

## **Curso de Desarrollo de Videojuegos 2025/2026 - NIVEL II** *Creación y Desarrollo de videojuegos con Godot*

### **Introducción**

El mundo de los videojuegos despierta pasión en los jóvenes, pero detrás de cada juego hay algo todavía más valioso: programación, creatividad y resolución de problemas.

En este curso, los alumnos no solo van a divertirse creando sus propios videojuegos, sino que además aprenderán a programar desde cero, con una herramienta profesional y muy utilizada en la industria: Godot.

Godot es libre, gratuito y no tiene límites. Eso significa que todo lo que aprendan aquí podrán usarlo siempre, sin depender de licencias o costes ocultos. Es un entorno perfecto para iniciarse en la programación y dar los primeros pasos como creadores digitales.

### **Objetivos del curso**

- Descubrir la programación de una manera sencilla y práctica.
- Perder el miedo al código y entenderlo como un conjunto de instrucciones claras y fáciles de modificar.
- Potenciar la creatividad: cada participante podrá personalizar y dar forma a sus propios proyectos.
- Aprender a pensar de manera lógica y estructurada, habilidades que les acompañarán en sus estudios y en su futuro profesional.
- Construir videojuegos paso a paso, con resultados visibles desde el primer momento.

### **Sobre el curso...**

Antes de leer los contenidos del curso, hay una cosa que tanto los alumnos como los padres deben tener en cuenta. El módulo inicial puede parecer más “técnico” y menos llamativo, porque todavía no se percibe como la creación de un videojuego. Sin embargo, es la base fundamental: aquí se asimilan los conceptos clave que darán a los alumnos total libertad cuando empiecen a diseñar sus propios juegos.

Hemos intentado crear un curso no sólo como un curso de desarrollo de videojuegos, si no como una puerta de entrada al mundo de la programación y a una forma diferente de entender la tecnología como algo que se puede crear y transformar.

Al final, cada uno de ellos habrá dado un paso enorme: de ser jugador a convertirse en creador de videojuegos.

A lo largo del curso les propondremos ejercicios para realizar en casa, estos son siempre de carácter voluntario. Del mismo modo les animamos a que sigan trabajando en casa sin que tengan que empeñar gran parte de su tiempo y por supuesto, sin descuidar para nada sus obligaciones y responsabilidades académicas que para ellos debe ser lo más importante. Pero si aprovechando ese tiempo de ocio que muchas veces se dedica a consumir contenidos audiovisuales.

A continuación, les exponemos el programa que vamos a seguir a lo largo del curso.

## Temario del curso

### ◆ MÓDULO 0 – PRIMEROS PASOS CON GODOT Y SCRIPTING

Antes de lanzarnos a crear videojuegos completos, necesitamos entender cómo funciona Godot y aprender a comunicarnos con él a través del scripting (un lenguaje de programación muy parecido a Python).

En este módulo los alumnos:

- Conocerán la filosofía de Godot: qué es, cómo funciona y por qué es especial.
- Aprenderán a manejar su interfaz (pantalla de juego, nodos, inspector de propiedades, escenas).
- Descubrirán los nodos más importantes: imágenes, botones, textos, colisiones, cuerpos físicos...
- Empezarán con sus primeros scripts para mover, rotar, cambiar de color o tamaño a los objetos.
- Harán pequeños experimentos y mini proyectos que les permitirán ver cómo el código da vida a sus creaciones.

### ◆ MÓDULO 1 – CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN 2D

Una vez dominados los conceptos básicos, nos adentraremos en el mundo de los videojuegos en 2D:

- Cómo organizar un proyecto en Godot.
- Crear personajes, fondos y elementos interactivos.
- Animaciones y físicas en 2D.
- Colisiones y detección de eventos.
- Diseño de niveles y pantallas.
- Integración de música y efectos de sonido.
- Creación de menús de inicio, victoria y derrota.
- Proyecto guiado: los alumnos construirán su primer videojuego completo en 2D.

### ◆ MÓDULO 2 – CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN 3D

El siguiente paso es dar el salto al 3D. Aquí exploraremos un entorno todavía más apasionante:

- Primeros pasos en entornos tridimensionales.
- Movimiento y control de cámara en 3D.
- Creación de escenarios y objetos en 3D.
- Materiales, texturas e iluminación.
- Física y colisiones en 3D.
- Integración de personajes y control del jugador.
- Construcción de un nivel jugable en 3D.
- Proyecto guiado: su primer videojuego completo en 3D.



## Información Adicional

- La duración del curso es nueve meses, de octubre a junio. Finalizando todos los cursos el 20 de junio de 2026.
- El pago de la mensualidad se realizará siempre la primera semana del mes, al precio establecido para el curso 2025/2026. La cuota será siempre la misma independientemente de las sesiones realizadas durante el mes.
- Puede abonar la cuota:
  - Por bizum al número: **640331834**
  - Transferencia a la cuenta: **ES92 0049 0856 3622 1002 9027**
  - En el centro mediante efectivo o tarjeta
- Todos los trabajos realizados por los alumnos quedarán registrados en una carpeta personal que habrán creado el primer día del curso, por lo que aprenderán a guardar, administrar y gestionar sus proyectos. Del mismo modo que estará a disposición de los progenitores que así lo deseen.