



ARTSTUDIO

CALLE GENERAL PARDIÑAS, 48, MADRID

ART & TECH



6 - 9 AÑOS

PRESENTACIÓN

ART & TECH ES UN CURSO RESULTADO DE LA MEZCLA ENTRE LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN. SE VERÁN TEMARIOS TALES COMO PROGRAMAS DE 3D PARA QUE EL ALUMNO PUEDA MOVERSE POR UN ESPACIO TRIDIMENSIONAL. ADEMÁS, SE IMPARTIRÁN CLASES DE PROGRAMACIÓN BÁSICA PARA QUE EL ALUMNO PUEDA INTERACTUAR CON EL PROGRAMA, JUEGO O SOFTWARE EN SÍ. SE REFORZARÁN ESTOS CONOCIMIENTOS CON PRÁCTICAS CON TEMÁTICA LIBRE, ADEMÁS DE DIVERSOS PROGRAMAS TALES COMO TINKERCAD, SCRATCH, MINECRAFT EDUCATION Y PAINT 3D.

OBJETIVO

NUESTRO OBJETIVO ES EL APRENDIZAJE DEL ALUMNO EN UN ESPACIO TRIDIMENSIONAL, EDUCATIVO, TECNOLÓGICO Y LLENO DE AVENTURAS. DIVERSIÓN, EDUCACIÓN Y CONOCIMIENTOS PARA FUTUROS PROYECTOS QUE APORTEN DINAMISMO Y CONOCIMIENTOS CREATIVOS.

CONTENIDO

CONTENIDOS

•INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LA INFORMÁTICA

•INTRODUCCIÓN A PAINT 3D

1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y AL MUNDO DEL 3D
2. CREAR UN NUEVO PROYECTO Y SUS PINCELES
3. JUGAR CON FORMAS 2D Y 3D
4. DESCUBRIR COMO HACER TEXTOS Y EFECTOS
5. IMPLEMENTACIÓN DE MODELOS 3D EN NUESTRO PROYECTO

•PRACTIQUEMOS CON PAINT 3D

1. DIBUJO CON TEMÁTICA LIBRE EN 2D
2. IMPLEMENTACIÓN DEL 3D EN NUESTRO DIBUJO
3. DIBUJO FINAL (TEMÁTICA LIBRE)

•INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL 3D (360º) Y TINKERCAD

4. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y SUS BOTONES BÁSICOS
5. FORMAS BÁSICAS, TEXTO Y NÚMEROS
6. MODIFICAR PROPORCIONES DE LAS DISTINTAS FORMAS (MODELADO)
7. SUSTRAR FORMAS E INICIACIÓN AL MODELADO

•DESCUBRAMOS EL MUNDO DE TINKERCAD

1. MODELADO DE UN OBJETO CON TEMÁTICA LIBRE
2. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS (MINECRAFT EDUCATION)
3. QUE ES MINECRAFT Y SU VERSIÓN EDUCATIVA
4. FUNCIONAMIENTO Y PRUEBAS DE LA VERSIÓN DEMO
5. DESCUBRIR EL MUNDO DE MINECRAFT EDUCATION

•DISTINTAS ACTIVIDADES ORIENTADAS AL MUNDO DE MINECRAFT

1. ACTIVIDADES DE ARTE Y DISEÑO
2. ACTIVIDADES DE INFORMÁTICA (HOUR OF CODE)
3. DESAFÍOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL AULA

•INTRODUCCIÓN A SCRATCH

1. QUÉ ES SCRATCH Y LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES
2. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y DIBUJOS EN 2D
3. ANIMACIONES DE LOS DIBUJOS EN 2D
4. PROGRAMACIÓN POR BLOQUES: MOVIMIENTO, ACCIONES Y DEMÁS

•CREEMOS NUESTRO PROPIO JUEGO

1. CREACIÓN DE UN JUEGO BÁSICO PLATAFORMAS PARA NIÑOS (TEMÁTICA LIBRE)

PÚBLICO OBJETIVO

NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS CON GANAS DE APRENDER, SER CREATIVOS Y EDUCARSE EN UN ENTORNO TECNOLÓGICO Y SEGURO. TAMBIÉN PERSONAS QUE QUIERAN SER ARTISTAS O CREATIVOS QUE QUIERAN EMPEZAR PROYECTOS EN EL MUNDO TRIDIMENSIONAL Y DE LA INFORMÁTICA.

