

A STORY TO TELL UNA HISTORIA QUE CONTAR



“Creating this video game is a real dream come true”.
“Crear este videojuego es un verdadero sueño cumplido”.

Mateo Barbero and Guillermo Martínez
Creators, designers and programmers of Orions Raising, the videogame that will become a trend.

With only 9 years old, Mateo and Guille have already fulfilled one of their greatest dreams: to launch a video game together. They talk about it as something normal, without realizing the level of difficulty involved. Having a conversation with them is synonymous with learning and discovering new things. Both emanate excitement and energy, so it is hard to believe that these young students will find any obstacle that they will not be able to overcome in their future.

Where did the idea of creating a video game autonomously come from?

Mateo: First of all, I had the idea of creating a Lego video game, but I thought it would be too difficult if I did it by myself. Then I had to put the idea on hold because I had no knowledge of programming, until one day I saw how Guille was programming in Science class, and I thought... this is my opportunity. I asked him, and Guille didn't hesitate to jump into this adventure by my side. At the beginning we were a bit lost, but little by little we started to share ideas and now we are together in this adventure.

Why did you decide to do it together?

Guille: I decided to start this challenge with Mateo to help him. I saw that he had a great idea, and that's why we decided to pool our knowledge.

Mateo: If I hadn't made the decision to have Guille's help, it would probably be a video game that nobody would want to play. We complement each other very well, I come up with the ideas, and Guille carries them out.

What skills are you developing with the creation of this video game?

Guille: Programming and a lot of imagination...

Mateo: ...and lots and lots and lots of patience (laughs).

Guille: The game takes a long time to get going, that's why we take advantage of every available moment to make video calls so we can share new ideas.

You program, create... and you are also star students, where do you find the time to do everything?

Guille: The key is to know how to organize yourself in an appropriate way.

Mateo: We've created a schedule to see what the best moment is to get ideas, inspiration... and if at any time we get stuck, we turn to our most faithful source: Internet! (laughs)

Who is this game aimed at? What themes does it cover and why did you focus it this way?

Mateo: This game is about adventures, knights and rescues. We have created it for children between 7 and 12 years old.

Guille: We approached the game this way because Mateo is literally passionate about mythology, and I love programming. Besides, we both love to build and create new elements as well.

When can we start playing Orions Raising?

Guille: I think within a year and a half. We will work very hard to release a Demo first, we will put a limit number of downloads and when they are exceeded, we will release it. That is our main goal right now.

Was it a dream to be fulfilled? Now, what are your next goals?

Mateo and Guille: Of course! It was one of our great challenges, and it is a real dream come true. Our parents can't believe it, they are very, very proud of us. Our next goal is to launch the second part of the game, but we don't want to tell you more... we just have to wait to see it!!

Mateo Barbero y Guillermo Martínez
Creadores, diseñadores y programadores de Orions Raising, el videojuego que será tendencia

Con tan solo 9 años Mateo y Guille ya han cumplido uno de sus grandes sueños: lanzar juntos un videojuego. Hablan de ello como algo normal, sin darse cuenta del nivel de dificultad que conlleva. Hablar con ellos es sinónimo de aprender y descubrir. Ambos desprenden emoción y energía por los cuatro costados, es por eso que cuesta creer que estos jóvenes vayan a encontrar algún obstáculo que no logren derribar en el futuro.

¿De dónde surge la idea de crear un videojuego de forma autónoma?

Mateo: Al principio tuve la idea de crear un videojuego de Lego, pero pensé que iba a ser demasiado complicado si lo hacía yo solo. Después, tuve que dejar la idea parada porque no tenía conocimientos de programación, hasta que un día vi cómo Guille programaba en clase de sociales, y dije... ésta es la mía. Le pregunté, y Guille no dudó ni un minuto y para lanzarse a esta aventura conmigo. Al principio estábamos un poco perdidos, pero poco a poco empezamos a compartir ideas y ahora estamos juntos en esta aventura.

¿Por qué decidisteis hacerlo juntos?

Guille: Decidí empezar este reto con Mateo para ayudarlo. Vi que había tenido una gran idea, y por eso decidimos unir conocimientos.

Mateo: Si no hubiese tomado la decisión de contar con la ayuda de Guille probablemente ahora sería un videojuego al que nadie querría jugar. Nos complementamos muy bien, yo pongo las ideas, y Guille las lleva a cabo.

¿Qué capacidades estáis desarrollando con la creación de este videojuego?

Guille: Programación y mucha imaginación...

Mateo: ...y mucha, mucha, mucha paciencia (risas).

Guille: El juego tarda mucho en ponerse en marcha, por eso aprovechamos cada momento libre para hacer videollamada y así poder poner en común nuevas ideas.

Programáis, creáis... y además sois alumnos estrella, ¿de dónde sacáis el tiempo?

Guille: La clave es saber organizarse bien.

Mateo: Nos hemos creado un horario para ver qué momentos son los mejores para sacar ideas, inspiración... y si en algún momento nos bloqueamos, acudimos a nuestra fuente más fiel: ¡Internet! (risas)

¿Para quién va dirigido este juego? ¿qué temáticas engloba y por qué lo habéis enfocado así?

