

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: Video Juegos I
UNIDAD 1: Principios Multimedia y su aplicación en el video juego	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de historia de videojuegos	
Objetivos: Conocer los principios multimedia y su aplicación en los videojuegos.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 10	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>Los principios multimediales son fundamentales en el diseño de videojuegos ya que permiten crear experiencias interactivas más inmersivas y atractivas para los jugadores. Al entender y aplicar estos principios, los desarrolladores pueden mejorar la narrativa, la estética visual, la usabilidad y la experiencia general del usuario en los juegos. Por ejemplo, conocimientos en diseño visual pueden mejorar la estética del juego, mientras que el entendimiento de la narrativa multimedia puede ayudar a crear tramas más envolventes.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Establecer una comprensión sólida de los principios multimedia, incluyendo diseño visual, narrativa interactiva, sonido, música y otros aspectos relevantes para la creación de historias de videojuegos, creando mundos envolventes y personajes memorables que cautivan a los jugadores.</p>	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.</p> <p>Destrezas motoras: <input checked="" type="checkbox"/></p>	

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación en esta práctica se basará en la capacidad del estudiante para desarrollar una narrativa coherente y atractiva para un videojuego, considerando el contexto, los personajes, la trama y los objetivos. El ejercicio práctico consistirá en escribir una historia original que pueda ser implementada en un videojuego, incluyendo la creación de personajes, escenarios y posibles giros argumentales. La evaluación se centrará en la creatividad, la originalidad, la coherencia de la historia y la capacidad de la narrativa para enganchar al jugador.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe familiarizarse con los principios de la narrativa interactiva y el desarrollo de historias en videojuegos, como la creación de personajes, arcos narrativos, y el diseño de escenarios. Se recomienda que el estudiante estudie ejemplos de juegos con historias exitosas y practique desarrollando personajes y tramas de diferentes géneros. Además, debe entender cómo la historia se integra con la mecánica y los objetivos del juego.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- ❖ **Originalidad y creatividad de la historia:** Se evaluará la originalidad y la creatividad de la historia propuesta para el videojuego. Se buscarán conceptos innovadores, giros inesperados y elementos narrativos interesantes que demuestren la capacidad del estudiante para pensar de manera creativa y fuera de lo común.
- ❖ **Coherencia y fluidez narrativa:** Se evaluará la coherencia y la fluidez de la narrativa en la historia del videojuego. Se buscará una trama bien estructurada, con una introducción clara, un desarrollo emocionante y un desenlace satisfactorio. Además, se prestará atención a la consistencia en la caracterización de los personajes y la lógica interna del mundo del juego.
- ❖ **Profundidad del mundo y los personajes:** Se evaluará la profundidad y el detalle del mundo del juego y los personajes que lo habitan. Se buscará una descripción detallada del entorno del juego, incluyendo la ambientación, la historia del mundo y las culturas que lo componen. Además, se prestará atención a la caracterización de los personajes principales y secundarios, incluyendo sus motivaciones, conflictos y arcos de desarrollo.
- ❖ **Potencial para la jugabilidad:** Se evaluará el potencial de la historia para traducirse en una experiencia de juego emocionante y envolvente. Se buscarán elementos de la historia que puedan ser fácilmente adaptados a mecánicas de juego interesantes y variadas, así como situaciones que generen desafíos significativos y oportunidades para la exploración y la interacción del jugador.
- ❖ **Originalidad y coherencia del mundo visual:** Si es relevante para el parcial, se evaluará la originalidad y coherencia del mundo visual propuesto para el juego, incluyendo elementos como el diseño de personajes, escenarios, objetos y criaturas. Se buscará un estilo visual único y distintivo que complemente y enriquezca la historia

narrativa del juego.

- ❖ **Presentación y documentación:** Se evaluará la presentación y la documentación del trabajo, incluyendo la claridad y organización de la información, la calidad de la redacción y la corrección gramatical y ortográfica.

- La calificación final se determinará mediante la evaluación de estos criterios, con énfasis en la originalidad, creatividad, coherencia narrativa, potencial para la jugabilidad y calidad de la presentación y documentación del trabajo.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

El aprendizaje de los conceptos básicos de los principios multimedia y su aplicación en los videojuegos es esencial para desarrollar juegos que sean visualmente impresionantes, auditivamente inmersivos y narrativamente convincentes. Al comprender cómo utilizar efectivamente los elementos multimedia en el diseño de juegos, los estudiantes pueden crear experiencias de juego que cautivan y deleitan a los jugadores, elevando así el nivel de la industria del entretenimiento interactivo.

