
Quiero ser Ingeniera UAM

Fase 2. Prácticas “Yo hago de ingeniera”

Práctica de desarrollo de videojuegos

El mundo de los videojuegos se ha convertido en uno de los principales referentes entre los estudiantes de Secundaria. Sus facetas colaborativas, y el gran atractivo de los entornos 2D y 3D, generan un elevado potencial para que los alumnas utilicen su creatividad y potencien sus capacidades. Algunos de las plataformas de creación de juegos, permiten crear un juego completo de forma sencilla y fácilmente exportable, donde las estudiantes pueden elegir desde el aspecto de los personajes del juego, los mapas, hasta el diseño y construcción cualquier tipo de objeto dentro de su videojuego.

En práctica se hará uso de una herramienta para la creación de videojuegos que no requiere conocimientos técnicos de ningún lenguaje programación, pero cuyas mecánicas están basadas en conceptos básicos que se dan en cualquier lenguaje, tal y como las sentencias condicionales, o los operadores lógicos. Después de una introducción al mundo de los videojuegos, se introducirá brevemente la plataforma de desarrollo que se va a utilizar. Más tarde, cada alumna deberá abrir el proyecto que se ofrece en la práctica, en el que se muestra un videojuego injugable e incompleto, y mediante un ejercicio guiado, ameno e interactivo, las alumnas solucionarán los distintos retos que se proponen para conseguir completar el videojuego y hacerlo jugable. En este proceso, aprenderán de forma incremental y práctica diferentes aspectos básicos del desarrollo de videojuegos, como la creación y animación de personajes, escenarios, la definición de la lógica del juego e incluso la introducción de métodos automatizados que gobiernen el comportamiento de los personajes del juego.

En la medida de lo posible, se buscará que las soluciones a los retos que se proponen para completar el videojuego sean ligeramente personalizables, de cara a conseguir que el videojuego completado por cada alumna sea único. Además, en caso de que alguna alumna termine el ejercicio propuesto antes de lo previsto, se propondrán retos añadidos de una dificultad superior, para desarrollar aspectos algo más sofisticados. De cualquier forma, a la salida de la práctica todas las alumnas habrán logrado desarrollar un videojuego jugable.

El objetivo de este curso no es sólo conseguir que las alumnas tengan un primer contacto con el desarrollo de videojuegos, sino que se comience a potenciar su creatividad en este sentido para futuras fases del proyecto “Quiero ser ingeniera”, en las que las alumnas dispondrán de una semana para desarrollar completamente su videojuego desde cero.

