



# Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial

FACULTAD DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

ESCUELA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD  
AUMENTADA

## CUADERNO DE INFORMES

### Manejo de la Interfaz de Unity 3D Unidad I

FECHA DE ENTREGA: 15 DE MAYO DE 2023

**Profesor:**

Norman Patrick Harvey Arce

**Alumno:**

Alex Diego Rosas Quispe

**DIRECCIÓN ZONAL**

Arequipa - Puno

**FORMACIÓN PROFESIONAL**

CFP/UCP/ESCUELA: CFP Arequipa/UPC Arequipa /Tecnologías de la Información

ESTUDIANTE: Alex Diego Rosas Quispe

ID: 001363405

BLOQUE: 202310-CNIU-108-ACT-NRC-91705

CARRERA: Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Realidad Aumentada

INSTRUCTOR: Norman Patrick Harvey Arce

SEMESTRE: V semestre DEL: 17-04-2023 AL: 31-07-2023

# INSTRUCCIONES PARA EL USO DEL CUADERNO DE INFORMES

## 1. PRESENTACIÓN.

El cuaderno de informes es un documento de autocontrol, en el cual el estudiante, registra diariamente, durante la semana, las tareas, operaciones que ejecuta en su aprendizaje, es un medio para desarrollar la Competencia de Redactar Informes.

## 2. INSTRUCCIONES PARA EL USO DEL CUADERNO DE INFORMES

- En la hoja de informe semanal, el estudiante registrará los trabajos que ejecuta, indicando el tiempo correspondiente. El día de asistencia registrará los contenidos que desarrolla. Al término de la semana totalizará las horas.  
De las tareas ejecutadas durante la semana, el ESTUDIANTE seleccionará la tarea más significativa y él hará una descripción del proceso de ejecución con esquemas, diagramas y dibujos correspondientes que aclaren dicho proceso.
- Semanalmente, el instructor revisará y calificará el Cuaderno de Informes haciendo las observaciones y recomendaciones que considere convenientes, en los aspectos relacionados a la elaboración de un Informe Técnico (letra normalizada, dibujo técnico, descripción de la tarea y su procedimiento, normas técnicas, seguridad, etc.)
- Escala de calificación vigesimal

CUANTITATIVA	CUALITATIVA	CONDICIÓN
16.8 – 20.0	Excelente	Aprobado
13.7 – 16.7	Bueno	
10.5 – 13.6	Aceptable	
00 – 10.4	Deficiente	Desaprobado

Tabla 1: Cuadro de calificaciones

**INFORME SEMANAL**

V SEMESTRE SEMANA N° 1

	Día	Mes	Año
Del	17	05	2023
Al	22	05	2023

DÍA	TAREAS EFECTUADAS	HORAS
LUNES	Historia de los videojuegos, introducción al desarrollo de videojuegos, motores de videojuegos ventajas y desventajas.	4h:00min
MARTES	Importación de modelos 3D manejo de texturas y materiales.	1h:30min
MIÉRCOLES		
JUEVES		
VIERNES		
SABADO	Unity modelos de negocio, portfolio , ventajas y desventajas. Unreal, Godot, GameMaker.	4h:45min
	<b>TOTAL</b>	10h:15min

Tabla 2: Cuadro de informe semanal

## INFORME DE TAREA MÁS SIGNIFICATIVA

### Tarea: Motores de Videojuegos

#### Descripción del proceso:

Un motor de videojuegos es un software específicamente para facilitar el desarrollo y la creación de videojuegos. Es una colección de herramientas, bibliotecas y sistemas que permiten a los desarrolladores de juegos crear, diseñar y programar juegos de manera mas eficiente.

El motor de un videojuego proporciona una serie de funcionalidades básicas que son necesarias para la creación de juegos, como la representación gráfica en 2D o 3D, la gestión del sonido, la física del juego, la inteligencia artificial, el manejo de colisiones, la animación, la gestión de recursos y otros aspectos técnicos. También suele incluir herramientas de desarrollo, como un editor de niveles, un sistema de scripting o un depurador, que ayudan a los desarrolladores a crear contenido y a depurar sus juegos.

