

 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.**

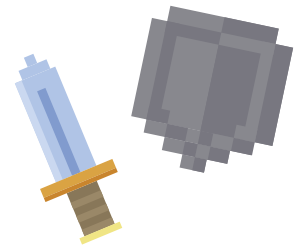
CURSOS QUE INCLUYE EL TALLER

Diseño de Videojuegos
Programación con Construct2

*Capacidad limitada hasta 8 alumnos por clase.

¡Vacantes limitadas!

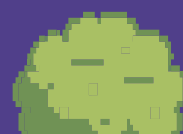
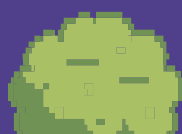
Matriculate!



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

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