



VIDEOJUEGOS CON CONSTRUCT 2

Prototipado y diseño de videojuegos 2D con Construct 2

Objetivo del curso

Durante este curso los participantes, serán capaces de construir un juego, del clásico estilo de plataformas desde cero, podrán diseñar niveles, integrar arte, programar a nivel lógico, comportamientos y publicar un proyecto.

Duración: 18 horas totales, modalidad taller, se asignan ejercicios de acuerdo a la temática del día para ser completados bajo la guía del relator, con el objetivo de ir avanzando en la creación de un prototipo de videojuego.

El curso está orientado, a cualquier persona que tenga un dominio básico de lógica de programación sin conocimientos específicos de un lenguaje en particular y conceptos elementales de gráfica. Se necesita mínimo un nivel usuario en el computador, la experiencia en manipulación de imágenes ayuda, pero no es esencial ya que el software cuenta con editor gráfico.



Instructor : Cristian Brevis Acevedo

Analista de sistemas y técnico audiovisual e informático autodidacta, involucrado en las áreas de post-producción como edición No-lineal, sonido, Motion Graphics y animación 3D aplicables al mundo de infraestructura técnica de desarrollo de proyectos gráficos y videojuegos.

portfolio: [behance.net/cbrevis](https://www.behance.net/cbrevis)

CV: [cl.linkedin.com/in/cbrevis](https://www.linkedin.com/in/cbrevis)

Clase 1:

Introducción a Construct 2 y su interfaz.
Set up de mi primer proyecto.
Primeros objetos Básico para diseño de escenario.
Taller 1: Creación de primer plataforma basado en place holders y elementos sencillos.

Clase 2:

Objetos y comportamientos.
Objeto sprite: Edición y animación.
Instancias: ¿Copias o Clones?
Comportamientos e interacción.
Taller 2: diseño de un nivel sencillo utilizando place holders.

Clase 3:

Lógica.
Preparando nuestra hoja de eventos.
UI (variables y el objeto texto. marcadores de puntaje o vidas).
Condiciones y iteraciones.
Taller 3: aplicación de logica, condiciones de muerte/victoria a nuestro escenario, comportamientos.

Clase 4:

Diseño de niveles.
Nuestro personaje y enemigos enfrentados al escenario.
Props y elementos interactivos del escenario (animación y estados).

Clase 5:

Compositing.
Audio y efectos visuales.
Composición final.
Sistemas de publicación por plataforma tecnológica.

Clase 6:

Taller 4: Gameplay, Debugging and testing.

Fechas :

Martes 12/7/2016
Jueves 14/7/2016
Martes 19/7/2016
Jueves 21/7/2016
Martes 26/7/2016
Jueves 28/7/2016

Horas pedagógicas : 18
Horario : 19:00:00 - 22:00 hrs
Valor : \$148.000.-
Lugar : Malaquías Concha 022,
Providencia, Santiago, Chile.
Incluye coffee break

Metodología:

El profesor apoyado de una proyección, enseñará las herramientas y funcionamiento del programa, luego con material complementario, se realizarán ejercicios prácticos aplicando lo aprendido, complementando herramientas y técnicas.

Otras apreciaciones:

Para este curso cada alumno debe traer su propio computador personal, el software Construct 2 es solamente corre en plataforma Windows PC, por lo que el uso de computadoras personales mac queda restringido a el uso de bootcamp o similares.

Pueden ver excelentes proyectos realizados con esta herramienta aquí.
Descarga la Herramienta con que se dicta el Curso en su versión free con limitación (estas no impiden su aprendizaje): Aquí Esta herramienta trabaja en Windows. existe una versión personal y profesional de la herramienta en caso que se requiera hacer aplicaciones más complejas y comerciales.

