

Verano Divertido UDEM



Curso/Taller

Summer Camp Design

ESTOA, Prepa Valle Alto

Grupos por semana

Semana 1: 29 de junio al 3 de julio Estoa
Semana 3: 13 de julio al 17 de julio Estoa
Semana 5: 27 de julio al 31 de julio Prepa Valle Alto

Horarios

Lunes a viernes
 9:30 a 13:30 hrs

Edades:
7 a 15 años

Inversión:
\$3,950 MXN

Descripción general

¡Imagina a tu hijo creando su propio videojuego en Roblox o Minecraft desde cero! En este curso, diseñará, programará y convertirá ideas en experiencias divertidas, desarrollando creatividad, lógica y trabajo en equipo. Entenderá cómo funcionan los juegos y se convertirá en un creador digital.

Beneficios

- Aprenderá a crear videojuegos desde cero, entendiendo su lógica, no solo jugándolos.
- Utilizará plataformas como Roblox y Minecraft con un enfoque formativo y práctico.
- Integrará creatividad, lógica y bases de programación en un mismo proceso.
- Desarrollará pensamiento lógico y habilidades de resolución de problemas aplicadas.
- Fortalecerá sus habilidades de trabajo en equipo, comunicación y retroalimentación.
- Presentará un videojuego funcional, lo que fortalecerá su seguridad y sentido de logro.

CONTACTO

T. 81 8215 4800
 © 81 2650 0806 | 81 1539 8274

aprendizajepermanente@udem.edu.mx
udem.edu.mx/AprendizajePermanente



APRENDIZAJE PERMANENTE
 UNIVERSIDAD DE MONTERREY

Verano Divertido UDEM



Temario

Roblox: Mi primer juego

Entenderá cómo funciona un videojuego desde la lógica básica.

- Qué es un juego (objetivo + reglas + interacción)
- Interfaz de Roblox Studio
- Movimiento del jugador
- Objetos básicos

Roblox: El juego ya piens"

Agregará lógica y experiencia de usuario (diseño de entorno).

- Introducción a scripting básico
- Interacción con objetos (texturas y colores)
- Feedback al jugador

Minecraft: Diseño de mundos

Pensará como diseñador: no solo construirá, sino creará experiencias.

- Qué hace divertido un espacio
- Narrativa en entornos
- Escala y recorrido

Minecraft: El juego vive

Convertirá el mundo en experiencia interactiva.

- Retos y dinámicas
- Uso de redstone (básico)
- Diseño para el usuario

Game Test + Showcase

Entiende cómo se mejora un juego. Rotación tipo estaciones:

- Juegan Roblox de otros equipos
- Exploran mundos de Minecraft
- Dan Comentarios y mejoras.



Facilitador: Eugenio Juan de la Garza Vela

Profesor del Departamento de Arte y Diseño de la Universidad de Monterrey (UDM), donde ha desarrollado su práctica docente en torno a la exploración del diseño como herramienta de pensamiento crítico, innovación y transformación social. A lo largo de su trayectoria, ha promovido proyectos académicos que integran metodologías de Design Thinking y Diseño Centrado en el Humano, fomentando la investigación aplicada, el prototipado y la vinculación con comunidades.