Los motores de videojuegos permiten a los desarrolladores centrarse en la creación de contenido y la jugabilidad, en lugar de tener que preocuparse por programar desde cero todas las funcionalidades básicas de un juego. Al utilizar un motor de videojuegos, los desarrolladores pueden ahorrar tiempo y esfuerzo, ya que muchas tareas técnicas complejas están predefinidas y listas para usar.

Existen diferentes motores de videojuegos disponibles en la industria, como Unity, Unreal Engine, CryEngine y Godot, entre otros. Cada motor tiene sus propias características, fortalezas y limitaciones, y los desarrolladores pueden elegir el que mejor se adapte a sus necesidades y habilidades.

#### VENTAJAS

- **Ahorro de tiempo:** proporcionan una base sólida y una serie de herramientas preconstruidas.
- **Flexibilidad:** permiten personalizar y ajustar los aspectos técnicos del juego según necesidades específicas.
- **Multiplataforma:** permiten crear juegos para distintas plataformas.
- **Comunidad:** tienen una gran comunidad de desarrolladores que comparten recursos, consejos y soluciones a problemas.

## DESVENTAJAS

- **Costo:** algunos motores pueden ser bastante costoso, especialmente para pequeños estudios o independientes.
- **Limitaciones creativas:** pueden proporcionar una estructura base para el desarrollo del juego, pero también pueden limitar la creatividad y la libertad del desarrollador.
- **Curva de aprendizaje:** algunos motores pueden requerir conocimientos avanzados de programación y habilidades técnicas.
- **Dependencia del motor:** pueden hacer que el desarrollador sea dependiente de ese motor específico por sus características.