CONTENIDO ESTRUCTURADO

1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LA INFORMÁTICA:

INTRODUCCIÓN A LA MECANOGRAFÍA, BREVE PRESENTACIÓN DE COMO PODER USAR CORRECTAMENTE EL TECLADO Y RATÓN

2. INTRODUCCION A PAINT 3D:

•INTRODUCCION AL PROGRAMA Y AL MUNDO 3D

ENSEÑAR QUE ES EL 3D, SU MUNDO E INTRODUCIR BREVEMENTE AL PROGRAMA DE PAINT 3D

• CREAR UN NUEVO PROYECTO Y SUS PINCELES

COMO CREAR UN NUEVO PROYECTO DESDE CERO, QUE SON LOS PINCELES Y SUS FUNCIONES

• JUGAR CON FORMAS 2D Y 3D

CREACIÓN DE DIBUJOS LIBRES EN 2D Y FORMAS BÁSICAS EN 3D

•DESCUBRIR COMO HACER TEXTOS Y EFECTOS

DESCUBRIMIENTO DE LAS OPCIONES PARA INSERTAR TEXTO Y EFECTOS VISUALES

•IMPLEMENTACIÓN DE MODELOS 3D EN NUESTRO PROYECTO

DESCUBRIMIENTO DE LA BIBLIOTECA 3D DEL PROGRAMA, FUNCIÓN PARA PODER INSERTAR OBJETOS Y MODELOS 3D DESDE AHÍ

3. PRACTIQUEMOS CON PAINT 3D:

•DIBUJO CON TEMÁTICA LIBRE EN 2D

PRÁCTICA LIBRE DE DIBUJO PARA REFORZAR LOS CONOCIMIENTOS ARTÍSTICOS EN 2D DEL PROGRAMA

•IMPLEMENTACIÓN DEL 3D EN NUESTRO DIBUJO

AL HACER UN DIBUJO EN 2D, IMPLEMENTAR FORMAS BÁSICAS O DE LA BIBLIOTECA 3D EN NUESTRO PROYECTO

•DIBUJO FINAL (TEMÁTICA LIBRE)

PRÁCTICA FINAL DE PAINT 3D CON REVISANDO CONOCIMIENTOS DEL PROGRAMA (TEMÁTICA LIBRE)

4. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL 3D (360°) Y TINKERCAD:

•INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y SUS BOTONES BÁSICOS

INTRODUCCIÓN A UNA CÁMARA 3D (360°) E INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA DE TINKERCAD

•FORMAS BÁSICAS, TEXTO Y NÚMEROS

INTRODUCCIÓN A LAS HERRAMIENTAS PRINCIPALES BÁSICAS DE TINKERCAD

•MODIFICAR PROPORCIONES DE LAS DISTINTAS FORMAS (MODELADO)

MODIFICACIÓN DE FIGURAS BÁSICAS PARA UNA INICIACIÓN AL MODELADO

•SUSTRARER FORMAS E INICIACIÓN AL MODELADO

INICIACIÓN AL MODELADO CON HERRAMIENTAS DE SUSTRACCIÓN DE FORMAS.

5. DESCUBRAMOS EL MUNDO DE TINKERCAD:

•MODELADO DE UN OBJETO CON TEMÁTICA LIBRE

PRÁCTICA FINAL DE UN OBJETO BÁSICO (TEMÁTICA LIBRE)

6. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS (MINECRAFT EDUCATION):

