Control de Pasantías

NOMBRE DEL PASANTE	
NOMBRE DE LA PASANTIA	
NOMBRE TUTOR ORGANIZACIONAL	NOMBRE TUTOR ACADEMICO

FECHA	ACTIVIDADES / TAREA	HORAS DEDICADAS	OBSERVACIONES
11-05-2015	teoría de los video juegos	4	
12-05-2015	Teoría de los video juegos e historia	4	
13-05-2015	historia de video juegos, referencias bibliográficas	4	
14-05-2015	roles y tareas en el desarrollo de video juegos	4	
15-05-2015	bibliotecas y frameworks para desarrollo de video juegos	4	
18-05-2015	definición, teoría sprites, uso de sprites	4	
19-05-2015	referencias bibliográficas, sprites	4	
20-05-2015	animaciones definición, teoría	4	
21-05-2015	dispositivos de entrada, razones y usos	4	
22-05-2015	pre laboratorios 1, 2 y 3	4	
25-05-2015	audio en los video juegos, clases de audio en video juegos	4	
26-05-2015	networking en video juegos, multiplayer y cooperativo, físicas en video juegos	4	
27-05-2015	físicas en video juegos, simulaciones, sistemas de partículas	4	
28-05-2015	sistemas de partículas, referencias	4	
29-05-2015	físicas ragdoll, conceptos imágenes y usos	4	
01-06-2015	físicas ragdoll, proyectiles, referencias	4	
02-06-2015	físicas partículas, referencias, ejemplos	4	
03-06-2015	detección de colisiones	4	
04-06-2015	diseño de video juegos, teoría concepto, planificación de orden de temas	4	
05-06-2015	pre laboratorio 4, 5, 6, re formato de imágenes e indentación	4	
08-06-2015	reorganización plan de temas por semana, diseño de videos juegos, cámara en video juegos y múltiples referencias	5	
09-06-2015	reorganización de temas por semanas, técnicas de	5	

			T
	colisiones y referencias, audio		
	referencias, networking		
	referencias		
	re formato de imagen en varios		
10-06-2015	laboratorios, menús de juegos,	5	
10-00-2013	interfaces, puntuación y event	3	
	logging		
	diseño interfaces,		
11-06-2015	introducción, imágenes	5	
	referencias		
	interfaces, menú principal,		
12-06-2015	menú opciones, hud,	5	
12 00 2013	imágenes, referencias	3	
15.00.2015	diseño de niveles, introducción		
15-06-2015		5	
	referencias por páginas,		
16-06-2015	referencias de juegos,	5	
10 00 2015	feedback en input, diseño de	3	
	niveles		
17-06-2015	puntuaciones, investigación	5	
17-00-2013	referencias, mecánicas	י	
	puntuaciones cambiado a		
	puntuaciones objetivos y		
18-06-2015	motivación, enfocado en	5	
	motivación y sistemas de		
	puntuación		
	documento de actividad 1,		
19-06-2015	basado en libro game design	5	
	(2nd ed)		
	imágenes, referencias en arte,		
	expandiendo más en		
22-06-2015	animaciones, referencias en	5	
	animaciones		
	expandiendo en introducción a		
	físicas de juegos, agregando		
	referencias y reorganizando		
23-06-2015	imágenes en físicas de juegos ,	F	
23-00-2013	networking en juegos	5	
	expandido con explicación de		
	· · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
	programación y referencias		
	pre labs 7, 8, 9, investigando		
	conceptos, algunos temas de		
24-06-2015	corto tiempo pero importantes	5	
	introducidos en demás pre-		
	laboratorios, reposición de		
	imágenes		
	prelabs 10, 11, 12, reposición		
25-06-2015	de imágenes y re formato de	5	
	texto		
	prelabs 13, 14, 15,		
26-06-2015	simulaciones físicas,	5	
	proyectiles y partículas		
	creando una guía personal		
	para el orden de las		
29-06-2015	actividades, el nivel de	5	
29-06-2015	jugabilidad del proyecto por	5	
	semana, objetivo de cada		
	semana etc.		
	•		•

