



DiferentMent  
Formant Persones

# CURSO DE DISEÑADOR DE WEBS, APPS Y VIDEOJUEGOS



Apúntate para formarte en  
una de las profesiones de  
éxito

+INFO



UNIÓN EUROPEA  
Fondo Social Europeo  
Iniciativa de Empleo Juvenil  
El FSE. Iniciativa en tu futuro



Garantía  
JUVENIL



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE TRABAJO, MIGRACIONES  
Y SEGURIDAD SOCIAL

# Lista de contenido del curso de Apps, Diseño web y Videojuegos

## BLOQUE 1: DISEÑO DE WEBS

1. Introducción
  - 1.1 Introducción a la identidad visual
  - 1.2 La importancia de la identidad visual
  - 1.3 Conceptos básicos
  - 1.4 Tipos de identidad
  - 1.5 Ejercicio práctico
2. Composición de la identidad corporativa
  - 2.1 Naming
  - 2.2 Conducta, discurso: lenguaje
  - 2.3 Storytelling: voz y tono
  - 2.4 Misión y mensaje
  - 2.5 Arquetipos de marcas
  - 2.6 Ejercicio práctico sobre las marcas
3. Investigación
  - 3.1 Determinar al público objetivo
  - 3.2 Análisis de la competencia
  - 3.3 Amenazas y oportunidades
  - 3.4 Análisis y estructura gráfica de la competencia
  - 3.5 Ejercicio práctico
4. Branding
  - 4.1 ¿Qué es el Branding?
  - 4.2 Tipos de Branding
  - 4.3 Objetivos y funcionalidad
  - 4.4 Potenciar y cuidar el branding
  - 4.5 Ejercicio práctico
5. Briefing
  - 5.1 ¿Qué es el Briefing?
  - 5.2 Estructura de un Brief
  - 5.3 Mercado y competencia
  - 5.4 Intención
  - 5.5 Contrabriefing
6. Diseño gráfico
  - 6.1 Introducción al diseño gráfico
  - 6.2 Tipos de diseño
  - 6.3 Diseñador gráfico: habilidades y consejos
  - 6.4 Elementos básicos del diseño gráfico
    - 6.4.1 Punto, línea, plano y volumen
    - 6.4.2 Posición y movimiento
    - 6.4.3 Superficie y profundidad
    - 6.4.4 Ejercicios prácticos de cada uno.

