



**ACADEMIA**  
**< DE INICIACIÓN**  
**A LA PROGRAMACIÓN**  
**DE VIDEOJUEGOS \_ >**

**[ACADEMIA ONLINE  
DE PROGRAMACIÓN]**  
**con mas futuro.com**

POWERED BY:

**STEAM SCHOOL  
IN-A-BOX**



Una ACADEMIA ONLINE de PROGRAMACIÓN que pone al ALCANCE de su HIJO-A una FORMACIÓN de ÉLITE en las tecnologías que más le GUSTAN, como

**SCRATCH**

Una formación con la que le dará HABILIDADES MUY VALIOSAS PARA LA VIDA y para su posible FUTURO PROFESIONAL. Y que a la vez le HARÁ INMENSAMENTE FELIZ. Y con la GARANTÍA de CONMASFUTURO.COM, EXPERTOS EN FORMACIÓN TECNOLÓGICA escolar desde el año 2013.



# ACADEMIA DE INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Para iniciarse en la programación y el pensamiento computacional nada mejor que Scratch. El popular lenguaje de programación visual por bloques con el que millones de niños y niñas de todo el mundo han hecho sus primeros juegos y animaciones interactivas.

El curso anual que les proponemos es adecuado tanto para niños y niñas que no saben programar como para aquellos entusiastas de Scratch.

A lo largo del curso aprenderán la LÓGICA DE LA PROGRAMACIÓN a través de divertidos proyectos. Verán conceptos como: Utilizar el BUCLE "REPETIR", aprender a girar objetos, PROGRAMAR CON CONDICIONALES, utilizar el BUCLE "REPETIR HASTA QUE" Y "ESPERAR HASTA QUE", aprender a utilizar LISTAS EN PROGRAMACIÓN: propiedades, añadir o eliminar elementos, realizar búsquedas, realizar CAMBIOS DE CAPAS, UTILIZAR HERRAMIENTAS MATEMÁTICAS para generar un número al azar.

Aprender a utilizar el BLOQUE " PRESIONAR TECLA".  
Establecer efecto: cambiar color, tamaño, forma, etc, aprender a programar multijugador, etc.

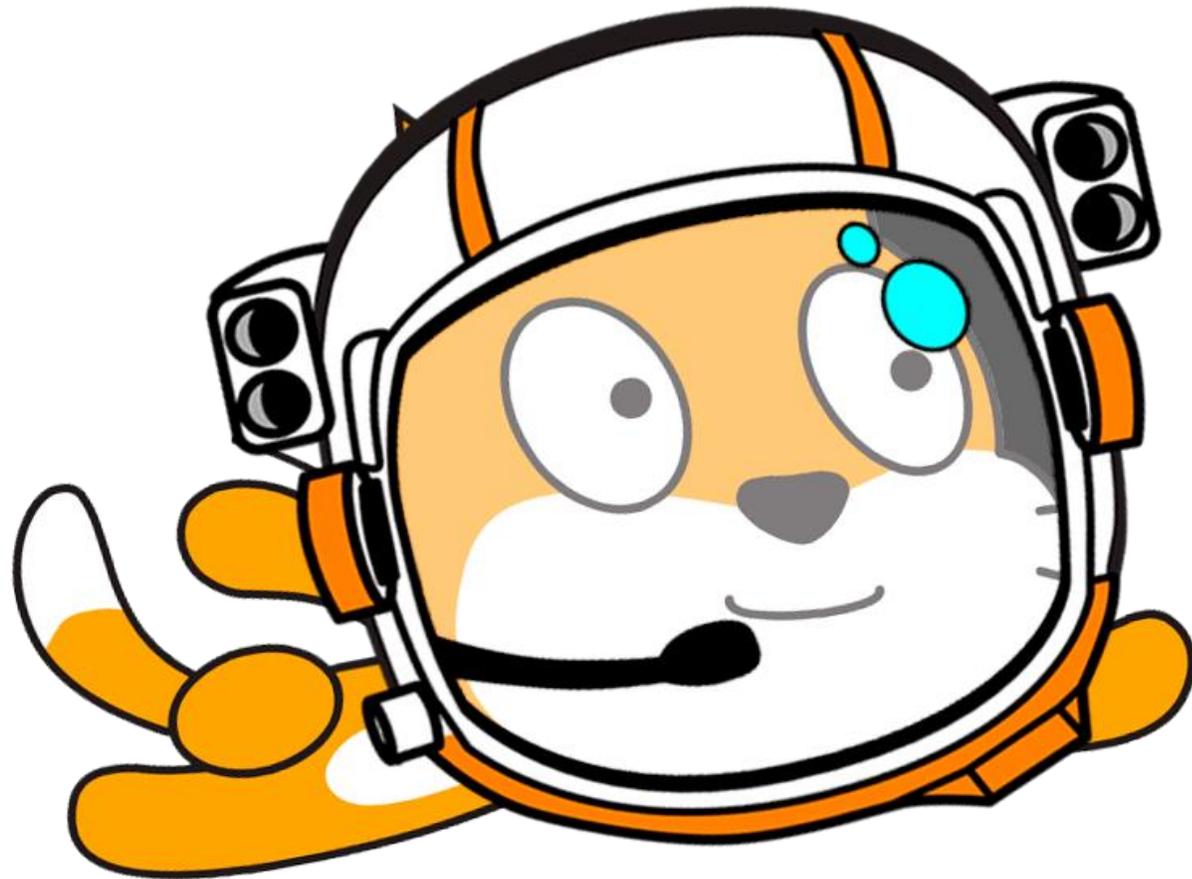


# ACADEMIA DE INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y APPS



ONLINE  
CON CLASES EN DIRECTO

Seguimos una METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO, a través de retos y desafíos prácticos que se resuelven por ensayo y error y trabajando en colaboración con el resto de alumnos.  
Con CLASES EN DIRECTO.



# ACADEMIA DE INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y APPS



**EDAD RECOMENDADA:**

7 A 9 AÑOS



**DURACIÓN:**

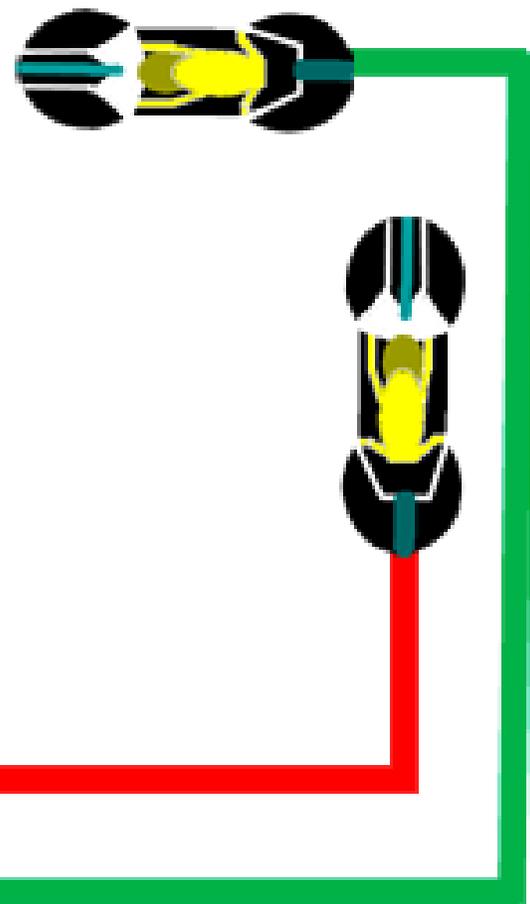
MÍNIMO DE 32 SESIONES  
(62 HORAS) 1 CLASE SEMANAL

En función del calendario ALGUNOS CURSOS pueden tener alguna sesión POR ENCIMA DEL MÍNIMO.

En el curso hay estudiantes de diferentes provincias o países, con sus propios festivos. El CALENDARIO de la academia reflejará los más importantes y de relevancia INTERNACIONAL.

Si por ser festivo en su provincia o país decide no asistir, PODRÁ VER posteriormente la CLASE, que quedará GRABADA.

Si por motivos de fuerza mayor hubiera que suspender las clases, el calendario de RECUPERACIÓN de las horas quedará a decisión de CONMASFUTURO, pudiendo recuperarse adelantando o retrasando la hora de inicio o fin de la clase o con clases especiales en fin de semana.