actividad 1 terminada, notas extras sobre el documento de propuesta de juego, tips para escoger el framework de desarrollo actividad 2, cambios en prelab 2 para que el hacer el prelab se facilite hacer la actividad 3, reposición y re formato de documento documento actividad 3, reposición y re formato de documento actividad 4, continuidad entre actividad 4, continuidad entre actividad 4, continuidad entre actividad 2, 3-3 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 35, colisiones actores/jugado principal contro objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de art y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe esta completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script, para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menó principal para el guardado y cargado de partidas script, para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menó principal para el guardado y cargado de partidas script, para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menó principal para el guardado y cargado de partidas script, para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menó principal partidas, opciones laboratorio 10 agregado más información de diseño de livego motivados por estado del juego por motivados por estado del juego para para placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar el juego por motivados por esta	extras sobre el documo propuesta de juego, tipescoger el framework desarrollo actividad 2, cambios e 2 para que al hacer el facilite hacer la activida reposición y re format documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercambilab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el objees tener una partida b	ento de ps para de 5 en prelab prelab se lad, so de 5 ección de bio entre 5 ed entre etivo final rásica de 5 ipal vimiento 5
actividad 2, cambios en prelab carrollo actividad 2, cambios en prelab carrollo actividad 2, cambios en prelab carrollo actividad 3, cambios en prelab carrollo actividad 3, cambios en prelab carrollo de documento actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre la ba 4 y 3 actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre la ba 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 2, et al objetivo final es tener una partida basica de demostración de contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 2, colisiones actividad 3, seggar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de immersión ino con propósito de immersión ino para proba eventos, en laboratorio de arte y assets se agregar audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para complar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de deseño de niveles, opciones laboratorio 9 más información de deseño de niveles, opciones laboratorio 10 agregado más información de de setos laboratorio 10 agregado más información de luego y motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugador, actividad 11 agregar toda clase de assets al jugador, actividad 11 agregar toda clase de assets al jugador, actividad 11 agregar toda clase de assets al jugador, actividad 11 agregar toda clase de assets al jugador, actividad 11 agregar toda clase de assets al jugador, actividad 11 agregar toda clase de assets al jugador, actividad 11 agregar toda clase de assets al jugador, actividad 11 agregar toda clase de assets al jugador, actividad 10 agregado investicar periodo de agregado investicar periodo de agregado investicar periodo de agregado invest	30-06-2015 propuesta de juego, tipescoger el framework desarrollo actividad 2, cambios el 2 para que al hacer el facilite hacer la activida reposición y re format documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercambilab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el objees tener una partida b	ps para de 5 en prelab prelab se lad, 5 co de 5 ación de bio entre 5 ad entre etivo final rásica de 5 ipal vimiento 5
escoger el framework de desarrollo actividad 2, cambios en prelab se facilite hacer el prelab se facilite hacer el actividad, reposición y re formato de documento de documento actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 2:3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/lugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, disperar espuestas a eventos en este caso audio no con propósito de immersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregar actividad 3, reportidad 5, colisiones actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de immersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregar actividad 3, revent logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labos actividad 3, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de defino de niveles, opciones laboratorio 10 agregado más información de desenpeño de estos laboratorio 10 agregado más información de lugego motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego o motivados por estado del juego o motivado por estado del ju	escoger el framework desarrollo actividad 2, cambios e 2 para que al hacer el la facilite hacer la actividad reposición y re format documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercamba lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b.	de in prelab prelab se lad, 5 co de sción de bio entre 5 cad entre etivo final ásica de spal vimiento 5
desarrollo actividad 2, cambios en prelab 2 para que al hacer el prelab se facilite hacer la actividad, reposición y re formato de documento 20-07-2015 (actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre lab d 4 y 3 actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre lab d 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 2-3 el el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/lugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, opciones laboratorio 9 más información de de destos laboratorio 10 agregado más información de puegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y miejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, avezed o invesciae	desarrollo actividad 2, cambios e 2 para que al hacer el p facilite hacer la activid reposición y re format documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercamb lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b	en prelab prelab se lad, 5 co de 6 co
actividad 2, cambios en prelab 2 para que al hacer el prelab se facilite hacer la actividad, reposición y re formato de documento de documento de multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 2, reorganización de multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 2-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/iguado principal contra objetos en movimiento 5 o estáticos y actores, juncio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de imeresión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labos actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openoment 9 sandos so principal, partidas, opciones laboratorio 10 agregado más información de deseño de niveles, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de luegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego on sistemas de motivación laboratorio 1, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego a restorio 10 agregado más información laboratorio 12 faitaba prelab, agregado fusionamican la proposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remposición de mágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remposición de assets al juego y rempos	actividad 2, cambios e 2 para que al hacer el g 101-07-2015 facilite hacer la activid reposición y re formate documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercamb lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el objec es tener una partida b	prelab se lad, 5 co de 6 co de
