

 <p> Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato <small>Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado</small> <small>"Educación y progreso para la vida"</small> </p>		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
NOMBRE DEL INSTRUMENTO:	Lista de Cotejo	NÚMERO DE INSTRUMENTO:	1
ÁREA ACADÉMICA:	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	PERIODO DE ENTREGA:	05-09-2022 / 23-09-2022
PROGRAMA EDUCATIVO:	Ingeniería en Desarrollo y Gestión de Software	TIPO DE EVALUACIÓN:	Ordinaria
ASIGNATURA	Creación de Videojuegos	GRUPO(S):	GDGS2101-E / GDGS2102-E
NOMBRE Y FIRMA DE FACILITADOR (ES):	BARRON RODRIGUEZ GABRIEL		
NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD		RESULTADO DE APRENDIZAJE	
I. Introducción al desarrollo de aplicaciones de videojuegos		<p>Elabora y presenta, a partir de un caso práctico, un portafolio de evidencias que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Documento técnico con descripción de los requerimientos de hardware y herramientas de software para el desarrollo de videojuegos y de animación. - Documento de diseño con descripción de cada uno de los elementos que contendrá: <ul style="list-style-type: none"> Género. Público objetivo. Historia Personajes Niveles Armas Vestimenta Objetos especiales. - Storyboard - Guión - propuesta de plan de trabajo. 	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
No.	CRITERIO	SABER	SABER HACER
1	PROCEDIMIENTO CORRECTO	0.0	5.0
2	CUMPLIMIENTO TOTAL DE TAREAS	4.0	0.0
3	SER	0.0	1.0
VALOR DEL INSTRUMENTO		4.0	6.0
INSTRUCCIONES			
VÉASE ANEXO DE LA UNIDAD			
JOSE GERARDO REYNA IBARRA			
Nombre del Responsable de la Coordinación, Dirección o Subdirección de Área Académica			

Nombre	Grupo
Competencia	Construir soluciones de software y sistemas inteligentes mediante la gestión de proyectos, integración de metodologías, modelos y herramientas de desarrollo bajo la normatividad aplicable para la optimización de proyectos de investigación, innovación, desarrollo tecnológico y de emprendimiento.
Actividades de la Unidad de aprendizaje I: Introducción al desarrollo de aplicaciones de videojuegos.	
Objetivo	El/La estudiante determinará los requerimientos técnicos y elementos de videojuego para el proceso de desarrollo del proyecto..

Actividad 1: Curso de Junior Programmer Fase 1**Objetivo**

El/La estudiante practicará los fundamentos de los videojuegos en 3D con Unity.

Instrucciones

- Paso 1)** Crear una cuenta en [Unity ID](#).
- Paso 2)** Acceder al sitio [Course Create with Code](#).
- Paso 3)** Observar, leer y ejecutar los siguientes tutoriales:
- Unidad 1 [Player Control](#)
- Unidad 2 [Basic Game Play](#)
- Unidad 3 [Sound and Effects](#)
- Paso 4)** Código Fuente **PROCEDIMIENTO CORRECTO Saber-Hacer 2.0 Puntos**
- Sube el código fuente a la nube resultado de ejecutar cada unidad, comparte las soluciones y entregar en plataforma [Elearning UTNG](#)
 - Unidad 1 [Player Control](#). Valor 0.6 puntos
 - Unidad 2 [Basic Game Play](#). Valor 0.6 puntos
 - Unidad 3 [Sound and Effects](#). Valor 0.8 puntos
- Paso 5)** Desafíos Valor **PROCEDIMIENTO CORRECTO Saber-Hacer 2.0 puntos.**
- Ubica la sección desafío al final de la unidad.
 - Desarrolla cada desafío y documenta tus soluciones
 - Desafío:** Programar un avión. Valor 0.6 puntos
 - Desafío:** Jugar a traer la pelota. Valor 0.6 puntos
 - Desafío:** Globos, bombas y booleanos. Valor 0.8 puntos
 - Enciende tú cámara y explica la solución a la que llegaste por cada punto del desafío.
 - Documentar y guardar solución en la nube y compartir en la entrega de la plataforma E-learning de la UTNG.
- Paso 6)** Laboratorios Valor **PROCEDIMIENTO CORRECTO Saber 1.0 Saber-Hacer 1.0 puntos**
- Ubicar la sección **Laboratorio** de cada unidad.
 - Laboratorio:** Documento de diseño. Valor 0.6 puntos
 - Laboratorio:** Nuevo proyecto con elementos primitivos. Valor 0.6 puntos.

iii. **Laboratorio:** Control del jugador. **Valor 0.8 puntos**

- b. Ejecuta cada paso y crea los artefactos que se te solicitan.
- c. Al final, comparte tus soluciones para su evaluación.

Paso 7) Conocimientos Unity CUMPLIMIENTO TOTAL DE TAREAS Valor Saber 3.0 puntos

- a. Ubicar al final de cada Unidad la sección de Prueba.
- b. Responder a las pruebas para que te ejercites en la prueba final de la unidad.
- c. El facilitador indicará el día y hora de la última semana de la unidad temática para presentarla.

Ser Saber- Hacer Valor 1-0 Puntos

- ✓ Entrega de todas las actividades en el tiempo límite programado en plataforma Elearning.