10. RECOMENDACIONES

Estudiar y practicar cada uno de los elementos multimedia por separado, como gráficos, sonido y animación, para comprender su impacto individual en la experiencia del jugador. Luego, experimentar con la integración de estos elementos de manera gradual en pequeños proyectos de desarrollo de videojuegos, observando cómo afectan la jugabilidad, la narrativa y la inmersión. Esto permitirá adquirir una comprensión más profunda de cómo los principios multimedia se combinan e interactúan en el diseño de videojuegos, y ayudará a desarrollar habilidades prácticas que se podrán aplicar en proyectos más complejos en el futuro.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR

ASIGNATURA: Video Juegos I

UNIDAD 2: Entorno de desarrollo de un video juego

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Programando los primeros pasos, para la realización de un video juego.

Objetivos: Conocer el entorno de desarrollo de scripts.

TIEMPO DE DURACIÓN: 8

1. FUNDAMENTOS:

Aprender el entorno de desarrollo de un videojuego y programar los primeros pasos es una práctica fundamental que proporciona a los estudiantes las habilidades técnicas, la comprensión del proceso y la experiencia práctica necesarias para tener éxito en el campo del desarrollo de videojuegos.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Conocer el entorno de desarrollo de scripts, videojuegos y programar los primeros pasos incluyen familiarizarse con el entorno, dominar los conceptos básicos de programación, practicar la escritura de código, comprender los principios de diseño de videojuegos y desarrollar habilidades de resolución de problemas.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de

coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

En esta práctica, la evaluación se centrará en la habilidad del estudiante para escribir el código inicial de un videojuego, configurando los primeros elementos como el personaje principal, el entorno, y las interacciones básicas. El ejercicio práctico consistirá en crear una estructura básica de un videojuego en un motor como Unity o Godot, utilizando programación básica para implementar movimientos, colisiones y otros elementos esenciales del juego. La evaluación se enfocará en la correcta implementación de estos elementos básicos, así como en la capacidad del estudiante para seguir las mejores prácticas de programación.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe conocer los fundamentos de la programación orientada a objetos, así como los lenguajes de programación utilizados en videojuegos, como C# (para Unity) o GDScript (para Godot). Se recomienda estudiar tutoriales básicos sobre motores de videojuegos, como Unity o Godot, y familiarizarse con las bibliotecas y herramientas que ofrecen. Además, es importante que el estudiante comprenda los principios básicos de la física en los videojuegos, como colisiones y gravedad.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- ❖ El parcial será evaluado mediante el desarrollo de la tarea de programar paso a paso en Scratch
- ❖ **Revisión de requisitos:** Antes de evaluar el proyecto, revisa los requisitos establecidos para la tarea. Esto puede incluir criterios como la inclusión de ciertos personajes, la implementación de ciertas funcionalidades o el uso de bloques de programación específicos en Scratch.
- ❖ **Evaluación de la estructura del proyecto:** Observa la estructura general del proyecto en Scratch. Verifica si el proyecto está bien organizado, con secciones claramente definidas y fácilmente navegables. Evalúa si el proyecto sigue una secuencia lógica y coherente en su desarrollo.
- ❖ **Análisis de la programación:** Revisa el código de programación utilizado en el proyecto. Observa si se utilizan los bloques de Scratch de manera apropiada y eficiente para lograr los objetivos del proyecto. Busca si hay errores de sintaxis, redundancias o partes del código que podrían simplificarse o mejorarse.
- ❖ **Prueba de funcionalidad:** Ejecuta el proyecto en Scratch para probar su funcionalidad. Verifica si todas las funciones y características del proyecto funcionan como se espera. Prueba diferentes escenarios para asegurarte de que el proyecto maneje adecuadamente diferentes situaciones y entradas del usuario.
- ❖ **Evaluación de la creatividad y originalidad:** Evalúa el nivel de creatividad y originalidad del proyecto. Observa si el proyecto ofrece soluciones originales e innovadoras para los problemas planteados. Busca elementos visuales, narrativos o de jugabilidad que destaquen y demuestren el pensamiento creativo del estudiante.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

El aprendizaje del entorno de desarrollo de scripts, videojuegos y programar los primeros pasos en Scratch es fundamental para sentar las bases sólidas necesarias para futuros proyectos de programación y desarrollo de videojuegos. Durante este proceso, los estudiantes adquieren una comprensión práctica de los conceptos fundamentales de la programación, así como de las herramientas y técnicas utilizadas en el desarrollo de videojuegos. Al explorar y experimentar con Scratch, los estudiantes desarrollan habilidades clave, como la resolución de problemas, la creatividad, la lógica de programación y la colaboración. Además, aprenden a pensar de manera sistemática y a abordar problemas complejos de manera estructurada y eficiente.

