

FORMACIÓN CONTINUA

Creador de juegos con Gdevelop



isat.edu.pe

Av. Javier Prado Este 980, San Isidro, Lima

☎ 01 616 4259 / 📞 961 391 311

✉ info@isat.edu.pe

¿Por qué Creador de juegos con Gdevelop?

A medida que la industria de los videojuegos sigue **creciendo exponencialmente**, es fundamental que aprovechemos esta oportunidad para **involucrar a los niños** desde una edad temprana y fomentar su creatividad, habilidades tecnológicas y pensamiento lógico.

Gdevelop es una **versátil herramienta de creación** de juegos gratuita, intuitiva y multiplataforma que **permite crear videojuegos** de forma sencilla, sin la necesidad de tener conocimientos en programación.

Con esta herramienta, el estudiante desarrollará diferentes proyectos creativos y un proyecto individual final que presentará al culminar el curso.

Con un enfoque educativo y práctico nuestro curso se centra en proporcionar a los niños una experiencia educativa y creativa a través de actividades prácticas.



- Los niños aprenderán los fundamentos de la creación de videojuegos, desde el diseño de personajes y la narrativa hasta la programación básica.

- Estimulamos su imaginación y les brindaremos las herramientas necesarias para que puedan dar vida a sus propias ideas y contar historias a través de los videojuegos.





Objetivo

El objetivo del curso es brindar a los estudiantes una experiencia educativa divertida y enriquecedora, donde puedan desarrollar habilidades técnicas usando el programa Gdevelop, fomentar el trabajo en equipo y fortalecer habilidades de comunicación. Así también lograrán crear su propio videojuego funcional aplicando lógica de programación, técnicas algorítmicas, conocimientos básicos de física, diseño de personajes y animaciones expresando su creatividad, resolviendo problemas, colaborando en equipo y desarrollando una confianza en sí mismos como creadores de videojuegos.



Dirigido a:

- Niños de entre 8 a 12 años con ganas de aprender juegos virtuales.
- Niños de entre 8 a 12 años que requieran desarrollar destrezas en concentración y habilidades comunicativas.



Propuesta de valor:

Curso único con enfoque práctico

: Lo que hace que nuestro curso sea único es que está diseñado específicamente para niños de 8 a 12 años, teniendo en cuenta sus intereses, habilidades y niveles de comprensión, lo cual se trabaja de la mano con el docente en cada sesión de clase.

Experiencia de aprendizaje enriquecedora

Nuestro curso de creación de videojuegos para niños va más allá de la simple enseñanza técnica. Estamos comprometidos en proporcionar una experiencia de aprendizaje enriquecedora que promueva el crecimiento personal y el desarrollo de habilidades clave. Sus hijos aprenderán a enfrentar desafíos, a perseverar en la resolución de problemas y a adquirir una mentalidad de aprendizaje continua, habilidades fundamentales que les servirán a lo largo de sus vidas.

Seguridad y supervisión:

Reconocemos la importancia de la seguridad en línea y la protección de los niños. Nuestro curso se lleva a cabo en un entorno seguro y supervisado por especialistas expertos que velarán por el bienestar de la privacidad y la seguridad en Internet. Nos comprometemos en brindar a los padres la tranquilidad y confianza en la calidad y seguridad del entorno en el que sus hijos estarán aprendiendo. Además, promovemos el uso responsable de la tecnología y enseñamos a sus hijos sobre la ética digital, la privacidad y la seguridad en Internet.



Beneficios

- El estudiante mejorará sus habilidades de concentración, comunicación, enfoque, coordinación y orientación espacial.
- Estimulará su creatividad e imaginación para desarrollar videojuegos que podrá compartir y publicarlo en diferentes plataformas.
- Con la combinación perfecta de teoría y práctica, les enseñaremos a diseñar niveles cautivadores, a desarrollar mecánicas de juego sorprendentes y a contar historias envolventes.
- Además, nuestro equipo de instructores altamente capacitados les brindará una guía experta y personalizada a lo largo del proceso de aprendizaje.