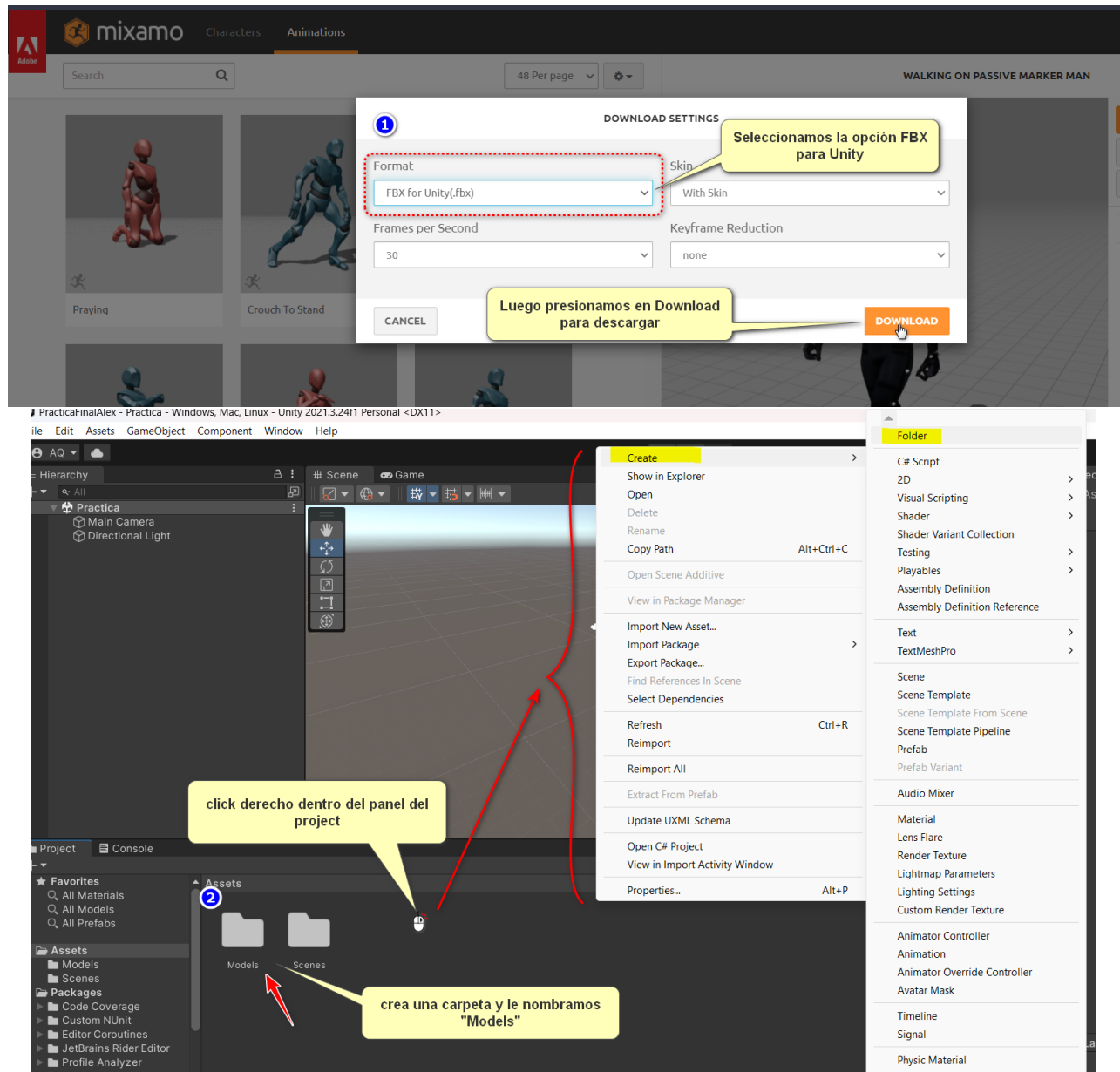


## 2.1. Importación de modelos a Unity

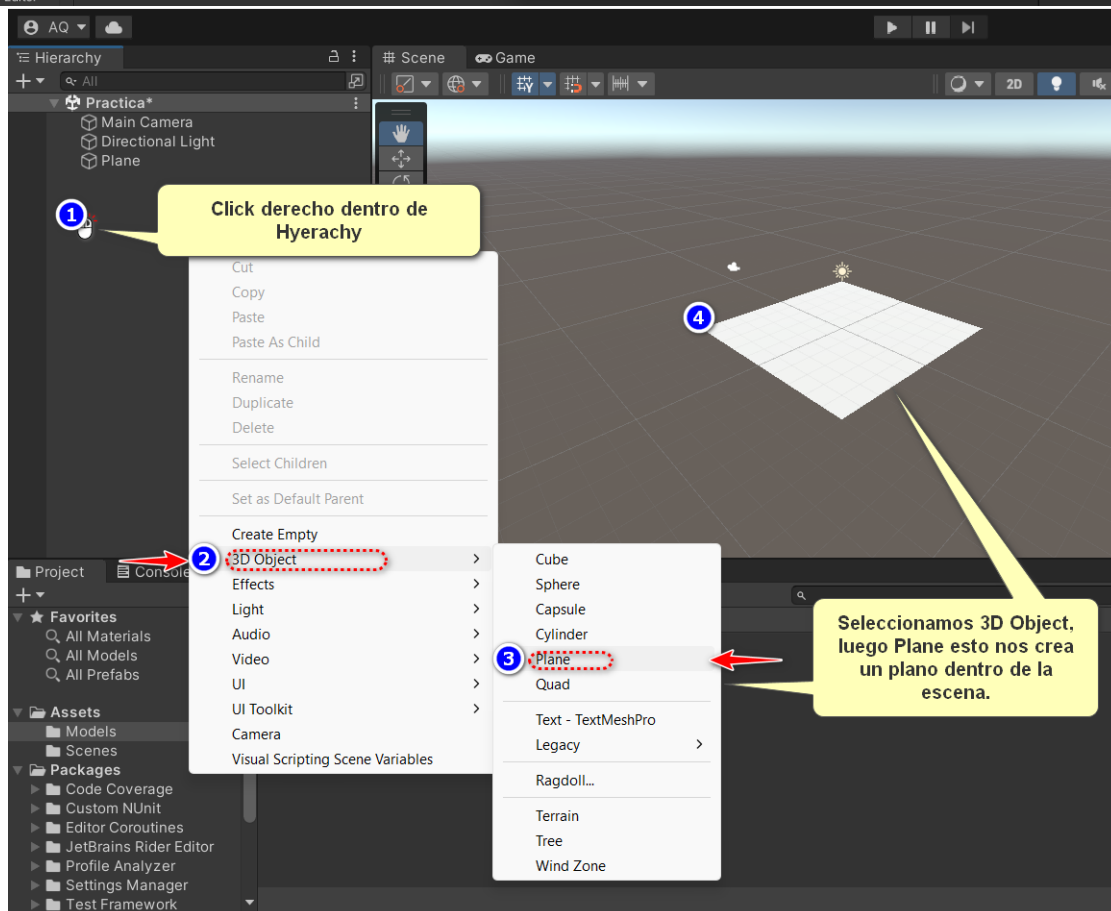
