

ANEXO X

1. **Curso:** Programación de Videojuegos

2. **Carga horaria total:** 50 horas

3. **Modalidad de cursado:** Presencial

4. **Unidades temáticas:**

Unidad N°1: Introducción a Scratch y Conceptos Básicos

- Contenido:

Primeros pasos:

- Qué es Scratch y sus beneficios
- Navegación por la interfaz
- Creación y configuración de un nuevo proyecto
- Configuración del entorno

Movimientos y control:

- Movimientos de Sprites
- Eventos
- Controles
- Bucles
- Interacciones

- Carga Horaria: 16 horas.

Unidad N°2: Diseño de Niveles y Escenarios

- Contenido:

Creación de niveles:

- Diseño y creación de escenarios
- Cambio de fondos
- Interactividad con el usuario
- Diseño de un juego básico

Creación de personajes:

- Creación y edición de sprites.
- Implementación de animaciones
- Colisiones
- Física básica
- Simulación de efectos
- Pruebas de física en un juego

- Carga Horaria: 16 horas.

Unidad N°3: Diseño de Interfaz y Experiencia del / de la jugador/a

- Contenido:

Interfaces:

- Creación de botones

- Menús
- Implementación de Interfaz básica
- Diseño y ajustes de dificultad
- Jugabilidad y experiencia general

Finalización de proyecto:

- Guardado
- Revisión
- Publicación
- Cómo compartir un proyecto
- Solución de problemas comunes

- Carga Horaria: 18 horas.