# ACADEMIA DE INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y APPS



FECHAS, HORARIOS Y  
PRECIO:

Para estar al tanto de todas las convocatorias,  
**CONSÚLTELO DIRECTAMENTE EN LA WEB.**

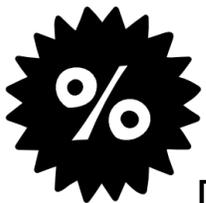
[CONSULTAR FECHAS HORARIOS Y  
PRECIOS AQUÍ](#)

O poner esta url en el navegador

<https://licenses.steamschoolinabox.com/>



# ACADEMIA DE INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y APPS



## DESCUENTOS:

Descuento en la primera mensualidad.

Y Descuento adicional acumulable en la primera mensualidad a ANTIGUOS ALUMNOS y HERMANOS

CONSULTAR LOS DESCUENTOS DISPONIBLES EN LA WEB

<https://licenses.steamschoolinabox.com/>



# CONTENIDO DEL CURSO

El curso anual 2020-21 está ESTRUCTURADO en ATRACTIVOS PROYECTOS:

- PROYECTO DIBUJA POLÍGONOS
  - PROYECTO TRON
  - PROYECTO SNAKE
  - PROYECTO LA PECERA
- PROYECTO TRASH-CATCHER
  - PROYECTO SUSHI NINJA



# PROYECTO 1: DIBUJA POLÍGONOS

## DESCRIPCIÓN:

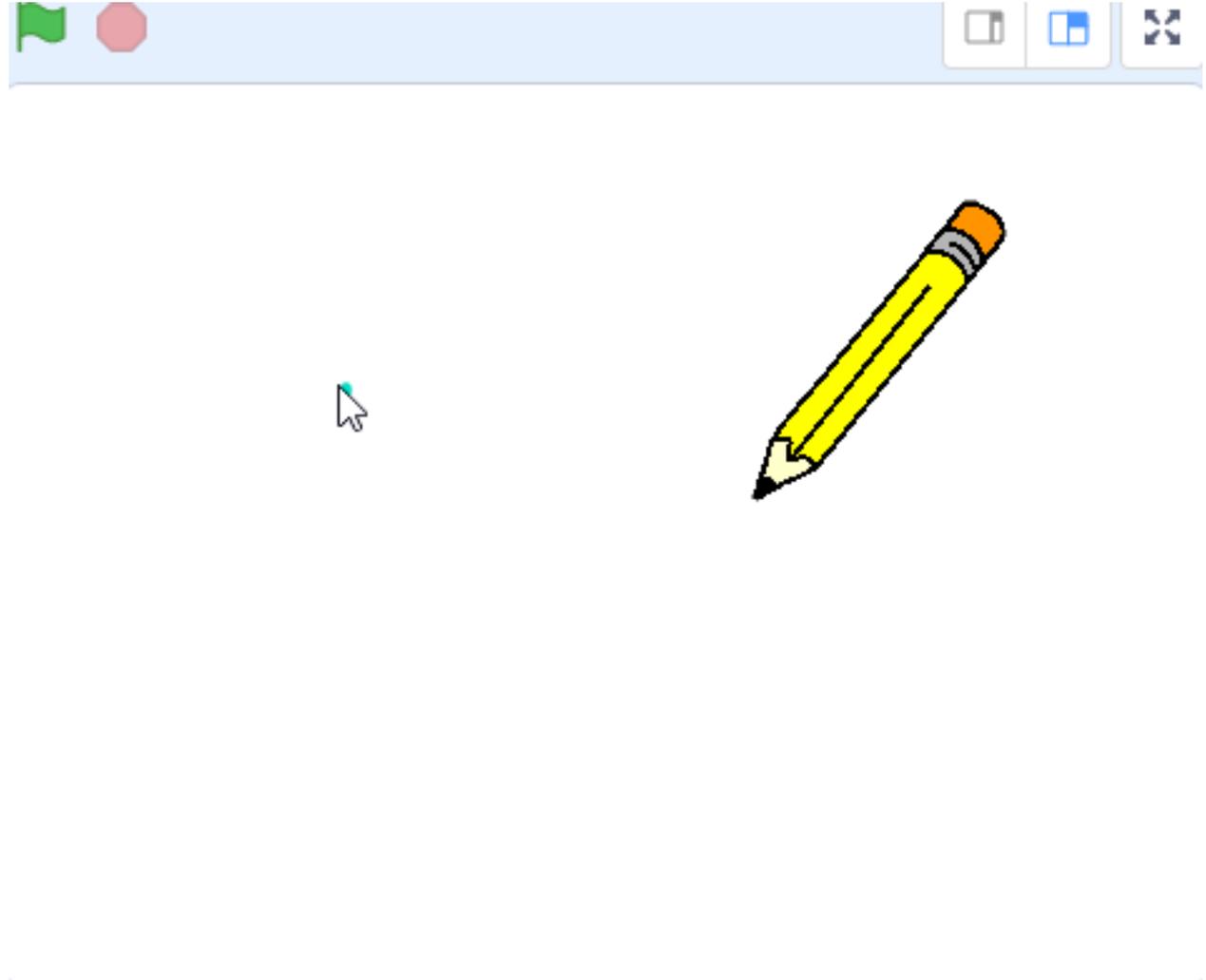
Realizaremos un sencillo videojuego que nos servirá para aprender a dibujar figuras geométricas en **Scratch**. Los objetos del videojuego se moverán por el escenario siguiendo la trayectoria que programemos. Al mismo tiempo, el personaje utilizará la herramienta lápiz para pintar los lugares por donde ha pasado. Utilizaremos ejercicios interactivos para aprender el funcionamiento de los bloques de programación. En cuanto hayamos aprendido cómo se utiliza cada bloque de programación, pasaremos a programar el juego final, pero lo haremos poco a poco, paso por paso.

