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 colisiones y referencias, audio referencias, networking referencias | 5 |  |
| 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 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 | 5 |  |
| 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**