✓ Ventajas:

- Docente especialista experto en el área.
- Acompañamiento académico permanente.
- Uso de plataforma de Aprendizaje Moodle - **Modelo educativo ISAT**.
- Uso de programa sin necesidad de licencia.
- Clases online por medio del sistema de videoconferencia Google Meet.
- Acceso a la grabación de las clases.
- Horario diseñado para **estudiantes de colegios**.
- Emisión de certificado electrónico a nombre de ISAT.
- Metodología con **enfoque práctico**.
- Curso único y diseñado **específicamente para niños de 8 a 12 años**, teniendo en cuenta sus intereses, habilidades y nivel de comprensión.

⚙ Requisitos:

Técnicos:

- Computadora o laptop con conexión a internet.
- Cámara y audio.
- Espacio adecuado para estudio libre de distractores.

Académicos:

- Conocimientos básicos de computación.

📋 Certificación:

Al término del curso el estudiante debe haber culminado satisfactoriamente con la nota mínima de 13 (trece), y recibirá un certificado de participación a nombre del instituto San Agustín - ISAT, que acredite su asistencia y conocimientos adquiridos como **“Creador de videojuegos - GDevelop”**.

🕒 Duración:

- **Inducción:** 1 hora académica (Fuera de las horas del curso)
- **Frecuencia:** Sábados
- **Horario:** 3h académicas por sesión.
- **Sesiones sincrónicas:** 12 sesiones en total.
- **Tiempo de dedicación:** 6 horas académicas
- **Duración total:** 36 horas académicas

👤 Perfil Docente:

El docente a cargo del curso es un profesional calificado y experimentado en diversas áreas relacionadas. Cuenta con una formación académica sólida en diseño de videojuegos, programación y tecnología de la información. Su expertise abarca desde el diseño visual y la creación de personajes hasta la programación de mecánicas de juego y la implementación de narrativas interactivas. Está familiarizado con las últimas herramientas y tecnologías utilizadas en la industria de los videojuegos, lo que le permite enseñar a los estudiantes las mejores prácticas y los enfoques más actuales. Asimismo, su habilidad pedagógica y su capacidad para fomentar la colaboración y la creatividad hacen de él un guía excepcional para los estudiantes, garantizando una experiencia educativa de calidad y enriquecedora.



Malla curricular

Sesión 01

Tema 1: Introducción a Gdevelop

🕒 3h académicas

- ▶ Cuenta de usuario
- ▶ Interfaz gráfica
- ▶ Área de trabajo
- ▶ Características de Gdevelop

Sesión 02

Tema 2: Plataforma GDvelop

🕒 3h académicas

- ▶ Tienda de recursos
- ▶ Diseño de sprites
- ▶ Creación de personaje
- ▶ Eventos y comportamientos
- ▶ Compartir proyecto

Sesión 03

Tema 3: Proyecto 1 – Parte 1

🕒 3h académicas

- ▶ Animaciones de personajes
- ▶ Manejo de eventos
- ▶ Posición de objetos
- ▶ Aparecer obstáculos
- ▶ Vista previa
- Proyecto estilo flappy bird

Sesión 04

Tema 4: Proyecto 1 - Parte 2

🕒 3h académicas

- ▶ Creación de escenarios
- ▶ Variables locales
- ▶ Variables globales
- ▶ Cambio de escenarios
- ▶ Conteno de vidas
- Proyecto estilo flappy bird

Sesión 05

Tema 5: Proyecto 2 – Parte 1

🕒 3h académicas

- ▶ Creación de escenario
- ▶ Configuración de personaje
- ▶ Comportamientos
- ▶ Manejo de cámara
- ▶ Diseño de objetos
- Juego tipo plataforma