2 para que al hacer el prelab se facilite hacer la actividad, 5 facilite hacer la actividad, 7 eropsición y re formato de documento actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 2-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos en este caso audió no con propósito de immersión sino para proba eventos, en laboratorio de eatre y assets se agregara audio general actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audió no con propósito de immersión sino para proba eventos, en laboratorio de actividad 7, even togging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los laboratorio da 8, interfeces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de deseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de diseño de lugego os motivados por estado del lugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del lugago os motivados por estado del lugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del lugago or astividad 11 agregar rioda clase de assets al lugago y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado has información de limágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de lugago, actividad 11 agregar toda clase de assets al lugago y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado has mesta de lugago y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado has mesta de lugago y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado has mesta de motivación	2 para que al hacer el proposición y reformativa documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercambilab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el objeces tener una partida bi	prelab se lad, 5 co de 6 co de
01-07-2015 facilite hacer la actividad, reposición y re formato de document or esposición de multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 4 y 3 actividad 4 y 3 actividad 2 -3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento 5 o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de immersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas actividad 7, event logging debe estar completo y una base simplementa simpl	01-07-2015 facilite hacer la activid reposición y re format documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercamb lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b	lad, 5 co de ación de bio entre 5 ad entre etivo final rásica de ipal vimiento 5
reposición y re formato de documento actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre labó 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 3-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actividad 5, colisiones actividad 5, colisiones actividad 5, colisiones actividad 6, agregar respuestas a eventos en este casa audio no contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este casa audio no con propósito de immersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, parar dos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, parar dos los laboratorio 9 más información de deiseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de deiseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del lugador, actividad 10 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de lugago, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado más información de assets de lugo, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado laboratorio 12 faltaba prelab, agregado más información de assets de lugos, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders	reposición y re format documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercamb lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b	ación de bio entre 5 ad entre etivo final ásica de 5 ipal vimiento 5
documento actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 4, colipitivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, incio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmensión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas seripito para el guardado y cargado de partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de inveles, opciones laboratorio 9 más información de diseño de inveles, openones laboratorio 9 agregar nueles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de diseño de liveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño de ljuego os motivados por estado del jugador, actividad 1 agregar principal para rela diseño de ljuego, actividad 1 1 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar propertival de propertival de propertival de propertival propert	documento actividad 3, reorganiza multimedia, intercamb lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b	ación de bio entre 5 ad entre bivivo final sásica de 5 ipal vimiento 5
actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 2.3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 2.3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de immersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas serio para el guardado y cargado de partidas serio para el guardado y cargado de partidas serio para el guardado y congo de partidas sopciones labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de luegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado invescian en procesa de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado invescian en procesa de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado invescian en procesa de assets al juego y remplazar placeholders	02-07-2015 actividad 3, reorganiza multimedia, intercamb lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el objet es tener una partida b.	pio entre 5 ad entre etivo final vásica de 5 ipal vimiento 5
02-07-2015 multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 2-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, incio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de immersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, o pensordo y sandoxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderbora de liaboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego s remotava pieze facel pueso restado del juego con sistemas de motivacción laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in jueso fire miseriar en serios de assets al juego y rempolazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in jueso fire miseriar en serios de serios laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in jueso y remposicion de liasego de assots laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in jueso y remposicion serios de assets al juego y remposicion de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remposicion remote propiezar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in juestifiar in presentar in principar para de laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in juestifiar in presentar in	02-07-2015 multimedia, intercamb lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b	pio entre 5 ad entre etivo final vásica de 5 ipal vimiento 5
02-07-2015 multimedia, intercambio entre lab 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 2-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, incio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de immersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, o pensordo y sandoxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderbora de liaboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego s remotava pieze facel pueso restado del juego con sistemas de motivacción laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in jueso fire miseriar en serios de assets al juego y rempolazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in jueso fire miseriar en serios de serios laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in jueso y remposicion de liasego de assots laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in jueso y remposicion serios de assets al juego y remposicion de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remposicion remote propiezar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in juestifiar in presentar in principar para de laboratorio 12 faltaba prelab, agregado in juestifiar in presentar in	02-07-2015 multimedia, intercamb lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b	pio entre 5 ad entre etivo final vásica de 5 ipal vimiento 5