## 6.5 Principales elementos: Énfasis, equilibrio, ritmo, escala, y armonía

### 6.5.1 Ejercicios prácticos de cada uno

## 6.6 La simplicidad

## 6.7 El color

### 6.7.1 Círculo cromático

### 6.7.2 Tono, saturación y brillo

### 6.7.3 Fórmulas de combinación (paletas)

### 6.7.4 Legibilidad

### 6.7.5 Psicología del color

### 6.7.6 RGB y CMYK

### 6.7.7 Directorio de webs prácticas para diseño del color

### 6.7.5 Ejercicio práctico

## 6.8 La tipografía

### 6.8.1 Forma y significado

### 6.8.2 Clasificación de las tipografías

### 6.8.3 Tipografías en logos

### 6.8.4 Diseño: Kerning, condensación, legibilidad, etc

### 6.8.5 Psicología de la tipografía

### 6.8.6 Formatos

### 6.8.7 Análisis

### 6.8.8 Consejos y cosas que no deberías hacer

### 6.8.8 Directorio de webs prácticas para diseño de tipografías

### 6.8.9 Ejercicio práctico

## 6.9 Símbolos y formas

### 6.9.1 ¿Qué son los símbolos y formas en diseño?

### 6.9.2 El uso de los símbolos y formas

### 6.9.3 El símbolo y el Naming

### 6.9.4 Las líneas de las formas

### 6.9.5 Ejercicio práctico

## 6.10 El logotipo

### 6.10.1 ¿Que es el logotipo?

### 6.10.2 Tipos de logos

### 6.10.3 Ventajas de un buen logo

### 6.10.4 Adaptabilidad

### 6.10.5 Impacto visual

### 6.10.6 Legibilidad

### 6.10.7 Reproducible

### 6.10.8 Sub-logos

### 6.10.9 Directorio de interés para el diseño de logos

### 6.10.10 Ejercicio práctico

## 6.11 Fotografía básica para el diseño web

## 7. Aplicación del diseño a la web

### 7.1 Creación web

### 7.2 Tipos de web (blog, e-commerce, periodístico, etc)

### 7.3 Editores web (Wordpress, Wix, Google Sites etc)

### 7.4 Construcción de la web

- 7.5 Menú, formularios, imágenes, texto.
- 7.6 Versión móvil, tablet y pc
- 7.7 Temas
- 7.6 Plugins
- 7.7 Seguridad web
- 7.8 Bots
- 7.9 Otras herramientas web
- 8. Ejercicio práctico de creación web temática
- 9. Ejercicios esporádicos para la creatividad
- 10. Prueba de evaluación final – TIPO TEST

## BLOQUE 2: DISEÑO DE APPS

- 11. Introducción al diseño de apps
  - 1.1. ¿Qué es una app y qué tipos hay?
  - 1.2. ¿Qué herramientas se necesitan para diseñar una app?
  - 1.3. ¿Qué plataformas existen para desarrollar una app?
- 2. Principios básicos del diseño de apps
  - 2.1. Diseño centrado en el usuario
  - 2.2. Diseño de interfaces (UI)
  - 2.3. Diseño de experiencias (UX)
  - 2.4. Diseño adaptativo y responsive
- 3. Proceso de diseño de una app
  - 3.1. Análisis del problema y del público objetivo
  - 3.2. Definición de los objetivos y las funcionalidades de la app
  - 3.3. Creación de bocetos y wireframes
  - 3.4. Prototipado interactivo con Figma
- 4. Estilos visuales y recursos gráficos para apps
  - 4.1. Tipografía, color e iconografía
  - 4.2. Imágenes, ilustraciones y animaciones
  - 4.3. Guías de estilo y sistemas de diseño
  - 4.4. Recomendaciones para iOS y Android
- 5. Testeo y validación de la app
  - 5.1. Métodos y herramientas para testear la app
  - 5.2. Recolección y análisis de feedback
  - 5.3. Iteración y mejora del diseño
  - 5.4. Preparación para el lanzamiento
- 6 Creación de una App y aplicación del diseño en Apps
  - 6.1 Appy Pie
  - 6.2 AppMakr
  - 6.3 BuildFire
  - 6.4 AppInstitute

- 6.5 GoodBarber
- 6.6 AppsBuilder
- 6.7 Mobincube
- 7 Ejercicio práctico de creación web o App temática
- 8 Ejercicios esporádicos para la creatividad

## BLOQUE 3: DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

### 1 Introducción

- 1.1 ¿Qué es un videojuego?
- 1.2 Fases de la creación de un videojuego
- 1.3 Concepción de la idea
- 1.4 Amenazas y vulnerabilidades
- 1.5 Género
  - 1.5.1 Clasificación y tipos de géneros
- 1.6 Jugabilidad
  - 1.6.1 Conceptos básicos (Arte conceptual, mundo mecánicas)
- 1.5 Objetivo y público
- 1.6 La historia
- 1.7 Ejercicio práctico de análisis de videojuegos

### 2. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura

- 1. Personajes
  - 1. Externas e internas
  - 2. Arquetipos
  - 3. Ejercicio práctico de creación de personaje
- 2. Principios básicos de narrativa
  - 1. El camino del héroe
  - 2. El camino del villano
- 3. Los tres actos
  - 1. Actos
  - 2. Incidentes incitadores
  - 3. Arcos
  - 4. Deseos
  - 5. Puntos de giro
  - 6. Clímax
  - 7. Ejercicio práctico de análisis de estructuras de historias
- 4. Creación de videojuego
  - 1. Presentación de una propuesta
  - 2. Formatos y soportes
  - 3. Diseño de personajes
  - 4. Diseño de niveles
  - 5. Diseño de mecánicas de juego
  - 6. Diseño de interfaces de usuario
  - 7. Diseño de sonido y música



5. Herramientas de creación de videojuegos sin programación
  6. Rascar
  7. GDevelop
  8. Buildbox gratuito
  9. Investigación
  10. Construcción 3
  11. Cordill
  12. Stencyl
  13. Buildbox gratuito
  14. Unidad
  15. Fabricante de RPG
  16. GameSalad
  17. IAs como ayuda para la creación de videojuegos
  
6. Ejercicio práctico de creación de propuesta
7. Prueba de evaluación final – TIPO TEST