



CURSO DESARROLLA TU PROPIO VIDEOJUEGO CON GAMESMAKER

COLABORADOR



CÓDIGO DEL CURSO:
SPEGC 16/2014

DIRECCIÓN DEL CURSO:

BizKidzLab

BizKidzLab es un proyecto dirigido a fomentar el emprendimiento en nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Una de las razones de la situación actual en que se encuentra España es la falta de actitud emprendedora en nuestra sociedad. Con BizKidzLab queremos contribuir a cambiar esta situación, potenciando la iniciativa y el espíritu emprendedor a través de un programa formativo dirigido y adaptado a niños y adolescentes, que se apoya en tres pilares fundamentales:

1. La iniciativa, creatividad y la falta de prejuicios inherentes a los niños, y su familiaridad con las nuevas tecnologías.
2. El desarrollo de la capacidad de emprendimiento como una actitud vital, como una herramienta fundamental que permita que los niños sean capaces de crear y dirigir su propio futuro.
3. Las nuevas tecnologías, que permiten la experimentación y el ensayo-error con un coste bajo y con resultados inmediatos, posibilitando por tanto una gran motivación.

Mediante el empleo de herramientas informáticas educativas, los niños y adolescentes aprenderán a:

- desarrollar aplicaciones para móviles, juegos de ordenador, etc.;
- idear proyectos y llevarlos a la práctica;
- y finalmente, a comercializarlos, ¡e incluso recibir ingresos económicos!

Con este proyecto, de vocación social, BizKidzLab pretende generar opciones para el futuro de estos chicos, mientras se divierten con el uso de sus herramientas favoritas, la tecnología.

Profesores:

Agustín Trujillo Pino, Claudia Santana Peña y Pablo Fernández Moniz. Coordinador Pedagógico: **Carlos Santana Valencia.** Coordinador Técnico: **Antonio Roque García.**

Agustín Trujillo Pino es profesor universitario en la Escuela de Ingeniería Informática de la ULPGC con más de 20 años de experiencia, en asignaturas relacionadas con la informática gráfica y los videojuegos. Tutorización de multitud de proyectos final de carrera relacionados con estas materias. Doctor en Informática en el área de procesamiento de imágenes. Miembro investigador del Centro de Tecnologías de la Imagen. Director del Master en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la ULPGC.

Claudia Santana Peña es Licenciada en Informática por la Universidad de Las Palmas. Madre de tres hijos "enganchados" a los videojuegos. Decidida a que los más pequeños aprendan la tecnología que hay detrás de todo ese mundo al que le dedican tantas horas, para que ellos puedan también ser capaces de crear sus propias obras y demostrar su ingenio.

Pablo Fernández Moniz es Licenciado en Geografía, Máster en desarrollo de aplicaciones para internet y

dispositivos móviles, Técnico Superior en administración de sistemas informáticos entre otras titulaciones. Ha trabajado con aplicaciones móviles y juegos en todas sus fases; desde el desarrollo hasta su comercialización y promoción. Actualmente es profesor de posgrado para varias universidades y empresas privadas. Como divulgador tecnológico para científicos y profesionales, en muchos casos no técnicos, cree en el fomento de la enseñanza de las aplicaciones informáticas desde edades tempranas haciendo las tecnologías accesibles, mostrando sus aplicaciones prácticas.

Carlos Santana Valencia es Licenciado en Pedagogía. Master en Tecnología Educativa. Más de 10 años de experiencia en el sector. Su trabajo diario con población infantil y adolescente hace que se encuentre plenamente comprometido con su desarrollo y, al mismo tiempo, convencido de la potencialidad de las nuevas generaciones para provocar cambios y mejorar la situación actual.

Antonio Roque García es Ingeniero en Informática, con 27 años de experiencia en el sector. Padre de tres hijos, preocupado por su educación y su futuro, convencido de que es necesario fomentarles actitud en emprendimiento, y qué mejor que con aquello que forma parte de sus vidas desde su nacimiento: la tecnología.

FECHA:

9 de mayo hasta el 27 de junio de 2014

HORARIO:

9 de mayo hasta el 27 de junio de 2014
(viernes, 6 sesiones de 2 horas 17:30 a 19:30 y la sesión del 27 de junio de 4 horas 16:30 a 20:30).

DURACIÓN:

16 horas

LUGAR:

Edificio INCUBE
SPEGC -SALA GLOBAL
Recinto Ferial de Canarias (INFEAR)
Avda. de la Feria, 1.
35012 Las Palmas de Gran Canaria

DIRIGIDO:

Niños y jóvenes de 11 a 15 años, interesados en las nuevas tecnologías y en los videojuegos. BizKidzLab promueve la formación en

familia, por ello se permite la asistencia de un adulto (padre, madre, hermano, etc., mayor de 17 años) por niño o joven, colaborando ambos en las actividades programadas, teniendo en cuenta que el protagonista será el niño o joven, y el adulto le apoya y ayuda en segundo plano. El alumnado deberá traer al curso un ordenador portátil con Windows. Los adultos que asistan no deberán traer material, trabajarán cooperativamente con el niño o joven.

OBJETIVOS:

El objetivo general pedagógico del curso es desarrollar el espíritu emprendedor del alumnado, potenciando procesos de aprendizaje por descubrimiento y con , marcado carácter significativo, partiendo de las nuevas tecnologías como punto de interés.

Formación en emprendimiento a través del desarrollo de videojuegos, para niños y jóvenes. El alumnado:

- Recibe formación en la herramienta educativa GameMaker, para desarrollo de juegos de ordenador.
- Crea sus propios proyectos. Puede promocionar y comercializar sus proyectos, a través de la comunidad virtual bizkidzlab.com.

PROGRAMA:

- Preparación e instalaciones en ordenadores del alumnado.
- Formación y Prácticas. Formación en los elementos necesarios para la creación y desarrollo de los juegos, a través de la herramienta GameMaker, siguiendo tutoriales en cada uno de los cuales el alumnado realiza un juego:
 - Tu primer juego: "Dragones y mazmorras".
 - Más acción: "¡Aplastado!".
 - Pasamos el nivel: "Arcoiris".
 - Sin perderse: "Laberintos".
- Tras la realización de cada tutorial, se realizan cambios o mejoras propuestas por el alumnado.
- Pildoras y charlas sobre emprendimiento. Conocerán que con sus ideas y su creatividad pueden realizar cosas que interesen a otras personas, y recibir algo a cambio.
- Promoción. Actividad de promoción de los juegos realizados por el alumnado.

INSCRIPCIÓN

PRECIO DEL CURSO 80 euros, IMPUESTOS INCLUIDOS

+ INFO: compite@spegc.org · Telf. 928 42 46 00

promueve:

