

Curso de Desarrollo de Videojuegos 2025/2026 - NIVEL I

Exploración creativa y narrativa través de MakeCode Arcade, Roblox Studio y GDevelop.

Introducción

Este curso está diseñado para que los alumnos descubran el mundo del desarrollo de videojuegos desde una perspectiva creativa, técnica y narrativa. A lo largo del año, explorarán diferentes entornos de programación visual, aprenderán a diseñar personajes y escenarios, y crearán sus propios videojuegos interactivos.

El curso se divide en cuatro módulos progresivos, cada uno centrado en una herramienta distinta y adaptado al nivel técnico y madurativo del grupo. En cada etapa, los alumnos trabajarán de forma individual en sus propios proyectos, aunque también habrá momentos de colaboración para compartir ideas, resolver dudas y aprender en equipo.

Cada módulo propone un reto diferente: desde crear minijuegos retro con MakeCode Arcade, hasta diseñar mundos 3D en Roblox Studio, desarrollar aventuras espaciales tipo RPG con GDevelop, y culminar con una experiencia narrativa interactiva que recoja todo lo aprendido.

Objetivos del curso

- Explorar diferentes entornos de desarrollo de videojuegos adaptados a su edad.
- Aprender a diseñar personajes, escenarios y mecánicas básicas.
- Comprender la lógica de eventos, condiciones y acciones en programación visual.
- Desarrollar videojuegos completos con narrativa, interacción y objetivos definidos.
- Fomentar la creatividad, la autonomía y el trabajo en equipo en un entorno técnico y lúdico.

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.
- 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.
- Deje que su hij@ le muestre lo aprendido, siéntese con él, comparta ese momento creativo junto a él y disfrute de lo que ha creado. Permita que el aprendizaje y la imaginación sigan creciendo en casa.



Módulo I Microsoft Make Code Arcade

Los alumnos comienzan su viaje como diseñadores de videojuegos explorando MakeCode Arcade, una plataforma visual que permite crear juegos retro estilo 8 bits. Aprenderán a construir diferentes tipos de juegos, entender la lógica de eventos y diseñar sus propios personajes y escenarios.

Los alumnos se convierten en diseñadores de mundos virtuales. Usarán Roblox Studio para construir un entorno 3D interactivo, aprendiendo a manejar el explorador, insertar objetos, y crear un juego tipo "obby" (obstacle course) que evolucionará a lo largo del módulo.



Módulo II Roblox Studio



Módulo III GDevelop

Cada alumno elige un entorno espacial (Marte, Luna, estación orbital...) y crea una historia interactiva tipo RPG. El juego debe tener exploración, diálogos, misiones y una narrativa coherente. El primer paso será redactar su propio Game Design Document (GDD).



MÓDULO IV: Narrativa interactiva y exposición final

La misión concluye. Los alumnos han explorado diferentes herramientas de desarrollo, creado mundos, diseñado personajes y programado mecánicas. En este último módulo, cada alumno desarrollará una experiencia narrativa interactiva que recoja lo aprendido: puede ser una historia jugable, una demo técnica, o una presentación interactiva de su universo.

Contenidos técnicos:

- Revisión de herramientas anteriores
- Elección libre del entorno para el proyecto final
- Diseño de una experiencia narrativa interactiva
- Integración de elementos visuales, sonoros y mecánicos
- Preparación de la exposición final: presentación, pruebas cruzadas, feedback

Objetivo del módulo:

Diseñar una experiencia narrativa interactiva que recoja lo aprendido durante el curso, y presentarla como proyecto final ante el grupo y las familias. No pretendemos crear una experiencia completa pero si animarles a crear su propio proyecto durante las vacaciones de verano, una buena forma de crecer y mantenerse activos.