



**Nombre del Curso:** TALLER DE PROGRAMACIÓN EN OTREE

**Académico/a que lo dicta:** ALEJANDRA MOLINA

**Breve Resumen:**

oTree es una plataforma de código abierto diseñada para crear experimentos económicos, juegos interactivos y estudios de ciencias sociales o de comportamiento en línea o en laboratorio. Usa como lenguajes de base Python y HTML. Es altamente personalizable, funciona online y offline, permite actividades multijugador con interacción en tiempo real entre los participantes y guarda automáticamente los datos en formato CSV.

En este taller se enseñarán las herramientas básicas de oTree. Los participantes terminarán el curso sabiendo programar formularios y juegos sencillos, traspasando y manipulando información de forma bidireccional entre front-end y back-end. Aprenderán a crear formularios en HTML y a crear juegos multijugador con interacciones entre ellos.

**Forma de Evaluación:**

Los estudiantes desarrollarán 2 juegos en el transcurso del taller, los cuales deberán ser enviados al final del curso. Se evaluará que cada juego cumpla con el objetivo propuesto en cuanto a la información que se despliega a los participantes, las variables a recolectar desde los participantes y la manipulación de los datos en Python. Cada juego corresponderá a un 50% de la nota del curso.

**Cantidad de Horas Cronológicas:** 7

**Cantidad de Estudiantes Permitidos:** 20 estudiantes

**Día 1<sup>1</sup>**

**Módulo 1**

Instalación de OTree y configuración de una sesión

- 1- Instalación de OTree y Python.
- 2- Estructura de un proyecto.
- 3- Preparación de archivos *setting* y *requirements*.
- 4- Estructura del archivo *init.py*

**Módulos 2 y 3**

Estructura básica de una aplicación con formularios

- 1- Programación de páginas en HTML.
- 2- Archivo *init.py*: Clases: *Constants*, *Player* y *Group*. Clases: *Pages* y *WaitPage*.
- 3- Creación de formularios.
- 4- Funciones de *Pages*: *error\_message* y *get\_form\_fields*.
- 5- Ejemplo de formulario simple con *input* y *output*

---

<sup>1</sup> Se sugiere un desglose por módulo



## **Día 2**

### **Módulos 4 y 5**

#### **Funciones especiales de OTree y actividades multijugador**

- 1- Uso de “vars\_for\_template”.
- 2- Uso de “is\_displayed”.
- 3- Uso de “before\_next\_page”.
- 4- Uso de “after\_all\_players\_arrive”.
- 5- Ejemplo de juego con interacción entre participantes