Sesión 06

Tema 6: Proyecto 2 - Parte 2

🕒 3h académicas

- ▶ Diseño de enemigos
- ▶ Manejo de eventos
- ▶ Comportamientos adicionales
- ▶ Elementos de física
- ▶ Eventos de disparo
- Juego tipo plataforma

Sesión 07

Tema 7: Proyecto 2 – Parte 3

🕒 3h académicas

- ▶ Diseño de niveles
- ▶ Creación de portales
- ▶ Elementos multimedia
- ▶ Conteo de puntos
- ▶ Nivel de vida
- Juego tipo plataforma

Sesión 08

Tema 8: Proyecto 3 - Parte 1

🕒 3h académicas

- ▶ Configuración de escenario
- ▶ Diseño de carro
- ▶ Diseño de pista
- ▶ Animaciones de sprites
- ▶ Manejo de eventos
- Juego de carrera

Sesión 09

Tema 9: Proyecto 3 – Parte 2

🕒 3h académicas

- ▶ Creación de obstáculos
- ▶ Personajes secundarios
- ▶ Elementos multimedia
- ▶ Diseño de menú
- ▶ Eidtar personaje
- Juego de carrera

Sesión 10

Tema 10: Preparación proyecto 1

🕒 3h académicas

- ▶ Creación de entorno
- ▶ Diseño de personaje
- ▶ Diseño de escenario
- ▶ Comportamientos
- ▶ Vista previa

■ **Proyecto final Avance 1:** Con todo lo aprendido en las sesiones, el estudiante será capaz de diseñar su propio personaje con animaciones y toda la escena que recorrerá el mismo. El modelo de juego y el diseño completo será ideado por el estudiante y durante las sesiones será orientado por el docente, hasta obtener un producto final. Este proyecto se desarrollará en las sesiones 10 y 11 del curso, y en la última sesión de clase el estudiante explicará su proyecto, desarrollo y objetivo de su juego.

Sesión 11

Tema 11: Preparación proyecto 2

🕒 3h académicas

- ▶ Diseño de enemigos
- ▶ Comportamientos
- ▶ Creacion de variables
- ▶ Puntuación
- ▶ Eventos

■ **Proyecto final Avance 2:** Con todo lo aprendido en las sesiones, el estudiante será capaz de diseñar su propio personaje con animaciones y toda la escena que recorrerá el mismo. El modelo de juego y el diseño completo será ideado por el estudiante y durante las sesiones será orientado por el docente, hasta obtener un producto final. Este proyecto se desarrollará en las sesiones 10 y 11 del curso, y en la última sesión de clase el estudiante explicará su proyecto, desarrollo y objetivo de su juego.

Sesión 12

Tema 12: Presentación final

🕒 3h académicas

- ▶ Vista previa
- ▶ Configuración eventos
- ▶ Eventos cámara

■ **Proyecto final Avance 3:** Con todo lo aprendido en las sesiones, el estudiante será capaz de diseñar su propio personaje con animaciones y toda la escena que recorrerá el mismo. El modelo de juego y el diseño completo será ideado por el estudiante y durante las sesiones será orientado por el docente, hasta obtener un producto final. Este proyecto se desarrollará en las sesiones 10 y 11 del curso, y en la última sesión de clase el estudiante explicará su proyecto, desarrollo y objetivo de su juego.

Evaluación:

La nota final del proyecto se obtendrá de un promedio ponderado de todos los proyectos desarrollados durante el curso.

Proyecto Final: PF

Nota Final: NF

$$P1 + P2 + P3 + PF = 20\% + 20\% + 20\% + 40\% = \text{Nota final}$$

Dirección Académica

*Nivel 1: Funciona, consigue el objetivo del programa inicia y concluye.

*Nivel 2: El juego está libre de bug, atractivo visualmente, físicas coherentes

*Nivel 3: Adicionales (personaje con animaciones, más escenas, multimedia)

