GRÁFICOS O “SPRITES”
 - OBJETOS
- AÑADIR DIMENSIÓN A LOS OBJETOS
 - PROPIEDADES
 - EVENTOS
 - CREATE
 - STEP & DRAW
 - INPUTS
 - COLISIONES
 - ACCIONES
- OTROS ELEMENTOS DEL ENTORNO
 - FONDOS “BACKGROUNDS”
 - SONIDOS
 - FUENTES
- VISUALIZACIÓN
 - “VIEWS” Y “PORTS”
 - SEGUIMIENTO DE OBJETOS



- CREANDO UN HUD
 - MARCADOR
 - PANTALLA DE FIN
- MÁS ALLÁ DEL DRAG & DROP
 - PRIMER CONTACTO CON GML
 - BLOQUES DE CÓDIGO O SPRITS
- ÚLTIMOS RETOQUES
 - SOLUCIONAR BUGS
 - INCREMENTAR LA JUGABILIDAD
 - USO DE ALARMAS
 - FUNCIONES “CHOOSE” Y “RANDOM”
 - MÁS RETROALIMENTACIÓN
- FASE DE BUCLE
 - ES LA QUE MANTIENE EL JUEGO EN MARCHA
 - SE REALIZAN DOS TAREAS PRINCIPALES
 - CAPTURA DE “INPUTS”
 - CÁLCULOS Y MODIFICACIÓN DE PROPIEDADES
 - DIBUJO DE LAS GRÁFICAS EN EL CANAVAS (DRAW EN GM)
 - DAR FORMA ORDENADA EN CAPAS
 - INTERACCION DE PASOS EN FOTOGRAMAS (30FPS)
- FASE DE LIBERACIÓN
 - OCURRE AL FINALIZAR EL JUEGO
 - SE LIBERAN DE LA MEMORIA TODOS LOS RECURSOS
 - TAMBIÉN LAS ESTRUCTURAS DINAMICAS
 - LA GESTIÓN DE LA RAM

