

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: Diseño de Animación y Arte Digital con nivel Equivalente a Tecnología Superior

ASIGNATURA: Videojuegos 2

UNIDAD 1: Conociendo el entorno de la Herramienta

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Identifica las secciones del editor el entorno de la Herramienta

Objetivos: Conocer el entorno de la Herramienta

TIEMPO DE DURACIÓN: 10

1. FUNDAMENTOS:

La identificación de las secciones del editor en el entorno de herramientas es esencial para un manejo eficiente en el desarrollo de videojuegos. Conocer y comprender cada sección del editor permite una navegación fluida y un uso más eficaz de las funcionalidades del software. Esta práctica tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes una visión clara de las áreas principales del editor, facilitando la creación y modificación de contenido dentro de un entorno de desarrollo de videojuegos.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- identificar y describir las secciones principales del editor de herramientas de desarrollo de videojuegos.
- Comprender la funcionalidad de cada sección y su impacto en el proceso de desarrollo.
- Utilizar el editor de manera eficiente para crear y modificar elementos del videojuego.

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:

@universitariodeformacion

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 enfocará en la habilidad del estudiante para reconocer y comprender las diferentes secciones del editor de la herramienta de trabajo. El ejercicio práctico consistirá en identificar, explorar y navegar por las diversas secciones del entorno de la herramienta, como las barras de herramientas, las ventanas de propiedades y el área de trabajo. El estudiante deberá realizar un ejercicio donde utilice estas secciones para completar una tarea sencilla, como crear un archivo y realizar modificaciones básicas dentro del entorno del editor. Se evaluará la destreza en la navegación, así como la capacidad para identificar y utilizar correctamente cada sección del editor.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe familiarizarse con la interfaz y las herramientas que ofrece el editor que utilizará. Es recomendable que el estudiante pase tiempo explorando el entorno de la herramienta antes de comenzar la práctica, visualizando tutoriales o guías sobre cómo navegar por las diferentes secciones del editor. Debe estudiar las funciones básicas de la interfaz, como el panel de herramientas, la barra de menú, y los paneles de propiedades, para asegurarse de poder usarlos de manera eficiente durante la práctica.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Exploración Inicial del Editor:

- Inicia el software y familiarízate con la interfaz general. Observa las áreas visibles y los paneles principales.

Identificación de Secciones Principales:

- Navega por las distintas secciones del editor, como la barra de herramientas, la ventana de escena, el panel de propiedades y el explorador de recursos.

Uso de Herramientas de Ayuda:

- Consulta la documentación y las herramientas de ayuda del software para entender la función de cada sección. Realiza búsquedas de funciones específicas.

Práctica de Navegación:

- Realiza tareas básicas utilizando cada sección del editor para ganar familiaridad con sus funcionalidades. Crea y modifica un proyecto sencillo para aplicar el conocimiento adquirido.

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:

Identificar y comprender las secciones del editor en el entorno de desarrollo es fundamental para una experiencia de desarrollo eficiente. Esta práctica asegura que los estudiantes puedan navegar de manera efectiva por las diferentes áreas del software, facilitando la creación y modificación de contenido dentro del videojuego. El dominio de estas secciones permite a los estudiantes trabajar de manera más organizada y productiva.

10. RECOMENDACIONES:

Explora con Regularidad:

- Dedicar tiempo regularmente a explorar y practicar con cada sección del editor para reforzar tu comprensión y habilidad en el uso del software.

Consulta Recursos Adicionales:

- Aprovecha tutoriales y recursos en línea para obtener una visión más profunda sobre el funcionamiento de cada sección del editor.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: Diseño de Animación y Arte Digital con nivel Equivalente a Tecnología Superior	ASIGNATURA: Videojuegos 2
UNIDAD 2: Scripting, manejo de acciones y eventos	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Conocer la estructura del scripting y sus herramientas	
Objetivos: Conocer la estructura del scripting y sus herramientas	
TIEMPO DE DURACIÓN: 5	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>El desarrollo de animaciones y la manipulación de audios son componentes cruciales en la creación de experiencias interactivas en videojuegos. Utilizando herramientas de scripting, los estudiantes aprenderán a integrar animaciones y audios de manera efectiva para enriquecer el juego. Esta práctica está orientada a enseñar cómo aplicar scripts para controlar animaciones y sonidos, mejorando la calidad y la inmersión del videojuego.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar y aplicar animaciones a personajes y objetos dentro del entorno de desarrollo de videojuegos. ● Manipular y sincronizar audios para mejorar la experiencia del usuario. ● Utilizar herramientas de scripting para integrar y controlar animaciones y sonidos en el videojuego. 	
<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>	

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:

La evaluación en esta práctica se centrará en la capacidad del estudiante para comprender y utilizar la estructura básica de scripting de la herramienta. El ejercicio práctico consistirá en crear un pequeño script utilizando las herramientas de scripting disponibles en el software. El estudiante deberá identificar los componentes básicos del scripting, como variables, funciones y eventos, y aplicarlos en una pequeña tarea o automatización dentro de la herramienta. Se evaluará el dominio de la sintaxis básica, la comprensión de cómo estructurar un script y la capacidad para solucionar problemas dentro del scripting.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe tener una comprensión básica de los conceptos de programación o scripting. Se recomienda que el estudiante repase conceptos como variables, operadores y estructuras de control, así como los principios básicos del lenguaje de programación o scripting utilizado en la herramienta. Es importante que el estudiante realice ejercicios de práctica previos para familiarizarse con la sintaxis y los comandos básicos del scripting antes de enfrentarse al ejercicio práctico.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Creación de Animaciones Básicas:

- Utiliza las herramientas del editor para crear animaciones simples, como movimientos de personajes o transformaciones de objetos. Ajusta parámetros básicos como velocidad y dirección.

