

CAPACITACIÓN PARA DOCENTES

Aprender a desarrollar Videojuegos con Construct

Objetivos

Desarrollar en los docentes la capacidad para crear de un videojuego en 2D con el software Construct, desde 0, incorporando personajes, sonidos y efectos, como así también agregando pantallas, dificultades y puntajes. Aprender a exportar y publicar su proyecto en la web.

Modalidad

Modalidad virtual con actividades interclase. Estará orientando a docentes sin conocimientos, o con ganas de perfeccionarlos, en un trabajo compartido Docente- Participante. Para la certificación de conocimientos se tendrá que diseñar un videojuego.

Clase 1

- Introducción: Videojuegos en el aula
- Interfaz del programa
- Configuración del Proyecto a Realizar
- Creación de Capas / Layers (fondo, juego, puntaje.)
- Inclusión de Objetos y Personajes
- Insertar Textos y Sonido
- Partículas
- Propiedades y Comportamientos
- Animar Sprites (Personajes)

Clase 2

- Eventos y Acciones
- Variables
- Agrupar Eventos/Acciones



- Menú Principal / Botones
- Crear más niveles / Transiciones
- Parallax (en capas)
- Exportar / Compilar Proyecto
- Publicar en la Web
- Construct 3 (que trae la nueva versión)

Condiciones de Aprobación

Para obtener el certificado de asistencia se tendrán que:

- Asistir a los encuentros sincrónicos.
- Entregar las actividades solicitadas a través del Campus DAV.