|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombres**: Ricardo Alfonso Pulido Leñero | | **Matrículas**: 2871165 |
| **Nombre del curso**: Videojuegos | **Nombre del profesor**: Sergio | |
| **Módulo**: 1 | **Actividad**: Fase 1 | |
| **Fecha**: 6 de febrero del 2022 | | |
| **Referencias:** | | |

Fase 1

# Comparación y Preguntas

**Desarrollo**

**1.- ¿Qué conocimientos, habilidades, actitudes y valores aprendiste?**

Diseño de personajes, mundos, desarrollo de animaciones, conocimiento sobre Unity, programación, Maya, Animación 2D y 3D, herramientas de animación y videojuegos como Photoshop o Piskel. Adquiri conocimientos sobre las técnicas de Animación, codigos de videojuegos y desarrollo del mismo, creación de pequeños videojuegos, herramientas externas para mejorar el videojuego, etc.

**- ¿Cómo aprendiste?** A través de errores, actividades, practica, tutoriales, explicaciones, clases y uso de las herramientas necesarias u extras, ya sea en internet o sin internet.

**- ¿Dónde aplicaras dichos aprendizajes?** En la creación de videojuegos, diseño de niveles o personajes, ataques, objetos, etc. A demás de utilizar mis conocimientos de animación y herramientas para mejorar más mis diseños de personajes y fondos de diseño. Los códigos para codificar mis videojuegos y poder desarrollar un mejor videojuego con mecánicas nuevas o ya usadas.

**2.- Explica tu secuencia de aprendizaje de conocimientos.**

**- ¿Cuáles adquiriste primero?** En cuento a conocimientos, la programación, siendo guiado y estudiando este tipo de códigos, principalmente para sistemas de seguridad, de empresas, etc. Luego llegué a las de videojuegos y de ahí empecé a desarrollar más software hacia videojuegos.

**- ¿Cuáles después?** Los siguientes conocimientos en adquirir fueron las de herramientas como Photoshop, Canvas, u herramientas de edición de fotos u imágenes, e igualmente de videos, etc. Para finalizar ya más tarde (2 semestres después) entrar en el mundo de la Animación y la creación de Sprites y diseños 2D y 3D, e igualmente en herramientas de creación de videojuegos como Unity el cual es el principal actualmente.

**- ¿Qué relación tienen?** Como tal todas tienen relación ya sea en videojuegos u en otros ámbitos, ya que nos ayudan ya sean en trabajos diarios, u proyectos a gran escala, principalmente siendo la animación, la programación, codificación y el uso de herramientas de software.

**3.- Explica tu secuencia de aprendizaje de habilidades, actitudes y valores.**

**- ¿Cuáles adquiriste primero?** Primero desarrolle en corta medida primera el desarrollo del uso de herramientas como Photoshop para poder modificar o mejorar tus ediciones o personajes creados o simplemente modificar imágenes, etc.

**- ¿Cuáles después?** Los siguientes en orden serian, el uso de Unity para poder desarrollar videojuegos, el cual primero se aprendió lo básico de la interfaz, pasando a los controles en código, pasando a 2D, 3D y 2.5D, y finalmente llegando a la interfaz de creación de mapas, desarrollo de biomas, lugares 3D, escenarios, Assets, etc. Por otro lado, el siguiente aprendizaje el cual fue el que más me costó y sigue costándome hacer, es el de la Animación o creación de Sprites, ya que esto es más de tiempo y dedicación, e igualmente de precisión y fluidez, ya que siempre por un solo pixel o frame puede salir todo mal. Pero pude saber los tipos de Animación, sus leyes, sus principios, herramientas 2D y 3D para animar o crear personajes u sprites, además de gustarme la animación para mi mismo, ya que fue una tortura la animación en materia.

