



Reporte semanal 1

1. Con el profesor Daniel Azofeifa primeramente vimos el tema de los 12 principios de la animación y como actividad para desarrollar hice una presentación en donde coloqué ejemplos de gifs donde se viera reflejado el tipo de animación de acuerdo a los 12 principales. El siguiente día trabajamos con los temas del Escalado, Rotación y Traslación, haciendo ejemplos en Unity de cómo funcionaba cada uno, y como actividad para presentar el viernes un avance se nos dejó realizar la rotación y traslación del sistema solar con Unity, buscando los assets de los planetas y programando su recorrido a través del Sol. El viernes se nos explicó con un ejemplo el rebote y gravedad que se pueden aplicar a un grupo de pelotas y se nos dejó de actividad realizar un ejemplo de circuito en donde una pelota debía llegar rebotando hacia un destino en el circuito que nosotros debíamos hacer.
2. Con el profesor Sergio Ruiz tuvimos una plática sobre el modelado 3d y cómo calcular la geometría y topología de las figuras de manera manual para luego ser hecho mediante un script en Unity. El siguiente día trabajamos en desarrollar un octaedro en Unity usando la teselación mediante los puntos de conexión que habría en cada cara; pensando una manera de continuar realizando dicho trabajo anotando en nuestra carpeta proceso. El viernes continuamos con el desarrollo de la teselación del octaedro haciendo pequeños cambios al código para que la figura fuera más exacta, y en la siguiente clase veremos cómo fue el resultado final.
3. Con el profesor Alejandro Flores nos explico el tema sobre la definición de un juego y los componentes principales que se deben tomar en cuenta al momento de pensar hacer un videojuego; nos mostró ejemplos de características, tipos de jugadores, diseñar para el estado de flow, mecánicas de juego y lo que es ser Diseñador de juegos. Al final de la clase hicimos una actividad en equipos de 3 personas en donde debíamos crear un juego utilizando solamente la caja de clips para que los demás compañeros interactuarán con el mismo siguiendo unas reglas estipuladas anteriormente.
4. Con el profesor Octavio Navarro estuvimos platicando los lineamientos del curso y de la elaboración del reto para este periodo; como debe ser hecho el juego, los equipos, el método de trabajo y así. También nos compartió enlaces al tablero de Trello que estaremos usando para anotar los trabajos que estaremos realizando en equipo con el apoyo del Scrum Master. Finalmente, estuvimos realizando un ejercicio en la terminal de nuestras computadoras utilizando los comandos de Git para crear un servidor local y modificarlo mediante Visual Studio Code.
5. Con el profesor Mario Caudillo estuvimos presentándonos al inicio de la clase platicando sobre nuestras expectativas que tenemos hacia la concentración a futuro.

Nos dio el tema sobre el diseño de videojuegos y porque es importante contar con un documento que explique el trabajo que se va a realizar para crear nuestro videojuego; vimos los tipos de documentos que hay y se nos dejo de tarea ir pensando en qué tipo de videojuego vamos a estar desarrollando y también el decir el tipo de documento que vamos a utilizar para el videojuego final que vamos a desarrollar.