- **QUE ES MINECRAFT Y SU VERSIÓN EDUCATIVA**

INTRODUCCIÓN AL VIDEOJUEGO MINECRAFT EDUCATION Y A SUS FUNCIONES PRINCIPALES Y BÁSICAS

- **FUNCIONAMIENTO Y PRUEBAS DE LA VERSIÓN DEMO**

COMO FUNCIONA EN PROFUNDIDAD MINECRAFT EDUCATION Y PRUEBA DE LA VERSIÓN DEMO DEL JUEGO

- **DESCUBRIR EL MUNDO DE MINECRAFT EDUCATION**

JUEGO DE DIVERSAS PRUEBAS DE MINECRAFT EDUCATION

7. DISTINTAS ACTIVIDADES ORIENTADAS AL MUNDO DE MINECRAFT:

- **ACTIVIDADES DE ARTE Y DISEÑO**

ACTIVIDADES TALES COMO REPRESENTARSE A UNO MISMO, RECREACIÓN DE UN MOMENTO IMPORTANTE DE UN LIBRO, ETC...

- **ACTIVIDADES DE INFORMÁTICA (HOUR OF CODE)**

DESAFÍOS A CONTRARRELOJ DEL PROGRAMA DE MINECRAFT, HOUR OF CODE

- **DESAFÍOS DE CONSTRUCCIÓN EN EL AULA**

CONSTRUIR UNA NAVE ESPACIAL, UN VEHÍCULO, LA PORTADA DE UN LIBRO, ETC...O

8. INTRODUCCIÓN A SCRATCH:

- **QUÉ ES SCRATCH Y LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES**

INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y A LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES (REVISIÓN DE MINECRAFT EDUCATION)

- **INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y DIBUJOS EN 2D**

DISTINTAS FUNCIONES DEL PROGRAMA E IMPLEMENTACIÓN DE DIBUJOS EN 2D DE LA LIBRERÍA

- **ANIMACIONES DE LOS DIBUJOS EN 2D**

CÓMO FUNCIONAN LAS ANIMACIONES DE UN DIBUJO EN 2D Y DISTINTOS MOVIMIENTOS

- **PROGRAMACIÓN POR BLOQUES: MOVIMIENTO, ACCIONES Y DEMÁS**

CÓMO FUNCIONA LA PROGRAMACIÓN BÁSICA E INTRODUCCIÓN A FUNCIONES TALES COMO MOVER UN PERSONAJE, SALTAR, ETC...

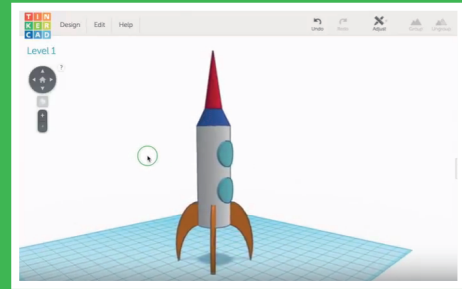
9. CREEMOS NUESTRO PROPIO JUEGO:

- **CREACIÓN DE UN JUEGO BÁSICO PLATAFORMAS PARA NIÑOS (TEMÁTICA LIBRE)**

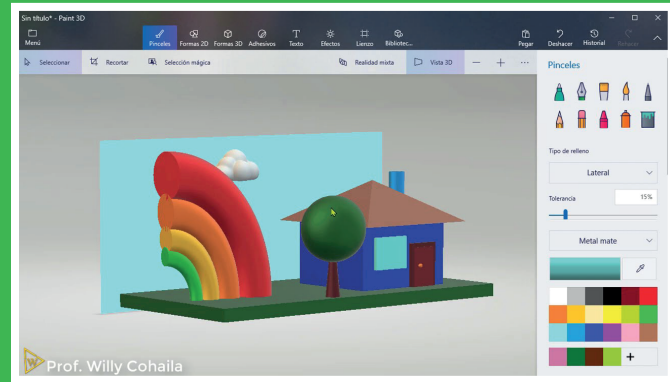
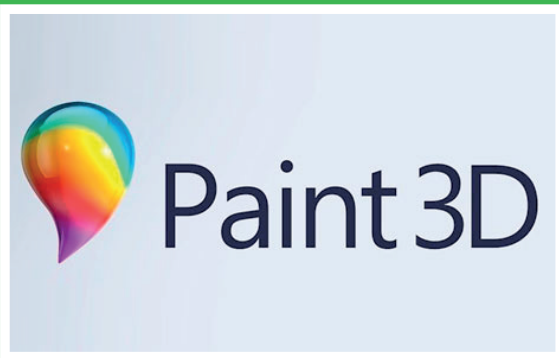
PRÁCTICA FINAL DE TODO LO APRENDIDO HASTA AHORA EN EL CURSO, JUEGO DE PLATAFORMAS BÁSICO CON TEMÁTICA LIBRE

