

CURSO DE PROGRAMACIÓN CON RPG MAKER PLAN DE ESTUDIOS

Presentación

Este curso se ha diseñado con la intencionalidad pedagógica de introducir a los estudiantes en el diseño y la programación de videojuegos tipo RPG mediante el uso de la plataforma RPG Maker, una herramienta de desarrollo visual que permite a los niños y adolescentes crear juegos narrativos complejos, integrando elementos de lógica computacional, diseño de mundos, programación básica y escritura interactiva.

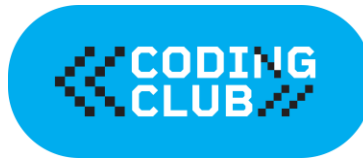
A lo largo de 40 semanas, los estudiantes podrán progresar desde la comprensión básica de la interfaz hasta la creación de un videojuego original y funcional, incorporando mecánicas de juego, narrativa, eventos, variables, condiciones lógicas y scripts en JavaScript (RPG Maker MV/MZ) o Ruby (VX/VX Ace).

El curso culmina con un proyecto final, que será una producción original, evaluada con criterios de planeación, funcionalidad, complejidad técnica y creatividad.

Principios didácticos

Las sesiones han sido diseñadas desde un enfoque de mediación pedagógica que esencialmente busca generar un ambiente de aprendizaje que permita una interacción dialógica entre maestro y estudiante. Este diálogo, orientado con criterio pedagógico por el maestro, busca estimular en el aprendiz la puesta en acción de operaciones intelectuales como las inferencias de razonamiento, la estructuración de la información, el análisis de información (descomposición de problemas) y la metacognición (entendida como la capacidad humana de autorregular los propios procesos cognitivos).

El curso tiene un marcado componente didáctico y lúdico a fin de que la complejidad de los contenidos resulte accesible y estimulante para los aprendices.



Competencias a desarrollar

El curso busca en esencia el desarrollo de las siguientes competencias en programación y lógica computacional:

- I. Comprensión y aplicación de estructuras lógicas básicas: condicionales, bucles, variables e interruptores.
- II. Capacidad para estructurar algoritmos de interacción y progresión dentro de un videojuego.
- III. Introducción progresiva a la lectura, modificación y creación de scripts en lenguajes como Ruby o JavaScript, según la versión de RPG Maker utilizada.
- IV. Comprensión de las relaciones causa-efecto en sistemas programados.

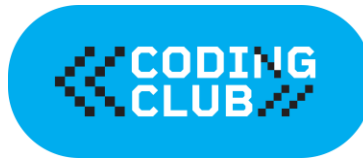
Contenidos:

Módulo 1: Exploración Inicial y Fundamentos

- I. Introducción a RPG Maker: historia, versiones, ejemplos.
- II. Interfaz general y áreas de trabajo: mapas, eventos, base de datos.
- III. Diseño de mapas simples: uso de tiles, capas, terrenos.
Creación de eventos básicos: puertas, NPCs.
- IV. Diálogos simples: cajas de texto, opciones básicas.
- V. Variables, interruptores y condiciones simples.
- VI. Misiones iniciales: "habla con" y "recoge objeto".
- VII. Revisión de proyectos, juego libre, ajustes guiados.

Módulo 2: Profundización Narrativa y Mecánicas

- I. Introducción a la base de datos: personajes, clases, enemigos.
- II. Diseño de combates: habilidades, items, enemigos.
- III. Creación de escenarios narrativos y uso de ramas.
- IV. Eventos condicionales: "si/entonces".
- V. Desarrollo de misiones con decisiones.
- VI. Recolección de objetos y activación de secuencias.
- VII. Menús personalizados: modificación visual simple.
- VIII. Debugging y revisión de mapas y eventos.



Módulo 3: Introducción al Scripting y Programación Visual

- I. Conceptos básicos de programación: variables, bucles, condiciones.
- II. Introducción a Ruby (VX Ace) o JavaScript (MV/MZ).
- III. Edición de scripts existentes: cambiar funciones básicas.
- IV. Creación de un evento scriptado personalizado.
- V. Uso de plugins en RPG Maker MV/MZ.
- VI. Creación de un sistema de tienda.
- VII. Introducción a sistemas de batalla personalizados.
- VIII. Prácticas de programación avanzada: estados, buffs, mecánicas.

Módulo 4: Proyecto Final y Consolidación

- I. Diseño inicial del proyecto final: planificación narrativa.
 - II. Estructura de mapas, personajes y eventos clave.
 - III. Desarrollo de sistema de progreso: variables y condiciones.
 - IV. Integración de scripts y plugins.
- Iteración y revisión de errores.
- Pruebas de jugabilidad entre pares.
- Presentación del proyecto final.
- Reflexión, evaluación formativa, cierre del curso.