



TU VIDEOJUEGO EN ROBLOX

\$ 820.000

Categoría 7 a 12 años

Inicio: 22 de agosto

Descripción del curso:

Es un curso donde la imaginación, la creatividad y la tecnología se unen para convertir ideas en videojuegos reales. A través de Roblox Studio y herramientas de Inteligencia Artificial, los niños aprenderán a diseñar mundos, personajes y experiencias interactivas mientras desarrollan el pensamiento computacional, la resolución de problemas y la creatividad. Aquí descubrirán que cualquier gran videojuego comienza con una idea y que la Inteligencia Artificial es una herramienta para darle vida. La práctica como metodología de aprendizaje es el enfoque principal de este curso.

Objetivo del curso:

Desarrollar en los niños la creatividad, el pensamiento lógico y la capacidad de transformar sus ideas en proyectos reales, utilizando Roblox Studio y la Inteligencia Artificial como herramientas de creación. El curso busca fomentar un uso ético y responsable de las nuevas tecnologías, enseñando que la IA no reemplaza la creatividad ni el esfuerzo, sino que potencia las capacidades de quienes saben pensar, dar instrucciones claras y resolver problemas de manera crítica y responsable.

Contenidos:

Clase 1 - Imagina el videojuego que siempre has querido crear

- Presentación del curso.
- ¿Qué hace divertido un videojuego?
- Exploración de experiencias populares en Roblox.
- Lluvia de ideas para descubrir los gustos e intereses de cada estudiante.
- Boceto inicial del videojuego.

Proyecto: Diseñar la idea principal del videojuego.

Clase 2 - Creando mi GameBook

- Construcción de la historia del videojuego.
- Diseño de personajes principales y secundarios.
- Diseño de enemigos, objetos y recompensas.
- Desarrollo de la identidad del mundo del videojuego.
- Uso del dibujo como herramienta para comunicar ideas.

Actividad creativa: Continuar el desarrollo del GameBook mediante ilustraciones, colores y descripciones.

Durante esta sesión no se utilizarán computadores. Los estudiantes trabajarán exclusivamente con papel, lápices y colores.

Clase 3 - Diseñando el mundo del videojuego

- Elaboración del mapa del videojuego.
- Definición de misiones, retos y objetivos.
- Organización de niveles y progresión del jugador.
- Socialización de ideas y retroalimentación entre compañeros.
- Finalización del GameBook.

Actividad creativa: Completar el diseño del videojuego en papel antes de comenzar su construcción digital.

Durante esta sesión tampoco se utilizarán computadores. Los estudiantes dedicarán el tiempo a dibujar, colorear y perfeccionar su proyecto, fortaleciendo su creatividad y comprendiendo que la planeación es una parte fundamental del desarrollo de cualquier proyecto real.

Clase 4 - Conociendo Roblox Studio

- Instalación y configuración de Roblox Studio.
- Primer recorrido por la plataforma.
- Explorer.
- Properties.
- Workspace.
- Organización del proyecto.

Actividad práctica: Comenzar la construcción del escenario principal del videojuego utilizando como guía el GameBook elaborado durante las clases anteriores.

Clase 5 - Construyendo mi mundo

- Uso de Parts y modelos.
- Terrain Editor.
- Escalado, rotación y movimiento de objetos.
- Organización del mapa.
- Buenas prácticas para construir escenarios.

Actividad creativa: Construir el mapa principal del videojuego y dar vida al mundo imaginado en el GameBook.

Clase 6 - Descubriendo la Inteligencia Artificial

- ¿Qué es una Inteligencia Artificial?
- Uso responsable y ético de la IA.
- Cómo escribir instrucciones claras (prompts).
- IA para generar ideas.
- IA para comprender y crear código.

Actividad práctica: Utilizar la IA para diseñar una nueva mecánica o resolver un problema del videojuego, comprendiendo que la creatividad y las decisiones siempre pertenecen al estudiante.

Clase 7 - Dando vida al videojuego

- Introducción a la programación en Roblox Studio.
- Scripts y eventos básicos.
- Comprender y adaptar el código generado por IA.
- Creación de las primeras interacciones.

Actividad práctica: Programar las primeras mecánicas del videojuego (puertas, objetos interactivos, plataformas, recompensas, entre otros).

Clase 8 - Construyendo nuevas mecánicas

- Desarrollo de mecánicas personalizadas.
- Incorporación de sonidos y efectos.
- Interfaces básicas del jugador.
- Animaciones y objetos interactivos.

Actividad creativa: Agregar nuevas funciones que hagan el videojuego más divertido e interesante.

Clase 9 - Probando y mejorando

- Game Testing entre compañeros.
- Identificación y solución de errores.
- Optimización del proyecto.
- Uso de la IA para explorar diferentes soluciones.

Actividad práctica: Mejorar el videojuego a partir de la retroalimentación recibida y realizar los ajustes necesarios para mejorar la experiencia del jugador.

Clase 10 - Preparando el lanzamiento

- Ajustes finales del videojuego.
- Optimización del rendimiento.
- Diseño del nombre, portada e identidad visual.
- Publicación del videojuego en Roblox.
- Preparación de la presentación final.

Actividad creativa: Publicar la primera versión del videojuego y preparar una breve presentación sobre el proceso de creación.

Clase 11 - Presentación del proyecto

- Presentación del videojuego desarrollado.
- Espacio para que los estudiantes jueguen los proyectos de sus compañeros.
- Socialización del proceso creativo y de las herramientas utilizadas.
- Reflexión sobre el aprendizaje obtenido y el uso responsable de la Inteligencia Artificial.

Proyecto final: Presentación oficial del videojuego construido durante el curso, demostrando cómo una idea inicial puede transformarse en un proyecto real mediante la creatividad, la programación y el uso responsable de las nuevas tecnologías

Perfil del docente:

Karen Yireth Castañeda Castro

Estudiante de octavo semestre de Ingeniería en Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial, con experiencia en desarrollo de software, videojuegos e Inteligencia Artificial, y en el trabajo educativo con niños desde los **4 años** hasta adolescentes. Su metodología se basa en el aprendizaje práctico, donde cada estudiante aprende creando, experimentando y resolviendo problemas, promoviendo el uso ético y responsable de la tecnología para convertir sus ideas en proyectos reales.