lab 4 y 3 actividad 4, continuidad entre actividad 2-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, collsiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juggos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño de juggo con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investiar, respectos para el para para para para para para para par	lab 4 y 3 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b	ad entre stivo final sásica de 5 ipal vimiento 5
actividad 4, continuidad entre actividad 2-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, lincio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas scripidar o compiar para el guardado y cargado de partidas scripidar para el guardado y cargado de partidas scripidar partidas, opciones laboratorio 9 más información de de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de jugador, actividad 10, leaderboar o y resposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 feltaba prelab, agregado investigar para pelab expandido para estas rasobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 feltaba prelab, agregado investigar pelab expandido puestigar puestigar pelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders	03-07-2015 actividad 4, continuida actividad 2-3-4 el objer es tener una partida b	ipal vimiento 5
actividad 2-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar compliar todos los labs, actividad 7, eventos laboratorio de arte y assets se principal para el guardado y cargado de partidas script para compliar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del jugo con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar pare de laboratorio 21 faltaba prelab, agregado investigar pare de laboratorio 21 faltaba prelab, agregado investigar pare de laboratorio 21 faltaba prelab, agregado investigar per la pare de laboratorio 21 faltaba prelab, agregado investigar per la pare de la pare de la prepara placeholders laboratorio 21 faltaba prelab, agregado investigar per la pare de la prepara placeholders la pare de la prepara placeholders la pare de la prepara placeholders la pare del prepa	03-07-2015 actividad 2-3-4 el obje es tener una partida b	ipal vimiento 5
es tener una partida básica de demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal O6-07-2015 contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propásito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces mení principal, partidas, opciones mení principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación el laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar pare al agregar investigar pare de laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar per lab agregado investigar per lab agregado investigar pare de laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar per lab agregado investigar per lab agregado investigar per lab agregado investigar pare la agregado investigar per lab agregado investi	es tener una partida b	ipal vimiento 5
demostración actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño de ljuego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregard pusetigar		ipal vimiento 5
actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones 10-07-2015 elaboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregarat plusetiara	i acinosti acion	ipal vimiento 5
actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 agregado par agregaria placeholders laboratorio 12 agregado se estos laboratorio 12 faltaba prelab, agregar loda clase de assets al juego y remplazar placeholders		ipal vimiento 5
ocntra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de immersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openord y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de guegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño de jugo con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregar an investigar a		vimiento 5
o estáticos y actores, inicio manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregarda investigar		
manejo de eventos actividad 6, agregar respuestas a e ventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregaral investigar a	I	
actividad 6, agregar respuestas a eventos en este caso audio no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregara juvestigar		nicio
a eventos en este caso audio no con proposito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	·	
no con propósito de inmersión sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información to laporatorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
sino para probar eventos, en laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado invertigar		
laboratorio de arte y assets se agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño de ljuego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investicar	1 (1/-1)/- /1) 5	,
agregara audio general actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño de ljuego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregarda investigar		
actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar.		
principal para el guardado y cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
cargado de partidas script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	estar completo y una k	base ₅
script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	principal para el guard	lado y
labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	cargado de partidas	
menú principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	script para compilar to	odos los
menu principal, partidas, opciones laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	labs, actividad 8, interi	faces
laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar.	menú principal, partid	as,
de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	opciones	
10-07-2015 openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	laboratorio 9 más info	rmación
10-07-2015 openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	de diseño de niveles,	
desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	10-07-2015 openworld y sandboxe	es, 5
desempeño de estos laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
laboratorio 10 agregado más información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, 5 leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
información de juegos motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		do más
motivados por estado del jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
13-07-2015 jugador, actividad 10, leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
leaderboard y mejorar el diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	·	
diseño del juego con sistemas de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
de motivación laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
laboratorio 11, re formato y reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		Iscinas
reposición de imágenes, prelab expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab,		nato v
expandido para avisar sobre assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar		
assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab,		
assets de juego, actividad 11 agregar toda clase de assets al juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	14-11/- /1115	
juego y remplazar placeholders laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar	assets de Juego, activid	
laboratorio 12 faltaba prelab,	_ = =	
agregado investigar		
agregado investigar		prelab,
	15-11/-/1115	5
capmotion, stopmotion y	capmotion, stopmotio	on y
keyframing, traer animaciones	keyframing, traer anim	naciones

	y ver como agregar animaciones a su herramienta		
	de trabajo, actividad similar a		
	actividad 11 pero se debe		
	agregar animaciones a		
	eventos, actores y objetos		
	actividad 13 y 14, uso de		
16-07-2015	partículas y simulaciones	5	
	físicas, prelabs expandidos		
	tema 15, programación		
17-07-2015	networking expandido e	5	
	introducción		
	prelab 16, tema 16		
20-07-2015	introducción y optimizaciones	5	
	comunes		
	prelab expandido con		
	optimizaciones internas, tema		
21-07-2015	proceso de pruebas en video	5	
	juegos, caja negra, caja blanca		
	y beta testing		

FIRMAS	
ALUMNO	TUTOR ORGANIZACIONAL

NOTA: ESTA PLANILLA DEBE CONTENER SELLO DE LA ORGANIZACION