Mateo: Este juego va de aventuras, caballeros y rescates. Lo hemos creado para niños de entre 7 y 12 años.

Guille: Enfocamos el juego así porque a Mateo literalmente le apasiona la mitología, y a mí me encanta programar. Además, a ambos nos encanta construir y crear nuevos elementos también.

¿Cuándo podremos comenzar a jugar a Orions Raising?

Guille: Yo creo que dentro de año y medio. Trabajaremos muy duro para poder sacar primero una Demo, pondremos un límite de descargas y cuando se superen, lo lanzaremos. Ese es nuestro principal objetivo.

¿Era un sueño por cumplir? Ahora, ¿cuáles son vuestros próximos objetivos?

Mateo y Guille: ¡Claro! Era uno de nuestros grandes retos, y es un verdadero sueño cumplido. Nuestros padres no dan crédito, están muy, muy orgullosos. Nuestro próximo objetivo es lanzar la segunda parte del juego, pero no queremos desvelaros más... ¡solo hay que esperar!

NEWS by Casvi

CASVI INTERNATIONAL AMERICAN SCHOOL

CASVI NEWSPAPER · MARCH 2021 · No. 30

PERIÓDICO DE CASVI · MARZO 2021 · Nº 30



**Young people at the forefront
of technology**

Jóvenes a la vanguardia tecnológica



100 DAYS OF SCHOOL ARRIVED!

Casvi celebrates 100 days of school! That's why our Pre-School students have worn very special T-shirts.

¡CUMPLIMOS 100 DÍAS DE CLASE!

Casvi cumple 100 días de clase y para celebrarlo por todo lo alto, los más pequeños del colegio han vestido unas camisetas muy especiales.

CARNIVAL, CARNIVAL...

The zoo has come to Casvi! With their animal costumes, our students enjoyed a very special Carnival day.

CARNAVAL, CARNAVAL...

¡El zoo ha llegado a Casvi! Con sus disfraces de animales, nuestros alumnos disfrutaron de un día de Carnaval muy especial.



HAPPY VALENTINE'S DAY!

At Casvi, love, friendship and passion for education are still alive. This is what our students have shown, respecting all health restrictions, on Valentine's Day.

¡FELIZ SAN VALENTÍN!

En Casvi, el amor, la amistad y la pasión por la educación siguen vivos. Así lo han demostrado nuestros alumnos, respetando todas las restricciones sanitarias, en el día de San Valentín.



COOKING TIME!

Through transdisciplinary units of inquiry, Pre-School students learn new culinary techniques while developing their motor skills with cookie making.

¡HORA DE COCINAR!

A través de unidades de indagación transdisciplinares, los alumnos de Pre-School aprenden nuevas técnicas culinarias a la vez que desarrollan sus habilidades motoras con la elaboración de galletas.

LOWER SCHOOL



HAPPY CHINESE NEW YEAR!

The year of the ox arrived! Our students celebrated the arrival of the Chinese New Year and lived a complete linguistic and cultural immersion.

¡FELIZ AÑO NUEVO CHINO!

El año del buey también ha llegado a Casvi. Nuestros alumnos celebraron la llegada del Año Nuevo Chino y vivieron una completa inmersión lingüística y cultural.

WE LEARN THE ELEMENTS OF THE SPACE

At Casvi we place ourselves in the world around us and learn to face a world that is constantly changing.

CONOCEMOS LOS ELEMENTOS DEL ESPACIO

En Casvi nos situamos en el mundo que nos rodea y aprendemos a enfrentarnos a un mundo que está en constante cambio.



MIDDLE SCHOOL



OUR GOAL: SUSTAINABILITY

Within transdisciplinary units of inquiry, our students are aware of the importance of taking care to the environment.

NUESTRO OBJETIVO: LA SOSTENIBILIDAD

Dentro de unidades de indagación transdisciplinares, nuestros alumnos consiguen desarrollar su pensamiento crítico y reflexivo sobre el medio ambiente.

PREPARED FOR A TECH-DRIVEN WORLD

In order to be an international student, in the MYP is necessary to explore though a global context to get a deep knowledge of the world.

PREPARADOS PARA UN MUNDO TECNOLÓGICO

Para ser un alumno internacional en el MYP es esencial que los alumnos exploren a través de un contexto global el mundo que nos rodea.



HIGH SCHOOL



THE POWER OF SPORTS

In the IB Program, students develop collaborative and interdisciplinary exercises that offer them the opportunity to develop all their sports skills.

EL PODER DEL DEPORTE

En el Programa IB los alumnos desarrollan ejercicios colaborativos e interdisciplinarios que les ofrecen la oportunidad de desarrollar todas sus habilidades deportivas.

THE FUNDAMENTAL SCIENCE

Within DP, students learn the chemical principles that are the basis of the physical environment in which they live.

LA CIENCIA FUNDAMENTAL

Dentro del PD, los alumnos estudian los principios químicos que son la base del medio físico en el que viven. Así, toman conciencia de la forma en la que los científicos trabajan y se comunican entre ellos.