10. RECOMENDACIONES

Dedicar tiempo regularmente a practicar y experimentar con Scratch, explorando todas las funciones y herramientas disponibles en el entorno, comenzar con proyectos simples e ir agregando dificultad a medida que adquieran más confianza y habilidad. Fomentar la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes, ya que esto puede ayudar a inspirar nuevas creaciones y proporcionar apoyo mutuo en el proceso de aprendizaje.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: Video Juegos I
UNIDAD 3: Manejo de sentencias básicas de Interacción	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Programación de los botones de acciones en videojuegos con herramientas digitales	
Objetivos: Conocer la estructura de scripting	
TIEMPO DE DURACIÓN: 8	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>La programación de los botones de acciones en la materia de videojuegos es esencial para crear experiencias de juego interactivas, inmersivas y dinámicas. Permite a los jugadores controlar su experiencia de juego, avivar la narrativa del juego y personalizar su experiencia, al tiempo que proporciona una oportunidad invaluable para que los estudiantes desarrollen habilidades de programación y pensamiento lógico.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Explorar y comprender en profundidad la estructura de scripting utilizada en la programación de los botones de acciones en videojuegos. Esto incluye familiarizarse con los conceptos fundamentales de la sintaxis de scripting, como variables, condicionales, bucles y funciones, y cómo se aplican en el contexto de la creación de acciones específicas en los botones del juego.</p>	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.</p> <p>Destrezas motoras: <input checked="" type="checkbox"/></p>	

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación de esta práctica se basará en la habilidad del estudiante para programar la interacción del jugador con los botones y las acciones en un videojuego. El ejercicio práctico consistirá en configurar botones de acción en un videojuego, como saltar, disparar o interactuar con objetos, utilizando herramientas digitales en un motor de videojuegos. La evaluación se centrará en la funcionalidad de los botones y su integración en el juego, así como en la fluidez y la respuesta de las acciones del jugador.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe comprender cómo funcionan las entradas de usuario en los videojuegos, como las teclas del teclado, los botones de un mando, o las pantallas táctiles. Se recomienda que el estudiante practique configurando eventos y acciones en un motor de videojuegos, aprendiendo a asignar comandos a botones y a programar las respuestas correspondientes. Además, debe familiarizarse con la programación de la interfaz de usuario (UI) para integrar los botones de manera efectiva en la experiencia del jugador.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- ❖ **Revisión del enunciado del ejercicio:** Antes de comenzar la evaluación, asegúrate de tener un enunciado claro y detallado del ejercicio de programación de los botones de acciones. El enunciado debe incluir una descripción de la situación del juego, los objetivos específicos que deben lograrse y las acciones que los estudiantes deben programar en los botones.
- ❖ **Revisión de la implementación de las sentencias básicas de interacción:** Examina el código de cada estudiante para identificar el uso adecuado de las sentencias básicas de interacción, como eventos, condicionales, bucles y funciones. Verifica si los estudiantes han utilizado estas sentencias de manera efectiva para controlar el comportamiento de los botones en respuesta a las acciones del jugador.
- ❖ **Pruebas de funcionalidad:** Ejecuta el código de cada estudiante en un entorno de desarrollo de videojuegos para probar su funcionalidad. Verifica si los botones de acciones responden correctamente a las interacciones del jugador, como presionar un botón para saltar o disparar.
- ❖ **Evaluación de la eficiencia y claridad del código:** Evalúa la eficiencia y claridad de código de cada estudiante. Busca código redundante o innecesariamente complicado y sugiere formas de simplificarlo y mejorarlo.
- ❖ **Creatividad y originalidad:** Evalúa la creatividad y originalidad de las acciones de los botones, soluciones únicas y creativas implementadas en el código.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

El manejo de sentencias básicas de interacción es una piedra angular en el proceso de aprendizaje de la programación de videojuegos. A través de la comprensión y aplicación de eventos, condicionales, bucles y funciones, los estudiantes adquieren las habilidades fundamentales para crear interactividad en sus juegos. Este aprendizaje no sólo proporciona las herramientas necesarias para implementar acciones en respuesta a las entradas del jugador, sino que también enseña conceptos cruciales de lógica de programación y estructuras de control.