Integración de Audios:

- Importa y sincroniza archivos de audio con las animaciones. Ajusta el volumen y los tiempos de reproducción para asegurar una integración fluida.

Aplicación de Scripting:

- Utiliza herramientas de scripting para controlar y modificar animaciones y audios. Escribe y prueba scripts que gestionen la reproducción de animaciones y efectos de sonido.

Prueba y Ajuste:

- Ejecuta el juego y verifica el funcionamiento de las animaciones y audios. Realiza ajustes necesarios para corregir problemas o mejorar la sincronización y el impacto.

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 desarrollo de animaciones y la manipulación de audios, junto con la utilización de scripting, son esenciales para crear experiencias interactivas atractivas en videojuegos. Esta práctica ayuda a los estudiantes a integrar estos elementos de manera efectiva, contribuyendo a una experiencia de juego más inmersiva y dinámica.

10. RECOMENDACIONES:

Experimenta con Diferentes Efectos:

- No te limites a las animaciones y audios básicos. Experimenta con diferentes efectos y técnicas para enriquecer la experiencia del juego.

Revisa y Ajusta Regularmente:

- Realiza revisiones periódicas de las animaciones y audios para identificar y corregir cualquier desajuste o problema de sincronización.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: Diseño de Animación y Arte Digital con nivel Equivalente a Tecnología Superior

ASIGNATURA: Video Juegos 2

UNIDAD 3: Proyecto video juego

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Identifica los posibles caminos dentro de la navegación.

Objetivos: Conocer la visión general del video juego planteado

TIEMPO DE DURACIÓN: 5

1. FUNDAMENTOS:

La identificación de posibles caminos dentro de la navegación es fundamental para diseñar experiencias de usuario fluidas en videojuegos. Esta práctica permite a los estudiantes crear y gestionar la navegación en un entorno de juego, asegurando que los jugadores puedan explorar y avanzar de manera lógica y coherente. La correcta identificación de rutas y caminos es crucial para una experiencia de juego satisfactoria.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Identificar y definir los diferentes caminos y rutas posibles dentro del entorno del videojuego.
- Crear una navegación fluida y lógica que mejore la experiencia del jugador.
- Implementar caminos y rutas en el juego para permitir una exploración eficaz y sin interrupciones.

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:

La evaluación en esta práctica se enfocará en la capacidad del estudiante para comprender los diferentes caminos o rutas de navegación disponibles dentro del entorno de la herramienta. El ejercicio práctico consistirá en que el estudiante realice un recorrido dentro del software, explorando las distintas rutas o caminos posibles según el flujo de trabajo que se requiere. El estudiante deberá identificar cómo navegar entre diferentes menús, herramientas y secciones del editor de manera eficiente. Se evaluará la rapidez, precisión y comprensión de los flujos de trabajo dentro de la herramienta.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe familiarizarse con las opciones de navegación y los flujos de trabajo disponibles en la herramienta que utilizará. Se recomienda que el estudiante revise tutoriales sobre cómo navegar en la interfaz y cómo realizar tareas comunes dentro del software. Practicar con ejemplos sencillos que involucren moverse entre diferentes menús y herramientas ayudará al estudiante a comprender cómo utilizar el entorno de manera más eficiente. Es importante que el estudiante entienda cómo se estructuran las herramientas en la interfaz y cómo se relacionan entre sí en el flujo de trabajo.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Análisis del Entorno del Juego:

- Examina el entorno del videojuego para identificar posibles caminos y rutas que los jugadores puedan tomar. Considera el diseño del nivel y los obstáculos presentes.

Creación de Mapas de Navegación:

- Dibuja o utiliza herramientas digitales para crear mapas de navegación que representen los diferentes caminos y rutas disponibles en el juego.

Implementación de Caminos:

- Configura los caminos dentro del editor del juego, asegurando que los jugadores puedan interactuar con ellos y navegar de manera fluida.

Pruebas y Evaluación:

- Realiza pruebas de navegación para evaluar la efectividad de los caminos implementados. Ajusta el diseño según los resultados de las pruebas para mejorar la experiencia del 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:

La identificación y gestión de caminos dentro de la navegación es crucial para diseñar niveles jugables y coherentes. Esta práctica permite a los estudiantes crear experiencias de juego lógicas y agradables, asegurando que los jugadores puedan explorar y avanzar sin problemas.

10. RECOMENDACIONES:

Considera la Experiencia del Jugador:

- Diseña los caminos teniendo en cuenta la experiencia del jugador. Asegúrate de que los caminos sean intuitivos y ofrezcan desafíos adecuados.

Realiza Pruebas de Usabilidad:

- Lleva a cabo pruebas con usuarios para identificar posibles mejoras en la navegación y ajustar el diseño en función de los comentarios recibidos.

