

CAPACITACIÓN PARA DOCENTES

Aprender a desarrollar Videojuegos con Construct - Nivel Fundamentos

Objetivos

Taller en el que los docentes conocerán la herramienta Construct (Versión Libre), sugerida para desarrollar videojuegos 2D en las aulas. Mediante ejemplos, recomendaciones teóricas y actividades prácticas, desarrollarán un videojuego completo con niveles y sumarán habilidades nuevas para transmitir a sus alumnos.

Modalidad

Consiste en 2 clases de 180 minutos. En cada una de ellas se explicarán temas diferentes y se plantearán desafíos a resolver en los días intermedios.

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
- Herramientas adicionales (Processing)

Clase 2

- Animar Sprites (Personajes)

- Eventos y Acciones
- Variables
- Agrupar Eventos/Acciones
- Menú Principal / Botones
- Crear más niveles / Transiciones
- Parallax (en capas)
- Exportar / Compilar Proyecto
- Publicar en la Web
- Conceptos finales y recomendaciones

Condiciones de Aprobación

Todas las capacitaciones brindan la posibilidad de acceder a un **certificado**.

Para obtener el certificado de aprobación Ud. debe completar las siguientes etapas:

- Mínimo de asistencia al **80%** de las clases.
 - ✓ En caso de las capacitaciones virtuales es requisito obligatorio la activación de la cámara durante todo el encuentro. El no uso de la cámara implicará ausencia al encuentro.
 - ✓ Se considerará una tolerancia de 15 minutos de demora al ingreso y 15 minutos de retiro anticipado, caso contrario no se computará el presente.
- Elaborar, entregar en tiempo y forma y aprobar **todas** las actividades y ejercicios obligatorios propuestos en la capacitación.

En caso de no cumplir con los requisitos para el certificado de aprobación, podrá acceder a un certificado de asistencia. Para el mismo será requisito:

- Mínimo de asistencia al **50%** de las clases.
 - ✓ En caso de las capacitaciones virtuales es requisito obligatorio la activación de la cámara durante todo el encuentro. El no uso de la cámara implicará ausencia al encuentro.
 - ✓ Se considerará una tolerancia de 15 minutos de demora al ingreso y 15 minutos de



retiro anticipado, caso contrario no se computará el presente.

- Elaborar, entregar en tiempo y forma y aprobar **al menos 2** actividades y ejercicios obligatorios propuestos en la capacitación.

Si no se cumplen con los requisitos establecidos para cada certificado, no se entregará ninguna constancia.