

<b>Nombre:</b> Mauricio Bennett Alcantar Domínguez		<b>Matrícula:</b> 2938988
<b>Nombre del curso:</b> Proyecto integrador de programación de videojuegos	<b>Nombre del profesor:</b> Sergio Arturo Damián Sandoval	
<b>Fase 1:</b> Introspección	<b>Actividad 1:</b> Documento de reflexión	
<b>Fecha:</b> 6 de febrero de 2023		

## Preguntas reflexivas

- a. ¿Qué conocimientos, habilidades, actitudes y valores aprendiste? ¿Cómo aprendiste?  
¿Dónde aplicarías dichos aprendizajes?

En el transcurso del certificado analicé, diseñé y programé algunos videojuegos. Además de utilizar Unity para desarrollar estos proyectos. Así como Unity me ayudó, existen muchos otros motores gráficos, investigué sobre las características de algunos y me favoreció para ampliar mi perspectiva.

En el desarrollo de videojuegos, conocí los diferentes estilos gráficos, las mecánicas principales y secundarias, así como los fundamentos para diseñar niveles, además de cómo diseñar una interfaz. También aprendí a desarrollar un documento para plasmar las ideas de un videojuego y ejecutarlo, esto es un Game Design Document (GDD). También pude experimentar desarrollando juegos 2D tanto 3D, y me sorprendió las diferencias que tienen estos dos tipos de juegos.

- b. Explica tu secuencia de aprendizaje de conocimientos. ¿Qué conocimientos adquiriste primero? ¿Cuáles después? ¿Qué relación tienen?

Primero, estudié alguno de mis videojuegos favoritos para conocer a detalle cómo fueron desarrollados, una vez que tuve las ideas procedí a explorar los diferentes motores gráficos existentes para conocer cuál se adecuaba a mi proyecto.

Después empecé con un prototipo de videojuego, seguido de un GDD para definir las mecánicas principales y secundarias, así como los controles, si será para consola, PC o ambos, monetización dentro del juego y su estilo gráfico.

- c. Explica tu secuencia de aprendizaje de habilidades, actitudes y valores. ¿Cuáles adquiriste primero? ¿Cuáles después? ¿Qué relación tienen?

Al principio elegí un motor gráfico, en este caso utilicé Unity y después de todo su uso no es del todo complicado. Además, aprendí a usar los diferentes Gameobjects y prefabs para avanzar con el desarrollo, así como a colocar inputs para que el jugador pueda interactuar con el entorno.

Finalmente, probar que el juego funcione correctamente, corregir algunos errores y crear un ejecutable para lanzarlo directo del explorador de archivos.

- d. ¿Qué factores discutiste o pensaste a lo largo del certificado? ¿Qué más necesitas saber?

Me gustaría tener más conocimiento sobre programación, ya que no es mi fuerte, pero considero que con la práctica se me hará más sencillo. Además de que sería interesante profundizar el desarrollo para dispositivos móviles, porque considero que actualmente tienen mucha relevancia. Desarrollar un juego es increíble, pero ahora disfrutar del videojuego en cualquier lugar a través de un dispositivo móvil se vuelve más disfrutable y cómodo para el usuario.

- e. Compara tus mejores trabajos con aquellos no tan buenos. ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes? ¿Por qué consideras que uno es mejor que otro?

Comparé algunos de mis trabajos anteriores con los actuales y me di cuenta de que comparten algunas ideas, solo que antes no contaba con los conocimientos suficientes para llevarlos a cabo. Ahora que cuento con el conocimiento podré desarrollar proyectos cada vez más ambiciosos.

- f. ¿Qué cambió en ti a lo largo del certificado? ¿A qué atribuyes dichos cambios?

Antes pensaba que el desarrollo de videojuegos sería una tarea complicada, pero ahora que lo puse en práctica conozco a detalle la labor que lleva y puedo decir que le encontré un gusto. Considero que la práctica y el conocimiento me ha llevado a mejorar mis proyectos en este certificado.

- g. ¿Qué más sabes de ti mismo ahora?

Sé que gracias a este certificado en un futuro me gustaría desarrollar videojuegos, ya sea como afición o como un trabajo porque me gustó el proceso que lleva. También sé que me gusta más el proceso gráfico, la creación de personajes, el diseño de niveles y conceptualización fue lo que más disfrute hacer.