## OBJETIVOS:

Utilizar el bucle "Repetir".

Aprender a girar objetos.

Aprender a pintar en el escenario utilizando el lápiz.



# PROYECTO 2: TRON

## DESCRIPCIÓN:

Realizaremos un videojuego multijugador llamado "Tron" en **Scratch**. Los jugadores moverán por el escenario a su correspondiente personaje, el cual dejará su estela. A medida que el juego transcurre, las estelas de los jugadores serán de mayor tamaño. El juego finalizará en el momento que uno de los 2 jugadores no encuentre un lugar por donde continuar y se choque consigo mismo o con su contrincante.

Utilizaremos ejercicios interactivos para aprender el funcionamiento de los bloques de programación. En cuanto hayamos aprendido cómo se utiliza cada bloque de programación, pasaremos a programar el juego final, pero lo haremos poco a poco, paso por paso.

## OBJETIVOS:

- Aprender conceptos básicos de programación por bloques.
- Aprender a programar multijugador.



# PROYECTO 3: SNAKE

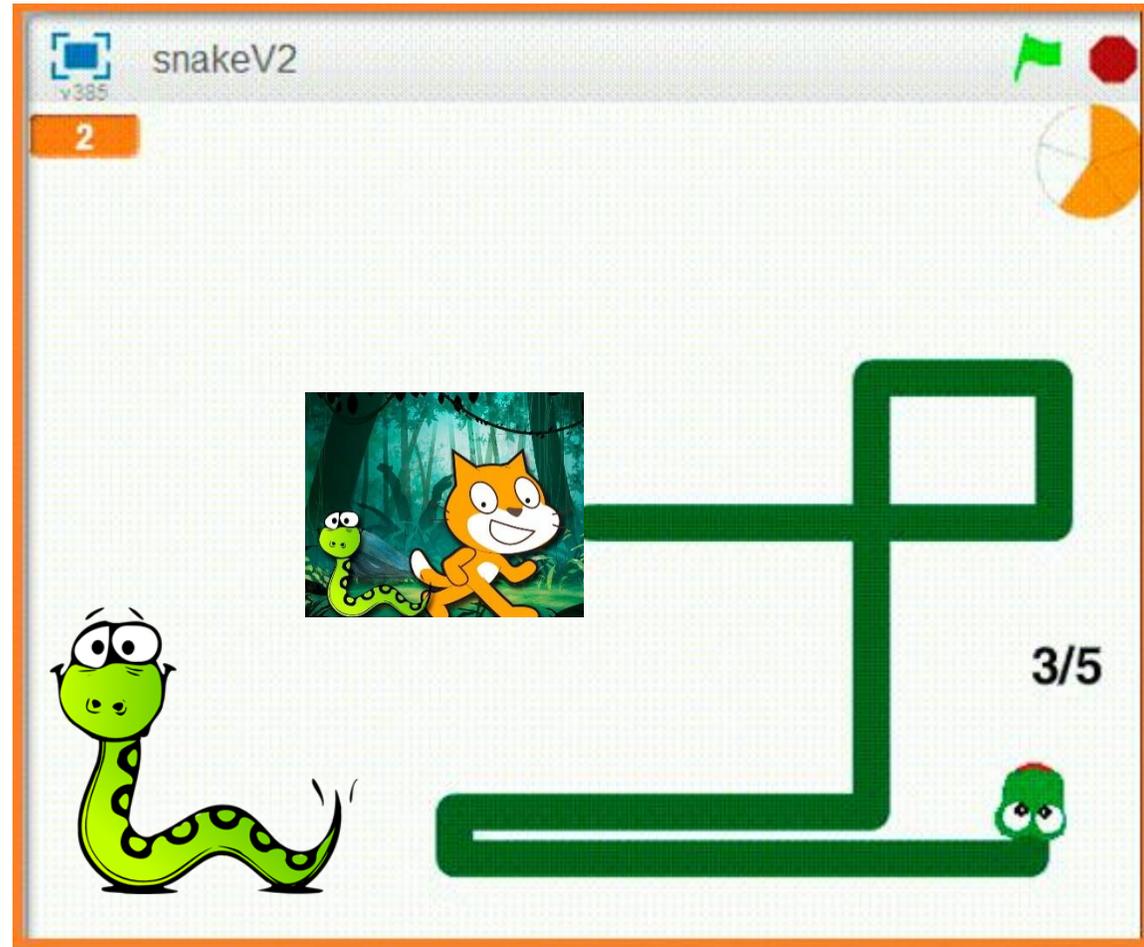
## DESCRIPCIÓN:

Realizaremos una versión del videojuego de la serpiente. El jugador controlará el movimiento del personaje por el escenario y tendrá que recoger todos los objetos que encuentre a su paso.

El juego tiene una complicación añadida, los objetos son fracciones matemáticas y no pueden ser recogidos en cualquier orden, tendrán que ser recogidos en orden ascendente, de menor a mayor. Utilizaremos ejercicios interactivos para aprender el funcionamiento de los bloques de programación. En cuanto hayamos aprendido cómo se utiliza cada bloque de programación, pasaremos a programar el juego final, pero lo haremos poco a poco, paso por paso.

## OBJETIVOS:

- Utilizar el bucle "Repetir hasta que" y "Esperar hasta que".
  - Enviar y recibir mensajes.
- Aprender a utilizar Listas en programación: Propiedades, añadir o eliminar elementos, y realizar búsquedas.
  - Realizar cambios de Capas.
- Utilizar herramientas matemáticas para generar un número al azar.
  - Aprender a utilizar el bloque "Presionar tecla".
  - Establecer efecto: cambiar color, tamaño, forma, etc.



