|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ASIGNATURA | Desarrollo de Videojuegos – TIEL22 | | Sección: |
| Unidad de aprendizaje 2: Arquitectura y Lógica de un Videojuego. | Aprendizaje esperado:  Diseña la arquitectura de videojuego, considerando diversos motores.  Competencia genérica integrada:  Pensamiento crítico, Nivel 2 - Fundamenta decisiones y soluciones en el ámbito académico y profesional basado en información de fuentes confiables. | | |
| Las actividades de esta pauta consideran los siguientes criterios de evaluación | 3.1.1.- Considera programación con motor de videojuego.  3.1.2.- Construye modelos de personajes en 2D y 3D.  3.1.3.- Considera la implementación de elementos para dar forma, interactividad y proyección visual.  3.1.4.- Proponiendo acciones de mejora para el desarrollo óptimo de la tarea. | | |
| Evaluación | 2 | Nombre alumno(s): | |
| Fecha de entrega |  |

de La evaluación consta del desarrollo de un proyecto de videojuegos:

1. **Entrega de Informe Actualizado con el siguiente contenido Actualizado.**

* Portada.
* Control de versiones.
* Índice.
* Introducción.
* Etapa de planificación.
  + Tipo de juego.
  + Guion.
  + Argumento.
* Personajes.
  + Perfiles.
  + Arte conceptual.
* Descripción del entorno.
  + Ambiente físico local.
  + Ambiente físico temporal
* Descripción de sistemas.
  + Descripción de sistema de juego.
  + Descripción de mecánica de juego.
* Diseño gráfico.
  + Diseño gráfico de personaje.
  + Diseño gráfico del entorno.
  + Capturas del desarrollo de juego.
  + **Uso y ejecución de efectos de partículas.**
  + **Descripción de escenas jugables.**
  + **Ejemplo de HUD usados.**
* **Implementación de sistemas.**
  + **Sistema de diálogos (Canvas)**
  + **Pantalla de título (Canvas)**
  + **Sistema de partículas en ambiente.**
  + **Sistema de partículas en efectos especiales.**
* **Escenas Jugables.**
  + **Pantalla de título.**
  + **Intercambio entre dos escenas jugables.**

1. **Presentación presencial con el siguiente contenido:**

* Introducción.
* Descripción del videojuego.
  1. **Tráiler de presentación (Duración: 2 minutos)**.
  2. Breve descripción.
* Demo
  1. **Mecánica de juego (Actualizada).**
  2. Animaciones.
  3. Interacción con terreno.
  4. Interacción con objetos y/u otros personajes.
  5. SFX agregados.
  6. Música.
  7. **Pantalla de título.**
  8. **Sistema de diálogos.**
  9. **Sistema de partículas en ambiente (Efectos climáticos, por ejemplo)**
  10. **Sistema de partículas en efectos especiales (Fogatas, iluminación, explosiones, etc…)**
  11. **Cambio de escenas jugables.**
  12. **NPC con inteligencia artificial.**

*La presentación es presencial y deberá tener una* ***duración máxima de 15 minutos****, mostrando los contenidos solicitados.*

***Importante:***

*Las escenas jugables, deben ser parte de la presentación y deben tener interacciones con el jugador de acuerdo con la temática del juego, una pantalla vacía o con jugabilidad no acorde a la temática del juego, no se considerará como válida.*

*La entrega deberá ser subida a una plataforma de tipo drive (Google Drive o similares) junto con el correspondiente informe y enviar a intranet un bloc de notas con el enlace para su descarga, asegurándose de entregar con los permisos correspondientes para su descarga.*