

Unidad	Clase	Título	Actividades offline	Horas de dedicación aprox.
0 y 1 Presentación. Diagramas de flujo. Pseudocódigo.	Clase 1	- Presentación / INTRODUCCIÓN. - ¿Qué es programar? ¿Qué es un Algoritmo? - Diagrama de flujo. Ejercicios online con Creately. - Pseudocódigo. PSeInt. Instalación. Ejercicios online con PSeInt.	- Ejercicios offline con Creately. - Ejercicios offline con PSeInt.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
2 Python.	Clase 2	- Introducción Python. Instalación. Ejercicios online con Python: Calculadora que suma y resta. - Procesos en Python: If/else, for, while. Ejercicios online con Python: Juego "Adivina el número". - Funciones en Python. Ejercicios online con Python: Mejorando la calculadora que suma y resta.	- Ejercicios offline: Calculadoras con las 4 operaciones aritméticas básicas. - Ejercicios offline: Mejorando la calculadora con las 4 operaciones aritméticas básicas. - Ejercicios offline: Lotería.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
3 Diseño de VVJJ.	Clase 3	- Introducción al Diseño de VJ: MDA. Recursos online (assets). Documentación. GDD. TDD. EHC. Guión técnico. Backlog. Cronograma. Diagrama de gannt. Herramientas online de trabajo: Drive, Trello, Figma, Git, Itch.io. Play Store. App Store. - Análisis de videojuegos: Curva de dificultad. Curva de aprendizaje. - Ejercicios online: Analizando VVJJ. Creación de niveles con Spelunky/Kodu/Mario/etc.	- Ejercicios offline: Analizar un VVJJ. - Ejercicios offline: Creación de tres niveles. (Tuto, reto, reto final)	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
4 Introducción a Godot. Estructura de trabajo en Godot. Replicando VVJJ en Godot. Recursos-Assets. SC-GUI-HUD.	Clase 4	- Introducción a Godot. Instalación. Interfaz de trabajo. - Escenas y nodos. Inspector. Creación de roca. Splash Screen. GUI. HUD. - Prácticas en Godot: Captura la bandera/Spaceship/Runner. - Creación de splash screen y un menú simple.	- Ejercicios offline: Creación de pelota. - Ejercicios offline: Captura la bandera o Spaceship o Runner, agregando splash screen, menú, fondos, interfaz, etc.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
5 Producción y desarrollo de un VVJJ.	Clase 5	- Desarrollo de GDD / Actividad final / Programación de Juego.	- Desarrollo de GDD / Actividad final / Programación de Juego.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
	Clase 6	- Desarrollo de GDD / Actividad final / Programación de Juego.	- Desarrollo de GDD / Actividad final / Programación de Juego.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
	Clase 7	- Desarrollo de GDD / Actividad final / Programación de Juego.	- Desarrollo de GDD / Actividad final / Programación de Juego.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
	Clase 8	- Desarrollo de GDD / Actividad final / Programación de Juego.	- Desarrollo de GDD / Actividad final / Programación de Juego.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
6 Presentación. Publicación. Cierre.	Clase 9	- Actividad final / Programación de Juego / Pre-entrega.	- Actividad final / Programación de Juego / Pre-entrega.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
	Clase 10	- Presentación de proyectos. Cierre / Publicación.	- Presentación de proyectos. Cierre / Publicación.	2 hs. Sincrónicas. 2 hs. Asincrónicas.
Duración total del curso				40