10. CONOCE LAS HERRAMIENTAS QUE SE UTILIZARÁN

TINKERCAD:



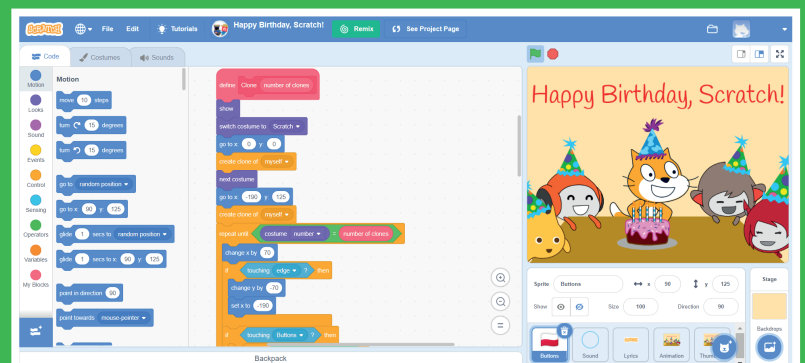
PAINT 3D:



MINECRAFT:



SCRATCH:





ARTSTUDIO

CALLE GENERAL PARDIÑAS, 48, MADRID

ART & TECH



10 - 14 AÑOS

PRESENTACIÓN

ART & TECH ES UN CURSO RESULTADO DE LA MEZCLA ENTRE LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN. SE VERÁN TEMARIOS TALES COMO PROGRAMAS DE 3D PARA QUE EL ALUMNO PUEDA MOVERSE POR UN ESPACIO TRIDIMENSIONAL. ADEMÁS, SE IMPARTIRÁN CLASES DE PROGRAMACIÓN BÁSICA PARA QUE EL ALUMNO PUEDA INTERACTUAR CON EL PROGRAMA, JUEGO O SOFTWARE EN SÍ. SE REFORZARÁN ESTOS CONOCIMIENTOS CON PRÁCTICAS CON TEMÁTICA LIBRE, ADEMÁS DE DIVERSOS PROGRAMAS TALES COMO TINKERCAD, SCRATCH, MINECRAFT EDUCATION Y PAINT 3D.

OBJETIVO

NUESTRO OBJETIVO ES EL APRENDIZAJE DEL ALUMNO EN UN ESPACIO TRIDIMENSIONAL, EDUCATIVO, TECNOLÓGICO Y LLENO DE AVENTURAS. DIVERSIÓN, EDUCACIÓN Y CONOCIMIENTOS PARA FUTUROS PROYECTOS QUE APORTEN DINAMISMO Y CONOCIMIENTOS CREATIVOS.

CONTENIDO

CONTENIDOS

•INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL 3D Y PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS

•INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL 3D (360º) Y TINKERCAD

1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y SUS BOTONES BÁSICOS
2. FORMAS BÁSICAS, TEXTO Y NÚMEROS
3. MODIFICAR PROPORCIONES DE LAS DISTINTAS FORMAS (MODELADO)
4. SUSTRAYER FORMAS E INICIACIÓN AL MODELADO

