



Almería kid's Hackathon



INDICE

- Introducción
- Juego a desarrollar
- Agenda de actividades
- Ubicación
- Información para los asistentes

INTRODUCCIÓN

Evento de un día para introducir conceptos de tecnología a niños.

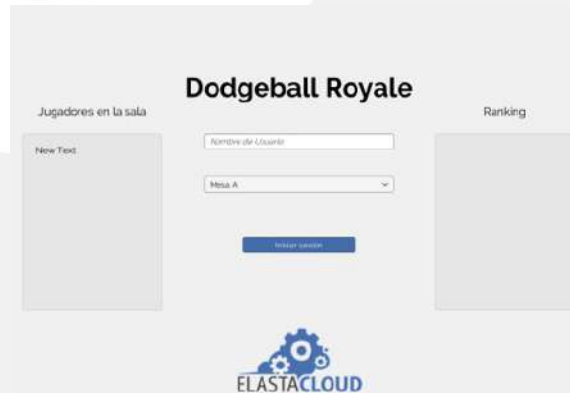
- Desarrollo de un juego con la herramienta Unity
- Exponer a los niños a tecnologías de la nube para hacer el juego online
- Introducción de nociones básicas de programación
- Desarrollo de dinámicas de colaboración trabajando en equipo



VIDEOJUEGO

El objetivo del Hackathon no es el desarrollo de videojuegos, si no despertar el interés de los niños sobre la Programación y las Tecnologías de la Nube.

- Desarrollo de Dodgeball Royale con Unity
- Uso de Azure Playfab para posibilitar el multijugador online



DODGEBALL ROYALE

- El último jugador en pie gana el juego.
- Los jugadores lanzan su pelota para eliminar a los oponentes.
- Los jugadores tienen que moverse o esconderse para esquivar las pelotas.

