

## ¿Cómo puedo crear mi primer videojuego?

### Antes de empezar

#### Para pensar:

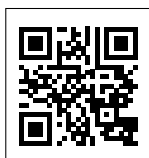
Al pensar en la creación de videojuegos, ¿qué aspectos deben tenerse en cuenta? ¿Por dónde hay que comenzar? ¿Qué creen que esperarán los/as usuarios/as al momento de jugarlos?



1. Para crear un videojuego se requiere una planificación previa y un guion que lleve adelante la historia a contar a través de él. Observen el video “Cómo contar una historia en un videojuego”, en Plano de Juego. A partir de lo visto, discutan con el resto de la clase. ¿Cuáles son los elementos característicos de una historia? ¿Cómo plantearían la suya? Tomen nota en sus carpetas de las conclusiones a las que llegaron.

*Cómo Contar Una Historia  
en un Videojuego*

Plano de Juego  
<https://bit.ly/3KKUjAs>



Escaneá este código para acceder al contenido.

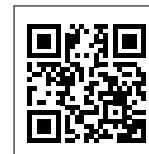


**Pista:** Tengan a mano lápiz y papel para tomar notas de las ideas más importantes del video. Esto les permitirá responder con mayor facilidad las preguntas planteadas para luego dejarlas por escrito.

2. En un pequeño grupo de trabajo, lean el artículo “Cómo escribir el guion de un videojuego” y observen la infografía “El secreto arte de los videojuegos”. Analicen las características que debe tener la historia (los personajes, el entorno, la mecánica del juego, etcétera).

*Cómo escribir un guion de  
videojuego*

GAMETOPIA  
<https://bit.ly/3vPx1OK>

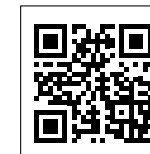


Escaneá este código para acceder al contenido.



*El secreto arte de los  
videojuegos*

Educación portal  
<https://bit.ly/3vPx1OK>



Escaneá este código para acceder al contenido.



3. Luego de recorrer el material de las consignas 1 y 2, es momento de crear sus propios videojuegos. Mediante una herramienta en línea construyan un pequeño *storyboard* o guion gráfico de su propio juego. Piensen en el argumento, sus personajes, el lugar donde se desarrolla y las etapas o sucesos. Consideren un guion basado en un solo nivel con la presencia de un personaje principal y, a lo sumo, un tipo de enemigo. Compartan con el resto de sus compañeros y compañeras las propuestas elaboradas.



**Pista:** Para trabajar colaborativamente pueden utilizar *GoogleDocs*, *Pixton*, *Storyboarder*, entre otras herramientas.

**GoogleDocs**  
<https://bit.ly/39BumGv>

Escaneá este código para acceder al contenido.



**Pixton**  
<https://bit.ly/3w7Ohoc>

Escaneá este código para acceder al contenido.





**Storyboarder**  
<https://bit.ly/3sncyFT>

Escaneá este código para acceder al contenido.




**CONSTRUCT 3**  
**CONSTRUCT**  
<https://bit.ly/3MXR4ac>

Escaneá este código para acceder al contenido.



**GUÍA PARA PRINCIPIANTE:**  
**CONSTRUCT 3 (INICIO)**  
**CONSTRUCT**  
<https://bit.ly/3MXR4ac>

Escaneá este código para acceder al contenido.



### Antes de terminar

Luego de pensar la historia, los personajes y los distintos desafíos, el siguiente paso es plasmarlo en un *software* de programación de videojuegos.




Existen distintos entornos para su realización, algunas con mayor o menor grado de dificultad. Les proponemos explorar Construct 3, que es un entorno gratuito para el desarrollo de juegos —para la web o HTML— orientados al control por eventos. En él los personajes responden a lo que se denomina “eventos” y se les puede agregar “comportamientos” predefinidos. Un evento es un suceso particular que permite desencadenar una serie de respuestas.

El proceso de creación y programación del videojuego que idearon puede llevar más de una clase. Sin embargo, pueden comenzar a explorar esta herramienta en los siguientes enlaces.

### Para profundizar

Los/as invitamos a ver la entrevista a Martina Santoro, presidenta de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina.

**Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina**  
**Educación**  
<https://bit.ly/3ykBTUG>  
Duración: 4:35 minutos.



Escaneá este código para acceder al video.