



# Diario de aprendizaje

Portafolio GPD

**Nombre de los integrantes:**

Huerta Estaragués Eduardo Damián

**Fecha del Documento:**

04/12/2024



## Semana 1 y 3

- ¿Qué fue lo más interesante que encontré sobre estos temas?
  - El ver como el género de RTS, fue inspirado o surgió mucho antes de lo que pensé. Y para un uso académico, diseñado por una maestra.
  - A la vez que ver como las limitaciones de las computadoras, resulto en un tipo de juego que hoy en día lleva la simulación y gráficos al límite.
- ¿Ha cambiado en algo mi opinión sobre ellos?
  - En general no, aunque sí que siempre que he desarrollado cualquier juego, le he tomado más cariño y respeto a los géneros similares y su género. Por el trabajo de desarrollo y solución de problemas de generar estos programas con las limitaciones de cada era.
- ¿Logré desmentir algo que antes pensaba verdad?
  - Al yo no ser un fanático a lo que es el género RTS, nunca supe la cantidad de juegos, ni su popularidad. Por lo que yo pensaba había muchos menos de este género a lo largo de la historia, a la vez que no se me había ocurrido la influencia de este género en futuros juegos y géneros.
- ¿Hay algo que haya aprendido que me pueda servir en el futuro?
  - Las limitaciones técnicas permiten creatividad y la jugabilidad es igual o más importante que los visuales.
  - El hacer lo mismo que ya se ha hecho, suele llevar a vivir en su sombra y es difícil competir o resaltar.
- ¿Hay algo de lo que no esté seguro aún?
  - Creo que el poder desglosar el desarrollo aún mas es posible, pero creo es algo más dependiente de cada estudio y no es algo tan fácil o escrito en piedra.
- ¿Me gustaría aprender más de algo en particular?
  - La historia y el cómo crear simuladores e inteligencias artificiales.
- ¿Qué problemas y/o situaciones me gustaría estudiar con mayor detalle?
  - Me interesa estudiar el reto que es generar el 3D en entornos digitales. A la vez que me ha comenzado a llamar más y más la creación de IA en juegos y su impacto en la sociedad.

En estas 2 semanas, apenas vamos empezando. Así que es complicado ver que vamos a hacer. Pero parece será un trimestre pesado y de una enorme importancia. Siento será complicado, pero la mezcla de materias creativas y materias informáticas, aunque el horario si nos quedó pesado y me preocupa como pueda afectar a compañeros que viven lejos.



## Semana 4 y 6

Estas semanas han sido muy movidas y creo algo confuso. En lo personal siento me estoy quedando algo atorado y me si bien desde el trimestre pasado me daba cuenta la dificultad de la proceduralidad y la IA, no siento es algo que estoy comprendiendo y creo es algo que la generación de más ejercicios, simples y repetición me ayudara a entender y poder generar métodos e ideas más claras para poder generar mis ideas mucho más rápido y fácilmente.

En las demás materias me encuentro un tanto en un punto medio. En el caso de Creatividad, siento muy intrigado por esta idea de poder explorar la creación y poder generar cosas novedosas. Aunque el acercamiento mas de prototipos y siendo una materia de 2h a la sen corridas no da tiempo a generar ideas en y fuera de clase, comentarlas y ver los temas. Creo 3 a 4h repartidas en 2dias serian más productivas y permitirían ver temas más complejos y completos.

Computo grafico es una materia muy interesante donde cada clase se aprende algo nuevo y único. Aunque por su dificultad limita lo que se puede hacer y resulta en un flujo un tanto lento que siento no es del agrado de todos.

Técnicas producción es una materia teórica, la cual toca temas muy importantes para poder tener un entendimiento mas profundo de la industria nacional e internacional, la historia y tocar problemáticas que uno afrontara al formar parte de esta industria. Aparte de esto, la materia permite un primer acercamiento a el ambiente laboral y la búsqueda de trabajo en esta industria.

Algoritmos es mi materia favorita, me encanta ver como un simple cambio que parecería ser insignificante lleva a soluciones optimizadas y rápidas. A la ves que ver como problemas pequeños suman y suman y van impactando el desempleo de todo programa. Me encanta como me pone a pensar cada problema a la ves que ver como lo aprendido lo puedo aplicar y solventar problemas.