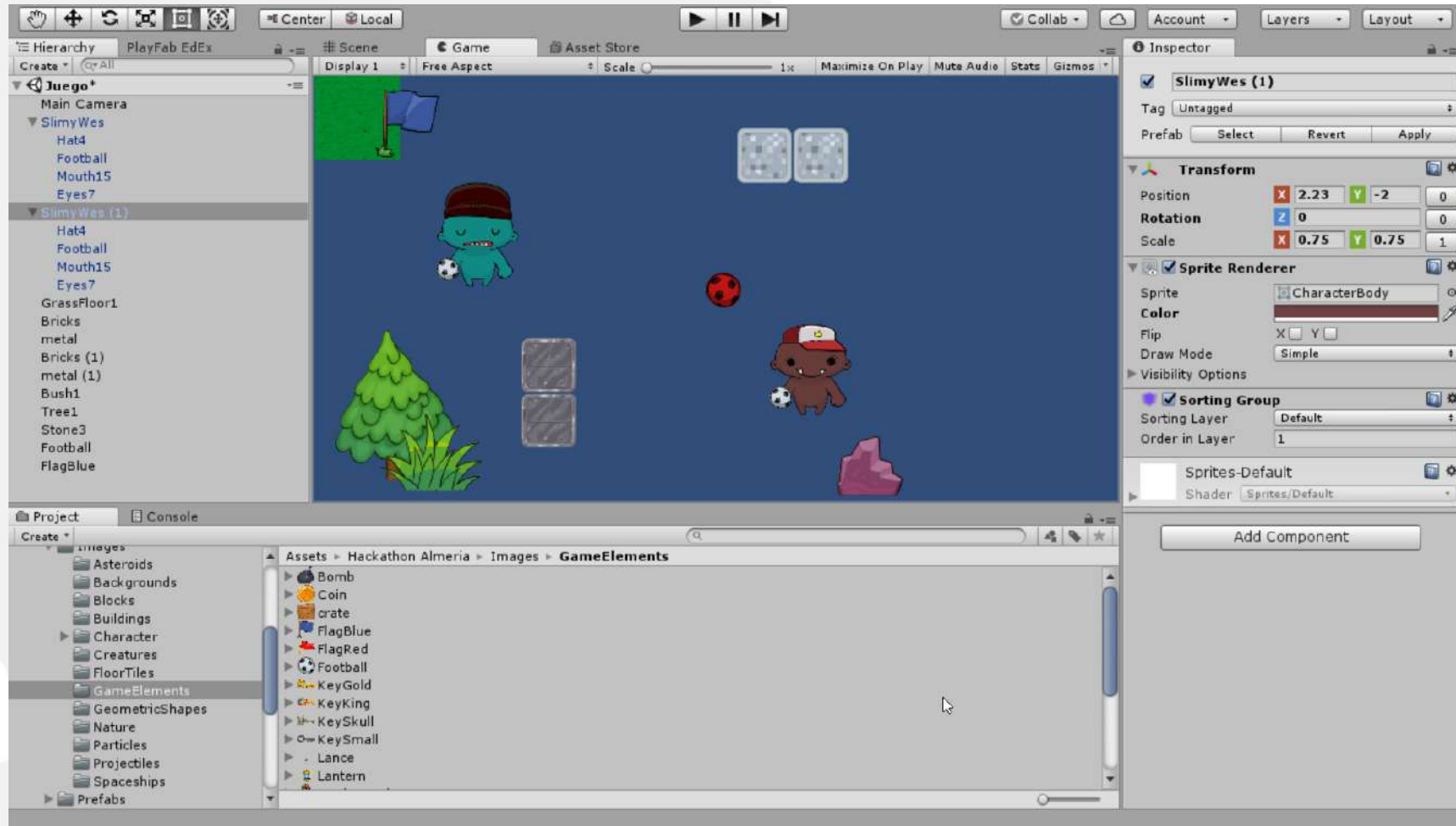


DESARROLLO DEL VIDEO JUEGO

Un proyecto en Unity con opciones reducidas para aumentar la accesibilidad

- Como diseñar y crear un jugador
- Como diseñar y crear niveles de juego
- Introducción a físicas y mecánicas de juego
- Introducción a elementos de creación de videojuegos

DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO



Uso de Unity: una herramienta profesional adaptada para el evento.

JUEGO EN LA NUBE

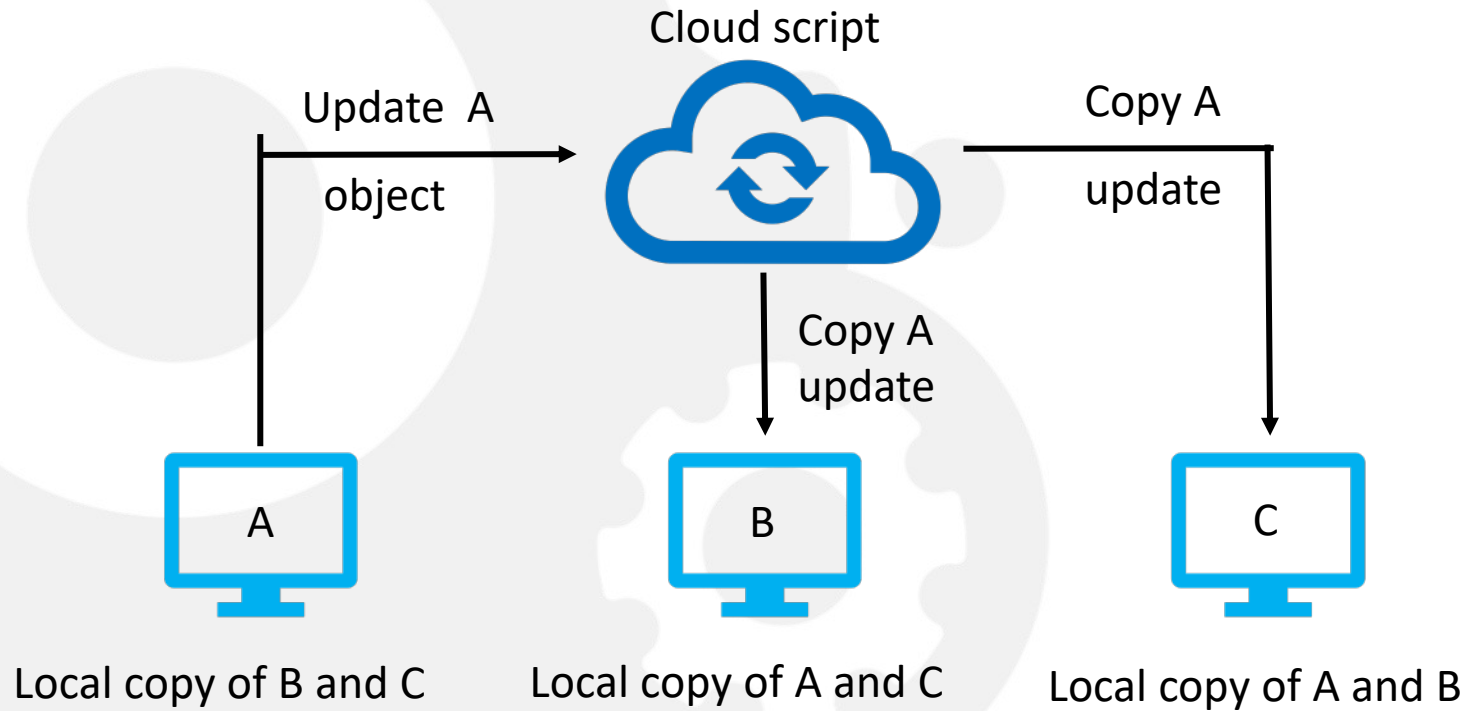
Se utilizará Azure Playfab para funciones multijugador

