FICHA DE TRABAJO N.° 04 — PROYECTO "MERCADO TEC" (ARTE Y CULTURA)

Concept Art: Personajes y escenarios para Scratch "El Filtro del Consumo"

Institución Educativa y Docente	Datos del Estudiante / Equipo
I.E.: N.° 151 "Micaela Bastidas" - SJL **Docente:** Luz Delia Sotelo	**Estudiante:** _____ **Grado y Sec.:** _____ **Equipo:** _____

1. ARTE PARA VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS (SPRITES Y FONDOS)

En **Scratch**, los personajes y objetos interactivos se llaman *sprites*. Para que el jugador tome decisiones rápidas entre **necesidad** y **deseo**, cada objeto debe tener contorno definido, colores vivos y contrastar claramente con el **escenario de fondo**.

2. ACTIVIDAD 1: DISEÑO DEL PROTAGONISTA E ÍTEMS DEL JUEGO

Personaje Protagonista	Ítems Positivos (Necesidad / Ahorro)	Ítems Negativos (Deseo / Impulso)
Consultor(a) Escolar I.E. 151	Dibuja 2 objetos (ej. alcancía, útiles)	Dibuja 2 objetos (ej. gasto hormiga)

3. ACTIVIDAD 2: DISEÑO DEL ESCENARIO PRINCIPAL (FORMATO 4:3)

Ilustra el escenario donde ocurrirá el juego (mercado local de SJL, patio del colegio o feria financiera):

Dibuja y colorea aquí el fondo principal de "El Filtro del Consumo"

4. CONEXIÓN CON PROGRAMACIÓN Y PUNTAJE (EVIDENCIA E-10)

¿Qué nombre le pusieron a su protagonista y cómo se relaciona su diseño con el puntaje del juego?