

 VERANO

# FULLTECH

2 MESES



ESCUELA DE  
VIDEOJUEGOS  
ARTIGAMES

# ACERCA DE NUESTRO TALLER DE FULLTECH

- Con el Taller de Verano Full Tech, el alumno aprenderá a conceptualizar y diseñar videojuegos aplicando los fundamentos del Game Design.
- El alumno aprenderá a desarrollar videojuegos de forma fácil y divertida.
- Los participantes al taller realizarán proyectos de videojuegos del género de plataformas y crearán escenarios aplicando fondo musical, sonidos, efectos y animación para darle realce a su proyecto.
- La metodología utilizada es teórico-práctica.
- Se impulsará el aprendizaje del alumno fomentando su creatividad, habilidades cognitivas e incentivando a la participación continua.



## BENEFICIOS DEL TALLER

- Aprender el proceso de desarrollo de un videojuego desde 0.
- Aprender y desarrollar la lógica computacional.
- Pensamiento crítico e innovación creativa.
- Estimular el desarrollo cognitivo e imaginación.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Compartir experiencias de programación entre los estudiantes en las sesiones desarrolladas.
- Además brindamos enseñanza de calidad con nuestros instructores altamente calificados.



## TIPO DE TALLER

Virtual

## DURACIÓN TOTAL

Horario 4 veces por semana: **32 sesiones.**

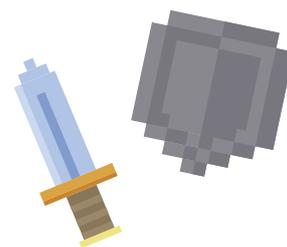
## CURSOS QUE INCLUYE EL TALLER

Diseño de Videojuegos  
Programación con Construct2

\*Capacidad limitada hasta 8 alumnos por clase.

**¡Vacantes limitadas!**

**Matriculate!**



## PLAN DE ESTUDIO

Sesiones	Titulo	Construct 2	Game Design	Aprendizaje
Semana 1	Familiarización Interfaz y programación de objetos 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceptos, entorno gráfico, herramientas, propiedades.</li><li>• Creación de objetos y modificación.</li><li>• Comportamientos e importación de assets.</li><li>• Efectos.</li><li>• Animación 1.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fundamentos del Game Design.</li><li>• Pacing (Ritmo).</li><li>• Flow (flujo).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer el uso del entorno gráfico.</li><li>• Aprender como se importa los assets.</li><li>• Realizar nuestra primera animación de personaje.</li></ul>

Sesiones	Título	Construct 2	Game Design	Aprendizaje
<b>Semana 2</b>	Programación de objetos 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Importando audio.</li> <li>• Usos de los assets, herramientas de diseño y capas.</li> <li>• Uso de funciones, partículas y progress bar.</li> <li>• Animación 2.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de creatividad.</li> <li>• Curva de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el formato correcto de audio, cómo usar los assets y las herramientas de diseño.</li> <li>• Aprender el uso de las capas.</li> <li>• Conocer las llamadas de funciones y los detalles de animación.</li> </ul>
<b>Semana 3</b>	Programación de objetos 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creando ejecutable.</li> <li>• Usos complementarios del editor.</li> <li>• Animación 3.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Importancia del Feedback.</li> <li>• Estética del juego. UI/HUD.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo crear un ejecutable para nuestro proyecto.</li> <li>• Realizar la animación y cambios de los enemigos.</li> </ul>
<b>Semana 4</b>	Diseño y Programación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Importación de video.</li> <li>• Identificación de errores de sonido.</li> <li>• Usos de barras de vida.</li> <li>• Usos de tiempos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de las historias.</li> <li>• Creación de personajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo hacer tu Prototipado</li> </ul>
<b>Semana 5</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usos del for each,repeat, variables globales y locales.</li> <li>• Desarrollo de prototipo de juego de plataformas de dos niveles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptualización de ideas.</li> <li>• Game Design Document</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear prototipo de juego de plataformas de dos niveles.</li> </ul>
<b>Semana 6</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de sensores.</li> <li>• Comparación de distancias en el layer.</li> <li>• Uso de capas o layers complementos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos, entorno gráfico y herramientas.</li> <li>• Diseño y Desarrollo - Avances.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avances Top Down</li> </ul>
<b>Semana 7</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usos de Trigger Once while true.</li> <li>• Usos de Grupos, sub-eventos.</li> <li>• Afinamiento de prototipo de juego Top Down de dos niveles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de prototipo de juego de plataformas.</li> <li>• Diseño y Desarrollo - Avances.</li> </ul>	
<b>Semana 8</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de los trabajos en ejecutable para verlos en la web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño y Desarrollo - Avances.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación final de proyectos.</li> </ul>
		Evaluación de proyectos culminados.		





VERANO

FULLTECH

2 MESES



932 133 108



inscripciones@artigames.com



eartigames



escuela\_artigames



Escuela de Videojuegos Artigames



ESCUELA DE  
VIDEOJUEGOS  
ARTIGAMES