# PROYECTO 4: LA PECERA

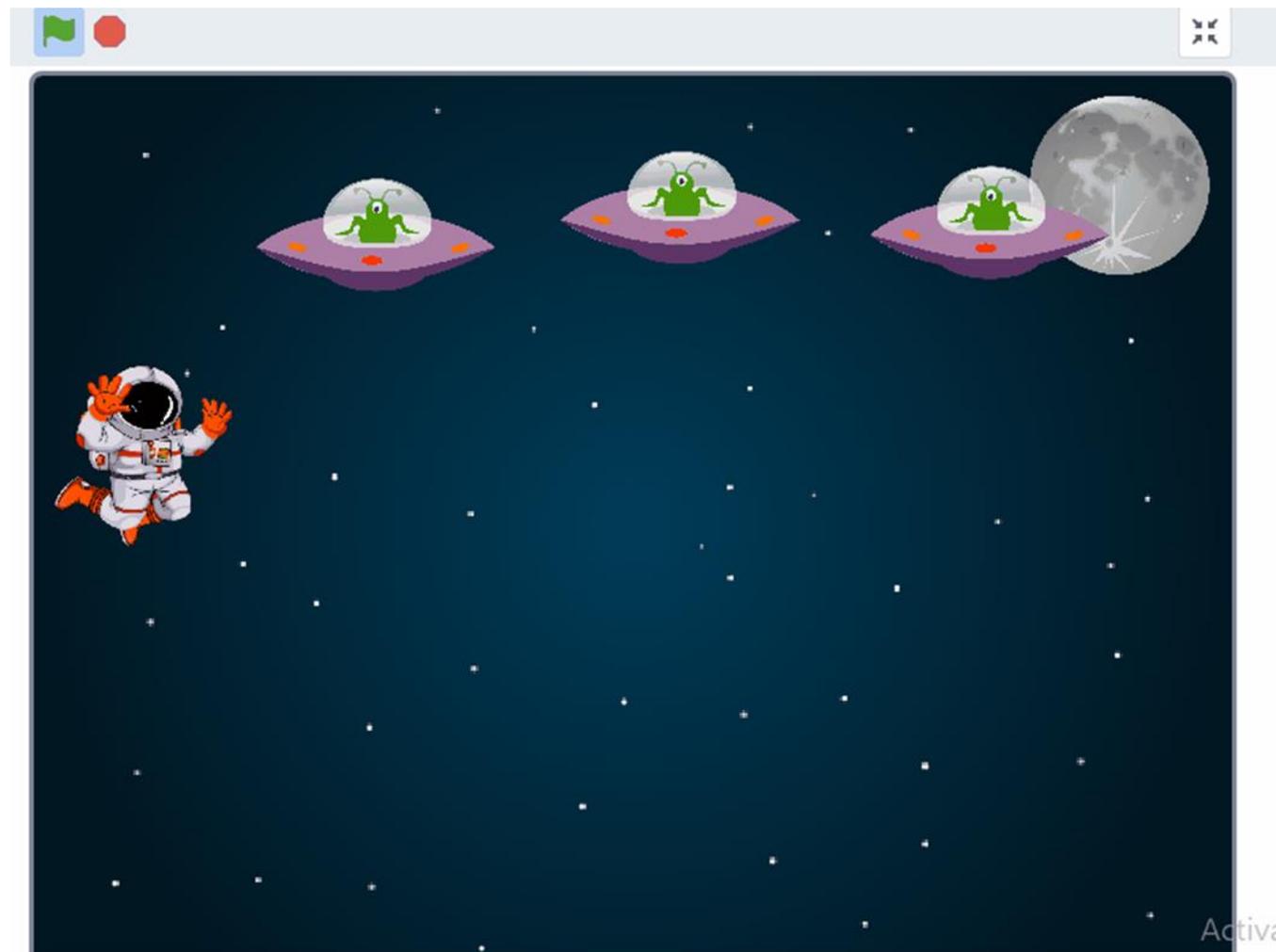
## DESCRIPCION:

Realizaremos un sencillo videojuego de **Scratch** en el que un astronauta tendrá que intentar llegar a su destino: La Luna. Pero el camino no será tan sencillo como parece, tendrá que esquivar todos los obstáculos que pueden aparecer, como por ejemplo los destructivos asteroides.

Utilizaremos ejercicios interactivos para aprender el funcionamiento de los bloques de programación. En cuanto hayamos aprendido cómo se utiliza cada bloque de programación, pasaremos a programar el juego final, pero lo haremos poco a poco, paso por paso.

## OBJETIVOS:

- Mover diferentes objetos por el escenario.
  - Programar con condicionales.
- Utilizar sensores para hacer que los objetos interactúen.
  - Cambiar la apariencia de los objetos.



