

# Ingeniería de Videojuegos

Trabajo práctico 2-2022

## Descripción del informe

- a) Seleccionar al menos 1 (un) juego y 1 (un) videojuego del siglo XX y luego: realizar una Descripción (descripción general; descripción particular tomando alguno de los modelos : DMA o Tétrada elemental (en el caso de los videojuegos); progreso del juego (en ambos casos); narrativa mediante el desarrollo argumental (en ambos casos). Clasificar de acuerdo al género (en ambos casos).
- b) Seleccionar un ejemplo de Gamificación de: redes sociales, empresa, educación (un ejemplo de cada uno). Luego realizar: Descripción de las Dinámicas y las Mecánicas. Detallar las componentes de la gamificación

## Tipo de entrega

- Informe en PDF.
- Un Video a modo de presentación de todo lo elaborado en el informe, siguiendo las siguientes pautas:
  - Duración : 10 minutos
  - Contenido: los integrantes del grupo deben presentarse y mostrarse en el video al comienzo, luego si lo prefieren pueden hablar en off.
  - Pueden preparar una presentación multimedia que acompañe el relato.

## Fechas de entrega

- Fecha límite primer entrega: 4 de mayo a las 10 hs.
- Fecha límite segunda entrega: 18 de mayo a las 10 hs.