



sé creador de
videojuegos.

PRESENCIAL / ONLINE

MÁSTER. DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS · ARTE 2D Y ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS · ARTE 3D Y ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS · TECHNICAL ARTIST EN UNREAL ENGINE 5 · MARKETING Y COMUNICACIÓN PARA VIDEOJUEGOS

De octubre de 2026 a diciembre de 2027.



DESTACA EN LA INDUSTRIA

El videojuego se ha convertido en la **mayor industria de entretenimiento del planeta**, con unas posibilidades artísticas, expresivas y de distribución internacional sin precedentes.

Su crecimiento y la evolución lo convierte en un verdadero **nicho de empleabilidad**, con equipos de desarrollo compuestos por profesionales de diversa procedencia y formación como técnicos, programadores, actores, diseñadores, economistas, guionistas, artistas o especialistas en audiovisuales.

Cada vez se demandan profesionales que además de tener una alta especialización en un campo determinado, sean capaces de **conocer todos los procesos involucrados en el desarrollo de videojuegos** y trabajen con soltura en equipo manteniendo la visión del proyecto desde su concepción hasta su comercialización.





CALENDARIO

De octubre de 2026 a
diciembre de 2027



HORARIO

Lunes a jueves,
De 10:00h a 14:00h



DURACIÓN

636 horas lectivas

APRENDERÁS A

- ▶ Manejar el entorno de desarrollo más usado en la actualidad: Unity
- ▶ Diseñar todo el desarrollo de un videojuego desde su concepto
- ▶ Desarrollar distintas tipologías y géneros de videojuego
- ▶ Programar y crear scripting
- ▶ Diseñar niveles utilizando distintas técnicas
- ▶ Crear documentos de diseño de juego
- ▶ Usar técnicas avanzadas de programación
- ▶ Diseñar distintos tipos de Inteligencia Artificial
- ▶ Generar contenidos procedurales
- ▶ Controlar todos los procesos de la creación de videojuegos
- ▶ Diseñar experiencias para Realidad Virtual
- ▶ Trabajar en equipo con artistas, diseñadores y programadores

PROGRAMAS UTILIZADOS





OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Conocerás todos los procesos, herramientas y técnicas que se utilizan a nivel profesional en el desarrollo de videojuegos, desde su concepción a su distribución pasando por todas las etapas del proceso hasta crear tu propio videojuego.

Aprende a gestionar proyectos de desarrollo de juegos, desde la planificación hasta la entrega, aplicando metodologías ágiles y asegurando la calidad y el cumplimiento de plazos.

Fomenta la capacidad de concebir conceptos originales de juegos, desde mecánicas únicas hasta narrativas envolventes, aplicando principios de diseño centrados en la experiencia del jugador.

Adquiere habilidades en programación, diseño de niveles. Optimiza juegos en diversas plataformas.

SALIDAS PROFESIONALES

Diseñador de juego, Director de proyecto, Productor de videojuegos, Desarrollador de videojuegos, Programador de scripts, Programador, Diseñador de niveles, Guionista, testador de videojuegos.

REQUISITOS

Necesaria entrevista personal con el director formativo de EVAD para evaluar los conocimientos y capacidades del alumno/a.

EQUIPAMIENTO

Estación de trabajo y software completamente incluidos.



CONTENIDOS

DESARROLLO

DISEÑO

VIDEOJUEGO RUNNER

Conocimiento básico de Unity

- Layout
- Scene y comandos
- Sistema de físicas integrado
- Sistema de partículas
- Prefabs
- Conceptos básicos de iluminación (dinámica, estática, probes, etc ...)

