

 VERANO

FULLTECH

FOR TEENS

2 MESES



ESCUELA DE
VIDEOJUEGOS
ARTIGAMES

ACERCA DE NUESTRO CURSO DE FULLTECH FOR TEENS

- 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

Presencial

DURACIÓN TOTAL

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

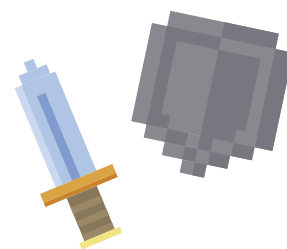
CURSOS QUE INCLUYE EL TALLER

Diseño de Videojuegos
Programación con Construct2

HORARIO



Lunes a Jueves
10:00 am a 01:00 pm



*Capacidad limitada hasta 8 alumnos por clase.

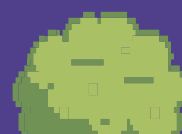
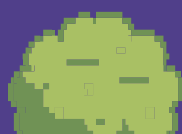
¡Vacantes limitadas!

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.		

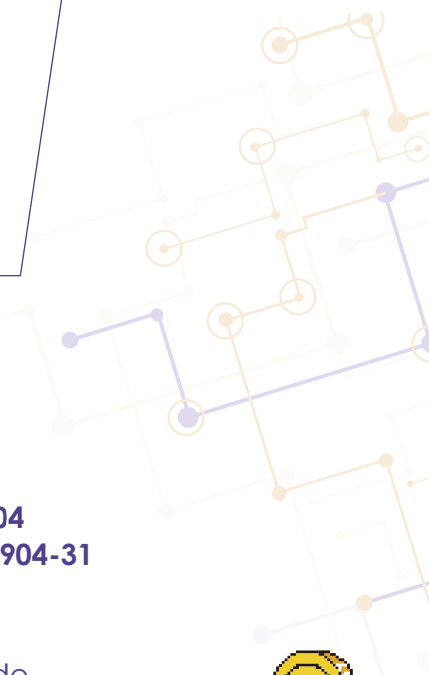




INVERSIÓN

Precio regular completo: S/2796
(Paga 2 cuotas de S/1398 c/u)

Precio Promoción: S/2646 (pago total)
Matrícula ¡Gratis! Ahorra S/150

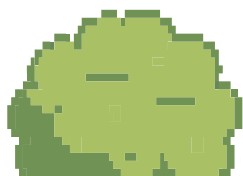


FORMA DE PAGO

Banco Interbank- Cuenta Corriente en Soles: 200-3001817904
Código de Cuenta Interbancario (CCI): 003-200-003001817904-31
A nombre de: Centro de Educación Digital.

¡También aceptamos pagos con cualquier tipo de tarjeta de
Crédito o Débito!

***PAGOS CON TARJETA DE CRÉDITO O DÉBITO, ÚNICAMENTE EN
NUESTRO ESTABLECIMIENTO.**



ESCUELA DE
VIDEOJUEGOS
ARTIGAMES





VERANO

FULLTECH

FOR TEENS

2 MESES



Av. Alfredo Benavides 2549, Miraflores



inscripciones@artigames.com



914 999 690



escuela_artigames



eartigames



Escuela de Videojuegos Artigames



ESCUELA DE
VIDEOJUEGOS
ARTIGAMES