

Primera parada: conectar los puntos

"La educación es la reconstrucción continua de la experiencia, que tiene por objeto extender y profundizar el contenido social".

John Dewey— Pedagogo

¿Dónde nos encontramos?



Es importante en un proceso de aprendizaje hacer una pausa y ver los pasos que dimos. Llevas hecho un largo recorrido de crecimiento personal y profesional, y es bueno que te preguntes ¿cómo me siento?

Ya eres un/a developer que cuenta con un stock de herramientas para llevar a cabo sus primeras aplicaciones y sabes cómo desempeñarte en un workshop. ¡Es hora de combinar estos conocimientos y aplicarlos!

Hasta el momento has aprendido varios conceptos fundamentales de Javascript:

- **Arrays:** medio para almacenar un conjunto de datos. Cada dato tiene asociado un índice que te permite acceder al dato.
- **Funciones:** agrupan en un nombre una serie de instrucciones para utilizarlas sin necesidad de repetir el código, además de ser un comodín para maximizar la capacidad del lenguaje.
- **Objetos:** entidades que tienen sus características propias y pueden realizar acciones que los hacen diferentes a otros. Las características son



llamadas *propiedades* y las acciones que pueden realizar son llamadas *métodos*.

Presiona play



¡En nuestra próxima meeting vamos a hacer un videojuego entre todxs! Lo que has aprendido hasta ahora es más que suficiente para desarrollar un juego, claramente no haremos un *Devil May Cry* o un *Breath of the Wild*, pero sí programaremos una estructura básica e iterativa que nos permitirá plantear un escenario con todos los componentes que un juego debe tener.

Específicamente haremos un [juego basado en texto](#), el cual jugaremos desde la consola del navegador.

Un juego debe ser R.I.C.O.

El diseño de juegos y videojuegos es un campo muy amplio a explorar, lleno de oportunidades para crear y programar. Desde este programa, queremos brindarte un par de gotas de sabiduría, a través de tips, sobre qué elementos considerar a la hora de diseñar un videojuego.

Desarrollar videojuegos requiere de mucha creatividad, pero sobre todo de pasión y dedicación. Scott Rogers en el libro [Level Up! The guide to great video game design](#) dice:

“Los gamers pueden sentir cuando los developers del juego sienten pasión sobre su creación, son como perros con olfato, así que no dudes en imprimir tu visión única sobre las cosas”.



En la actividad de la próxima meeting, el diseño del juego estará listo para ser codeado, pero aquí te compartimos algunas pautas básicas para cuando desarrolles ¡tu propio juego!

R de Reglas	I de Interacción	C de Challenge	O de Objetivos
<p>Todo juego debe tener sus límites.</p> <p>¿Qué está permitido y qué no según nuestro sistema de reglas?</p>	<p>¿Cuáles son las formas de comunicación entre los distintos componentes del juego, y sus jugadores?</p>	<p>¿Cuáles son los niveles de dificultad que existen en el juego?</p> <p>¡Recuerda no frustrar a tus jugadores/as!</p>	<p>¿Cómo se gana el juego? Y también, ¿cómo se pierde?</p>

De los contenidos a la experiencia

Como te mencionamos, en la próxima meeting volverás a participar en un workshop integral. ¿Recuerdas la última experiencia trabajando en equipo e integrando conocimientos? ¿Qué aprendiste de tu participación que puedes volver a aplicar? Para este workshop ten en cuenta esos aprendizajes y pon tu parte para que la actividad resulte superadora y útil.

Prepárate para abordar un problema y trabajar en equipo para generar soluciones. Recuerda que cada resolución requerirá de ti una plena disposición para:

- Convertir los conocimientos en un *saber hacer*.
- Convertir tu *saber hacer* en un saber hacer con *otros/as*.

Te encontrarás con niveles de dificultad que exigirán que pongas en juego distintas modalidades de interacción con los contenidos. Será fundamental que puedas planificar junto a tu equipo las tareas necesarias, organizarlas según el tiempo disponible y distribuir los roles para alcanzar los objetivos planteados. Ten en cuenta que en cualquier entorno profesional de un/a developer, a la hora de realizar cualquier proyecto, la organización y gestión del *tiempo* es clave.

¡Asiste a la meeting y participa de un trabajo en equipo! Esta meeting será fundamental para recapitular sobre el conocimiento acumulado hasta aquí, afianzarlo y continuar avanzando sobre nuevos temas.



¡Prepárate para la próxima meeting!

Profundiza

📺 [Extra Credits](#) es uno de los canales de YouTube más completo que existe sobre videojuegos y desarrollo. Échale un vistazo a esta playlist sobre el tema.

📺 [Gamers Toolkit](#) es otro canal de YouTube con un centenar de videos a explorar sobre tips de desarrollo de videojuegos.

Comunidad

Te presentamos 2 grandes canales de YouTube dedicados a la enseñanza de programación, cada uno a su manera. Ambos tienen una gran audiencia alrededor del mundo constituida por developers como tú, que están en el camino del aprendizaje, buscando satisfacer curiosidades y dudas sobre el ejercicio del desarrollo de software. No dudes en saltar a los comentarios para dejar tus preguntas, estas comunidades podrán ayudarte, e inclusive, ¡los mismos anfitriones de los canales saltarán a la conversación!

- 📺 [Fun Fun Function](#) usa el humor como medio de educación. Su anfitrión, Mattias Petter Johansson (o MPJ), habla sobre temas de Javascript en general, desde variables, funciones, closures, ¡hasta React!
- 📺 Otro de los favoritos es [The Coding Train](#). Un canal de YouTube que busca educar sobre diferentes tópicos de softwares a través de métodos bastante divertidos e inusuales.



Potencia tu Talento - Storytelling

Retrospectiva profesional

¿Notaste todo lo que has aprendido hasta aquí? Mirar para atrás y pensar en todo lo que aprendiste será clave para poder construir tu perfil profesional. ¿Qué sabes hacer ahora que no sabías hace apenas dos meses? ¿Cómo fue tu proceso de aprendizaje?

Tomar registro de tu historia es indispensable para luego poder comunicarla a un *recruiter* o a tus colegas.

Cuenta tu historia:

Te proponemos un ejercicio de introspección para que comiences a diseñar tu carrera y pongas en práctica cómo comunicar tu camino de aprendizaje. Tanto si te encuentras en búsqueda de un nuevo trabajo, o si quieres posicionarte como un perfil con competencias digitales el *storytelling* será una habilidad clave para tu desarrollo.

¿Te animas a escribir un artículo sobre cómo fue este primer sprint? En los links debajo encontrarás ejercicios para ayudarte a armar tu historia.

 [Storytelling](#)

 [Diseña tu búsqueda](#)