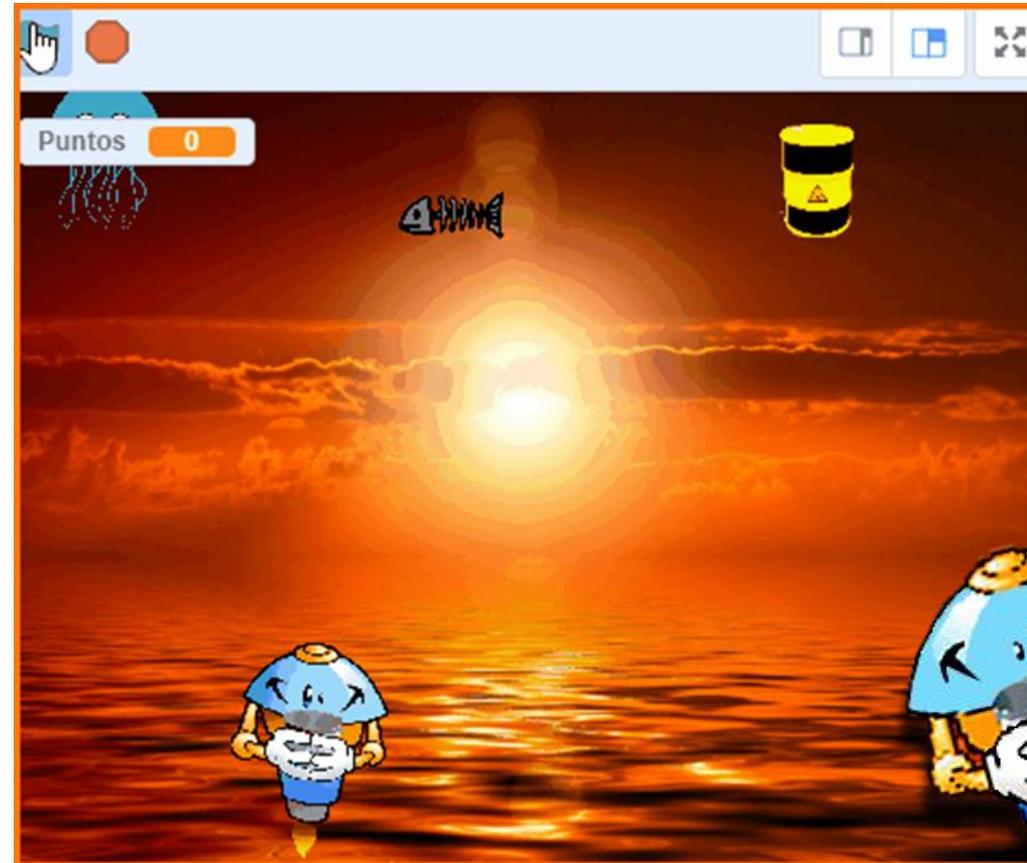
# PROYECTO 5: TRASH - CATCHER

## DESCRIPCION:

Realizaremos un videojuego de **Scratch** llamado "Trash-Catcher", en el que un robot tendrá que coger toda la basura que caiga al mar y evitar capturar a los animales, de esta forma conseguiremos que los mares estén limpios y descontaminados. Utilizaremos ejercicios interactivos para aprender el funcionamiento de los bloques de programación. En cuanto hayamos aprendido cómo se utiliza cada bloque de programación, pasaremos a programar el juego final, pero lo haremos poco a poco, paso por paso.

## OBJETIVOS:

- Interacción entre objetos.
- Programar con condicionales.
- Cambiar la apariencia de los objetos.



