

Aprender a desarrollar Videojuegos con Construct Nivel Fundamentos

Esta capacitación docente está formada por dos niveles de conocimiento, cada uno es independiente, sus contenidos están secuenciados en forma correlativa. Las certificaciones de cada nivel son independientes.

Como está disponibles de la version 2 hasta Julio de 2021, les pasamos un enlace de descarga. [Download Construct 2 - Construct 2](#)

OBJETIVO

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 para poder aprobar el Nivel 1.

PRIMER ENCUENTRO

Lunes 28/06 de 18hs a 19,30 HS

CONTENIDOS

- Interfaz del programa
- Configuración del Proyecto a Realizar
- Creación de Capas o Layers (fondo, juego, puntaje.)
- Inclusión de Objetos y Personajes
- Propiedades y Comportamientos

SEGUNDO ENCUENTRO

Lunes 05/07 de 18hs a 19,30 HS

CONTENIDOS

- Eventos y Acciones
- Variables
- Animar Sprites (Personajes)
- Insertar Textos y Sonido
- Agrupar Eventos/Acciones
- Partículas / FX

TERCER ENCUENTRO

Lunes 12/07 de 18hs a 19,30 HS

CONTENIDOS

- Menú Principal
- Crear más niveles
- Parallax (animar fondos)
- Exportar / Compilar Proyecto
- Publicar en la Web
- Construct 3 (nueva versión)

CUARTO ENCUENTRO

Lunes 02/08 de 18hs a 19,30 HS

CONTENIDOS

Encuentro destinado a la devoluciones de las entregas y la muestra de los trabajos (para poder conocer lo nuevo de Construct 3)
Las mejores propuestas serán publicadas, con autorización de los autores, en el Campus del DAV y en los distintos medios de comunicación.