•DESCUBRAMOS EL MUNDO DE TINKERCAD

1. MODELADO DE UN OBJETO CON TEMÁTICA LIBRE
2. IMPRESIÓN 3D DEL MODELADO FINAL

•INICIACIÓN A LA IMPRESIÓN 3D

1. DISEÑAR PARA IMPRIMIR EN UNA IMPRESORA 3D
2. CONCEPTOS DE MODELADO DE PIEZAS PARA IMPRESIÓN 3D
3. MEDIDAS Y PROPORCIONES EN EL MUNDO REAL
4. QUÉ ES UNA IMPRESORA 3D Y CÓMO FUNCIONA
5. TECNOLOGÍA DE IMPRESIÓN 3D FFD, TIPOS DE MATERIALES Y FILAMENTOS
6. PREPARACIÓN DE ARCHIVOS STL Y SOFTWARE DE SEGMENTACIÓN CURA
7. CONFIGURACIÓN DE LA IMPRESIÓN. PARÁMETROS BÁSICOS
8. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DE LA IMPRESORA 3D

•INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES (CONSTRUCT)

1. QUE ES LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES Y CONSTRUCT
2. CREAR UN NUEVO PROYECTO, INTERFAZ Y BOTONES BÁSICOS
3. SPRITES: QUÉ SON, EN QUÉ CONSISTEN Y SU FUNCIONALIDAD
4. MOVIMIENTO DEL SPRITE: DESPLAZAMIENTO, SALTO Y DEMÁS
5. PROGRAMACIÓN DE UN NIVEL PLATAFORMAS Y CÓMO FUNCIONA LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES
6. PROGRAMACIÓN DE UN JUEGO DE NAVES (SPACE INVADERS)

•DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO PROPIO EN CONSTRUCT

1. REPASO DEL PROGRAMA CONSTRUCT
2. IDEA Y PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO
3. PRODUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO
4. FINALIZACIÓN Y TESTEO DEL JUEGO FINAL HECHO EN CONSTRUCT

•INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS (ROBLOX)

1. QUE ES LA PROGRAMACIÓN BÁSICA Y ROBLOX
2. INICIAR UN NUEVO PROYECTO, INTERFAZ Y BOTONES BÁSICOS
3. FIGURAS BÁSICAS Y MATERIALES
4. IMPLEMENTACIÓN DE ASSETS CUSTOMIZADOS (REPASO DE TINKERCAD) Y ASSETS DE LA BIBLIOTECA
5. PROGRAMACIÓN EN ROBLOX STUDIO Y CÓMO HACER UN PLATAFORMAS (PARKOUR) EN 3D

•CREEMOS NUESTRO PROPIO JUEGO DE 0 A 100

1. DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO CON TODAS LAS FASES PLANTEADAS Y DESARROLLADAS (REPASO DE ROBLOX)

PÚBLICO OBJETIVO

NIÑOS DE 10 A 14 AÑOS CON GANAS DE APRENDER, SER CREATIVOS Y EDUCARSE EN UN ENTORNO TECNOLÓGICO Y SEGURO. TAMBIÉN PERSONAS QUE QUIERAN SER ARTISTAS O CREATIVOS QUE QUIERAN EMPEZAR PROYECTOS EN EL MUNDO TRIDIMENSIONAL Y DE LA INFORMÁTICA.

CONTENIDO ESTRUCTURADO

1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL 3D Y PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS:

INTRODUCCIÓN Y PRESENTACIÓN DE LOS DISTINTOS PROGRAMAS EN 3D, ADEMÁS DE LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES E INSPIRADA EN ROBLOX

2. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DEL 3D (360°) Y TINKERCAD:

•INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y SUS BOTONES BÁSICOS

INTRODUCCIÓN A UNA CÁMARA 3D (360°) E INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA DE TINKERCAD

•FORMAS BÁSICAS, TEXTO Y NÚMEROS

INTRODUCCIÓN A LAS HERRAMIENTAS PRINCIPALES BÁSICAS DE TINKERCAD

•MODIFICAR PROPORCIONES DE LAS DISTINTAS FORMAS (MODELADO)

MODIFICACIÓN DE FIGURAS BÁSICAS PARA UNA INICIACIÓN AL MODELADO

•SUSTRAR FORMAS E INICIACIÓN AL MODELADO

INICIACIÓN AL MODELADO CON HERRAMIENTAS DE SUSTRACIÓN DE FORMAS.

