



Reporte semanal 5

1. Con el profesor Daniel Azofeifa trabajamos en el desarrollo del proyecto haciendo avances del mismo, tratando de aprovechar el tiempo. Igualmente, para el tema final del módulo, con la parte de sonidos se vio el uso del audioListener y el audioMixer, aplicando diversos filtros para los sonidos que se estuvieran utilizando en la escena. Entregamos la actividad de sonidos que se escucharán en dos escenarios distintos y la creación del minimundo que tuviera todos los temas que vimos con el profe.
2. Con el profesor Sergio Ruiz tuvimos un pequeño vistazo al tema de aplicar polígonos cada vez menores en Blender para ser utilizado en Unity mediante el cambio y manejo del mismo con una herramienta. Toda la semana nos ha dado tiempo para trabajar en el prototipo del juego y, como entrega final de fase 3, trabajamos con la actividad de personajes en la que los mismos mediante la acción del teclado hicieran animaciones descargadas desde Mixamo.
3. Con el profesor Alejandro Flores vimos el tema de la industria del videojuego en México, como es que está organizada y que oportunidades tenemos para poder conseguir trabajo de manera nacional e internacional.
4. Con el profesor Octavio Navarro seguimos trabajando en el prototipo habiendo chances en las que entraba a las salas para mostrarle el avance que tenemos tanto en Unity como en Trello.
5. Con el profesor Mario Caudillo le presentamos nuestro proyecto sobre cómo lo tenemos y de que se trata principalmente. Así, el profesor nos hizo preguntas basadas en las perspectivas de Lens sobre cómo nuestro proyecto se ajusta a las necesidades de nuestros jugadores base y que es lo que tenemos que hacer para lograr que se cumplan de una manera que se note exitosa y que nuestro juego no caiga en el fallo.