


# PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS CONSTRUCT




3 MESES



ESCUELA DE  
VIDEOJUEGOS  
ARTIGAMES



Asignatura perteneciente al taller de videojuegos, con carácter teórico –práctico; tiene como propósito que el estudiante aprenda los conceptos principales, y el uso de las herramientas que ofrece este programa para poder crear sus propios videojuegos en 2D.



## **OBJETIVOS**

- Aprender a crear sus propios videojuegos en Construct 2.
- Crear sus propios niveles de juego
- Pensamiento Crítico e innovación creativa.

## ► BLOQUE 1

(1 MES )

### Introducción

Objetivos  
Reglas generales  
Procesos

#### + Semana 1

- Presentación del Curso
- Conceptos, entorno gráfico, herramientas y propiedades.
- Familiarización con la interfaz del programa

#### + Semana 2

- Creación de objetos, modificando y borrando
- Añadir comportamientos a los objetos, movimientos, efectos de bala, de color, variables.
- Importando assets y sprites sheets

#### + Semana 3

- Importando audio en formato wav
- Utilizando assets, herramientas de diseño de assets y capas
- Usando funciones, partículas, progress bar
- Creando ejecutable para nuestro proyecto

#### + Semana 4

- Creación de prototipo de juego de plataformas de dos niveles
- Diseño y Programación – Avances 1.

## ► BLOQUE 2

(1 MES )

#### + Semana 5

- Desarrollo de prototipo de juego de plataformas de dos niveles
- Diseño y Programación – Avances 2

## **+ Semana 6**

- Desarrollo de prototipo de juego de plataformas de dos niveles
- Diseño y Programación – Avances 3.

## **+ Semana 7**

- Afinamiento de prototipo de juego de plataformas de dos niveles
- Diseño y programación – Avances 4.

## **+ Semana 8**

- Creacion de prototipo de juego de Topdown I de dos niveles
- Diseño y Programación – Avances 1.

## **► BLOQUE 3**

**(1 MES )**

## **+ Semana 9**

- Desarrollo de prototipo de juego de Topdown I de dos niveles
- Diseño y Programación – Avances 2.

## **+ Semana 10**

- Desarrollo de prototipo de juego de Topdown I de dos niveles
- Diseño y Programación – Avances 3

## **+ Semana 11**

- Prueba de funcionamiento de juegos de Plataformas y Top Down
- Calificación de Juegos

## **+ Semana 12**

- Presentación final de Clausura.

## **EVALUACIÓN**

Es permanente e integral en función de los objetivos planteados