3. DESCUBRAMOS EL MUNDO DE TINKERCAD:

•MODELADO DE UN OBJETO CON TEMÁTICA LIBRE

PRÁCTICA FINAL DE UN OBJETO AVANZADO (TEMÁTICA LIBRE)

•IMPRESIÓN 3D DEL MODELADO FINAL

PREPARACIÓN Y PROCEDIMIENTO DEL MODELO PARA IMPRIMIRLO EN 3D

4. INICIACIÓN A LA IMPRESIÓN 3D CON TINKERCAD:

•QUÉ ES LA IMPRESIÓN 3D

UN RECORRIDO POR LAS DIFERENTES TECNOLOGÍAS DE IMPRESIÓN 3D Y LOS CONCEPTOS BÁSICOS PARA DESARROLLAR PIEZAS

•DISEÑAR PARA IMPRIMIR

PROTOTIPAR Y BOCETAR TRABAJANDO CON MEDIDAS Y PROPORCIONES REALES PARA DAR UN ASPECTO REAL A NUESTRAS PIEZAS

•CONOCIENDO LA MÁQUINA

INTRODUCCIÓN A LAS IMPRESORAS 3D Y A LA TECNOLOGÍA FFD (FUSED FILAMENT DEPOSITION). PARTES, FUNCIONAMIENTO Y CÓMO SE PRODUCE LA MAGIA

•CONOCIENDO LOS MATERIALES

PROTOTIPAR Y BOCETAR TRABAJANDO CON MEDIDAS Y PROPORCIONES REALES PARA DAR UN ASPECTO REAL A NUESTRAS PIEZAS

•PREPARAR LOS ARCHIVOS PARA IMPRIMIR

ARCHIVOS STL Y SOFTWARE CURA PARA SEGMENTACIÓN DE LAS PIEZAS

•IMPRESIÓN DE PIEZAS

PARAMETRIZACIÓN DE TEMPERATURAS, VELOCIDADES, SOPORTES Y OTROS AJUSTES IMPLICADOS EN LA IMPRESIÓN DE PIEZAS

•LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DE LA MÁQUINA

CUIDADOS DEL EXTRUSOR, EJES, PLATAFORMA Y OTRAS PARTES DE LA MÁQUINA PARA SU CUIDADO Y PERFECTO ESTADO DE FUNCIONAMIENTO.

5. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES (CONSTRUCT):

- **QUE ES LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES Y CONSTRUCT**
DESARROLLO DEL CONCEPTO DE PROGRAMACIÓN POR BLOQUES E INTRODUCCIÓN A CONSTRUCT
- **CREAR UN NUEVO PROYECTO, INTERFAZ Y BOTONES BÁSICOS**
INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA, COMO CREAMOS UN NUEVO PROYECTO DESDE CERO, E INICIACIÓN A SU INTERFAZ BÁSICA
- **SPRITES: QUÉ SON, EN QUÉ CONSISTEN Y SU FUNCIONALIDAD**
DESARROLLO DEL CONCEPTO DE SPRITES, QUE ES LO QUE SON Y SU FUNCIONALIDAD DENTRO DE UN VIDEOJUEGO
- **MOVIMIENTO DEL SPRITE: DESPLAZAMIENTO, SALTO Y DEMÁS**
INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DE SPRITES Y PROGRAMACIÓN DEL MISMO (MOVIMIENTO DEL SPRITE)
- **PROGRAMACIÓN DE UN NIVEL PLATAFORMAS Y CÓMO FUNCIONA LA PROGRAMACIÓN POR BLOQUES**
DESARROLLO DE SCRIPTS EN BASE A UN VIDEOJUEGO DEL GÉNERO PLATAFORMAS (MOVIMIENTO, ENEMIGOS, ETC...)
- **PROGRAMACIÓN DE UN JUEGO DE NAVES (SPACE INVADERS)**
DESARROLLO DE LO YA APRENDIDO EN UN VIDEOJUEGO DE NAVES

6. DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO PROPIO EN CONSTRUCT:

- **REPASO DEL PROGRAMA CONSTRUCT**
REPASO DE TODO LO APRENDIDO EN CONSTRUCT PARA EL DESARROLLO DE UN FUTURO JUEGO
- **IDEA Y PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO**
DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO CON LAS PRIMERAS IDEAS Y PLANTEAMIENTOS (ESTILOS, PERSONAJES, ENEMIGOS, ETC...)
- **PRODUCCIÓN Y PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO**
IMPLEMENTACIÓN DE SPRITES, PROGRAMACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL PROPIO JUEGO
- **FINALIZACIÓN Y TESTEO DEL JUEGO FINAL HECHO EN CONSTRUCT**
PRUEBA DEL FUNCIONAMIENTO DEL VIDEOJUEGO, SOLUCIÓN DE ERRORES Y TESTEO DEL PROGRAMA

7. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS (ROBLOX):

- **QUE ES LA PROGRAMACIÓN BÁSICA Y ROBLOX**
INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LA PROGRAMACIÓN BÁSICA Y DEL JUEGO ROBLOX
- **INICIAR UN NUEVO PROYECTO, INTERFAZ Y BOTONES BÁSICOS**
INTRODUCCIÓN A ROBLOX STUDIO, COMO CREAR UN NUEVO PROYECTO Y BOTONES BÁSICOS
- **FIGURAS BÁSICAS Y MATERIALES**
CREACIÓN DE FIGURAS BÁSICAS E INTRODUCCIÓN DE DISTINTOS MATERIALES Y TEXTURAS
- **IMPLEMENTACIÓN DE ASSETS CUSTOMIZADOS (REPASO DE TINKERCAD) Y ASSETS DE LA BIBLIOTECA**
INTRODUCCIÓN A LA BIBLIOTECA DE ROBLOX STUDIO, ADEMÁS DEL REPASO DE TINKERCAD PARA UNA IMPLEMENTACIÓN EN EL PROGRAMA
- **PROGRAMACIÓN EN ROBLOX STUDIO Y CÓMO HACER UN PLATAFORMAS (PARKOUR) EN 3D**
DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO DESDE CERO EN EL GÉNERO DEL PLATAFORMAS BÁSICO 3D (PARKOUR)

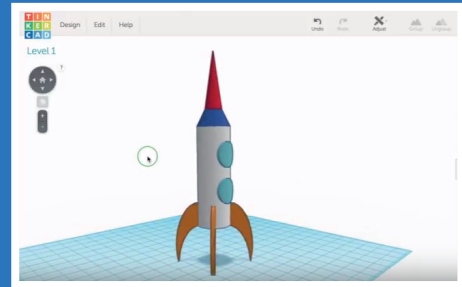
8. CREAMOS NUESTRO PROPIO JUEGO DE 0 A 100:

• DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO CON TODAS LAS FASES PLANTEADAS Y DESARROLLADAS (REPASO DE ROBLOX STUDIO)

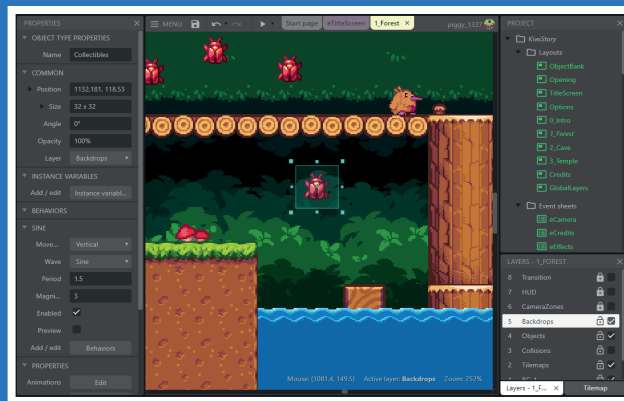
PLANTEAMIENTO DE LA IDEA, PRODUCCIÓN, PROGRAMACIÓN, IMPLEMENTACIÓN DE MODELOS Y DESARROLLO DE UN NUEVO PROYECTO EN ROBLOX CON TEMÁTICA LIBRE (BAJO RESTRICCIONES)

9. CONOCE LAS HERRAMIENTAS QUE SE UTILIZARÁN

TINKERCAD:



CONSTRUCT 3:



ROBLOX:

