

Control de Pasantías

NOMBRE DEL PASANTE José Gabriel Villegas Gómez

NOMBRE DE LA PASANTIA Construcción de una serie de guías para bibliotecario general en desarrollo de video

NOMBRE TUTOR ORGANIZACIONAL Esmitt Ramírez

NOMBRE TUTOR ACADEMICO Walter Hernández

Rivera

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, projectiles, 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	

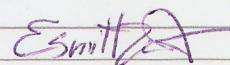
	colisiones y referencias, audio referencias, networking referencias		
10-06-2015	re formato de imagen en varios laboratorios, menús de juegos, interfaces, puntuación y event logging	5	
11-06-2015	diseño interfaces, introducción, imágenes referencias	5	
12-06-2015	interfaces, menú principal, menú opciones, 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



**LAB. COMPUTACIÓN GRÁFICA
U.C.V.**