

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	

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

30-06-2015	actividad 1 terminada, notas extras sobre el documento de propuesta de juego, tips para escoger el framework de desarrollo	5	
01-07-2015	actividad 2, cambios en prelab 2 para que al hacer el prelab se facilite hacer la actividad, reposición y re formato de documento	5	
02-07-2015	actividad 3, reorganización de multimedia, intercambio entre lab 4 y 3	5	
03-07-2015	actividad 4, continuidad entre actividad 2-3-4 el objetivo final es tener una partida básica de demostración	5	
06-07-2015	actividad 5, colisiones actores/jugador principal contra objetos en movimiento o estáticos y actores, inicio manejo de eventos	5	
07-07-2015	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	5	
08-07-2015	actividad 7, event logging debe estar completo y una base principal para el guardado y cargado de partidas	5	
09-07-2015	script para compilar todos los labs, actividad 8, interfaces menú principal, partidas, opciones	5	
10-07-2015	laboratorio 9 más información de diseño de niveles, openworld y sandboxes, actividad 9 agregar niveles y desempeño de estos	5	
13-07-2015	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	5	
14-07-2015	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	5	
15-07-2015	laboratorio 12 faltaba prelab, agregado investigar capmotion, stopmotion y keyframing, traer animaciones	5	

	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		
16-07-2015	actividad 13 y 14, uso de partículas y simulaciones físicas, prelabs expandidos	5	
17-07-2015	tema 15, programación networking expandido e introducción	5	
20-07-2015	prelab 16, tema 16 introducción y optimizaciones comunes	5	
21-07-2015	prelab expandido con optimizaciones internas, tema proceso de pruebas en video juegos, caja negra, caja blanca y beta testing	5	

FIRMAS	
ALUMNO	TUTOR ORGANIZACIONAL

NOTA: ESTA PLANILLA DEBE CONTENER SELLO DE LA ORGANIZACION