



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Técnico Profesional en Diseño y Desarrollo de Videojuegos con Game Maker

Modalidad de realización del curso: [A distancia y Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

El videojuego, como todo medio de comunicación, es un producto cultural que corresponde a un contexto, a una sociedad y a unos fines, también cambia, desde su capacidad como tecnología hasta la capacidad de contenido, en un proceso que generalmente está constituido por personas de muy diferentes disciplinas (programadores, diseñadores gráficos, escritores, etc.) y por esto ha sido revalorizado durante la última década. Así, con este curso podrá prepararse y formarse en la concepción de herramientas y métodos necesarios para programar Videojuegos con Game Maker.

CONTENIDOS

1. UD1. INTRODUCCIÓN A GAME MAKER
2. ¿Qué es Game maker?
3. - Versiones de Game Maker
4. Descarga e instalación
5. Actualizaciones de Game Maker
6. Funcionamiento de Game Maker

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFAZ DE GAME MAKER

1. Menú principal
2. - Archivo
3. - Editar
4. - Construir
5. - Ventanas
6. - Herramientas
7. - Mercado
8. - Diseños
9. - Ayuda
10. - Recursos
11. Árbol de recursos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS BÁSICOS DE GAME MAKER

1. Objetos
2. Sprites
3. Sonidos
4. Room

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RECURSOS AVANZADOS DE GAME MAKER

1. Eventos
2. Rutas
3. Líneas de tiempo
4. Scripts

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCIONES DRAG & DROP

1. ¿Qué son las acciones Drag & Drop?
2. Tipos de acciones
3. - Acciones de movimiento
4. - Acciones de objetos
5. - Acciones de Sprite y sonidos
6. - Acciones de Room
7. - Acciones de Juego

8. - Acciones de control
9. - Acciones de puntuación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LENGUAJE GML

1. ¿Dónde podemos usar GML?
2. Estructura básica
3. Expresiones y variables
4. - Variables
5. - Expresiones
6. Funciones
7. Comentarios
8. Funciones que definen la forma de jugar
9. - Posiciones con variables
10. - Instancias
11. - Tiempos de juego
12. - Puntuación y Room
13. - Eventos a las instancias
14. - Eventos Error
15. Sentencias
16. - IF
17. - REPEAT
18. - WHILE
19. - DO
20. - FOR
21. - SWITCH
22. - BREAK
23. - CONTINUE
24. - EXIT
25. - WITH
26. Valores
27. - Constantes
28. - Operar con funciones
29. - Operar con fechas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FUNCIONES AVANZADAS DE GML I

1. Funciones de iteración
2. Funciones para la visualización
3. - Imágenes como tiles
4. - Dibujado
5. - Cambiar ventanas
6. - Funciones de imágenes
7. - Funciones para el entorno
8. Funciones de sonido
9. Funciones de pantalla y puntuaciones
10. Funciones del Joystick

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES AVANZADAS DE GML II: USO DE LIBRERÍAS DLL

1. Funciones de juego
2. - Funciones de Rooms
3. - Funciones del sonido
4. - Funciones de Scripts
5. - Funciones de Objetos
6. - Funciones del fondo
7. - Funciones de trayectorias
8. - Funciones de imágenes
9. Sincronización de los datos
10. Datos de uso
11. Juego con sesiones
12. - Instancias del usuario
13. Conexiones para Online
14. Librerías DLL

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EQUIVALENCIA DE GML CON D& D

1. Atributos comunes

2. - Se aplica a...
3. - Relativo
4. - NOT
5. Tipos de acciones
6. - Acciones de movimiento
7. - Acciones de objetos
8. - Acciones de Sprite y sonidos
9. - Acciones de Room
10. - Acciones de Juego
11. - Acciones de control
12. - Acciones de puntuación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLO DE VIDEOJUEGO BÁSICO

1. Explicación videojuego e introducción personajes
2. Creación de sala
3. Creación objetos
4. Prueba de juego



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es