

1ª EDICIÓN

# CURSO INTENSIVO

(STEGA ACADEMY'S VERSION)

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON  
GODOT (NIVEL INTERMEDIO)



[WWW.STEGAACADEMY.ES](http://WWW.STEGAACADEMY.ES)



En **Stega Academy**, nuestra misión es clara: ayudarte a forjar tu futuro en el desarrollo de videojuegos.



## ¿QUÉ NOS DISTINGUE?

- **No vendemos humo:** No te enseñamos a hacer un triple A de multijugador en mundo abierto.
- **Enfoque realista:** Te enseñamos a dominar los fundamentos y a crear juegos completos a escala manejable.
- **Experiencia práctica:** Al finalizar el curso, habrás desarrollado tu propio videojuego.
- **Profesorado apasionado:** No sólo enseñamos, inspiramos.
- **Atención personalizada:** Creemos en una comunicación fluida entre profesores y alumnos.
- **Resultados que hablan por sí solos:** Tu orgullo al ver tus creaciones cobrar vida es nuestra mayor recompensa.

# CURSO Y SU METODOLOGÍA



El curso está centrado en **aprender a programar un videojuego en Godot usando GDScript**, con clases online accesibles de por vida, y en conexión directa con el profesorado a través de Discord.

La mejor forma de aprender a hacer videojuegos es haciendo videojuegos :) Por eso nuestras **clases son muy prácticas**, y todo el contenido teórico se va enseñando a la vez que vamos desarrollando diferentes tipos de videojuegos y mecánicas.

Además, también impartimos otras materias útiles para complementar tu perfil y que así tengas más oportunidades de hacerte un hueco en la industria, como son **Matemáticas para Videojuegos, optimización y buenas prácticas de código limpio**.

# OBJETIVOS



## OBJETIVO

Nuestro objetivo con este curso es mejorar los conocimientos básicos de Godot, para que seáis capaces de realizar proyectos cada vez más complejos y con mejores resultados.

## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A aquellas personas que ya tengan unos conocimientos básicos de Godot y GDScript.

WWW.STEGAACADEMY.ES

CURSO

ONLINE



# TEMARIO

## ENSEÑAMOS HACIENDO VIDEOJUEGOS

### CONTENIDO TEÓRICO

Sistema de Partículas

Shaders

Iluminación (2D y 3D)

Patrones de programación

Generación Procedural

Sistema de Inventario

Sistema de Crafteo

### VIDEOJUEGOS Y TIPOS DE MECÁNICAS

RPG por Turnos (2D)

Tower Defense (3D)

Metroidvania (2D)

Juego de Terror (3D)

Survival (3D)

Roguelike (2D)



**SE PUEDE APRENDER A PROGRAMAR  
SIN MORIR EN EL INTENTO :)**

## PROGRAMACIÓN

El curso está centrado en la parte de programación de un videojuego, la mayor parte de horas la invertiremos en profundizar en conceptos algo más avanzados de Godot y GDScript.

Para todos los tipos de juegos y mecánicas que desarrollamos, utilizamos assets gratuitos y de la librería de Codot.

# CARACTERÍSTICAS DEL CURSO



**100% ONLINE Y A TU RITMO**

**MÁS DE 100 HORAS DE CLASE GRABADAS +  
TUTORÍAS**

**CLASE EN DIRECTO LOS JUEVES POR  
LA TARDE**

**ACCESO AL CONTENIDO PARA SIEMPRE**

**TALLERES/CHARLAS ONLINE POR  
PROFESIONALES DEL SECTOR**

**COMUNICACIÓN DIRECTA POR DISCORD**

**TUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO FINAL**

**CERTIFICADO AL FINALIZAR**

[WWW.STEGAACADEMY.ES](http://WWW.STEGAACADEMY.ES)

CURSO

ONLINE