Animaciones frame a frame

Cámara ortográfica

Físicas 2D

Tile Editor

Input system

Generación procedural

Blend tree de animaciones

Mecánicas de juego básicas

- Coleccionables
- Enemigos
- Condiciones de derrota
- Control de personaje
- Powerups

Corrutinas

Concepto y aplicación de feedbacks

Sistemas de partículas

Patrón de diseño: Patrón singleton

Cambio de escenas y conservación de elementos entre escenas

Sistema de persistencia de datos con player pref

Canvas y UI

Menú de trucos

Pantalla de splash

Introducción al diseño: mecánicas como lenguaje

- Mecánicas de juego como lenguaje
- Diseñando un minijuego
- Sinopsis narrativa centrada en la mecánica
- Narrando a través del espacio filmico y el movimiento de la cámara

GDD

- Mecánicas principales y secundarias. Core Loops
- Pantallas de inicio
- Diagramas de flujo, pantallas de carga y cámara de juego

Level Design nivel inicial

- Diseñando espacios virtuales
- Diseño de nivel para juegos runner

Prototipado nivel inicial

- Diseñando el salto. Ejemplos, buenas prácticas y ejercicio práctico de prototipado
- Sesión de brainstorming

Diseño narrativo

- Expresar narrativa a través de mecánicas
- La narrativa para juegos runner
- La narrativa como recompensa en dispositivos móviles

Game design aplicado

- Diseño de personajes, enemigos, obstaculos y trampas
- Comprensión y práctica de Core Loops
- Economía de juego y progreso

VIDEOJUEGO DUALSTICK SHOOTER

Universal renderer pipeline

Shaders & Shadergraph

Cámara en perspectiva

Old input system

Audio mixer

Pool de objetos, para proyectiles y enemigos

Patrón de diseño : Patrón observador

Unity Events

Navmesh & navmesh agent

Desarrollo para dispositivos móviles

- Control tradicional vs control táctil
- Game loops vs Core loops

GDD

- Revisiones para segundo proyecto

Sesiones TFM

- Contruyendo la idea
- Scope y pilares del proyecto

CONTENIDOS

DESARROLLO

DISEÑO

VIDEOJUEGO DUALSTICK SHOOTER

Sistema de IA utilizando animator como máquina de estados

Cinemachine

Post processing volume

Sistema de estadísticas y sistema de logros

Carga de imágenes desde resources

Almacenamiento persistente en archivo binario

Input dual stick

Input mobile

Exportación de proyecto a móvil

Level design nivel intermedio

Prototipado nivel intermedio

Diseño narrativo

- Elementos narrativos a través del level design
- Narrativa a través de un tutorial invisible
- Narrativa para juegos de móvil

Game design aplicado

- Sesiones de UI-UX
- Nivelar enfrentamientos
- Escalar la dificultad
- Diseñar batallas, arenas y final boss
- Puzles e inventario

VIDEOJUEGO FPS ADVENTURER

HDRP

Visual effects graph

Character controller

Desplazamiento con rotación de cámara

Curvas de animación para retroceso

Scriptable objects

IA enchufable con máquina de estados basada en scriptable objects

Patrón para interacción, mediante acción / reacción

Creación de reacciones

Sistema de traducciones XML

Volúmenes de post procesado HDRP

Probuilder, polybrush

Prototipado e iluminado de nivel, mediante luz backeada, light probes y reflection probes

Diseñar para diferentes dispositivos

- After Effects
- Animación de ilustraciones: personajes y entornos

GDD

- Sesión GDD FPA: Revisión
- Exploración de entornos virtuales, verticalidad y arquitectura

Economía

- Economía de juego y progreso
- Dark patterns que explotan el diseño de UI

Level design nivel avanzado

- Sesiones de level design, narrativa y flujo
- Práctica de mazmorreo
- Previsión de acciones por parte del jugador

Prototipado nivel avanzado

- Prototipado enfocadas a TFM
- La narrativa como apoyo a las mecánicas

Diseño narrativo

- Comprensión y práctica de flujo narrativo FPA

Game design aplicado

- Integrar puzles en un flujo narrativo y mecánico
- Economía de juego y progreso
- Diseño de menús de gestión
- Diseño de potenciadores

