

**ESTRUCTURA DEL PROGRAMA**  
**Taller Virtual Creación de videojuegos en Construct 3**  
**Edad: 15 años en adelante**

**Objetivo:** Lograr la apropiación por parte del estudiante de los conceptos fundamentales de la creación de videojuegos y aspectos básicos en programación.



**Contenido:**

<p><b>Instalación y conceptos básicos</b>  <b>1ra semana</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar un Proyecto</li> <li>• Hola Mundo</li> <li>• Agregar Fondo</li> <li>• Agregar Capas</li> <li>• Bloquear Capas</li> <li>• Agregar Personajes o Sprites</li> <li>• Crear Comportamientos</li> </ul>
<p><b>Animaciones, Variables y Eventos</b>  <b>2da semana</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear animaciones</li> <li>• Agregar variables</li> <li>• Crear eventos y acciones</li> <li>• Agregar controles de teclado y mouse para los sprites</li> </ul>
<p><b>Mi primer juego</b>  <b>Parte I</b>  <b>3ra semana</b></p>	<p>Hacer un juego - Calentamiento Global</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajustar propiedades</li> <li>• Insertar fondo</li> <li>• Agregar personajes</li> <li>• Agregar Villanos</li> <li>• Agregar barras de energía</li> <li>• Agregar comportamientos</li> <li>• Agregar Sprite</li> <li>• Agregar objetos de puntos</li> </ul>
<p><b>Mi primer Juego</b>  <b>Parte II</b>  <b>4ta semana</b></p>	<p>Hacer un juego - Calentamiento Global</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agregar variables</li> <li>• Agregar eventos y acciones</li> <li>• Agregar condiciones de puntaje</li> <li>• Actividad con eventos N° 1</li> <li>• Reducir energía de Klingner</li> <li>• Actividad con eventos N°2</li> </ul>

**Metodología:**

La modalidad de cursos magistrales consiste de un sistema integrado de sesiones teóricas y talleres. Cada curso tiene una clase teórica o magistral de 3 horas la semana y 3 sesiones de 2 horas de retroalimentación virtual y revisión de trabajos.

Este curso está fundamentado bajo la metodología STEAM en donde la ciencia y la tecnología son interpretadas a través de la ingeniería y el arte, todo basado en fundamentos matemáticos. Adicionalmente se hará uso de la plataforma Classcraft (<https://www.classcraft.com/es/>) como herramienta de ludificación del aprendizaje con el fin de eliminar las barreras de espacio y tiempo entre el estudiante y el docente, ampliar la oferta educativa lo cual se vuelve más atractiva para el estudiante, siendo más acorde a sus intereses, favorecer el aprendizaje cooperativo, promover la individualización del aprendizaje al reconocer los intereses particulares de cada estudiante.