

### Esquema de la propuesta didáctica

Profesor/a	Alberto Marruenda
Departamento	Informática
Curso / Nivel	4 ESO
Materia	Taller de videojuegos

### Secuenciación de contenidos

Evaluación	Situación de aprendizaje	Sesiones
1ª Evaluación	SA 1. Creación de una colección de minijuegos	28
2ª Evaluación	SA 2. Creación de un videojuego web multinivel	24
3ª Evaluación	SA 2. Creación de un videojuego web multinivel	24

### Competencias específicas y criterios de evaluación

<p><b>Competencia específica 1.</b> Crear aplicaciones y juegos sencillos utilizando estructuras de programación simples tanto de manera guiada como autónoma.</p>	
CE - 1.1	Crear aplicaciones y juegos sencillos utilizando estructuras de programación simples y siguiendo una estrategia guiada
CE - 1.2	Crea aplicaciones sencillas, escogiendo los operadores, estructuras de control y funciones adecuadas para conseguir sus objetivos.
<p><b>Competencia específica 2.</b> Planifica, diseña y crea juegos de creciente nivel de dificultad, de forma individual o cooperativa utilizando un entorno de programación de videojuegos para entornos web.</p>	
CE - 2.1	Crea el guión de un juego en el que se detalla la línea argumental, los personajes, metas, retos y los diferentes escenarios y niveles de que consta un videojuego web.
CE - 2.2	Crea un juego complejo que incorpora elementos como una presentación de la historia, menús, rótulos, animaciones de los personajes, y distintos niveles de dificultad creciente.
<p><b>Competencia específica 3.</b> Obtiene distintos tipos de imágenes para su utilización en juegos, ya sea accediendo a bancos de imágenes de libre uso, o creándolas mediante aplicaciones informáticas de edición de imagen desde cero o a partir de imágenes digitales existentes o digitalizadas.</p>	
CE - 3.1	Crea distintos tipos de imágenes utilizando aplicaciones informáticas que permitan diversas operaciones como la transformación digital, la realización de dibujos, la integración de textos, el trabajo con capas, el tratamiento del color o la aplicación de filtros y efectos, así como su exportación a diversos formatos, para su utilización en videojuego.
CE - 3.2	Diseña imágenes, utilizando técnicas y recursos digitales, para representar escenarios y personajes que se adecuan a la línea argumental de un videojuego.
CE - 3.3	Incorpora imágenes de Internet a juegos respetando los derechos de autor e indicándolo la procedencia de estas en caso de que sea necesario.

#### **Competencia específica 4.**

Obtiene música y efectos de sonido para su utilización en juegos, ya sea accediendo a bancos de canciones o efectos sonoros de libre uso, o creándolas mediante aplicaciones informáticas de edición musical desde cero, a partir de otras existentes o nuevas grabaciones.

CE - 4.1	Crea música y sonido utilizando aplicaciones informáticas que permitan la composición musical a partir de grabaciones, sintetizadores o muestras de instrumentos, mediante operaciones como el trabajo con canales, edición, recorte, aplicación de filtros, así como su exportación a diversos formatos, para su utilización en videojuego.
CE - 4.2	Crea composiciones musicales simples, utilizando técnicas y recursos digitales, para expresar ideas y emociones adecuadas al contexto argumental de un videojuego.
CE - 4.3	Incorpora música y efectos sonoros de Internet a juegos respetando los derechos de autor e indicándolo la procedencia de estas en caso de que sea necesario.

#### **Criterios de calificación**

Los contenidos se han distribuido en situaciones de aprendizaje.

**La nota de la evaluación será la media ponderada de las distintas notas de las Situaciones de Aprendizaje realizadas a lo largo de cada una de las evaluaciones.**

En el caso de que alguna situación de aprendizaje no se haya terminado de impartir la nota será la media ponderada de las actividades realizadas.

**La nota final del curso será la media ponderada de las distintas notas de las notas de las unidades didácticas, según la siguiente tabla.**

<b>Situación de aprendizaje</b>	<b>Peso en la evaluación</b>
SA 1. Creación de una colección de minijuegos	36 %
SA 2. Creación de un videojuego web multinivel	64 %

A lo largo del curso el profesor podrá realizar recuperaciones de las situaciones de aprendizaje o actividades de las mismas no superadas si así lo considera oportuno.

En cada situación de aprendizaje se reflejarán los criterios de calificación correspondientes.

#### **Recuperación de materias pendientes**

Los alumnos que tengan alguna materia pendiente del curso anterior podrán recuperarla mediante la correspondiente prueba extraordinaria de materias pendientes.

Se realizará una única prueba de recuperación en mayo.

El alumno deberá realizar los trabajos y ejercicios que el profesor estime oportuno para tener derecho al examen. Los trabajos y ejercicios a realizar se comunicarán con la suficiente antelación y se entregarán el día del examen. La entrega y aprobación de dichos trabajos es imprescindible para la recuperación de la materia.

#### **Recomendaciones sobre el sistema de estudio y trabajo personal**

Se recomienda seguir todas las instrucciones sugeridas en el aula y la realización de todas las prácticas que están directamente relacionadas con el proceso de evaluación.