

Curso/ Clase	VIDEOJUEGOS Y APLICACIONES MÓVILES	Facultad	Ingeniería	Asunto	T1
Docente	Ing. Gerardo Sarmiento Quistán	Carrera	Ingeniería de sistemas computaciones	Individual / Grupal	Grupal
Unidad	II	Tema	T1	Tipo	EVALUACIÓN

**SEMESTRE: 2021-2
EVALUACIÓN T1**

I. SUMILLA

El curso de Videojuegos y Aplicaciones Móviles es de naturaleza teórico práctico, tiene como propósito desarrollar en el estudiante las habilidades y destrezas necesarias para desarrollar videojuegos considerando desde su diseño hasta su implementación, así mismo reconocer las nuevas tecnologías emergentes de aplicaciones móviles y mejorar sus capacidades para evaluar, planificar e implementar soluciones móviles bajo estándares de calidad.

II. FORMACIÓN DE EQUIPOS

Los equipos se formarán libremente bajo la responsabilidad de los alumnos y se organizarán para escoger un líder del equipo, quien tendrá la responsabilidad de enviar por el 'aula virtual' el trabajo. Cabe resaltar que cada equipo estará integrado por cinco (05) alumnos como máximo.

III. ESQUEMA DEL TRABAJO

1) Portada (carátula):

- a) Logo original para la idea de Juego
- b) Título (nombre de videojuego)
- c) Clasificación del videojuego según ESRB (USA)
- d) Lista de integrantes (coevaluación en % por cada alumno, la suma de % de cada integrante es 100%)

2) Idea de guion de videojuego, entregables (mínimo de 3 niveles):

- a) Susesos previos al videojuego
- b) Implicación del personaje
- c) Argumento del videojuego (detallar por niveles)
- d) Detallar el/los factor/es sorpresa/s
- e) Detallar el desenlace para pasar cada nivel y/o para finalizar

3) Diseño del videojuego (elegir el primer escenario)

- a) Identificar elementos (tokens) con sus características
- b) Realizar la matriz de interacciones de tokens
- c) Describir la cadena de mensajes para finalizar.
- d) Crear un escenario del juego propuesto en Unity, solo GUI (puede ser 2D o 3D)

IV. FECHA DE ENTREGA DEL TRABAJO

- ✓ La fecha de entrega y presentación del trabajo durante la clase de la semana 04
- ✓ El trabajo se entregará en pptx y el proyecto en formato comprimido; será colgado en el 'aula virtual'.

V. EXPOSICIÓN DEL TRABAJO

- ✓ La exposición se realizará el domingo 17 de abril del 2020 a partir de las 12:00.
- ✓ Es obligatoria la asistencia de TODOS los miembros del equipo para la exposición.
- ✓ TODOS los integrantes del equipo exponen.
- ✓ Cada equipo dispondrá de un máximo de 20 minutos para su exposición.
- ✓ La presentación será en pptx.

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN T1

ITEM	Criterios	SI	NO
Sección	Portada del videojuego	Max (3 pts)	
P01	Logo original para la idea del Juego	1	0
P02	Título original para el videojuego	1	0
P03	Clasificación del videojuego según ESRB (USA)	1	0
Sección	Guion y diseño del videojuego	Max (15 pts)	
G01	Crea factores previos y el argumento original	2	0
G02	Detalla el factor sorpresa	2	0
G03	Detalla el desenlace para pasar el siguiente nivel o finalizar	2	0
G04	Define y crea la matriz de los token del juego	3	0
G05	Describe la cadena de mensajes	2	0
G06	Crea el escenario donde se va a desarrollar (puede ser 2D o 3D)	4	0
Sección	Trabajos en clase	Max (2 pts)	
T01	Guion de videojuego (Semana 01)	1	0
T02	Diseño de videojuego (Semana 02)	1	0

Lima, 2021