

Sílabo de Seminario de Creación de Video juegos con KODU

1. Datos informativos:

- 1.1. **Curso** : Seminario de Creación de Video juegos con KODU
1.2. **Total de horas** : 12 horas.
1.3. **Modalidad** : presencial.
1.4. **Público al cual va dirigido:** Alumnos de 14 a 16 años
1.5. **Pre- requisitos:**
- Conocimientos básicos de internet
- Ingles Básico

2. Justificación o Fundamentación:

El curso de *Creación de videojuegos con Kodu* tiene como objetivo la creación de un videojuego a través del uso de un programa de software libre, en el cual es posible diseñar diferentes dimensiones e incorporar los elementos necesarios para personalizar el videojuego. En el curso se abordará temas relacionados a la lógica, resolución de problemas de programación, condiciones y secuencias que aplican causa efecto.

Kodu es un programa que permite crear videojuegos, además también permite interactuar con los juegos que vienen en el programa ya instalado, permite diseñar diferentes dimensiones a partir de una serie de elementos configurados previamente por el programa. Al finalizar el curso los alumnos podrán diseñar juegos de acción, combate, aventura, así como también diferentes escenarios utilizando un lenguaje visual de programación sencilla con herramientas fáciles de aprender a través del uso de este programa.

3. Objetivos:

3.1. Objetivo general:

Con “*Creación de videojuegos con Kodu*” el participante reconocerá, comprenderá y desarrollará la lógica de programación de Kodu para crear videojuegos y podrá ampliar sus habilidades de resolución de problemas y creatividad para el diseño de los mismos.

3.2. Objetivos específicos:

- Identificar las principales herramientas y funciones del lenguaje de programación de Kodu.
- Utilizar las opciones de configuración para diseñar ambientes y tipo de terreno en Kodu.
- Seleccionar las opciones de configuración adecuadas para crear personajes y acciones en Kodu.
- Hacer uso de diversas herramientas para configurar videojuegos en Kodu.

4. Contenidos:

Tema 1: Los videojuegos

- Evolución y uso de programas para el desarrollo de videojuegos
- Entorno Kodu
- Interfaz
- Menú

Tema 2: Entorno de Kodu

- Objetos
- Funciones
- Rutas
- Terreno o escenarios

Tema 3: Creación de Mundos y terrenos en Kodu

- Identificación de la lógica de programación WHEN SO DO
- Creación de videojuegos

Tema 4: Creando Proyectos

- Revisión de proyectos
- Iniciando un proyecto personal

5. Metodología:

La metodología del curso requerirá el compromiso del alumno por su aprendizaje a través de la organización de sus tiempos, a fin de concluir con las horas propuestas para el curso, la comunicación continua con el docente, su participación activa en el curso y su responsabilidad para el cumplimiento del trabajo final.

Todas las sesiones son teóricas y prácticas, se dedicará la primera parte de la clase a la explicación de la teoría y la segunda parte de la clase a la práctica que es la parte aplicativa de lo aprendido con el uso del programa Kodu.

Entre las principales estrategias escogidas para el curso tenemos el estudio de casos, el de descubrimiento y de indagación las cuales permitirán que el alumno aplique lo aprendido a su vida cotidiana, tenga el interés por el estudio de la temática y la indagación crítica creativa, y así mismo pueda comprender y estructurar la información brindada de manera que pueda luego verbalizarla y emitir una opinión sobre el tema.

El rol del profesor será de un facilitador y guía pues ayudará a sus alumnos en la construcción de sus aprendizajes, brindando la información y asesoría necesaria para el correcto manejo del programa y para la elaboración de uno propio de los alumnos.

Los alumnos serán agentes activos y participativos, enriqueciendo las clases con sus propias preguntas, experiencias, creatividad y descubrimientos.

En cuanto al uso de la tecnología se empleará la Plataforma Moodle para facilitar la comunicación, compartir información y desarrollar las evaluaciones del curso. Cada participante recibirá un código de acceso.

6. Certificación:

Los certificados serán entregados a los participantes de manera digital siendo la nota mínima aprobatoria 11 y dando cumplimiento a las directivas compartidas el primer día de clase.

7. Recursos bibliográficos / digitales:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/software/software-general/779-kodu-aprendiendo-a-programar-nuestros-propios-juegos>

<http://www.yosoyungamer.com/Downloads/Kodu/Curr%C3%ADculoKoduComenzandoTecladoRat%C3%B3n.pdf>

Link para descargar el software

<http://fuse.microsoft.com/projets/kodu>