**- ¿Qué relación tienen?** La relación entre las herramientas, la programación, animación y la codificación es el que gracias a la fusión y/o unión de estas 4 ramas de la ingeniería, se puede crear lo que actualmente se le conoce como Videojuegos, claro que no siempre es así, ya que se pueden crear otro tipo de cosas, como App´s de entretenimientos, de noticias, de música, etc. Aunque principalmente las 4 se centran en videojuegos si es que se usan juntas. De esta manera se pueden crear varios proyectos, sean de videojuegos, de largo, corto o mediano plazo, etc.

**4.- ¿Qué factores discutiste o pensaste a lo largo del certificado?** La dificultad y el gran conocimiento que se puede adquirir.

**- ¿Qué más necesitas hacer?** Todo lo que sea necesario para obtener mas conocimientos y ampliar mis herramientas, desarrollos y capacidades en estos 4 ámbitos principales dichos anteriormente.

**5.- Compara tus mejores trabajos con aquellos que no son tan buenos**: Actividad 1 y 2 de Herramientas de Videojuegos, Programación de Videojuegos, y Animación de Videojuegos contra los avances de Evidencia 2

**- ¿En qué se parecen?** En que ambos van por el mismo camino y ámbito.

**- ¿En qué son diferentes?** La diferencia de experiencia, desarrollos y aptitudes adquiridas a lo largo de la materia, siendo uno el inicio de la materia y el otro el final de esta misma.

**- ¿Por qué consideras que uno es mejor que él otro?** Por el desarrollo de conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo del curso, ya sea gracias a las explicaciones, tutoriales, videos, información del curso, etc.

**6.- ¿Qué cambió en ti a lo largo del certificado?** Mi perspectiva sobre las materias y los videojuegos, además de todo lo gigante y enorme que es el mundo de los videojuegos, pensando que era muy fácil y en realidad es bastante complejo y laborioso.

**- ¿A qué atribuyes dichos cambios?** A la atención y admiración sobre estos temas, ya que siempre he querido aprender mas sobre como programar videojuegos, sabiendo que podría ser complejo.

**7.- ¿Qué más sabes de ti ahora mismo?** Qué realmente esforzándome, puedo llegar a sacar algo muy impresionante o revolucionario para este mundo.

**COMPARACIÓN DE ACTIVIDADES:**

**Actividad 2, 3 y Avance Evidencia 2 de Herramientas de Videojuegos y Animación para Videojuegos.**

**Actividad 2 y 3 de Animación:**

En estas actividades sea la 2 y 3 se nota lo inexperto que era, debido a que ni siquiera podía hacer una animación decente en su momento, y se me complicaba el poder seguir los pasos de cada actividad, lo cual poco a poco fui desarrollando más y más, acoplándome más a los conocimientos sobre la animación y el uso de sus herramientas u programas para poder animar, ya sea en 2D o 3D

**Avance Evidencia 2 Animación:**

En este caso se nota el desarrollo de mis habilidades para crear Sprite y utilizar los frames adecuados para poder llegar a hacer una animación y plantarla en el programa para crear videojuegos siendo en este caso Unity, que a pesar de ser un juego algo normal, fue un gran avanza si nos ponemos a analizar las actividades 1, 2 o 3.

**Actividad 2 y 3 de Herramientas:**

En este caso al ser primeramente todo teórico, siendo el inicio e introducción a herramientas para el desarrollo de fondos, sprites o diseños para videojuegos. Conociendo herramientas, juegos, etc.

**Avance Evidencia 2 de Herramientas:**

En este caso, se da un gran avance debido a que en este caso se da un gran cambio en el desarrollo de fondos, sprites y uso de herramientas, como editor de videos, música, sprites, fondos, etc. Siendo que ahora se ve el desarrollo de una animación algo sencilla para el final de todo este curso.

**CONCLUSIÓN GENERAL:**

A pesar de ser alguien que ha mejorado bastante en tan poco tiempo, eso no significa que soy profesional ni mucho menos alguien avanzado e incluso decente, ya que, en este tipo de cosas, se necesita de mucho conocimiento y sobre todo, practica y mucha paciencia sobre la marcha.