Enfocándome al Portafolio, me ha estado costando mucho el desarrollar estos programas desde cero. Creo en parte me acostumbre y enamore del flujo de trabajo con motores gráficos y me cuesta poder trabajar en este ambiente. Además de esto, la implementación de temas como lo son IA y generar comportamientos, me ha estado costando. A la ves que generar mi lógica completa también es algo que me ha costado. El no poder recurrir al siempre confiable get, instantiate, etc. Me llega a abrumar y preocupar. En lo personal me siento algo nervioso pero emocionado de todo lo que he logrado.

Con la única materia que tuve un problema fue con el taller de game fill, pues siento fue algo muy repentino, a la ves que las actividades de esta he sentido que están muy enfocadas en los de progra y los de diseño únicamente se colgaron de nosotros. Fuera de esto es una materia que me presento herramientas que ahora quiero explorar y aprender a usar de forma adecuada y generar experiencias mas completas y con retroalimentación.

## Semana 7 y 9

Cada semana más nos acercamos al cierre de otro trimestre, aunque en este caso noto un desgaste mas generalizado en todos del grupo. Desde el comienzo, note un desgane, pero cada semana y clase es mas evidente como no tienen un interés de mantener el ritmo ni en las materias de este curso.

Este ha sido un trimestre pesado, lleno de cosas nuevas, donde parecía que cada clase nos movían el suelo bajo nuestros pies. Pero viendo atrás esta muy loco ver todo lo que hemos logrado.

En esta semana hemos estado mas que nada cerrando todos los proyectos preparándonos para el fin del trimestre, por lo que me enfocaré en analizar como lo visto es aplicable o se aplico en el proyecto de portafolio.

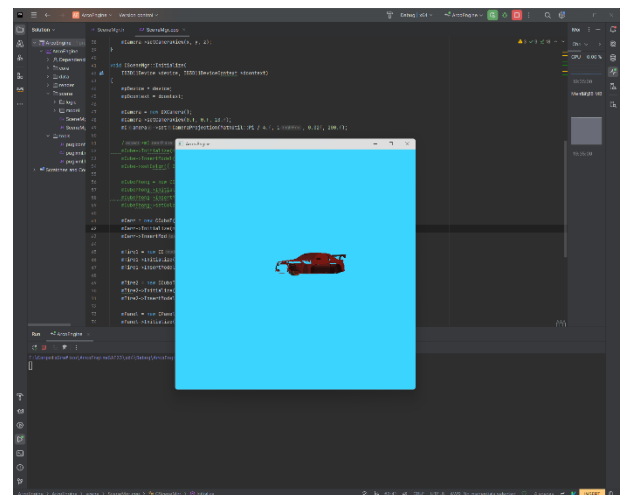
### Creatividad:

La más fácil, en lo personal la que menos impacto siento tubo en el desarrollo. Pues las indicaciones fueron muy claras y el se debe desarrollar “ESTO”, lo que sí es que en lo personal me gusta siempre crear una idea de un juego completo. Esto con la intención de poder regresar a estas ideas en un futuro y no enlatar mis proyecto.



### Cómputo grafico:

Esta materia ha sido todo un reto, y me ha llevado a valorar todo el trabajo que conlleva un motor grafico y el como funcionan las cosas tras bambalinas, en todo juego. EL cómo simular el 3D sin poder realmente tenerlo y proyectarlo. Sigo sin poder, comprenderlo por completo y se me hace fascinante. Si bien en este proyecto no es tan aplicable me encantaría poder en algún punto pasar este concepto a un ambiente 3D y hacerlo con esto en mente y lo que veamos en la materia consecuente de esta materia.



**Industria:**

Creo lo más importante de esta materia para este proyecto es el poder comprender y ver mas claramente este PRE, PRO y POS en la industria y aplicarlo en nuestros proyectos a la ves que darnos una idea de la industria y el a que sector del misma nos gustaría dedicarnos.

**Game Fill:**

Esta materia se enfoco más en esta retroalimentación para el jugador y el que este pueda tener la mejor experiencia posible mediante detalles que recompensen o muestren lo que está haciendo. Para este proyecto en su estado actual es difícil de aplicar, pero es algo que es importante siempre tener en mente por mas que no estemos en Diseño puramente.

**Algoritmos:**

Este es el más aplicable, sobre todo porque en esta materia nos especialista en que aprendamos a buscar formas óptimas para realizar procesos. Y en este trimestre, creo "LA VIEJA CONFIABLE" fueron los MAP's. Y esto es importante, pues a los juegos ser un programa en tiempo real se busca velocidad para mejor experiencia, tiempo de respuesta, accesibilidad y estabilidad de desempeño.