- Introducción de conceptos de computación en la nube
- Explicación de la arquitectura cliente-servidor
- Sincronización de los elementos del juego
- Tablas de puntuaciones online



JUEGO EN LA NUBE

Perspectiva general del juego multijugador en la nube



AGENDA DE ACTIVIDADES

El evento constará de pequeñas introducciones y talleres que se desarrollarán a lo largo del día:

MAÑANA (9:30-14:00)

- Introducción desarrollo videojuegos (T*)
- Conceptos e interfaz de Unity (T)
- Mecánicas y físicas de juego (I)
- Creación de niveles del juego (T)
- Pausa para comida (1 hora)

TARDE (15:00-18:00)

- Login y salas de juego online (I)
- Introducción a la sincronización en la nube (T)
- Componentes online para juego multijugador (I)
- Entrega de diplomas del curso y clausura.

* T = Pequeño taller
I = Pequeña Introducción



AGENDA DE ACTIVIDADES EXTRA

Se han preparado 3 talleres adicionales que tendrán lugar en función del evento y del avance de los niños:

- Taller 1: Creación de interfaz para mostrar puntuación
- Taller 2: Añadir efectos de sonido y música
- Taller 3: Creación tabla de puntuaciones online

UBICACIÓN

El evento se realizará en la Universidad de Almería con la colaboración de la propia Universidad y del PITA (Parque Científico-Tecnológico de Almería)



UNIVERSIDAD DE ALMERÍA



INFORMACIÓN PARA LOS ASISTENTES

- Evento de todo el día de duración con comida y snack incluidos (09:30 – 18:00)
- Los asistentes traerán su propio ordenador a ser posible:
 - Se proveerá una guía de instalación del programa necesario
 - UAL prestará ordenadores a los niños que no puedan traer el suyo
- Habrá un espacio designado donde puedan estar los padres y disfrutar de un pequeño snack.
- No es necesaria ninguna experiencia previa con las tecnologías utilizadas.

Información de Copyright ©

Estas diapositivas y contenido son propiedad y de uso exclusivo de Elastacloud SL con CIF B04878203 y domicilio en Granada (Granada) y CP: 18009 en Calle Almona del Campillo nº 2, 5ºB.