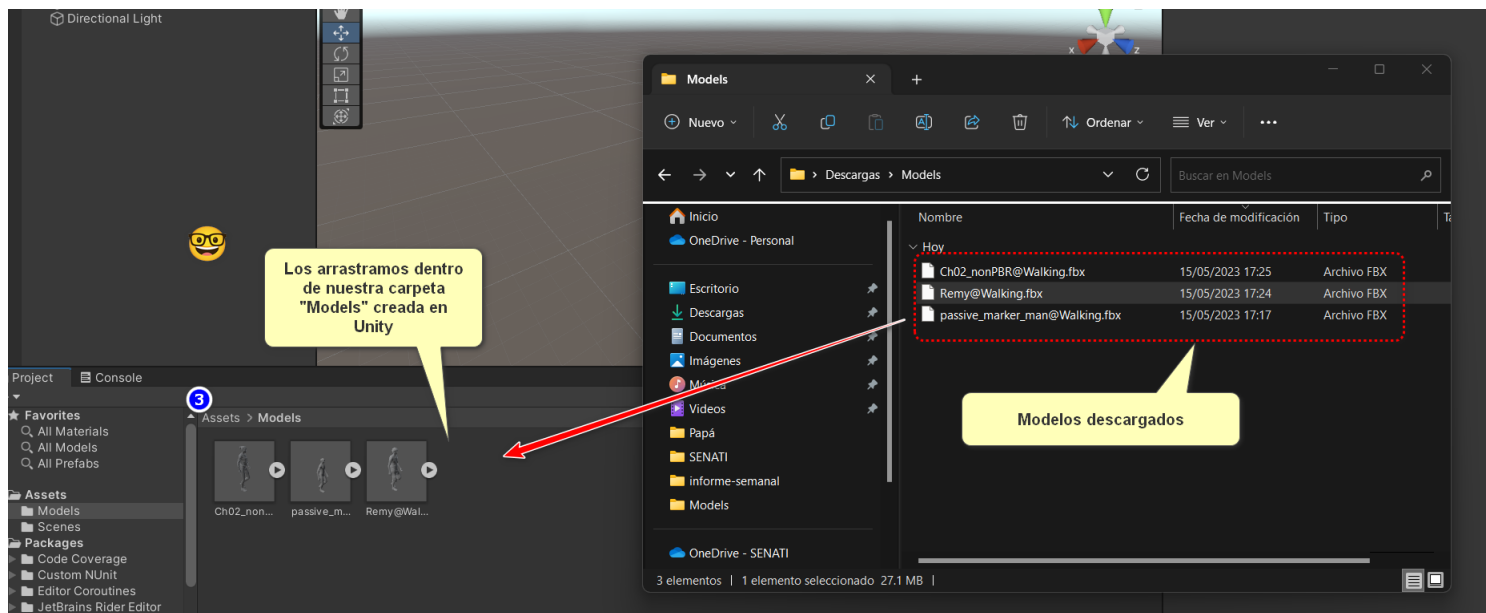
Para importar un modelo a Unity, sigue los siguientes pasos:

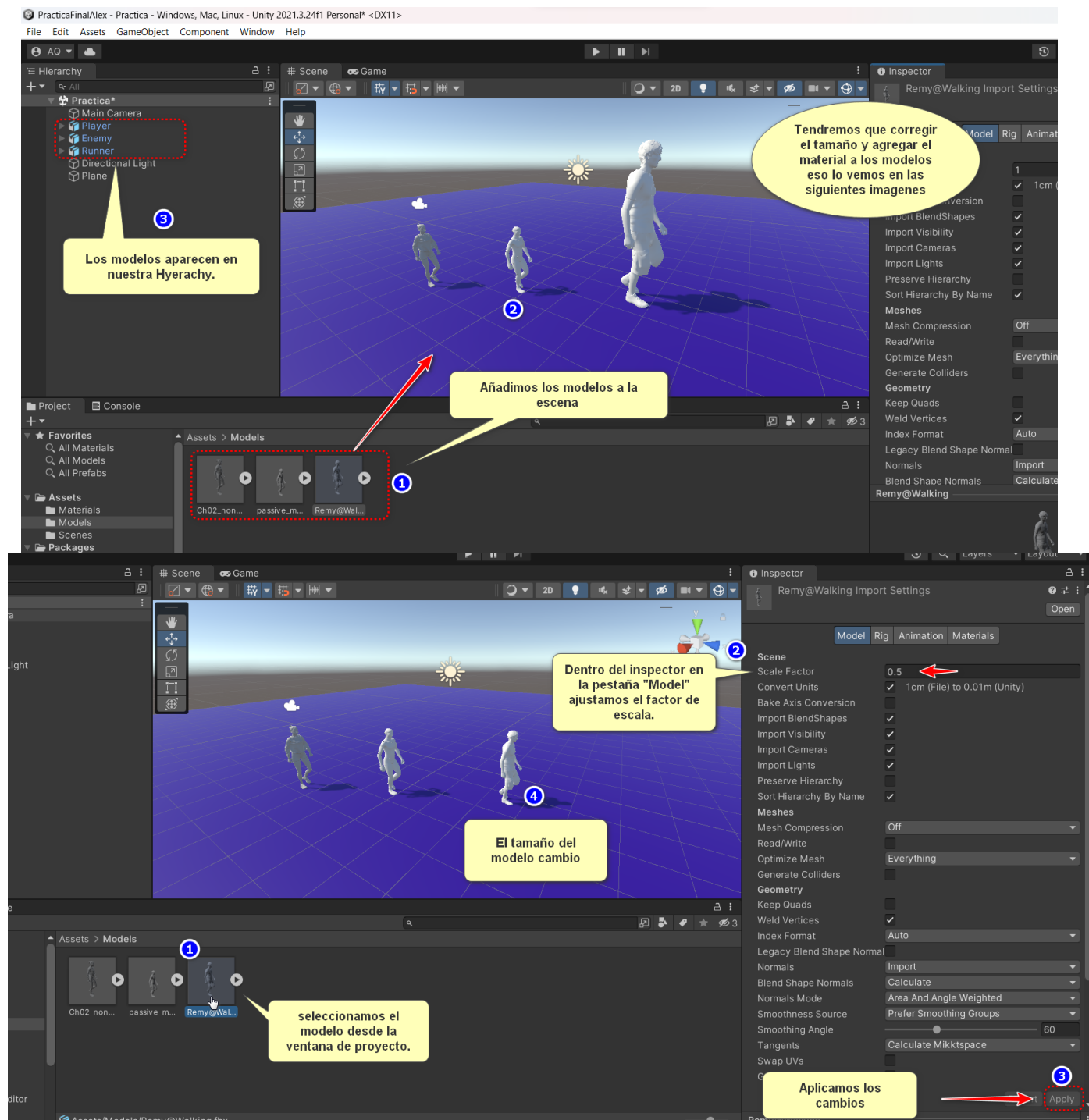
1. Preparación del modelo: Antes de importar el modelo a Unity, asegúrate de que el modelo esté en un formato compatible. Unity admite varios formatos de modelos 3D, como FBX, OBJ y Collada (DAE). Si tu modelo no está en uno de estos formatos, deberás convertirlo usando herramientas como Blender u otros software de modelado 3D.
2. Creación de una carpeta de recursos: En el proyecto de Unity, crea una carpeta en la que puedas almacenar los recursos del modelo. Por ejemplo, puedes crear una carpeta llamada "Modelos".
3. Importación del modelo: Arrastra y suelta el archivo del modelo en la carpeta de recursos que creaste. Unity comenzará a importar automáticamente el modelo y sus texturas asociadas si las hay. Puedes ver el progreso de la importación en la barra de progreso de Unity.
4. Ajuste de las propiedades del modelo: Una vez que el modelo esté importado, puedes ajustar sus propiedades en el inspector de Unity. Esto incluye la escala, la posición, la rotación y otros ajustes específicos del modelo.
5. Uso del modelo en la escena: Ahora puedes utilizar el modelo importado en tu escena. Arrastra y suelta el modelo desde la carpeta de recursos a la jerarquía de objetos de la escena o colócalo mediante scripts en tiempo de ejecución.