(CHIVAS on X: "La Vieja Confiable. Puede Ser, Puede Ser. <https://t.co/WmQzQUPVvJ>" / X, 2023)

**APA:**

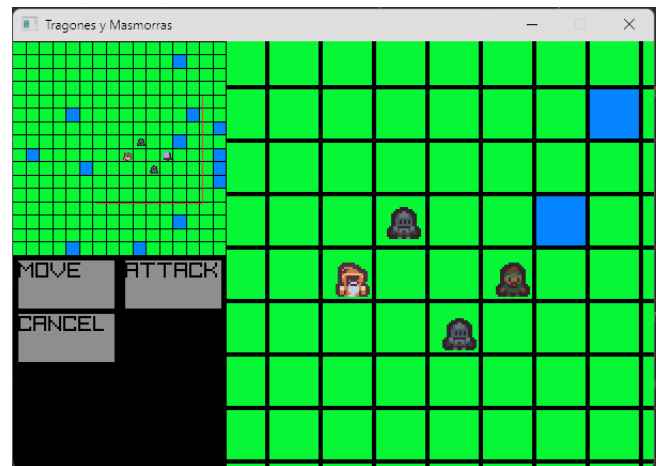
- CHIVAS on X: "La vieja confiable. Puede ser, puede ser. <https://t.co/WmQzQUPVvJ>" / X. (2023, March 9). X (Formerly Twitter). <https://x.com/Chivas/status/1634000861000089601>

## Semana 10 y 12

Otro trimestre termino, estamos comenzando a entregar proyectos finales y logrando ver los frutos del trabajo a la vez que pudiendo hacer el análisis del cómo, porque y a donde se quiere ir con todo esto.

En lo personal me encanta ver lo aprendido en un pasado aplicado y cosas nuevas surgir, mejorando cada vez a pequeños pasos. Si me siento algo atorado, pero siempre me sorprende lo que podemos llegar a lograr y también cuanto no sabemos.

En el caso de portafolio acabe estando muy cómodo trabajando con mapas y pese aun tener que acostumbrarme a empezar mis mapas, ahora los tengo mucho mas presentes y me siento más cómodo empleándolo. Además de eso, estoy contento con el resultado, habiendo logrado una base solida para continuar el proyecto y acabar la visión original, pese a haber ya realizado sistemas de animaciones en el pasado, en este caso no estoy del todo seguro como lograr este efecto, pero mas haya de eso, creo los sistemas faltantes son las piezas más pequeñas del rompecabezas. Y deberían resultar fáciles de implementar pues se tienen bases muy sólidas.



Las demás materias igual se lograron resultados satisfactorios, y en este trimestre, todas las materias resultaron hasta un punto conectadas, las practicas haciendo más cómodos y practicando el generar sistemas y programas desde cero, a medida para la necesidad de cada proyecto.



Las materias teóricas nos dieron una mejor visión de la industria y ayudaron mucho con adelantar el conocimiento para investigar el PRE, PRO Y POS. A la vez que llevándonos a pensar mas el porque y el cómo de las cosas, pudiendo criticar la industria y pensar en los ideales que tenemos, el porque y como es que esto impacta nuestros trabajos, desempeño e inspiraciones.



El proyecto de portafolio, me resulto muy agradable, queriendo aprender mas y seguir trabajando en él. Todo Sali mejor de lo que esperaba a mediados del trimestre, pero peor de lo que pensé en un principio. Todo lo que quería lograr está presente, me habría gustado poder implementar todas las bases de lo que planteaba, lo que más me faltó es el sistema de economía, por lo que pese a ser una gran base del sistema de personajes, aun es un proyecto que requiere trabajo.



(WTii, 2013)

Este ha sido de los proyectos que mas satisfecho me han dejado, creo en parte es debido al trabajo que conllevo crearlo. Y habido logrado apoyar en su creación desde cero y poder ayudar viendo que realmente si estoy aprendiendo algo. Estoy contento del resultado, y no hay forma de exponer cuanto me gusto el proceso.

Seguiré trabajando en mi proyecto, y espero lograr del algo de lo que estar más orgulloso. Y poder llegar a completar o superar lo planteado a futuro.