

VERANO

# BOOTCAMP



(STEGA ACADEMY'S VERSION)

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS  
CON GODOT

(DE NIVEL BÁSICO HASTA INTERMEDIO)



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



En Stega Academy nuestra misión es clara: que salgas del bootcamp con los conocimientos necesarios para crear tu propio videojuego.



## ¿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

- Crear videojuegos
- Pasarlo bien
- Conocer gente
- Crear videojuegos
- Repito: Crear Videojuegos :)

## ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Toda la población del multiverso que no tenga conocimientos previos, o con conocimientos básicos, y con muchas ganas de aprender y pasarlo bien.



# TEMARIO

## ENSEÑAMOS HACIENDO VIDEOJUEGOS

### CONTENIDO TEÓRICO

Editor de Godot  
Introducción a la  
programación en GDScript

Nodos

Señales

UI

Manejo de Assets

Tilemaps

Tweens

Animaciones

Físicas

Buenas prácticas

Matemáticas

Optimización

Sistema de Partículas

Shaders

Iluminación (2D y 3D)

Patrones de programación

Generación Procedural

Sistema de Inventario

Sistema de Crafteo

Composición vs Herencia

### VIDEOJUEGOS Y TIPOS DE MECÁNICAS

Plataformas (2D)

RPG Isométrico (2D)

Aventura Narrativa (3D)

Walking Simulator (3D)

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 invertimos en aprender a programar y conocer las particularidades de Godot y GDScript.

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

Aquí tienes al detalle qué aprenderás de Scripting en Stega Academy.

Continuamos en la siguiente página





# SCRIPTING BÁSICO E INTERMEDIO

Variables

Funciones

Sintaxis

Bucles y condicionales

Arrays

Diccionarios

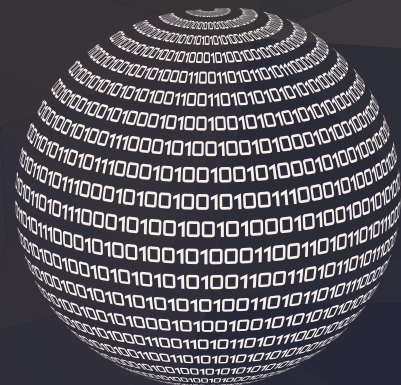
Enumerados

Inputs

Nodos

Señales

Composición vs Herencia



WWW.STEGAACADEMY.ES

BOOTCAMP

ONLINE

# CARACTERÍSTICAS DEL CURSO



**100% ONLINE Y A TU RITMO**

**MÁS DE 300 HORAS DE CLASE GRABADAS**

**TODAS LAS CLASES DISPONIBLES  
DESDE EL MINUTO UNO**

**ACCESO AL CONTENIDO PARA SIEMPRE**

**COMUNICACIÓN DIRECTA POR DISCORD**

**TUTORIZACIÓN PARA EL PROYECTO FINAL**

**CERTIFICADO AL FINALIZAR**

ONLINE | BOOTCAMP | [WWW.STEGAACADEMY.ES](http://WWW.STEGAACADEMY.ES)

ONLINE | BOOTCAMP

ONLINE



# PRECIO Y MÉTODOS DE PAGO

**PRECIO TOTAL: 650€**

**POSIBILIDAD DE PAGO  
A TRES PLAZOS**

**MÉTODOS DE PAGO:  
BIZUM  
TRANSFERENCIA BANCARIA**

ONLINE | BOOTCAMP | [WWW.STEGAACADEMY.ES](http://WWW.STEGAACADEMY.ES)

ONLINE | BOOTCAMP

ONLINE |

**¡MATRICÚLATE  
AHORA!**

**WWW.STEGAACADEMY.ES**

[ACADEMY@STEGA.IO](mailto:ACADEMY@STEGA.IO)

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