10. RECOMENDACIONES

Es importante la práctica de la programación de videojuegos, enfocándose específicamente en el manejo de sentencias básicas de interacción, trabajar en proyectos pequeños y progresivamente más complejos, donde puedan aplicar y experimentar con eventos, condicionales, bucles y funciones para crear interactividad en sus juegos.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR

ASIGNATURA: Video Juegos I

UNIDAD 4: Manejo de proyecto de un videojuego

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de videojuegos, a partir de una plantilla de videojuegos existente

Objetivos: Planificar proyectos de videojuegos

TIEMPO DE DURACIÓN: 8

1. FUNDAMENTOS:

El manejo de proyectos de videojuegos es esencial para garantizar que los juegos se desarrollen de manera eficiente, dentro del presupuesto y con la calidad esperada. Proporciona una estructura organizativa, gestiona eficazmente los recursos, garantiza la calidad del juego, fomenta la comunicación y colaboración, y promueve la flexibilidad y adaptabilidad en todo el proceso de desarrollo del juego.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Desarrollar habilidades integrales en el diseño y desarrollo de videojuegos, que permitan comprender los fundamentos del diseño de videojuegos, dominar el uso de herramientas de desarrollo, adquirir habilidades en programación específica para videojuegos, explorar el diseño de audio y gráficos, practicar el trabajo en equipo y la colaboración, crear prototipos funcionales de videojuegos, y explorar los principios de diseño centrado en el usuario, con el fin de capacitar a los estudiantes para concebir, diseñar y desarrollar videojuegos de manera efectiva y centrada en el usuario.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

En esta práctica, el estudiante será evaluado por su capacidad para modificar y personalizar una plantilla de videojuego pre existente, adaptándola a un concepto original. El ejercicio práctico consistirá en tomar una plantilla básica de videojuego y cambiar elementos como personajes, escenarios, y mecánicas para crear un juego único. La evaluación se centrará en la creatividad, la capacidad para modificar adecuadamente la plantilla y la habilidad para integrar cambios sin perder la coherencia del juego original.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe estar familiarizado con el uso de plantillas o asset packs en motores de videojuegos como Unity o Unreal Engine. Se recomienda estudiar cómo funcionan las plantillas, cómo pueden ser personalizadas y cómo adaptarlas a un nuevo concepto de juego. Además, el estudiante debe practicar modificando aspectos como la jugabilidad, los personajes y los niveles, para que pueda hacer ajustes y agregar su propio estilo al juego.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- ❖ El parcial será evaluado mediante el desarrollo de la tarea de creación de un videojuego.
Originalidad y Creatividad: Evaluar la originalidad del concepto del juego y la creatividad en la implementación de mecánicas de juego, historia, personajes y entornos.
- 2Diseño de Juego:** Evaluar la coherencia y efectividad del diseño de juego, incluyendo la jugabilidad, el equilibrio entre dificultad y recompensa, la progresión del jugador y la experiencia general de juego.
- ❖ **Gráficos y Estética Visual:** Evaluar la calidad visual del juego, incluyendo el arte conceptual, el diseño de personajes, los efectos visuales, la interfaz de usuario y la coherencia estética en general.
- ❖ **Sonido y Música:** Evaluar la calidad y adecuación del diseño de sonido y música incluyendo efectos de sonido, banda sonora, y cómo estos elementos contribuyen a la atmósfera y experiencia del juego.
- ❖ **Experiencia del Usuario:** Evaluar la usabilidad del juego, incluyendo la claridad de las instrucciones, la facilidad de navegación, la retroalimentación al jugador y la satisfacción general del usuario.
- ❖ **Narrativa y Emociones:** Evaluar la calidad de la narrativa del juego, incluyendo la cohesión de la historia, la profundidad de los personajes, y la capacidad del juego para evocar emociones en el jugador.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

El aprendizaje del desarrollo de videojuegos ofrece una oportunidad para explorar diferentes áreas de interés, desde la narrativa y el diseño de personajes hasta la programación y la optimización del rendimiento. Los estudiantes pueden experimentar con diferentes géneros de juegos, estilos artísticos y mecánicas de juego, lo que les permite expresar su creatividad y explorar nuevas ideas.

10. RECOMENDACIONES

Para el aprendizaje del desarrollo de videojuegos es importante mantener una mentalidad abierta y estar dispuesto a experimentar y aprender de los errores. El desarrollo de videojuegos es un proceso complejo que implica múltiples disciplinas y habilidades, por lo que es fundamental estar abierto a nuevas ideas, técnicas y enfoques.