PROYECTOS DE ALUMNOS DE MÁSTER

YA DISPONIBLES EN PLAYSTATION 4 Y PLAYSTATION 5

DELIRIUM



ION DRIVER



SYSTEM OF SOULS



LITTLE GREATNESS



BLACKOUT



SHADOW DIMMER



THE MANOR'S LEGACY



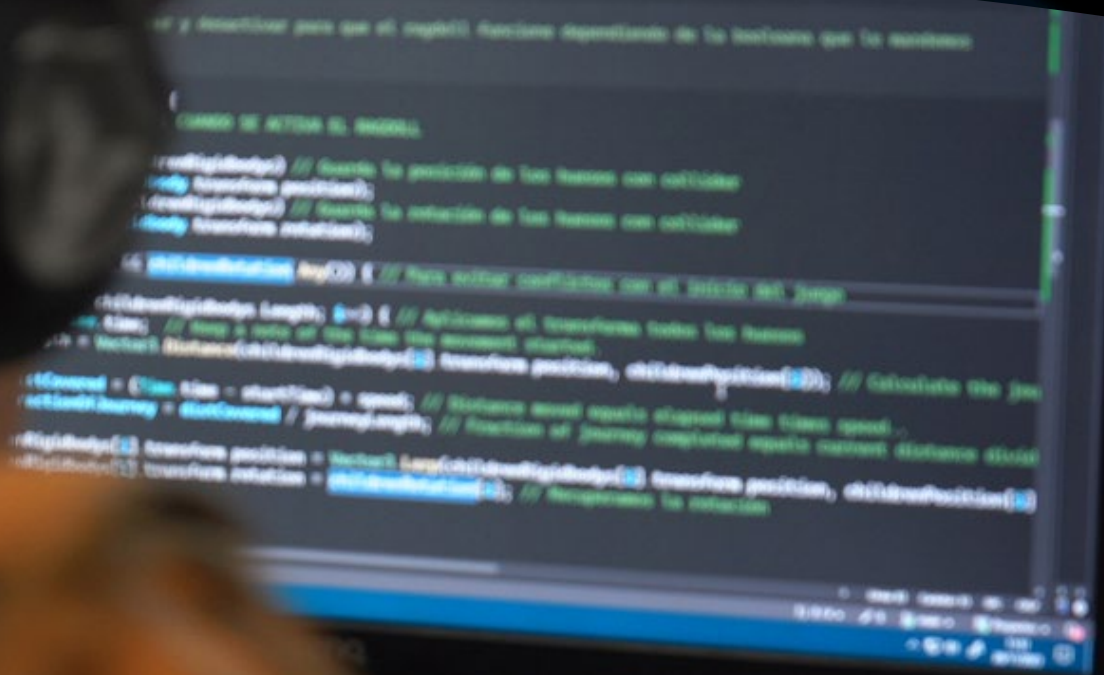
PRÁCTICAS DE EMPRESA

Los alumnos que aprueben el Máster en la primera convocatoria tienen derecho a prácticas laborales.

Las prácticas serán una oportunidad excelente para conocer el entorno laboral y sobre todo será una oportunidad para que la empresa conozca al profesional en prácticas y pueda considerar una futura relación laboral.

En EVAD disponemos de acuerdos con diferentes empresas del sector de toda España en la que los alumnos que hayan superado la formación realizarán las prácticas.

Buscar trabajo es un trabajo en sí. Dispondrás de bolsa de trabajo y asesoramientos para enfocar tu CV y portfolio.



OFERTA FORMATIVA 2026

Formación presencial y online

MÁSTERES

▶ Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

Máster de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

BOOTCAMP

Modelado 3D con Blender

Modelado 3D con Maya

Programación con Unity

Programación con Unreal Engine 5

Arte digital para videojuegos

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

VFX con Houdini

CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First



**ACADEMIC
PARTNER**

PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.

ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