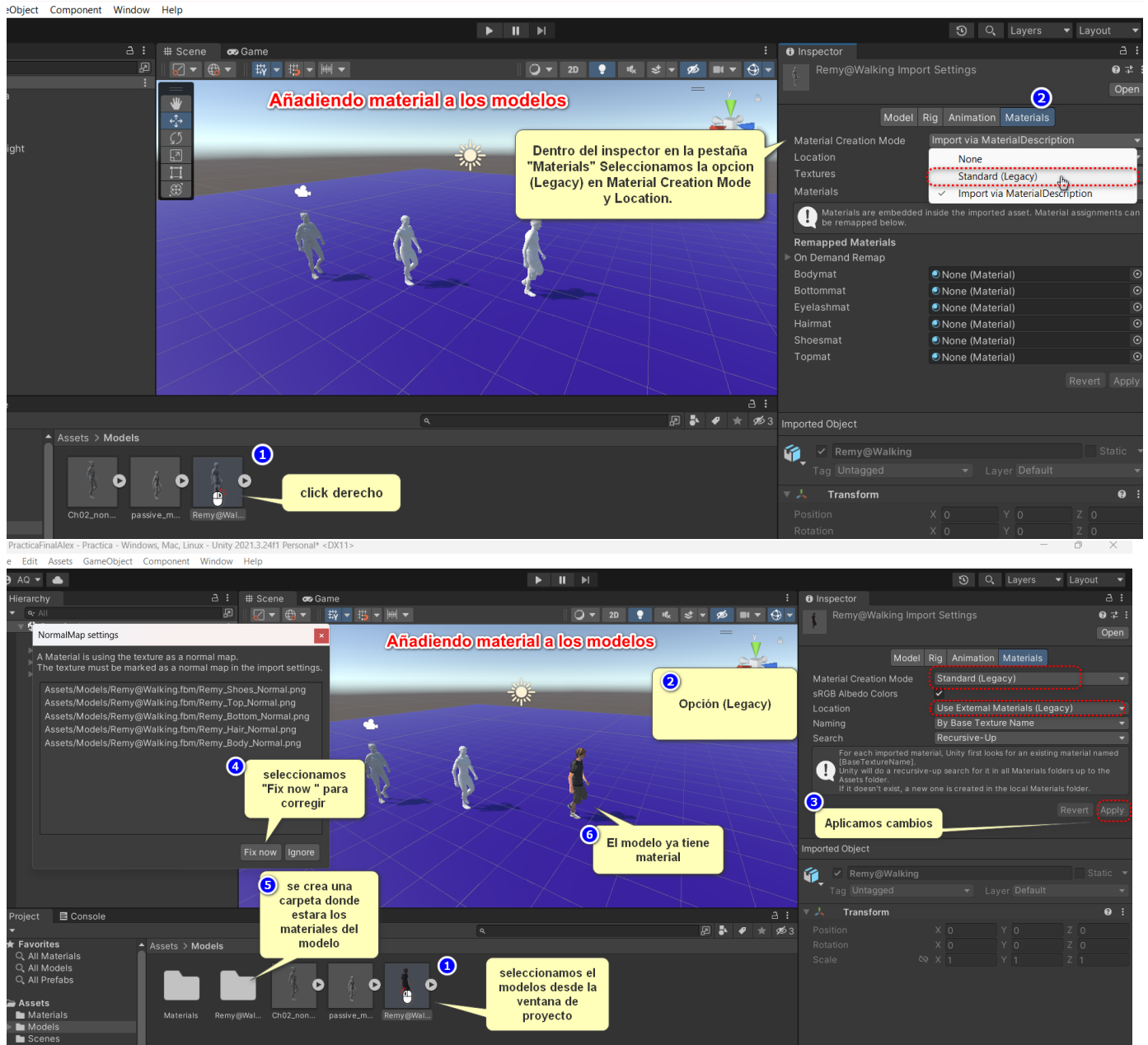
## HACER ESQUEMA, DIBUJO O DIAGRAMA











**EVALUACIÓN DEL INFORME DE TRABAJO SEMANAL****Nota** **OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES**

DEL INSTRUCTOR:

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA DEL INSTRUCTOR

