



Jugador a Creador **Game Dev**

Comprender los fundamentos básicos del desarrollo de videojuegos.

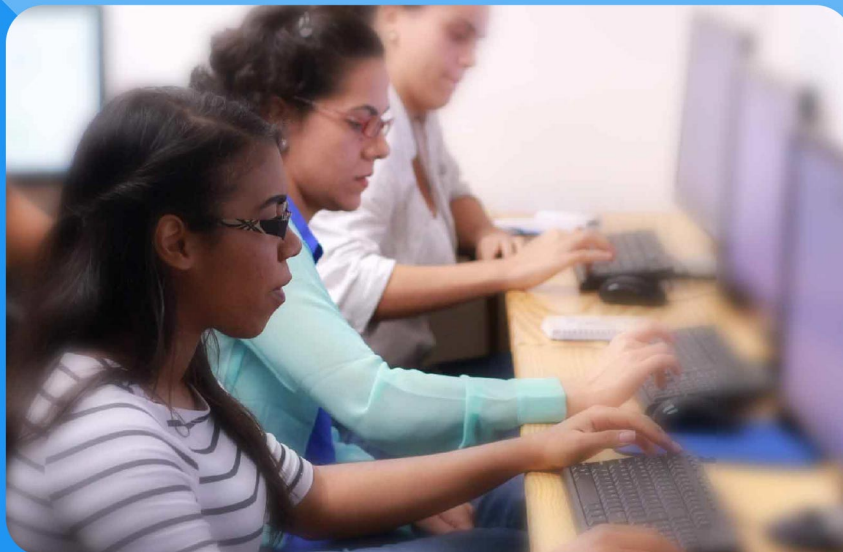
Utilizar el entorno de Godot Engine para crear proyectos simples. Programar interacciones básicas usando GDScript (movimiento, colisiones y lógica simple). Diseñar un pequeño videojuego con personaje, escenarios y objetivos. Implementar mecánicas como recolección de objetos, puntuación y enemigos. Crear y presentar un videojuego funcional terminado.



¿Qué voy a aprender?

Este curso está dirigido para

Estudiantes escolares de nivel básico y medio, sin necesidad de experiencia previa en programación. Está pensado para grupos que tengan interés en la tecnología, los videojuegos o la creatividad digital.



“Educación
multimedia
orientada a
soluciones del
mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Jugador a Creador Game Dev

CONTENIDO DE LA CLASE



Descubriendo el desarrollo de videojuego

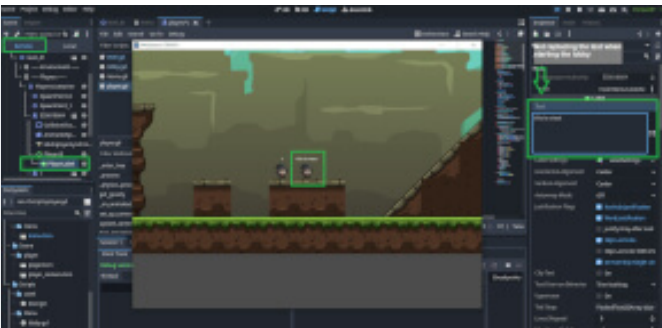
Introducción a los videojuegos y a Godot

Conoceremos qué es un videojuego y exploraremos la interfaz de Godot Engine creando la primera escena.

Dando vida al personaje

Movimiento y control con teclado

Aprenderemos a programar el movimiento de un personaje usando GDScript y controles del teclado.



Mundos con física y colisiones

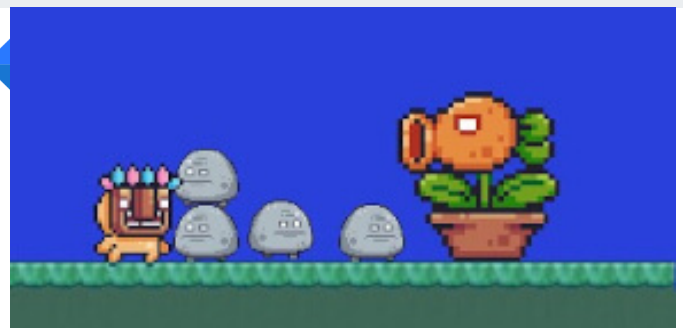
Plataformas, gravedad e interacción

Crearemos escenarios con plataformas y colisiones para que el personaje pueda moverse y saltar correctamente.

Enemigos, objetos y puntos

Mecánicas de juego

Añadiremos enemigos, objetos recolectables y un sistema básico de puntuación o pérdida.





Proyecto final y presentación Construcción del videojuego completo

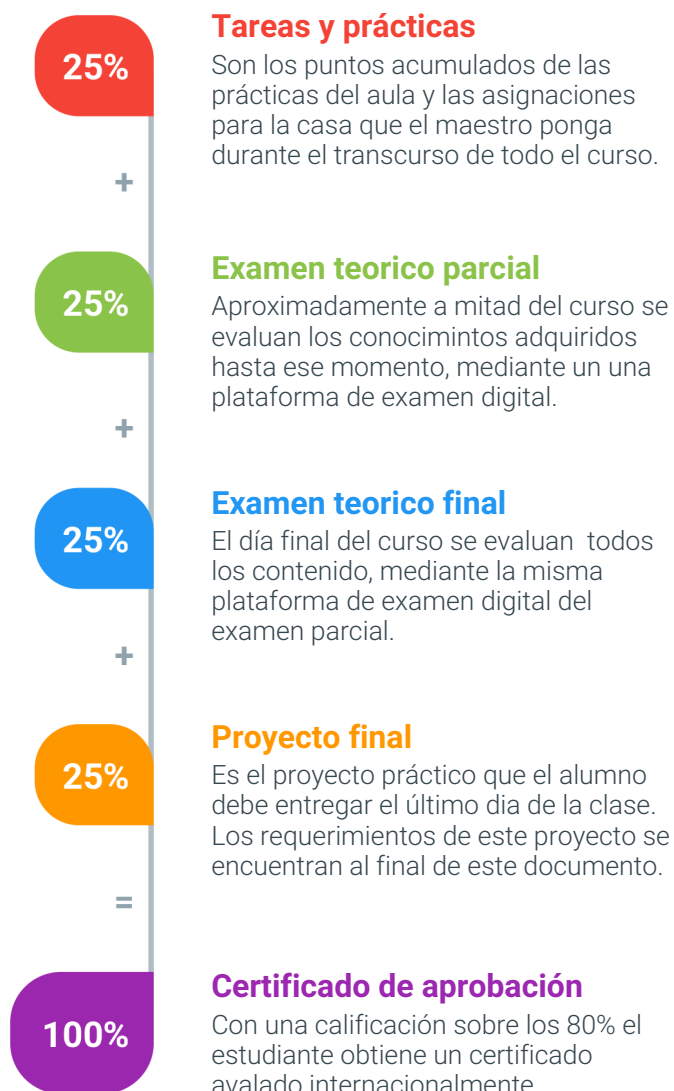
Terminaremos el juego agregando menú, condiciones de victoria/derrota y presentación final del proyecto.





MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.





Jugador a Creador
GAME DEV

PROYECTO FINAL