


**TALLER DE**  
**CONSTRUCT2**  
**INTERMEDIO**



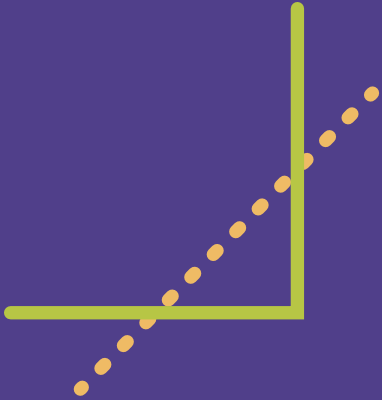
2 meses



ESCUELA DE  
VIDEOJUEGOS  
ARTIGAMES



Asignatura perteneciente al taller de videojuegos, con carácter teórico –práctico; tiene como propósito que el estudiante aprenda a crear videojuegos en 2D, tales como Top Down: Juego del Espacio y RPG.



## OBJETIVOS

- Crear sus propios niveles de juego a un nivel intermedio
- Manejar los conceptos a un nivel intermedio.
- Desarrollar herramientas complementarias en el motor C2.

## REQUISITOS

Tener conocimientos básicos de Construct 2.  
Ser perseverante en el tema de desarrollo o programación de juego que se le enseñe en cada sesión.

Tener muchas ganas de crear tus propios juegos o animaciones.

# ► BLOQUE 1

## 2 MESES

### Introducción

Objetivos  
Reglas generales  
Procesos

#### + Semana 1

- Crear un prototipo del género Top Down, Juego del espacio.
- Crear la nave principal y naves enemigas.
- Crear frames de animación de las naves: principal y enemigas.

#### + Semana 2

- Desarrollar las mecánicas de la nave principal (parte1).
- Desarrollar la inteligencia artificial de las naves enemigas (parte 1).
- Desarrollar las dinámicas de las naves, respuesta al testeo.
- Desarrollar efectos especiales para las naves.

#### + Semana 3

- Desarrollar las mecánicas de la nave principal (parte 2)
- Desarrollar la inteligencia artificial de las naves enemigas (parte2)
- Crear y ajustar diversos tipos balas para las naves.
- Crear el escenario en función al show grid.
- Combinar audio.

#### + Semana 4

- Desarrollar efectos especiales para las balas de las naves.
- Ejecutar efectos de cámara.
- Combinar audio.

## **+ Semana 5**

- Generar movimientos de la nave.
- Cambiar de velocidad en el desplazamiento del juego.

## **+ Semana 6**

- Mejorar el diseño y estética en la interfaz del juego.
- Crear el menú de presentación del videojuego.
- Convertir el juego a ejecutable y Apk.

## **+ Semana 7**

- Realizar ajustes finales del desarrollo y del diseño del videojuego.
- Realizar testeo final del juego en Android.

## **+ Semana 8**

- Configurar el juego a multiplayer.
- Aplicar pruebas al juego para convertirlo a multiplayer.

### **IMPORTANTE**

**Cada participante deberá llevar un USB (obligatorio) para guardar los temas que se avancen en clase.  
Un block y un lapicero para otros apuntes.**

## ► EVALUACIÓN

Es permanente e integral en función de los objetivos planteados.

Es importante la asistencia a todas las sesiones de clase, porque cada clase es diferente y complementaria bajo evaluación.

Se evaluará en base a los siguientes criterios que se muestra en la siguiente tabla :

Prácticas en clase	10%
Asistencia	25%
Consultas por correo al profesor	25%
Proyecto desarrollado por el alumno	40%