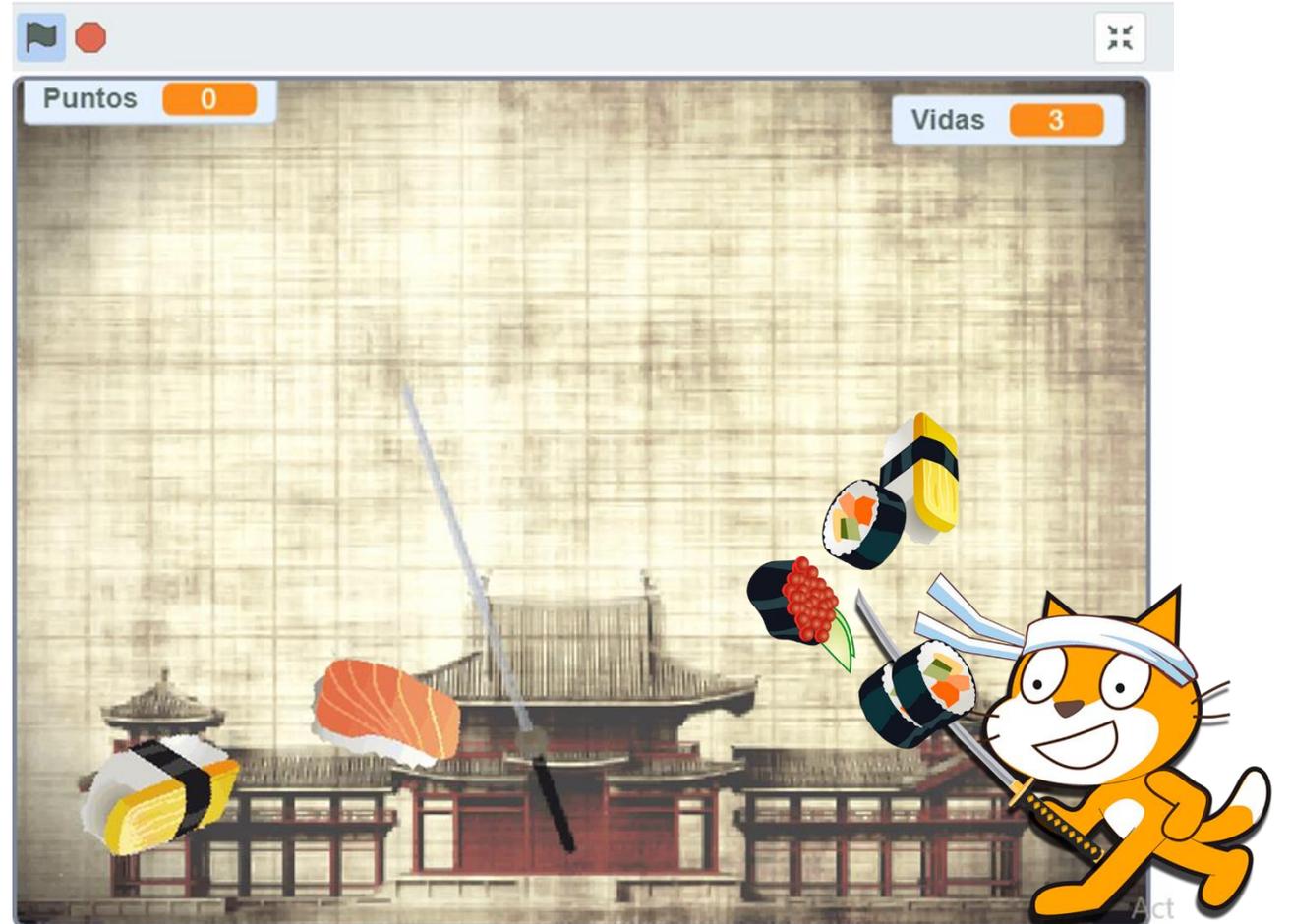
# PROYECTO 6: SUSHI NINJA

## DESCRIPCION:

Realizaremos un sencillo videojuego de **Scratch** llamado "**Sushi Ninja**", en el que habrá un montón de comida que caerá del cielo. Tendréis que conseguir cortarla toda, pero eso sí, no toques nunca al pez globo porque si no explotará. Utilizaremos ejercicios interactivos para aprender el funcionamiento de los bloques de programación. En cuanto hayamos aprendido cómo se utiliza cada bloque de programación, pasaremos a programar el juego final, pero lo haremos poco a poco, paso por paso.

## OBJETIVOS:

- Cambiar la apariencia de los objetos.
  - Utilizar variables
- Utilizar sensores para hacer que los objetos interactúen entre ellos.



# REQUISITOS TÉCNICOS

**Computadora** (NO VALE TABLET NI SMARTPHONE):

PC o Mac (Mac con chipset Intel, incompatible con Motorola Power PC), procesador 1,6 Ghz, 1GB RAM, 20MB HardDisk.  
Sistemas operativos compatibles: Windows Vista o superior,  
MacOS 10.7 o superior.

**Internet: Red cableada** o WI-FI. Recomendada conexión por cable para que sea más estable.

Navegador: Mozilla Firefox o Google Chrome (preferentemente el primero).

Otro software: DirectX 9 o superior (normalmente viene instalado de serie en los equipos con Windows).

**Otros dispositivos imprescindibles:** Ratón (por comodidad, se recomienda ratón con rueda, en lugar del touchpad de un portátil), altavoces y micrófonos exteriores o internos del equipo.  
Recomendados cascos de gamers (tendrá mucho mejor sonido).

¿QUIERE SABER QUÉ CONFIGURACIÓN TIENE SU EQUIPO?

Solo tiene que hacer clic

[AQUÍ: VER CONFIGURACIÓN DE MI EQUIPO](#)



SCRATCH